

# ВЛИЯНИЕ ГАДЖЕТОВ НА ПОЗНАВАТЕЛЬНУЮ АКТИВНОСТЬ ШКОЛЬНИКОВ

**Кикнадзе Рамаз Семёнович**

**г. Москва**

**Школа №1747**

**10 «В»**

**Прокопьева Е. А.**

- Цели проекта:
- Как гаджеты влияют на познавательную активность и учебный процесс школьников.
  
- Задачи проекта:
- выяснить сколько времени ученик проводит за гаджетами;
- узнать, как часто ученики используют гаджеты в познавательной деятельности
- систематизировать и обобщить полученные знания.
  
- Предположение (гипотеза):
- Гаджеты упрощают нашу жизнь, но в то же время сильно привязывают нас к себе и вредят нашему здоровью.
  
- Объекты исследования:
- Гаджеты: телефоны, компьютеры, планшеты...

# АКТУАЛЬНОСТЬ РАБОТЫ:

Сегодня практически у каждого ребенка, начиная с первого класса, есть телефон, планшет и другие гаджеты. Однако, при чрезмерном увлечении инновационная техника, которая призвана облегчать жизнь в обществе, может быть вредной для здоровья. Противостоять гаджетам и интернету очень трудно. Сегодня гаджеты: доступный способ получения информации, способ развлечься, способ самовыражения оригинальным аксессуаром. Исследования современных ученых, наблюдения психологов, педагогов свидетельствуют о неоднозначном влиянии гаджетов на детей. Сложившаяся ситуация в обществе обуславливает необходимость пристального внимания к проблеме со стороны системы образования, а также необходимость выстраивания модели обучения, обеспечивающей безопасность, охрану здоровья, психологическую поддержку школьникам. В этой связи возрастает роль и ответственность учителя, школы за выработку привычек здорового образа жизни. Внедрение инноваций напрямую касается и нашей школы, где у каждого учащегося, начиная с первого класса, есть телефон, планшет и т. д.

Тяжело представить себе в наше время человека, который бы не пользовался гаджетами. Они так глубоко проникли в нашу повседневную жизнь, что мы уже не знаем, что делать при их отсутствии. Мы живем в мире, где компьютер, планшет, смартфон, мобильный телефон считаются такой же привычной вещью, что и электрическое освещение, телевизор и машина. Но взрослые пытаются ограничить время, которое дети проводят за электроникой, мотивируя это тем, что гаджеты вредны и вызывают привыкание и зависимость.

Мы решили проверить, так ли это.

Гаджет (англ. gadget — штукавина, приспособление, устройство, безделушка, приبلуда) — небольшое устройство, предназначенное для облегчения и усовершенствования жизни человека. Гаджеты широко распространены в самых разных сферах: спорт — фитнес-трекеры, смарт-браслеты, спортивные устройства, в том числе и «умная» одежда; медицина: электронные пластыри, трикодеры, гидрокоптеры, экзоскелеты; развлечения: смартфоны, планшеты, музыкальные плееры, игровые приставки, очки для дополненной и виртуальной реальности, а также многое другое.

В настоящее время люди активно пользуются гаджетами. Эта активность с каждым годом повышается быстрыми темпами, особенно в России, где современные технологии лишь в последнее десятилетие стали доступны широкому классу населения.

Сегодня никто не удивится, если увидит школьника со смартфоном или планшетом в руке. Дети используют гаджеты для игр, общения, просмотра видеороликов и даже выполнения домашнего задания. По новым госстандартам, обучение школьников младших классов должно проходить в электронной среде.

Педагоги используют электронные учебники, журналы и дневники, а ученики, в свою очередь, уже с первого класса занимаются на компьютерах Apple. На уроках в школах используют видеосистемы, медийную связь и интерактивные доски. С помощью компьютеров ученики делают презентации, видеоролики и различные проекты.

