

Министерство Образования и науки РФ
МБОУ «Средняя общеобразовательная школа №25»

Исследовательская работа на тему:

Влияние современных гаджетов на школьников

Авторы работы:
Свиридова Алла,
Корнаушенко Екатерина 4 Б класс

Научный руководитель :
Дьяченко Екатерина Борисовна

Содержание

	Стр.
1. Вступление.....	3
2. Цель и задачи	4
3. Гипотеза.....	4
4. Методы.....	4
5. Теоретическая часть	5
6. Практическая часть.....	11
6.1. Диагностика.....	11
6.2.Эксперимент.....	12
7. Заключение.....	13
Литература и Интернет- ресурс.....	14
Приложения	

Вступление

В классе снизилась успеваемость у отдельных учеников и появились случаи нарушения дисциплины, что сказалось на общем уровне показателей успешности обучения нашего коллектива, хотя он всегда был одним из лучших. В этом году на уроках и переменах с некоторыми одноклассниками стало трудно общаться. Они постоянно были заняты компьютерными играми. Если их спрашивали о чем-либо, обращались к ним с просьбой, они начинали нервничать, оговариваться, отказывались выполнять поручения, потому что нужно было отвлечься от игры. На уроках постоянно смотрели на часы, учителю приходилось часто обращать их внимание на себя, дополнительно объяснять задания. Из-за этого мы стали на уроках успевать выполнять заданий меньше, чем обычно. Наш учитель говорил ребятам, что нужно жить реальной жизнью. Наблюдая за поведением играющих в гаджеты ребят на перемене, мы определили **проблему**, которая заключается в следующем: увлечение компьютерными играми на школьных перерывах негативно влияет на успешность освоения знаниями. Тогда мы решили выяснить, как же гаджеты влияют на школьников. Так возникла идея исследовательской работы.

Теоретическое значение исследования заключается в раскрытии влияния гаджетов на восприятие учебного материала и поведение школьника.

Практическая значимость исследования заключается в возможности использовать результаты исследования для улучшения успешности учения.

Объектом настоящего исследования является влияние гаджетов на успешность овладения школьными знаниями

Предмет исследования: поведение школьников, использующих гаджеты для игр.

Новизна работы состоит в том, что гаджеты – это новое техническое изобретение, и мало кто исследовал влияние их на школьников.

Цель и задачи

Цель: исследование влияния гаджетов на восприятие учебного материала и поведение школьника

Задачи:

- Организовать поиск информации о влиянии гаджетов на зрение, опорно-двигательный аппарат, кровеносные сосуды, от здоровья которых может зависеть восприятие учебного материала и поведение школьников.

- Провести социологический опрос одноклассников и проанализировать полученные данные

- Провести эксперимент, ознакомить одноклассников с результатами

Гипотеза

Предполагается, что гаджеты оказывают отрицательное влияние на организм

Методы

Выполняя исследовательскую работу, мы использовали следующие **методы:**

диагностический и аналитический (при обработке результатов опроса),

исследовательский и сравнения,

частично-поисковый,

анализа и обобщения (при работе с источниками информации),

наглядный и проекторный (при создании презентаций).

Теоретическая часть

Изучая литературу по данной теме, мы решили в первую очередь определить понятие «гаджет»

В современном мире, где электронные технологии развиваются стремительными темпами, получили своё развитие гаджеты. *Гаджет* – в переводе с английского языка - приспособление, устройство, техническая новинка, выполняющая ограниченный круг задач. Гаджеты – это смартфоны, компьютеры, ноутбуки, планшеты, и другие электронные устройства. Они слышат, видят, поют, рассказывают и делают кучу разных мелочей. В автомобилях поселились навигаторы, некоторые из них не только подсказывают дорогу, но и показывают кино. Видеорегистраторы записывают всё, что происходит на дороге. Заглянуть в интернет проще простого. Ещё есть разные мелочи, например: ручки-диктофоны, очки-видеокамера - на любой вкус и запросы. Удобные электронные штучки заполнили мир и заняли место в нашей жизни. Гаджеты появились, чтобы помогать нам. Они делают жизнь проще и комфортнее. Однако, при чрезмерном увлечении электроникой, которая призвана помогать нам в жизни, может быть вредной для здоровья. Противостоять гаджетам и интернету очень трудно.

