

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1 г.Свирска»

Городская научно-практическая конференция в начальной школе

«Гаджеты для подростка - помощники или враги?»

Автор: Матвеев Роман, 3А класс

Преподаватель: Картакова Н.И.,
учитель информатики

г.Свирск, 2017г

Оглавление

Введение	3
1. Основная часть	4
1.1. Распространенность гаджетов	4
1.2. Отрицательные влияния гаджетов	4
1.3. Положительные качества гаджетов	5
2. Исследование	6
2.1. Используемые материалы	6
2.2. Методы обработки данных	6
3. Результаты и их обсуждение.....	6
Заключение	10
Список литературы	11
Приложение	12

Введение

Гаджет – небольшое устройство, предназначенное для облегчения и усовершенствования жизни человека. Планшет, MP3-плеер, электронная книга, цифровой фотоаппарат, смартфон, ноутбук - вот некоторые примеры гаджетов.

Сегодня в нашу жизнь прочно вошли различные электронные устройства. Нас, современных детей трудно представить без технологичных гаджетов. Даже 3-4-летние малыши сегодня умело играют на планшетах. Но может ли любовь к электронным устройствам причинить реальный вред? Стоит ли ребенку запрещать пользоваться ими? Каждый школьник, начинающий свое общение с гаджетами, должен знать, что не только человек управляет ими, но и гаджеты оказывают воздействие на людей.

По ходу исследовательской работы хотелось бы понять: на самом ли деле ежедневная занятость гаджетами может положительно или отрицательно влиять на овладение школьными знаниями. Принято решение изучить эту проблему на примере своей школы.

Тема работы: Гаджеты для подростка - помощники или враги?

Цель работы: Выяснить влияние гаджетов на овладение школьными знаниями.

Гипотеза: Роль гаджетов в жизни обучающихся на разных этапах обучения может быть положительной или отрицательной.

Задачи:

1. Провести анкетирование среди обучающихся 3-х, 7-х, 11-х классов, которое поможет выяснить помогают ли гаджеты в образовании школьников.
2. Выяснить у обучающихся 3-х, 7-х и 11-х классов, сколько времени они уделяют гаджетам, для чего их используют.
3. С целью рационального использования гаджетов разработать информационный буклет с рядом полезных приложений.

1. Основная часть

1.1. Распространенность гаджетов

Сегодня подростки лучше взрослых обращаются с высокотехнологичными смартфонами и планшетными компьютерами. Главное достоинство современных электронных помощников гаджетов - обеспечение быстрой и доступной связи, комфорта и доступа к информации. Как свидетельствуют данные опроса Фонда Общественного Мнения (ФОМ), большинство россиян уверены, что современные электронные гаджеты бесспорное благо для человека и приносят больше пользы, чем вреда.

1.2. Отрицательные влияния гаджетов

Частое и ненормированное использование гаджетов может привести к ряду негативных последствий:

Проблемы со здоровьем. Частое сидение за компьютером или планшетом может привести к покраснению и сухости глаз, ухудшению зрения, нарушению осанки, проблемам с мышцами (от их длительной неподвижности), кислородному голоданию мозга (в результате сдавливания сосудов и отсутствия свежего воздуха), расстройствам сна.

Психологические проблемы. Дети, с раннего возраста много пользующиеся гаджетами и мало времени проводящие со сверстниками, могут иметь проблемы с социальной адаптацией. Им трудно общаться с людьми, находить с ними общий язык, они робки и застенчивы, мало знают о жизни за пределами компьютера и часто теряются в реальных жизненных ситуациях.

Зависимость. Это самое серьезное последствие от использования гаджетов. Оно формируется под влиянием многих аспектов (частое использование устройства, отсутствие других интересов в жизни, проблемы личного характера и т.д.) и имеет целый ряд симптомов.

1.3. Положительные качества гаджетов

Персональные компьютеры, ноутбуки, планшеты и смартфоны хороши тем, что дают доступ к информации в Интернете и позволяют использовать различные программы. Можно выделить следующие положительные моменты использования данных устройств:

Развитие мелкой моторики. Работа на устройствах с джойстиком, кнопками и сенсорным экраном позволяют разрабатывать пальчики и тренировать мелкую моторику. А слежение за движением компьютерной мыши на экране позволяет тренировать внимание.

