

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
Д.АЛЕКСЕЕВКА МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА УФИМСКИЙ РАЙОН  
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

**Исследовательская работа на тему:**

**«Я и компьютер»**

Выполнил: Файзуллин Назар

Научный руководитель: Аманова Алсу Фаниязовна

2016 г.

## Содержание

<b>Введение</b>	_____
<b>Основная часть</b>	_____
<b>Этапы работы исследовательской деятельности</b>	<b>_____ 5</b>
1 этап. Проблема.	_____ 5
2 этап. Планирование работы.	_____ 5
3 этап. Поиск информации.	_____ 6
4 этап. Исследования (эксперимент).	_____ 6
5 этап. Продукт проекта.	_____ 6
6 этап. Компьютерная презентация	_____ 6
<b>Вывод</b>	<b>_____ 6</b>
<b>Список литературы</b>	<b>_____ 8</b>
<b>Приложение</b>	<b>_____ 9</b>

## **Введение.**

**Актуальность проектно-исследовательской работы.**

**Цель проектно–исследовательской работы:**

Провести исследование и определить для себя и друзей: сколько времени можно играть в компьютерные игры без вреда своему здоровью

**Предмет исследования:**

**Гипотеза:**

Я думаю, что если научиться правильно организовывать свой досуг за компьютером, соблюдать временные рамки, то никакого вреда компьютерные игры не принесут

**Объект исследования:**

Психологическая нагрузка

**Задачи**

Найти и изучить информацию в Интернете

Поставить эксперимент

Отследить свое эмоциональное и психическое состояние при максимальном времени игры

Отследить свою успеваемость с начала учебного года

Сделать выводы

Определить оптимальное время для игры в день

проектно – исследовательской работы:

**Методы проектно – исследовательской работы:**

Поиск информации в сети интернет

Изучение полученной информации

Эксперимент с записью своих действий и состояния в дневник

Тестирование одноклассников

**База исследования**

Статьи в сети Интернет о вреде и пользе компьютерных игр

Итоговые оценки за второй класс, 1 и 2 четверти третьего класса.

Текущие отметки по основным предметам (русский язык, чтение, математика)

Записи в дневнике исследования

Результат опроса

**Оборудование и материалы:**

**Теоретическая значимость:**

**П**

**Р** Я думаю, что если научиться правильно организовывать свой досуг за компьютером, соблюдать временные рамки, то никакого вреда компьютерные игры не принесут

**и**

**ч**

**е**

**с**

**к**

**а**

**я**

**з**

**н**

**а**

**ч**

**и**

**м**

**о**

**с**

**т**