Статистика сообщает следующее: чрезмерное пристрастие к компьютерным играм стало объектом пристального внимания властей в Китае. Власти и журналисты обеспокоены как никогда: зависимость от мобильных гаджетов развивается нешуточная, и она может иметь трагические последствия. Китайские врачи считают это явление клиническим расстройством личности.

Американская академия педиатрии приводит шокирующие цифры: средний американский ребенок в возрасте от 8 до 10 лет смотрит на экран в среднем 8 часов в день. Под экраном здесь подразумевается все в сумме: ТВ, смартфоны, планшеты, ПК. Но еще хуже то, что подростки и старшеклассники пользуются цифровыми устройствами еще активнее (около 11 часов в день).

Вот еще один шокирующий факт: две трети современных родителей вообще никак не ограничивают использование ребенком медийных гаджетов, сообщает «The New York Times». По данным ЮНЕСКО 93 % современных детей 3-5 лет смотрят на экран 28 часов в неделю, т.е. около 4-х часов в день, что намного превосходит время общения со взрослыми.

Согласно последним исследованиям, в Европе гаджетоманией в разной степени страдают уже десятки миллионов жителей. Самые страстные покупатели - англичане и поляки. Каждый пятый из опрошенных поляков признавался, что приходит в раздражение, если не может позволить себе купить техническую новинку. А самыми хладнокровными признаны итальянцы - у них 4 % населения регулярно делает необоснованные покупки новейших видов техники.

В Великобритании треть жителей регулярно покупают приборы без всякой надобности, при этом они пользуются лишь половиной встроенных функций.

В России от гаджетов не оторвать молодёжь. 85% людей психологически зависят от портативных приборов

Таблица 1

Влияние гаджетов на организм

Область влияния		<i>Краткая характеристика</i>	<i>Рекомендации</i>
Здоровье	<i>ухудшение зрения:</i> -синдром «сухого глаза»	Это связано с тем, что из-за постоянной концентрации внимания человек перед монитором реже моргает. Дети очень увлечены игрой или просмотром мультфильма, и они забывают о таком простом действии. В результате слезная пленка высыхает и истончается.	Пользоваться ПК, ноутбуком, планшетом не более одного часа в день. Оптимальное расстояние между глазами и монитором - 60-70 см
	Близорукость	Если ребенок систематически держит экран на маленьком от себя расстоянии. Глаза вынуждены постоянно повышать резкость изображения, что чревато спазмом зрительных мышц.	

	<i>Малоподвижный образ жизни</i>	Дети, которые постоянно играют в планшетный компьютер или ноутбук, практически не двигаются, да и сидят со своими любимыми гаджетами, зачастую, сутулясь. Все это провоцирует искривление позвоночника и проблемы с осанкой.	Сидите правильно : 1. ноги согнуты под углом 90 градусов, уперты в пол; 2. спину держите ровно; 3. руки согнуты в локтях чуть больше 90 градусов.
	<i>Головные боли</i>	Поскольку статичное напряжение, в первую очередь, ощущают мышцы шеи. От этого сдавливаются кровеносные сосуды, и снижается приток насыщенной кислородом крови к головному мозгу.	хорошая физическая разминка или активная прогулка на свежем воздухе.