Обучение младших школьников происходит с помощью специальных обучающих программ и игр, использующих зрительные образы и активные формы работы самого ребенка. Очень хороши игры, в которых предлагается проблемная ситуация и требуется найти ее разрешение, анализируя исходные данные, занимаясь поисковой и исследовательской активностью.

Доступ прямо из дома к большому количеству полезной информации. В Интернете школьники могут прочитать последние новости, найти тексты книг, отыскать интересную информацию о великом открытии, путешественнике, историческом событии и пр. Преимущество Интернета перед библиотекой - мгновенное поступление новой информации.

Формирование у школьников навыка поиска и фильтрации информации. Наиболее активно данное умение формируется в подростковом возрасте. Обилие различных информационных сайтов ставит школьника перед необходимостью анализировать все получаемые сведения и отбирать из них достоверные. Помимо навыков поиска и фильтрации информации это развивает также способность к критическому мышлению.

2. Исследование

2.1. Используемые материалы

Исследование проводилось в период с ноября по декабрь 2016г на базе МОУ СОШ №1. С целью подтверждения выдвинутой гипотезы, было проведено анкетирование среди учеников 3А, 7Б и 11А классов с последующей обработкой полученных данных. Всего, в ходе проекта обработано 67 анкет обучающихся (3А класс – 22 анкеты; 7Б класс – 25 анкет; 11А класс – 20 анкет).

2.2. Методы обработки данных

В качестве метода обработки полученных данных использовался простой математический подсчет для последующего сравнения и выявления преобладающих результатов.

3. Результаты и их обсуждение

В опросе приняли участие 67 учеников. Каждому была предложена анкета (Приложение 1), состоящая из пяти вопросов.

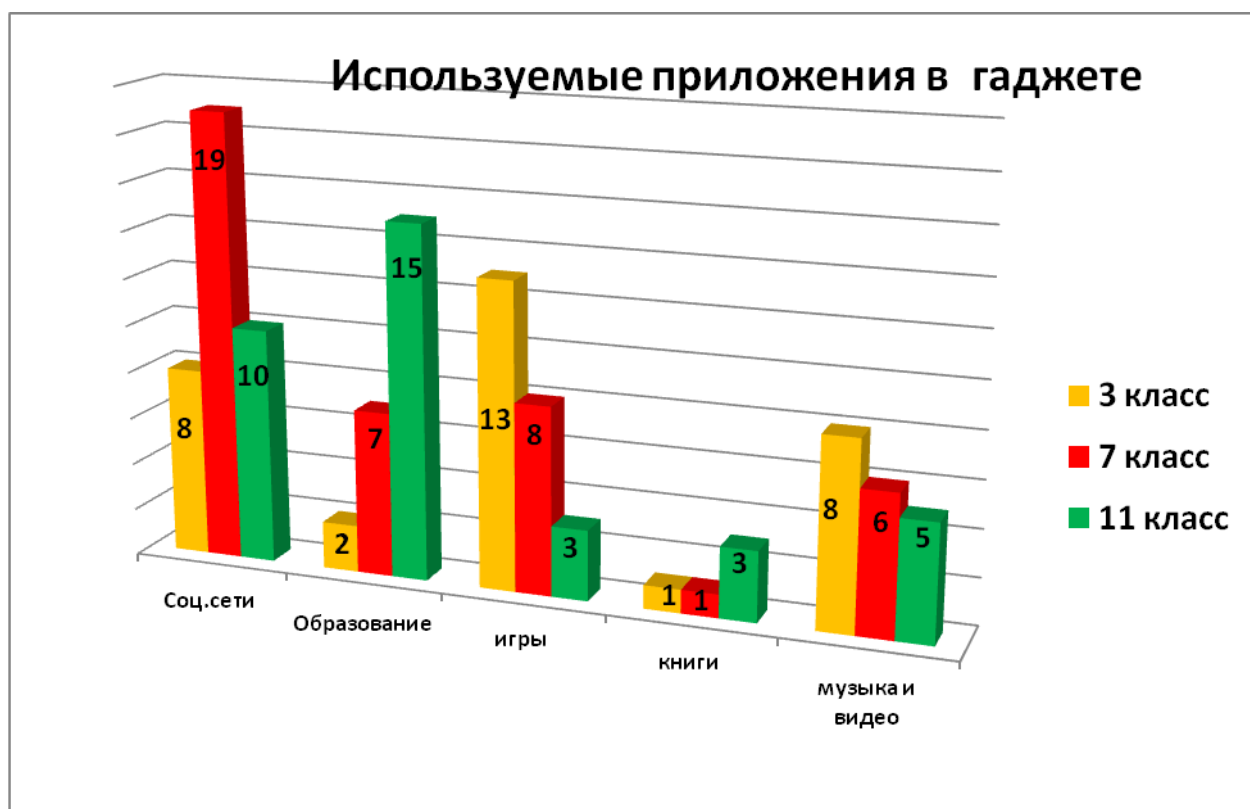
Проанализировав анкеты, выяснили, что школьники всех классов чаще всего из гаджетов используют телефон и компьютер. Меньше всего – планшет.



