

Автор проекта	
Фамилия, отчество	имя Крачковский Сергей Игоревич, Петров Никита Антонович, Козлова Ольга Олеговна, Волкова Анастасия.
Регион	Республика Коми
Населенный пункт, в котором находится школа/ОУ	Сыктывкар
Номер и/или название школы/ОУ	Сыктывкарский Государственный университет
Описание проекта	
Название темы вашего учебного проекта	
<i>Вред и польза компьютерных игр</i>	
Краткое содержание проекта	
<p>Виртуальная реальность манит своими безграничными возможностями, а индустрия компьютерных развлечений каждый год преподносит геймерам все новые и новые игры, от которых просто невозможно отказаться. Однако о вреде компьютерных игр трубят все вокруг. Но мало кто говорит о их пользе. Мы же в проекте попытались рассмотреть компьютерные игры с обеих сторон.</p>	
Предмет(ы)	
<i>Психология</i>	
Класс(-ы)	
<i>3-10</i>	
Приблизительная продолжительность проекта	
<i>5 уроков 2 недели</i>	
Основа проекта	
Дидактические цели / Ожидаемые результаты обучения	
<p><i>После завершения проекта учащиеся узнают:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Какие бывают компьютерные игры;</i> <i>2. Какой вред компьютерные игры оказывают на психику людей;</i> <i>3. Какую пользу приносят компьютерные игры.</i> 	
Вопросы, направляющие проект	
Основной вопрос	<i>Вред и польза компьютерных игр</i>

Проблемные вопросы учебной темы	<i>Что такое компьютерные игры? Какой вред они приносят? Какую пользу они приносят?</i>	
Учебные вопросы		
План оценивания		
График оценивания		
До работы над проектом	Ученики работают над проектом и выполняют задания	После завершения работы над проектом
Указания преподавателя. Распределение на группы и обсуждение тем.	Критерии оценивания презентации, буклета, вики-статьи Проверка качества сбора материала.	Оценивание работы.
Описание методов оценивания		
<p>В нашем проекте использовались методы оценивания продуктов проектной деятельности : буклет, презентация, Вики-статья. В результате проекта была получена презентация, буклет и Вики-статья. Контроль осуществлял руководитель проекта.</p>		
Сведения о проекте		
Необходимые начальные знания, умения, навыки		
<i>Навыки работы с компьютером</i>		
Учебные мероприятия		
<i>Лекции</i>		
Материалы и ресурсы, необходимые для проекта		
Технологии – оборудование (отметьте нужные пункты)		
лазерный диск, компьютер(-ы), принтер, видеокамера, цифровая камера, проекционная система, видео-, конференцоборудование, DVD-проигрыватель, другие типы Интернет-соединений.		
Технологии – программное обеспечение (отметьте нужные пункты)		
СУБД/электронные таблицы, программы обработки изображений, программы разработки веб-сайтов, настольная издательская система, веб-браузер, текстовые редакторы, программы электронной почты, мультимедийные системы, другие справочники на CD-ROM		

Материалы на печатной основе	Учебники, методические пособия, хрестоматии, лабораторные пособия, справочный материал и т.д.
Интернет-ресурсы	http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0