<p>Поведение</p>	<p><i>Повышение детской жестокости и агрессивности.</i></p> <p><i>Формирование зависимости</i></p>	<p>Сопереживание, жалость, помощь слабому встречаются всё реже. Жестокость и насилие становится чем-то обыденным и привычным, стирается ощущение порога дозволенности. При этом дети не отдают себе отчёта в собственных действиях и не предвидят их последствий. ребенок все свободное время старается посвящать компьютерным играм и онлайн-просмотру мультиков, отказываясь от других развлечений. Лишившись любимого электронного устройства, дети начинают чувствовать себя некомфортно и капризничать.</p>	<p>Альтернативные интересы: прогулки, кружки, игры с родителями</p>
-------------------------	--	--	---

Успеваемость	«Дефицит концентрации»	Этот вид заболевания особенно ярко проявляется в обучении и характеризуется гиперактивностью , ситуативностью поведения, повышенной рассеянностью. Такие дети не задерживаются на каких-либо занятиях, быстро отвлекаются, переключаются, лихорадочно стремятся к смене впечатлений	
	Затруднения в восприятии информации на слух	Дети не могут удерживать предыдущую фразу и связывать отдельные предложения, понимать, схватывать смысл. Слышимая речь не вызывает у них образов и устойчивых впечатлений. Поэтому им просто неинтересно, скучно читать даже самые хорошие детские книжки.	

	<p><i>снижение фантазии и творческой активности детей</i></p>	<p>Дети теряют способность и желание самостоятельно занять себя, содержательно и творчески играть. Они не прилагают усилий для изобретения новых игр, для сочинения сказок, для создания собственного воображаемого мира. Им не интересно общаться друг с другом.</p>	
--	---	---	--

Вывод: гаджеты - это неотъемлемая часть нашей жизни, но их использование должно быть разумным.

Практическая часть

Диагностика

С целью подтверждения выдвинутой нами гипотезы, мы провели анкетирование (было найдено в интернете) среди учащихся нашего класса в количестве 20 человек.

Первая анкета состояла из 7 вопросов и называлась «Как вы используете планшет?». Результаты анкетирования были занесены в таблицу 1 (Приложение 1). Суммарный балл был подсчитан, исходя из предлагаемых ответов.

Полученные результаты представлены на диаграмме 1 (Приложение 1). Из которой наглядно видно, что большинство учащихся используют планшет, как игрушку, а также плеер. Меньше всего используют для чтения и образовательных целей.

Вторая анкета состояла из 10 утверждений. Её задача - определить есть ли зависимость от гаджета. Необходимо было честно выбрать утверждения, с которыми вы согласны и посчитать их. Если результат составил от 0 до 4 пунктов, то нет повода для беспокойства, зависимости нет. От 5 пунктов и более — это повод задуматься о зависимости. К врачу стоит обращаться, если 9 из 10 пунктов соответствуют вашей жизни.

Результаты анкетирования были занесены в таблицу 2 (Приложение 2) Суммарный балл был подсчитан, исходя из предлагаемых ответов. Полученные результаты представлены на диаграмме 2 (Приложение 2) Из которой наглядно видно, что 25% опрошенных имеют высокую степень зависимости, 70% имеют низкую степень зависимости, не имеют зависимости, то есть спокойны к использованию своих гаджетов, только 5 %.

Эксперимент

Далее мы решили доказать своим одноклассникам, что гаджеты нужно использовать разумно, не нужно забывать о преимуществах реальных игр и общения.

1. Предложили ученикам отказаться от использования гаджетов для игры, но дали им возможность использовать их в образовательных целях (подготовка сообщений по предметам)

Литературное чтение: биография М.Ю. Лермонтова, В.М. Гаршина

Окружающий мир: «Правила закаливания», «Кто такие «моржи», «Вредные привычки»

2. На переменах мы играли с ребятами в настольные и подвижные игры.

3. Через неделю мы повторили диагностику и увидели, что многие ребята стали меньше играть в компьютерные игры и больше использовать планшет в образовательных целях и для чтения. (Приложение 3 Таблица 3) При анализе данных о наличии или отсутствии зависимости, мы увидели, что высокой степенью зависимости страдают 10% учащихся, низкой – 30% и не имеют никакой зависимости 60% ребят. В классе резко сократилось количество учеников со средней и высокой степенью зависимости от гаджетов и возросло число ребят, не страдающих зависимостью. (Приложение 4)