Цель вопроса анкеты, «Какие категории приложений в твоём гаджете ты используешь чаще всего?» – определить используют ли ученики, познавательные приложения для овладения школьными знаниями. Результаты анкетирования были занесены в таблицу:

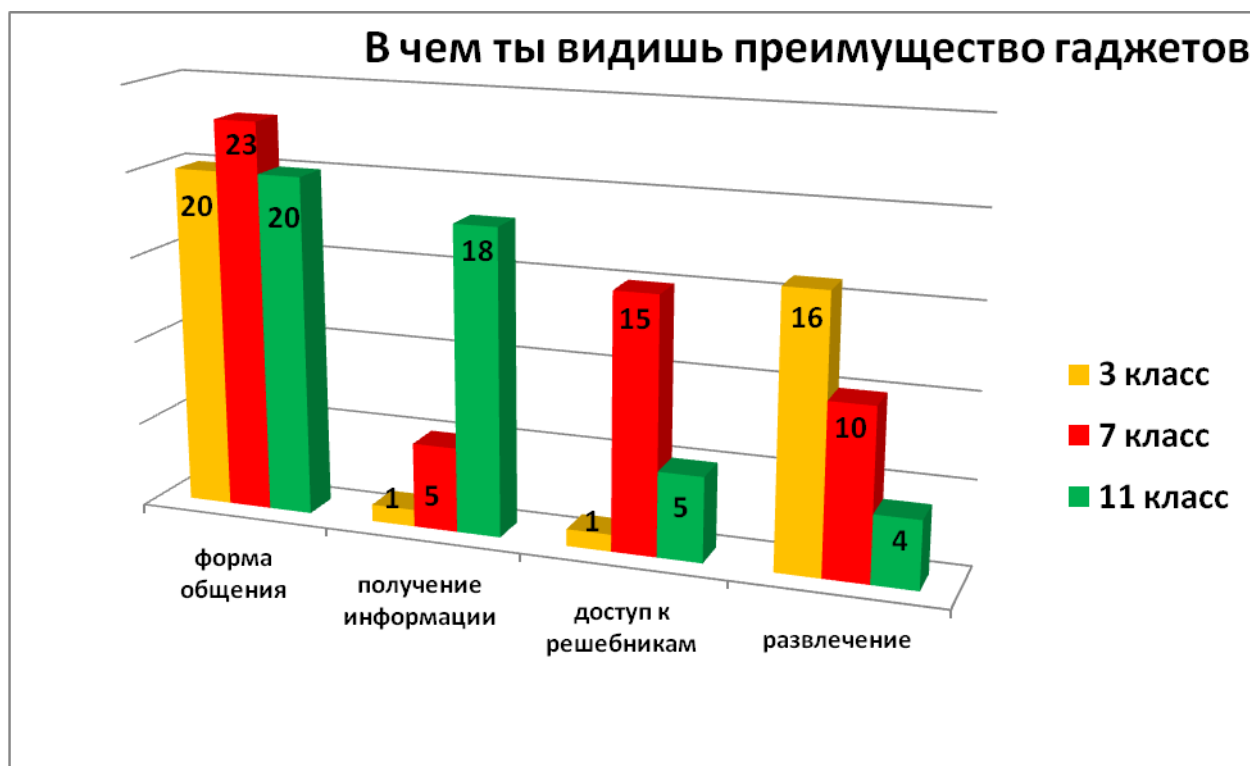
	3 класс	7 класс	11 класс
Соц.сети	8	19	10
Образование	2	7	15
Игры	13	8	3
Книги	1	1	3
Музыка и видео	8	6	5