Молодые люди являются основными пользователями гаджетов, однако в одном случае это приводит к тому, что они учатся лучше (дополнительные возможности и т.п.), а в другом случае - использование гаджетов отрицательно и нейтрально влияет на процесс обучения (отвлекаются от главного, играют в игры, не умеют искать информацию и т.п.). Интересно понять, чем это может быть обусловлено - спецификой самих студентов, спецификой образовательной программы или особенностью гаджетов. Почему для одних использование гаджетов приводит к качественному скачку в эффективности обучения, а для других - оно является губительным и лишь мешает освоению учебных дисциплин.

Использование средств информационных технологий в процессе образования открывает дополнительные возможности для качественного улучшения образования, повышения его интенсивности. Перечислим ряд основных возможностей, предоставляемых средствами информационных технологий:

- компьютерная визуализация учебной информации любого характера: как реальных объектов изучения, так и виртуальных;
- архивное хранение и передача больших объемов информации любого характера: графическая, текстовая;
- легкая доступность информации;
- автоматическое решение вычислительных и информационно-поисковых задач;
- облегчает возможность контакта с преподавателем в любой момент времени в случае необходимости, моментальная доступность к необходимым в рамках курса материалам, облегчает контроль успеваемости, как для педагога, так и для обучающегося.

- Обучение совмещается с развлечением. На сегодняшний день есть множество игр для планшетов и смартфонов, которые расширяют кругозор ребенка и помогают ему освоить различные навыки. Мы рассмотрели как детские развивающие игры, так и обучающие программы. При отборе учитывались положительные отзывы педиатров и психологов, а также оценки пользователей.
- Например игра «Самоучка» Приложение, которое поможет маленькой дочке или сыночку выучить цвета. Сам процесс обучения проходит в игровой форме. Вместе с виртуальным другом ребёнок быстро и весело поймёт, во что окрашен мир.
- Так же можем привести в пример приложение «Азбука-алфавит для детей» Разработка предназначена для увлекательного изучения русского алфавита. Красочные и смешные картинки заинтересуют детей, а простое управление позволит им самим листать, прослушивать и запоминать буквы. Это приложение адаптировано как для маленьких экранов мобильных телефонов, и для планшетных ПК.
- Еще одним из развивающих приложений может быть «Математика и цифры для малышей». С этим помощником детишки быстро научатся считать. Вы сможете выбрать для ребёнка определённое упражнение (выберите в меню). Ребенку предлагают считать животных, обводить цифры и решать простые примеры. Благодаря озвучке чисел и мультяшному оформлению ребёнок будет с удовольствием учиться самой простой арифметике.
- В настоящее время мы можем рассмотреть множество игр, которые тренируют мелкую моторику, внимание и память, другие – развивают зрительное и слуховое восприятие, а также многие игры развивают творческие способности ребенка.



- Не стоит забывать, что у всего - две стороны, так и здесь, у гаджетов и их использования есть свои минусы:
- Проблемы со здоровьем:
  - Одним из самых важных минусов, который можно отметить в использовании гаджетов детьми – это влияние на здоровье. При длительном использовании планшета ребенок долгое время может находиться в неудобной, неправильной позе, что может привести к нарушению осанки и циркуляции крови. Кроме того, детские глаза испытывают колоссальную нагрузку, вследствие чего рано возникают проблемы со зрением.
- Эмоциональная зависимость:
  - Если ребенок проводит слишком много свободного времени за компьютером, планшетом или смартфоном, то у него формируется зависимость от них. Постепенно другие развлечения становятся неинтересны, а лишившись любимого электронного устройства, ребенок начинает нервничать и капризничать. Психологи подчеркивают, что вредна именно безмерная увлеченность компьютером, а также зависимость от него, поэтому родители должны установить правила, например, давать возможность поиграть на нем в качестве поощрения: когда ребенок выполнил назначенную ему работу или домашнее задание, тогда можно поиграть на планшете.
  - В некоторых случаях интернет упрощает процесс получения информации, и дети перестают самостоятельно мыслить, анализировать и изучать материал.