Заключительная часть

Проведя исследование, мы пришли к выводу, что излишнее увлечение гаджетами может иметь отрицательные последствия как для физического, так и для психического здоровья. Многочасовое непрерывное использование гаджетов может вызвать нарушение зрения, снижение иммунитета, головные боли, усталость, бессонницу, что в свою очередь отрицательно сказывается на восприятии учебного материала и поведении школьников. Результаты эксперимента и наблюдений показали, что разумное использование гаджетов не оказывает отрицательного влияния на успешность учения и поведение. Использование планшета в образовательных целях облегчает подготовку к урокам и экономит время. На переменах теперь наши одноклассники предпочитают «живое» общение и реальные игры. Отказавшись от компьютерных игр, многие ребята начали лучше учиться, объем выполняемых на уроках заданий возрос. Общаться с одноклассниками стало намного приятнее.

Литература и Интернет- ресурс

1. Война мобильникам: новости о детях //Здоровье.-2005.-№4.-С.78.
2. Захарченко Е.Н. Новый словарь иностранных слов, 2010, Современны литератор.
3. Интернет-ресурсы
 - **<http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/zdorovyuy-obraz-zhizni/2015/11/12/issledovatelskiy-proekt-vliyanie-gadzhetrov-na>**
 - <http://lubodar.info/vliyanie-gadzhetrov-na-zdorovje-detej/>
 - http://porohova.ucoz.ru/karia_chistovik.pdf

Таблица 1

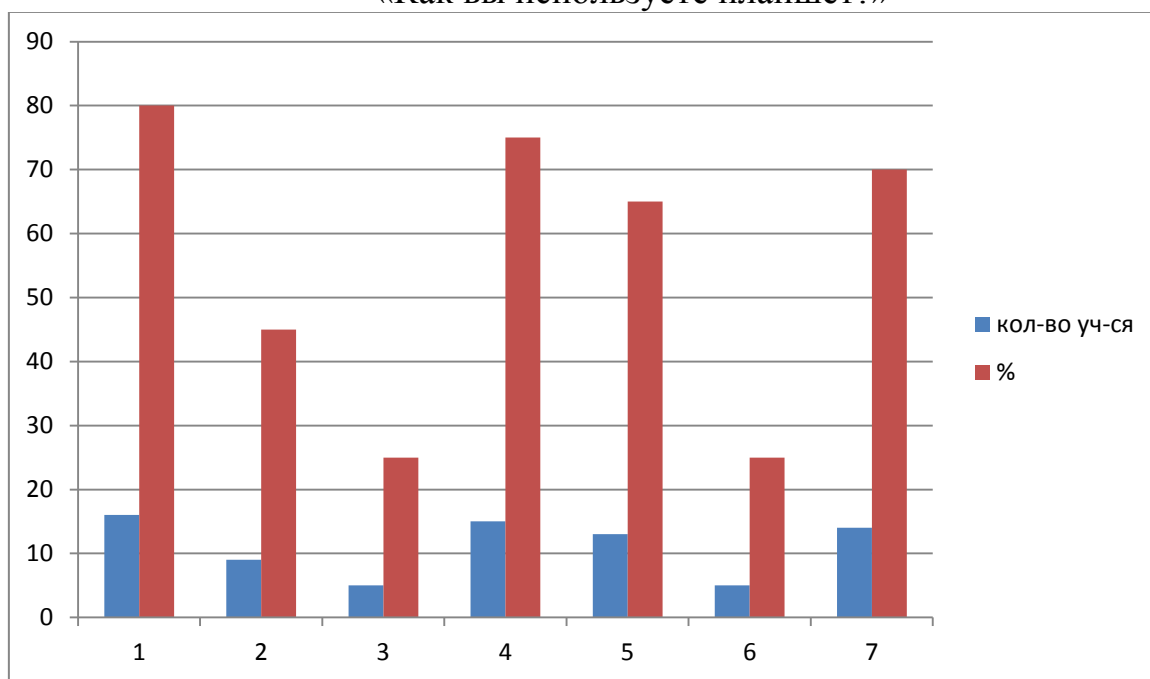
«Как Вы используете планшет?»