Полученные результаты представлены в виде диаграммы, из которой наглядно видно, что приложения для овладения школьными знаниями, электронные книги чаще всего используют ученики 11-го класса. Ученики 7-го класса больше всего времени проводят в социальных сетях, а ученики 3-го класса заняты играми и слушают музыку. Дети не ценят время, легко расходуют его на игры, социальные сети, а не на полезные дела, обучение.

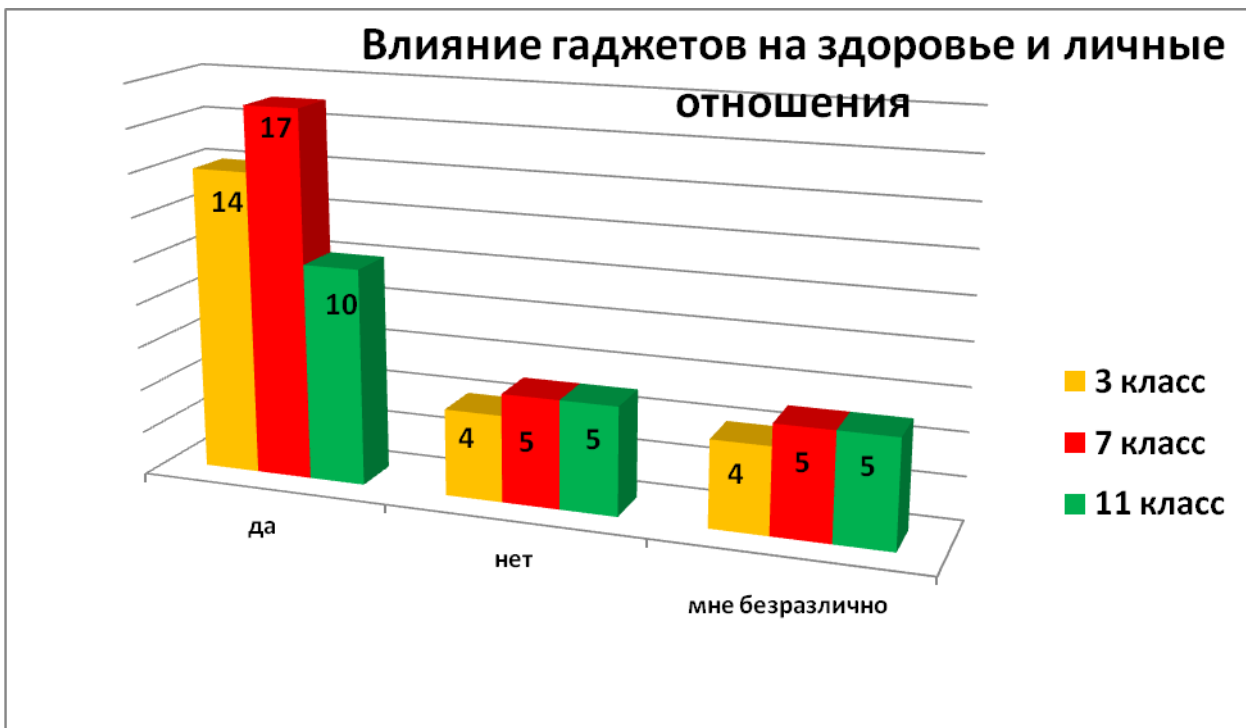


Вопрос анкеты «В чем ты видишь преимущество гаджетов», показал, что гаджеты дают возможность связаться с близкими людьми в любой

