

Научно-исследовательская работа
Окружающий мир

Роль гаджетов в жизни современного школьника.

Выполнил:

Девлет-Кильдеев Юсуф Маратович

учащийся 3Е класса

ГБОУ Школа № 629, г. Москва.

Руководитель:

Куликова Елена Николаевна,

учитель начальных классов

ГБОУ Школа № 629, г. Москва.

Введение

Современный человек не представляет свою жизнь без электронных устройств. У каждого человека сегодня есть мобильный телефон. У многих есть дома планшеты, ноутбуки, компьютеры, электронные книги, игровые приставки. Невозможно представить нашу жизнь без гаджетов! Дети являются активными пользователями электронных устройств. Для них это стало привычными навыками.

Цель исследования: выяснить как часто и с какой целью ученики 3 Е класса используют различные электронные устройства, каковы риски для здоровья.

Материал исследования: в исследовании приняли участие 27 школьников (16 мальчиков, 10 девочек) в возрасте 9-10 лет.

Методы исследования: 1) анкетирование (опрос одноклассников); 2) интервью со специалистами (детский офтальмолог, детский психотерапевт) о пользе и вреде увлечения гаджетами.

Разработанная нами анкета состоит из семи вопросов:

Указать какими гаджетами пользуешься (телефон, планшет, компьютер)?

Указать сколько времени в течение дня проводишь за гаджетами в будний и выходной дни?

Указать какие ресурсы используешь для получения новой информации?

Какие ресурсы Интернета ты используешь?

В какие компьютерные игры ты играешь?

Читаешь ли ты книги?

Напиши, какую книгу сейчас читаешь?

Результаты исследования.

Мы выяснили, что наиболее часто используемым электронным устройством является телефон (27 чел, 100%). Сочетание «телефон-компьютер» (12 чел, 44,4%) являются наиболее популярными. 5 человек (18,5%) использовали телефон и планшет. 4 человека (14,8%) использовали телефон, планшет, компьютер.

Время, которое проводят ребята за электронными устройствами в будний день представлено в Таблице 1. В основном, гаджеты используются в течение 1-2 часов в день. Среднее время работы с электронными устройствами в будний день составило 1,7 часа.

Таблица 1. Время, проведенное за электронными устройствами в будний день.

Время, проведенное за эл.устройствами (часы)	Количество (чел/%)
Меньше 1 часа	4/14,8%
1 час	8/29,6%
2 часа	7/25,9%
3 часа	6/22,2%
4 часа	1/3,7%
5 часов	1/3,7%

Время, которое проводят ребята за электронными устройствами в выходной день представлено в Таблице 2. Здесь ситуация изменяется. В среднем, в выходной день ребята проводят за гаджетами 3-4 часа (среднее время -3,6 часа). Таким образом, мои одноклассники проводят довольно длительное время за электронными устройствами в выходной день.

Таблица 2. Время, проведенное за электронными устройствами в выходной день.

Время, проведенное за эл.устройствами (часы)	Количество (чел/%)
Меньше 1 часа	1/3,7%
1-2 часа	9/33,3%
3-4 часа	7/25,9%
5-6 часов	5/18,5%
5 часов	1/3,7%

Мы попытались выяснить, какие ресурсы используют ребята для поиска новой информации. Рейтинг распределился следующим образом (Таблица 3). Если нужно разыскать новую информацию, в том числе, по школьным предметам, ребята чаще всего пользуются Интернетом и обращаются к родителям (10 чел/37%). На втором месте использование Интернета, обращение к родителям и книги (7 чел/27%).

Таблица 3. Основные источники для поиска новой информации.

Ресурсы	Количество (чел/%)
Интернет/обращение к родителям.	10/37%
Интернет/родители/книги	7/26%
Интернет	6/22%
Обращение к родителям	3/11%
Интернет/книги	1/4%

Таким образом, Интернет очень активно используется ребятами в возрасте 9-10 лет. Дополнительно мы выяснили с какой целью одноклассники используют Интернет. Оказалось, что преобладают три позиции: поиск информации, общение с друзьями, компьютерные игры. Мы проанализировали ресурсы Интернета, которые чаще всего используются. Выяснилось, что это Ютюб (25 чел/92,5%) и Тик-ток (10 чел/37%).

Все ребята (100%) играют в компьютерные игры (Таблица 4). Наиболее популярными являются Роблокс (12 чел, 44%), Амонг Ас (11 чел, 40%), Майнкрафт (10 чел, 37%) и Броул Старс (10 чел, 37%).

Таблица 4. Рейтинг компьютерных игр, в которые играют ученики 3 Е класса.

Игра	Количество (чел/%)
Роблокс (Roblox)	12/44,4%
Амонг ас (Among Us)	11/40,7%
Майнкрафт (Minecraft)	10/37%
Броул старс (Brawl Stars)	10/37%

Большая часть класса (17 чел, 62,9%) читают книги. Наиболее популярными жанрами являются приключения и сказки. 9 человек (33,3%) признались, что не читают книги.

По данным литературы, [1] длительное и частое использование электронных ресурсов приводит к снижению остроты зрения и

формированию психологических проблем. Врач-офтальмолог, кандидат медицинских наук Суханова Н.В. подтвердила, что указанное время использования электронных ресурсов детей в возрасте 9-10 лет опасно для растущего глазного яблока.

Рекомендовано ограничить использование гаджетов до 30—40 минут в день. При длительном применении использовать методику «20-2-2» - через каждые 20 минут работы за электронным устройством, отводить взгляд и смотреть 2 минуты вдаль, а также 2 часа каждый день гулять на улице.

Врач-психотерапевт, профессор Корабельникова Е.А. выразила сожаление по поводу того, что ребята отдают предпочтение электронным ресурсам, нежели книгам. При этом ее порадовало, что большая часть класса читают книги. Профессор Корабельникова Е.А. отметила, что чрезмерное увлечение гаджетами может привести к потере навыков общения с ровесниками и взрослыми. Предупредила, что успехи в виртуальном мире не означают успешность в реальной жизни. Поэтому не нужно сильно увлекаться и впечатляться победами в компьютерных играх. Для реальных побед в жизни нужны совсем другие навыки, знания и качества личности. Это невозможно приобрести в компьютерных играх. И, наконец, компьютерные игры способны вызвать привыкание и формирование зависимости. Чтобы избежать этих проблем необходимо дозировать пребывание за электронными устройствами до 30 минут в день. Важно минимизировать общение онлайн. Стараться встречаться и проводить время с друзьями. Это необходимо, чтобы научиться общаться, дружить, строить отношения. Для профилактики формирования зависимости необходимо развивать другие увлечения, посещать различные кружки, студии, заниматься спортом. Очень важно, чтобы жизнь ребенка была насыщенной, интересной, но при этом спокойной и счастливой!

Заключение.

Электронные устройства, девайсы и гаджеты прочно вошли в жизнь современного школьника. Очень важно информировать ребят о достоинствах и недостатках этих устройств. Ребята должны понимать, что многое зависит от них самих. Если с детства приучать себя соблюдать рекомендации специалистов, то можно избежать проблем, связанных с чрезмерным использованием гаджетов.

Литература:

1. Виктория Лебедева «Девайсы и гаджеты», изд. Премудрый Сверчок, 2015 г.