Вопрос	Кол-во	%
1. Играю в игры	16	80
2. В образовательных целях	9	45
3. Во время путешествий	5	25
4. Просмотр ТВ, видео	15	75
5. Для связи с друзьями, семьей	13	65
6. Для чтения	5	25
7. Слушаю музыку	14	70

Вывод: таким образом, мы четко увидели, что наши одноклассники используют планшет в основном для игры, просмотра ТВ и видео, прослушивания музыки и связи с друзьями.

Диаграмма 1

«Как вы используете планшет?»



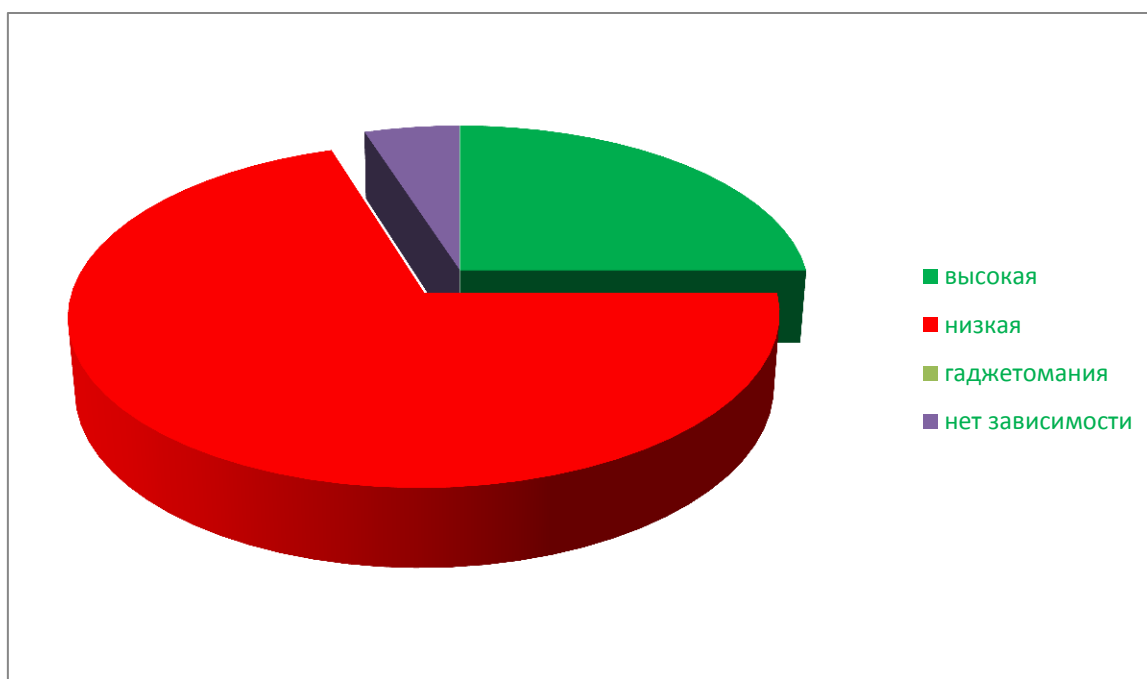
Приложение 2

Таблица 2

Степень зависимости от гаджетов			
От 0- 4пунктов	От 5- 8 пунктов	От 9- 10 пунктов	0 пунктов
14	5	0	1
Низкая степень зависимости	Высокая степень зависимости	Гаджетомания	Нет зависимости
70%	25%	0%	5%