момент времени, т.е. основное назначение – общение. Но если ученики 11 классов на первое место ставят гаджет как способ получения справочной информации, то у школьников 7-го класса – это помощник в выполнении домашнего задания, в качестве быстрого доступа к решебникам, а для учеников начальных классов – это возможность скачивания игр, музыки.



На вопрос анкеты «Согласен ли ты с утверждением, что современные гаджеты и игры частично несут вред росту личности человека и плохо влияют на его здоровье?» большинство школьников 3-го, 7-го, 11-го классов ответили положительно, но есть и такие в каждом классе, кому безразлично - вредны гаджеты или нет.



Из заключительного вопроса анкеты «Как ты считаешь: помогает ли гаджет в овладении школьными знаниями» видно, что ученики 7-го и 11-го класса понимают пользу от правильного использования гаджетов, в отличие от учеников 3-го класса.



Заключение

Таким образом, по результатам исследования, можно отметить, что опрошенные активно пользуются гаджетами, однако школьники начальных классов применяют гаджеты только для развлечений, не зная обо всех функциональных возможностях устройства. Ученики старших классов понимают, что гаджеты – это реальная помощь в развитии, при правильном использовании учебных приложений можно извлечь пользу из гаджетов, а не использовать их только как развлечение.

Гаджеты нужно использовать с умом. Нет ничего однозначно хорошего или плохого, нужно всё, но в меру. Излишнее увлечение гаджетами может иметь отрицательные последствия, как для физического, так и для психического здоровья.

И все же – как современные технологии влияют на процесс получения знаний? Отвлекают они школьников от учебников или же, наоборот, являются дополнительным источником информации.

Изучив данную работу, можно убедиться, что выдвинутая гипотеза верна. Это исследование в очередной раз доказывает - все зависит от человека и его желания чему-то научиться в жизни. Если подросток научится правильно пользоваться компьютерными новинками, то в дальнейшем ему это только пригодится. Важно, чтобы гаджет был помощником в раскрытии талантов.

Для рационального использования гаджетов в овладении школьными знаниями, были разработаны информационные буклеты с рядом полезных приложений для учеников любого возраста (Приложение 2).

*В каждом доме нужен гаджет
Можно с ним и есть, и спать...
Только гаджет не подскажет
Как тебе счастливым стать.*

Список литературы

1. Гаджеты. Что это такое? <http://shkolazhizni.ru/archive>
2. Дети и электронные гаджеты: Кто кого?
<http://www.artofcare.ru/top/6665.html>
3. Детский сайт для родителей «Малютка». <http://malyutka.net>
4. Подросток и современные гаджеты. Эксперимент. <http://l-pankova.ru/podrostok-i-sovremennye-gadzhety-eksperiment/>
5. Полезные приложения для школьников. <https://lifehacker.ru>.
6. Сайт для родителей «Школа профилактики Мамина забота». Детские гаджеты: польза или вред. <http://schoolofcare.ru/articles>
7. Сайт журнала "Здоровье". Электронные дети.
http://zdr.ru/articles/elektronnue_deti

Анкета

1. Что чаще всего ты используешь из гаджетов?
 - телефон
 - планшет
 - компьютер
 - ноутбук
 - другой гаджет

2. Какие категории приложений в твоём гаджете ты используешь чаще всего
 - социальные сети
 - образование
 - игры
 - книги
 - спорт и здоровье
 - музыка и видео

3. В чём ты видишь преимущество гаджетов?
 - форма общения
 - получение справочной информации
 - доступ к решебникам
 - скачивание игр, музыки