# Влияние гаджетов на здоровье детей и подростков

Гаджеты	Возраст		
	7-10 лет	10-14 лет	15-18 лет
Телефон (Смартфон)	80%	60%	40%
Планшет	90%	70%	50%
Компьютер	100%	80%	60%
Телевизор	100%	80%	60%

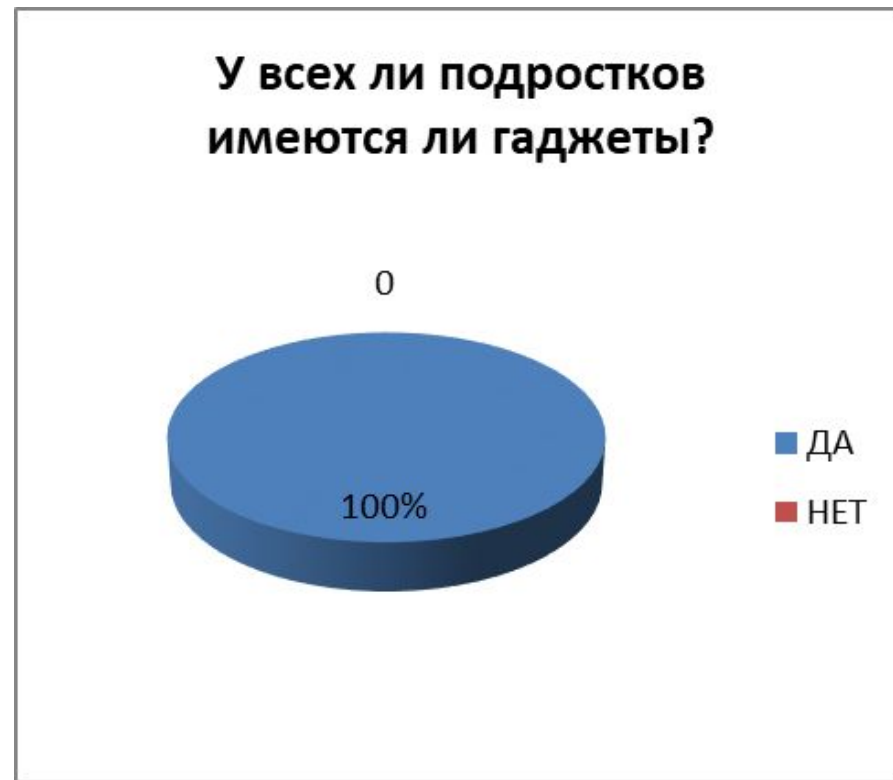
Маркетинговые исследования

Во время своего исследования я поставил такие вопросы, как:

1) У всех ли подростков имеются ли гаджеты?

Рисунок 1. Наличие гаджетов у подростков

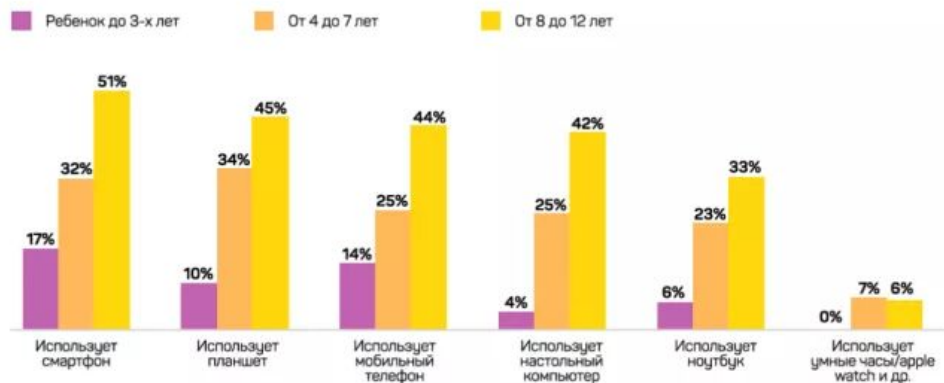
Как видно из рисунка 1, что у каждого ребёнка в нашей школе имеется гаджет в виде телефона с выходом в интернет



# Освоение гаджетов с рождения

## Осваивают гаджеты с рождения

Каждый или почти каждый день



Данные исследования Института современных медиа (МСММ). Опрос родителей детей возраста до 12 лет, телефонные интервью (CAT). Всего в исследовании участвовали 371 респондент, проживающие в городах РФ с численностью более 100 тысяч человек. Декабрь 2017.