Диаграмма 2

Степень зависимости от гаджетов



Повторная диагностика

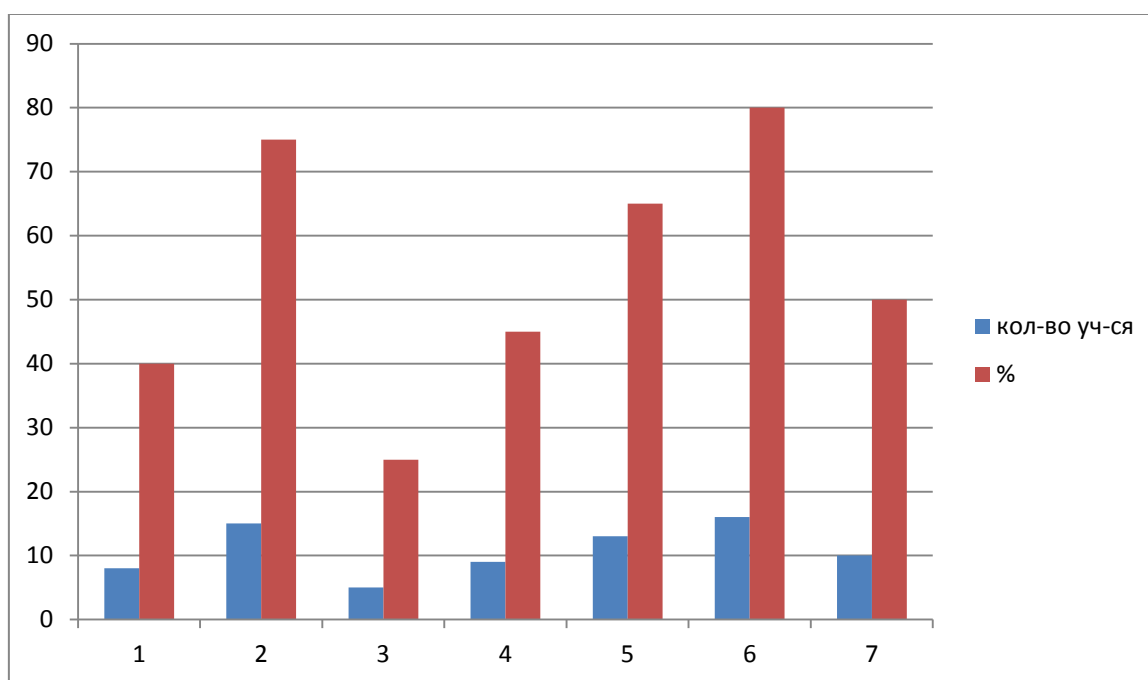
Таблица 3

«Как Вы используете планшет?»

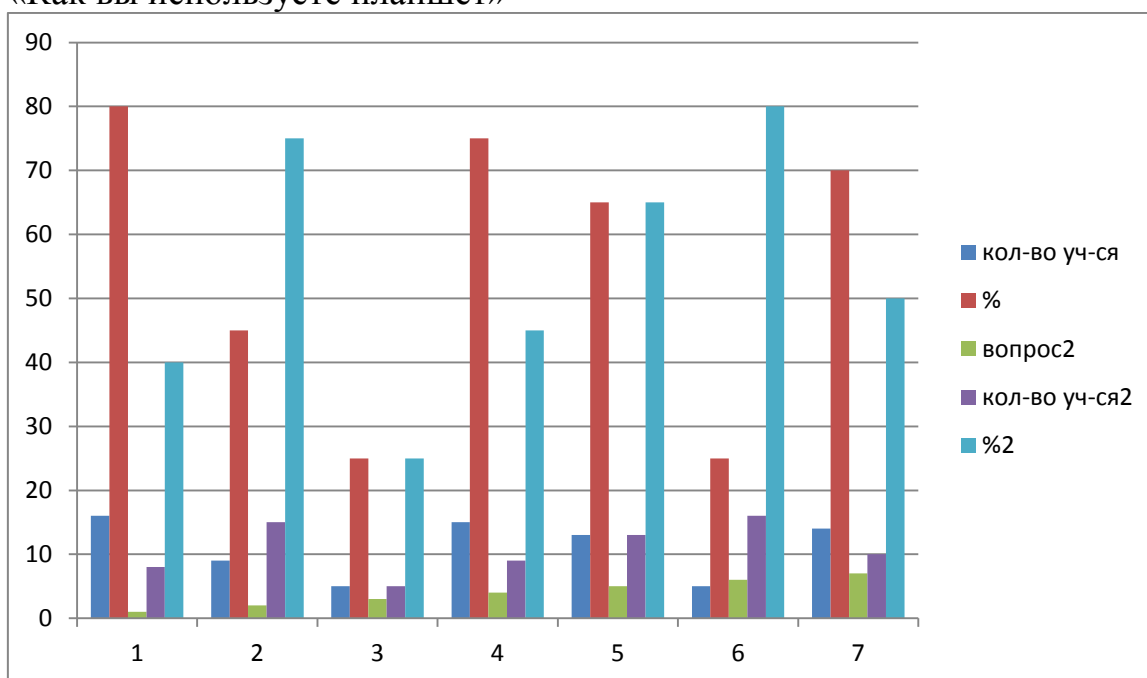
Вопрос	Кол-во	%
1. Играю в игры	8	40
2. В образовательных целях	15	75
3. Во время путешествий	5	25
4. Просмотр ТВ, видео	9	45
5. Для связи с друзьями, семьей	13	65
6. Для чтения	16	80
7. Слушаю музыку	10	50