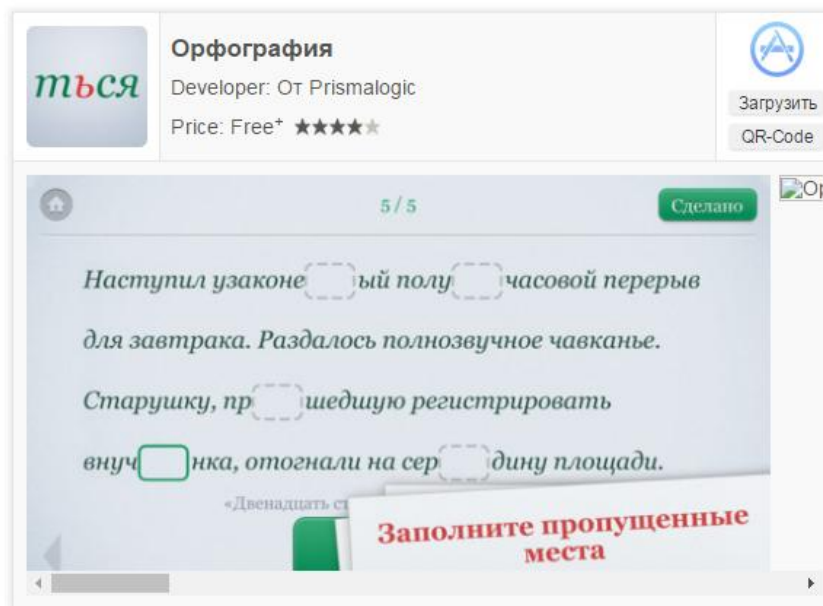
4. Согласен ли ты с утверждением, что современные гаджеты и игры частично несут вред росту личности человека и плохо влияют на его здоровье?
 - да
 - нет
 - мне безразлично это

5. Как ты считаешь: помогает ли гаджет в овладении школьными знаниями
 - да
 - нет
 - не знаю

Полезные приложения для гаджета

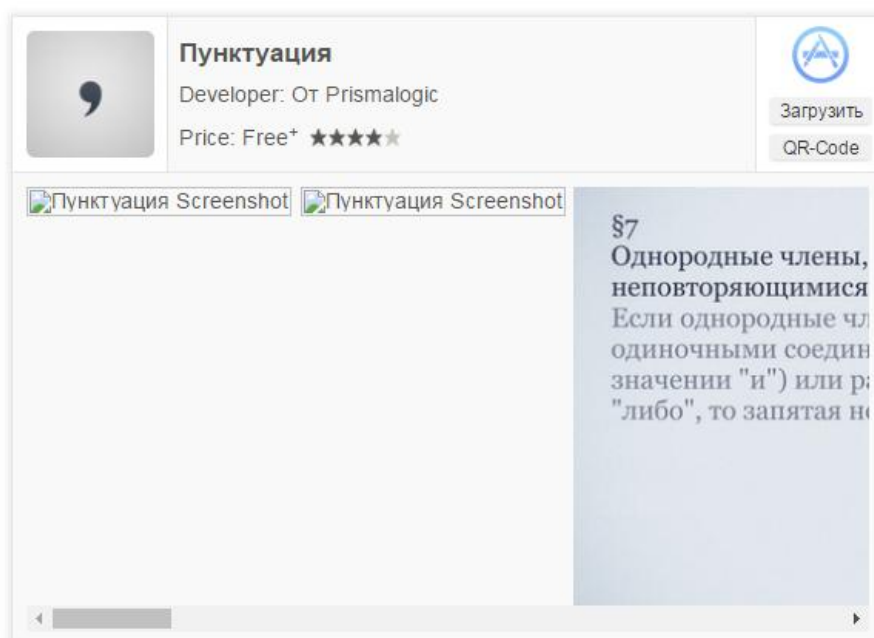
Орфография

Полезное приложение для всех, кто хочет грамотно писать на русском языке. Оно сделано в игровой форме, но если вы допустите ошибку, вас тут же ознакомят с правилами, которые вам нужно будет запомнить раз и навсегда.