Рисунок 2. Освоение гаджетов с рождения

По результатам рисунка 2 можно сказать, что дети до 3-х лет максимально быстро осваивают смартфон (17%), затем осваивают мобильный телефон (14%), затем планшет (10%), затем ноутбук (6%), и в последнюю очередь настольный компьютер (4%).

Чтобы найти ответ на поставленный вопрос: Как влияют гаджеты на успеваемость школьников, мы провели опрос в своей школе. Были выбраны 3 категории школьников: 1-4 классы, 5-9 классы и 10-11 классы. Всем задавали три одинаковых вопроса.

- Первый вопрос звучал так «Сколько времени в день вы используете гаджеты». 3 варианта ответа:
  - 1) < или = 1 час;
  - 2) 2-3 часа;
  - 3) > или = 4 часа.
- Используют телефон 186 человек. Из них менее часа или час уделяют ему время 58 человек, 2-3 часа 53 человека и четыре или более 75 человек. Используют планшет 84 ученика. Час или менее ему уделяют 50 человек, 2-3 часа 29 человек и четыре или более 5 человек. Используют компьютер 177 человек. Из них 52 человека уделяю компьютеру час и менее, 2-3 часа 54 человека и четыре или более часа 71 человек.

Второй вопрос звучал так: «Как часто вам помогают гаджеты в учебном процессе». 4 варианта ответа:

- 1) постоянно;
  - 2) часто;
  - 3) иногда;
  - 4) не использую для учебного процесса.
- Учащиеся в начальной школе с 1-4 классы. Из 59 человек 10 сказали, что гаджеты постоянно им помогают в учебном процессе, 7 человек часто, 12 иногда и 32 не используют гаджеты для учебного процесса.

## Начальная школа

- Учащиеся с 5 по 9 классы на этот же вопрос ответили так: из 84 человек 15 помогают гаджеты постоянно, 35 часто, 34 иногда и никто не сказал, что не использует гаджеты.

- Средняя школа

- Ученики с 10-11 класс ответили так: из 30 человек постоянно используют 19, 8 часто, 3 иногда и никто не ответил, что не использует гаджеты для учебного процесса.

- Старшая школа

- И третий вопрос опроса звучал так: «С какой целью вы используете гаджеты больше: для учебного процесса или для развлечений». Из всех опрошенных 199 ответили, что для учебного процесса 56 человек, а для развлечения 143 человека.

- Выводы: Как мы видим из диаграмм, построенных на основании опроса учащихся нашей школы:
- 1) К старшему классу уже все ученики пользуются гаджетами.
- 2) Так же с возрастом увеличивается и время пользования гаджетами, особенно учащимися старших классах (более 4 часов).
- 3) Ученики нашей школы, но думаем, не только нашей, слишком много времени проводят за компьютерами и слишком активно используют свои телефоны для игр, развлечений и виртуального общения, но не для учебы.



- После проведенного опроса нас заинтересовал вопрос: Как и сколько времени используют свои гаджеты подростки других стран? Вот только несколько примеров:
- Некоммерческая организация Action for Children в своих отчетах писала, что
  - 23.1% родителей не могут контролировать время использование гаджетов своими детьми;
  - из-за зависимости от гаджетов 10% родителей не могут заставить своих детей делать домашнюю работу, и дети идут в школу с невыученными уроками;
  - 17.5% родителей не могут во время уложить детей спать, что, конечно же, негативно сказывается на их активность и работоспособность на уроках.
- Также данная организация провела следующий эксперимент:
  - Она опросила 800 14-летних подростков на тему того, сколько времени они проводят за гаджетами. А через 2 года посмотрела результаты их выпускных экзаменов. Оказалось, что дети, которые пользовались гаджетами на 1 час больше своих сверстников, сдавали экзамены на 2 балла хуже.

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).

