**《毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论》实践教学手册**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **所在学院** |  | | **学号** |  | |
| **所学专业** |  | | **姓名** |  | |
| **实践项目** | | **分值** | **得分** | **实践总分** | **指导教师** |
| **1.** **社会调研报告** | | **50分** |  |  |  |
| **2. 经典阅读** | | **35分** |  |
| **3.** | | **15分** |  |
| **说明** | 1.本课程实践教学学时为32学时，占2学分，利用课外时间进行。  2.**每位同学必须完成三项实践活动**；三项实践活动总分按100分计，所得成绩\*30%计入本课程总分。（本课程总分=实践成绩\*30%+期末成绩\*60%+平时成绩\*10%构成。）  3.社会调研和经典阅读2项为必选项目，必选项目外请在视频观感、参观考察、社会公益活动中再自由选择1项完成。**要求调研报告不少于3500字，经典阅读报告不少于1000字。**请将所选项目类别填写在上面表格的实践项目3处。**所有实践项目要求自主完成，如发现有完全抄袭者，该项目报告计0分。**  4. 社会调研可以结组进行，每小组成员3-4人，合理分工，共同完成调研报告。社会调研活动增强安全意识，杜绝安全事故发生。  5. 实践活动报告（作业）统一按后面提供的各类项目对应的表格填写，**必要时可以自由增加篇幅但不得改变表格的栏目布局**。  6. 所有实践活动的题目均可自选或自拟，后面所附的题目仅供参考。  7. **请将本页作为封面，依实践项目顺序左侧装订成册。请各位同学于15周前完成上交，所选三项内容要求字体、字号、行间距等格式一致。** | | | | |

**《毛泽东思想与中国特色社会主义理论体系概论》社会调研报告**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 姓 名 | | 韩家瑞 | 学号 | 1704980740 | 专业 | 统计学类 | |  | |
| 时 间 | | 年 月 日 至 年 月 日 | | | | | |  | |
| 题 目 | | 电子游戏发展对长安区大学生的影响调研 | | | | | |  | |
| 调  研  报  告  概  要 | **一、调研目的**：  当今我国电子游戏产业发展蒸蒸日上，截止2010年，中国的网络游戏玩家已经达到了6000万人，有300多家网络游戏公司，其市场收入达17亿美元。从一开始的无人问津到如今的老少皆宜，已经逐渐完善成为一套体系。而电子游戏的受众对象绝大多数来自于高校学生。由于大学生学习任务相对来说较为轻松，有着丰富的课余生活，于是电子游戏在大学生中颇受热爱。我国当代大学生是未来我国社会主建设需要的高素质尖端人才，然而，电子游戏使得很多大学生沉迷于此，无法自拔，从而荒废自己的学业。作为一项放松身心的活动变成大多数人口中的网络成瘾是非常不幸的。我们的出发点就是想要知道电子游戏的发展究竟是对大学生有多么大的影响。因为电子游戏发展至今，已经成为了社会中不可或缺的产业链之一，它的存在是有意义的，也获得了越来越多人的认可，因此，我们想要了解在我们生活的大学环境里，电子游戏占据了多大的比重以及学生们对它的看法。对于我们大学生来说，远离了父母的监督，松散的大学管理,使我们难以抵制网络游戏的诱惑。沉迷电脑游戏已经成为大学生特别是低年级打学生学业困难甚至退学的重要原因之一。引导大学生树立对网络游戏的正确认识合理有益的利用电脑和网络是高等教育的一个重要课题同时也是我们本次调研的目的。  **二、调研方法**   1. 调查问卷调研   通过让周围同学填写调查问卷的方式来统计一定的数据从而得出结论   1. 参考文献调研   通过查阅某方面的资料来获得相关的知识从而分析利用   1. **调查内容**   我国当代大学生是未来社会主义建设的栋梁，而电子游戏发展势头迅猛，对于这样一个有利有弊的且必须存在的东西，我们应该对它持有一个客观的，保留的一种态度。目前电子游戏已经成为了我们这个社会中的一个产业链，它从一开始的不被人接纳到现在全民游戏的时代，已经很少会有人网络成瘾，反而大家都是一种娱乐的态度去对待游戏。这是非常好的现象。但是为了防止再发生网络成瘾的现象再发生，我们决定做这个类型的调查报告，让大家认识到电子游戏的利弊。  **四、调查过程**  经过我们小组的调查成果，呈现出了以下几种问题：   1. 工作日的日平均的游戏时长     我们发现，在我们调查的受众人群中，有大概百分之五十以上的人每天玩游戏的时间都超过了两小时，但没有超过四个小时；有百分之二十四的人每天玩游戏时长不到两个小时：还有百分之二十三的人玩游戏时长超过了四个小时：而仅仅只有不到百分之一的人不玩游戏。