Диаграмма 3

Как вы используете планшет



Сводная диаграмма
«Как вы используете планшет»



Приложение 4

Повторная диагностика

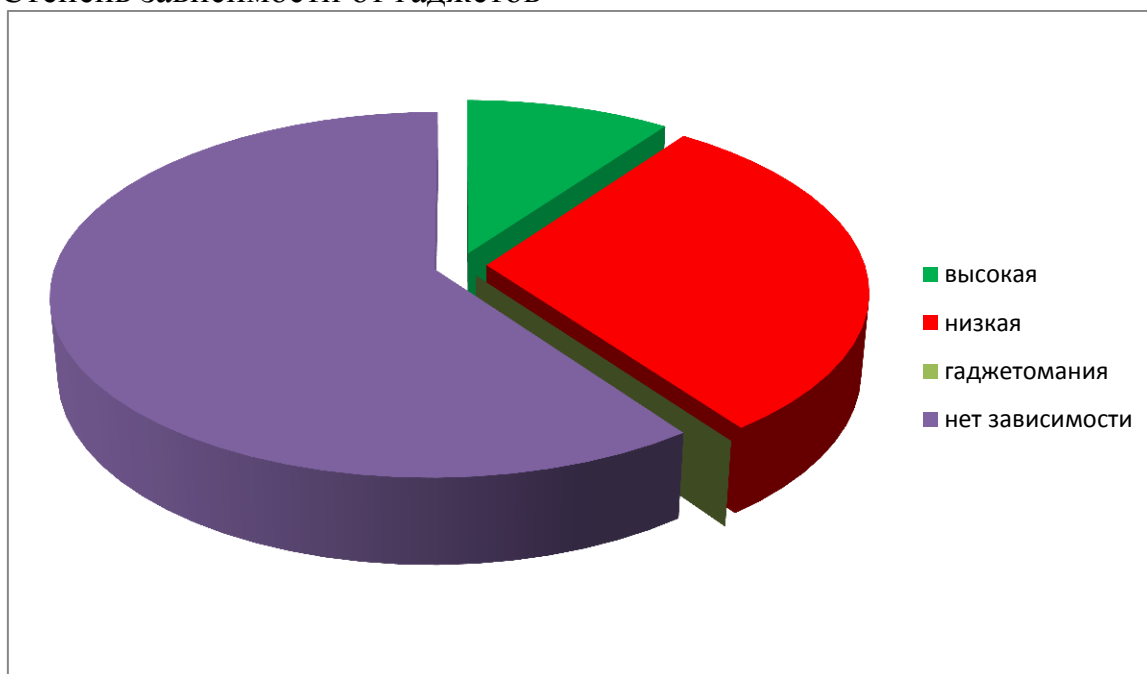
Таблица 4

Степень зависимости от гаджетов

От 0- 4пунктов	От 5- 8 пунктов	От 9- 10 пунктов	0 пунктов
6	2	0	12
Низкая степень зависимости	Высокая степень зависимости	Гаджетомания	Нет зависимости
30%	10%	0%	60%

Диаграмма 4

Степень зависимости от гаджетов



Сводная диаграмма

Степень зависимости от гаджетов

Диагностика 1



Диагностика 2