- 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 их со взрослыми.
- Что же делать? После таких шокирующих цифр хочется полностью запретить использование гаджетов детям, начиная с младшего возраста и свести к минимуму пользование ими у учащихся. Но...мы все прекрасно понимаем, что это НЕВОЗМОЖНО.
- Подводя итог вышесказанному, надо отметить, что обучение с использованием компьютерных технологий – это весьма увлекательный процесс, который характеризуется высокой эффективностью. Но использовать гаджеты надо не во вред своему здоровью и не заменять виртуальные общения вместо живого разговора, но ГЛАВНОЕ необходимо отметить, что ребенку, впрочем, как и взрослому человеку, следует приучать себя к некоторым правилам, приводящим к уменьшению вредного

# НЕЛЬЗЯ

- Во-первых, нельзя носить мобильный телефон в кармане пиджака или рубашки с левой стороны груди. Там находится область сердечной мышцы.
- Во-вторых, нельзя держать гаджеты, миникомпьютеры, мобильные телефоны и мини радиоприёмники под подушкой, на которой человек отдыхает во время сна.
- В-третьих, не стоит в момент разговора по телефону часто использовать громкую связь или пользоваться проводной гарнитурой.
- В-четвертых, во время гудкового вызова не следует прислонять телефон непосредственно возле уха. Это наиболее опасный момент для воздействия на организм. Именно это время происхождения максимального выброса электромагнитного излучения.

# НУЖНО

- Монитор должен располагаться так, чтобы середина его была напротив глаз человека, и располагаться от глаз на расстоянии вытянутой руки. На экране не должны отражаться никакие предметы.
- Окно должно быть расположено перпендикулярно экрану монитора. Освещённость в комнате должна быть немного меньше освещённости экрана.
- Экран планшета должен располагаться в 30-40 см от глаз ребенка. Желательно держать его под углом 10-20 градусов так, чтобы взгляд на дисплей падал немного сверху вниз.
- Нужно научить ребенка правильно сидеть — не сутулиться, не класть ногу на ногу, не задирать голову.
- Противопоказано смотреть мультфильмы или играть в игры на планшете в положении лежа.

# Мода без гаджетов

По мере увеличения роли смартфонов и других гаджетов в нашей жизни, популярным стало течение digital detox, предусматривающее сознательный отказ от гаджетов и интернета.

"Телефон без функций" можно рассматривать как часть этой кампании.

В интернете можно найти десятки инструкций "как побороть зависимость от смартфона", где рекомендуют в том числе не использовать смартфон в качестве будильника, чтобы не погружаться в него сразу после пробуждения.

Согласно отчёту WTM Global Trends 2012, в ближайшие годы цифровая детоксикация может стать одним из главных трендов туриндустрии.

В кафе все чаще появляются объявления в стиле "у нас нет Wi-Fi, поговорите друг с другом", а в социальных сетях распространяют правила игры, в которой первый притронувшийся к смартфону за ужином, должен оплатить весь счет.

В США всех активно призывают отключать гаджеты в специальный день National Day of Unplugging. Сообщить миру о своём опыте временного отказа от гаджетов можно, сфотографировавшись с табличкой. Следующее "отключение" намечено на 6–7 марта 2015 года.

"У большинства людей, пользующихся смартфонами, нет зависимости, но есть злоупотребления. В любом случае бороться с этим нужно, занимая себя чем-то более социально приемлемым, например, найти хобби. Когда у тебя этого нет, когда ты пустой, вот тогда появляются попытки как-то заместить это гаджетами или чем-то еще", - говорит Малыгин.

# ПОДВЕДЁМ ИТОГИ:

Современное поколение детей растёт с телефонами, смартфонами, планшетами в руках. Не стоит совсем лишать ребенка технических плодов прогресса, так как это является частью современной культуры. Однако чем более разнообразен досуг ребенка, тем меньшую часть его жизни будут занимать гаджеты. Научить детей отделять виртуальную реальность от действительности, учить правильно организовывать работу с техникой, получать от этого пользу и не тратить зря время, предостерегать, чтобы привычка не переросла в зависимость – задача взрослых.

Спасибо за  
внимание!