这也就是说游戏已经进入到我们的生活，成为了绝大多数人不可或缺的一部分。并且有一些少数人已经可以把游戏当成一种职业用来赚钱。  4、一个周末的游戏时长    从这个统计数据中我们可以看出，一个人一周玩游戏总时长八小时以上的人数占据了一小部分，只有百分之十三左右；并且两小时以内的游戏时长占比也只有百分之十五左右，是相对来说较少的；而一人一周玩游戏时长二到五小时的大概有百分之三十八之多；且一人一周玩游戏时长五到八小时的占比也有百分之三十左右。结合我们上一个统计数据来看的话，可得出结论：虽然大多数人每天游戏时间长短不一，但是每天玩游戏的时间是不固定的，平均下来可以看出每天都在玩很久游戏的人是少数的。  5、平时爱玩什么种类的游戏    从这个数据中我们可以看出：虽然在这个手机游戏方便快捷的大环境下，电脑游戏依然是有着很大一部分的占比，甚至超过了手游。而两者都玩的人数占比大约百分之四十左右。也就是说，在大学生几乎人手一台电脑的情况下，电脑游戏依旧吃香且手机游戏也在迅猛发展。仅仅只有不到百分之一的人两者都不玩。这也说明了玩电子游戏这项活动在我们大学生中是很普遍的活动。  6、平日类玩的竞技类游戏    从这个统计数据可以明显看出现在游戏环境里英雄联盟和王者荣耀两款游戏是非常火热的两款游戏。通过我们的调查发现这两款游戏在大学生中的绝大多数都在玩。而且这两款游戏的类型虽然是端游和手游两个类型，但是其风格以及操作是很相似的，是做的很成功的两款游戏。而刺激战场和绝地求生两款游戏受众也很多，且风格也是同一类型，但热度过后就逐渐消散。其他游戏是一些稍微小众的游戏，只在某一时间段热度较高。  7、玩游戏的主要目的    当我们问到玩游戏的目的的时候，有大概百分之六十的人都觉得娱乐为主，认为游戏是用来放松自己，愉悦身心的。而只有大概只有百分之十一的人是为了游戏里的荣誉。可以得出结论：在我们大学生的大环境下，很多人玩游戏且喜欢玩，但大家大多数人是只为娱乐，而为了上分荣誉的人更容易网络成瘾。可以看得出我们大学生虽然玩游戏的占大多数，但是网络成瘾的例子仅仅只有少数个别的。相对来说是比较有自制力的。  8、是否会为了更高的技术要求去锻炼某一游戏技巧（如csgo的压枪，英雄联盟的补刀等）    根据调查显示，在我们所调查的大多数大学生并不会专门地去练习某一特定的游戏技巧，我们有时候并不需要很强大的技艺去追求段位，大部分都是以娱乐为主。这也体现了我们现如今的电子竞技的主流思想，娱乐为主。大部分人都抱着以放松自我和朋友之间娱乐互动的心态来进行电子竞技游戏的。但也有部分同学以高标准来衡量自己，从而让自己更加厉害，超过他人水平，在某款游戏中达到一个较高的位置。我身边就有的朋友为了达到某种段位从而锻炼自己的熟练水平与掌握度等等。  9、平均每天观看电竞赛事与竞技类游戏直播的时长    我们采用柱状图来展示同学们每日观看游戏赛事和游戏直播的时长。最近随着我国电子竞技的发展，游戏直播行业也以一种野蛮生长的姿态出现在了世人面前。越来越多的游戏带来了不计其数的游戏直播种类，我们总能找到自己喜欢游戏，大家也喜欢从游戏主播那里学习到相关的技巧等。由此次调研的结果我们可以看到，41%的学生都会观看游戏直播长达一个小时，由此可见现如今电子竞技游戏对当代大学生的影响是不可估量的。而我们学习和睡眠的时间也可能因为游戏而被压缩。  10、第一次玩的电子游戏是什么类别    本次调研的主体为大三的学生，因此大家的年龄差距并不大，所以调查结果也比较明显。大家第一次接触的游戏主要以主机游戏和街机游戏。小霸王可以说是大家小时候童年的象征，而街机游戏则主要是由于当时游戏厅的火爆从而让人们接触到此类游戏。而手机游戏则是因为出现得相对较晚，相比于其他几个人数略少。  11、是否在游戏里充值过    随着电子竞技类游戏的蓬勃发展，以及近来人们生活水平的提高，开始由追求物质上的满足渐渐转向精神上的满足，对于消费方面也有了不同于以往的改变，对于游戏上面的充值也变得不是那么让人难以接受，大家都可以选择充值来使自己的游戏数据或者能力变得更强，从而获得更多的精神满足。根据我们所调查的对象显示有68.25%的同学都在游戏里面充值过。  12、所充值的总金额    由于我们所调查的对象为长安区大学生，在经济方面无法做到经济独立，所以充值数额大多不会超过1000元，但同时正是因为处于大学，无人看管，一切独立自主，很多同学往往管不住自己，往往会沉迷于游戏，从而耽误学业，然后花费大量金钱在虚拟游戏中，影响自己的正常生活。适度的消费是可以接受的，本次调查中的36.02%的学生就处于这种适度消费中，而有的同学总花费居然达到5000元以上，不禁让人震惊同时也不禁令人反思，为什么会花费如此多的金钱在虚拟游戏之中。 | | | | | | |  | |
| 调  研  报  告  概  要 |  | | | | | |  | |
| 调  研  活  动  感  悟 |  | | | | | |  | |
| 成  绩  评  定 | （此栏内容由教师填写） | | | | | |  | |