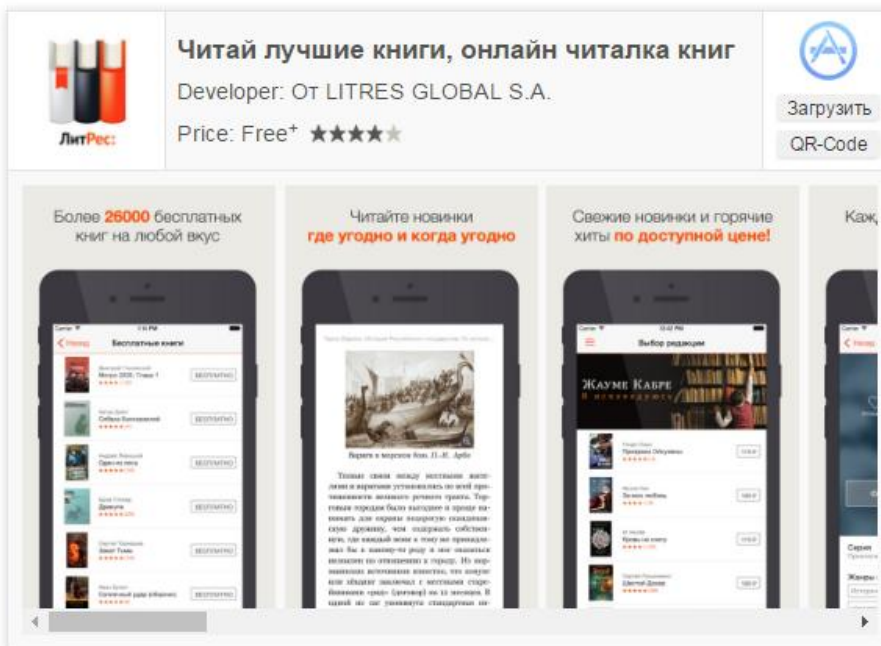
Пунктуация

Пунктуация — еще одно приложение от разработчиков Орфографии. В нем вам нужно будет вставлять уже не пропущенные буквы, а знаки препинания. Ну и, конечно же, запоминать очень нужные и полезные правила.



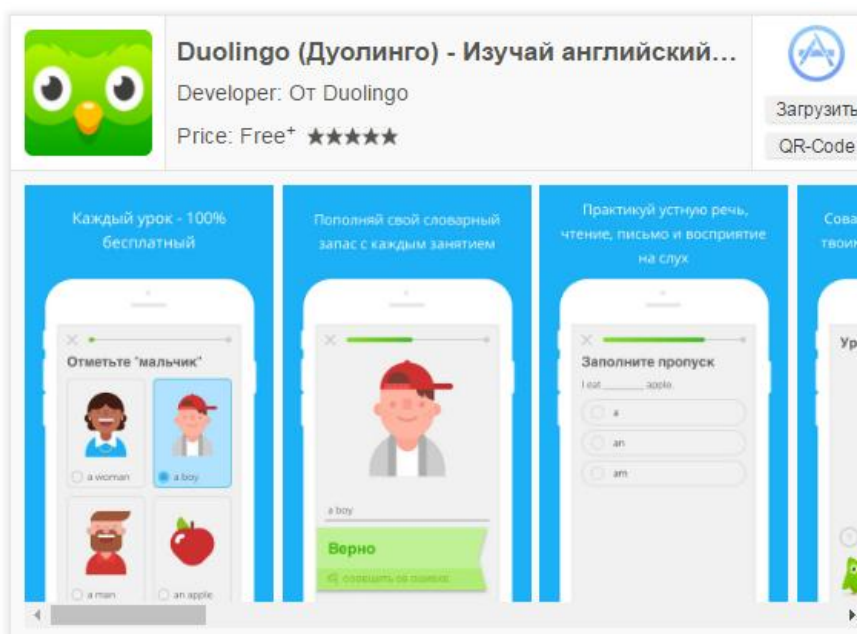
Читай!

Отличная библиотека книг, в которой любой школьник или студент найдет классику отечественной или зарубежной литературы. В приложении находится более 7 000 бесплатных книг.



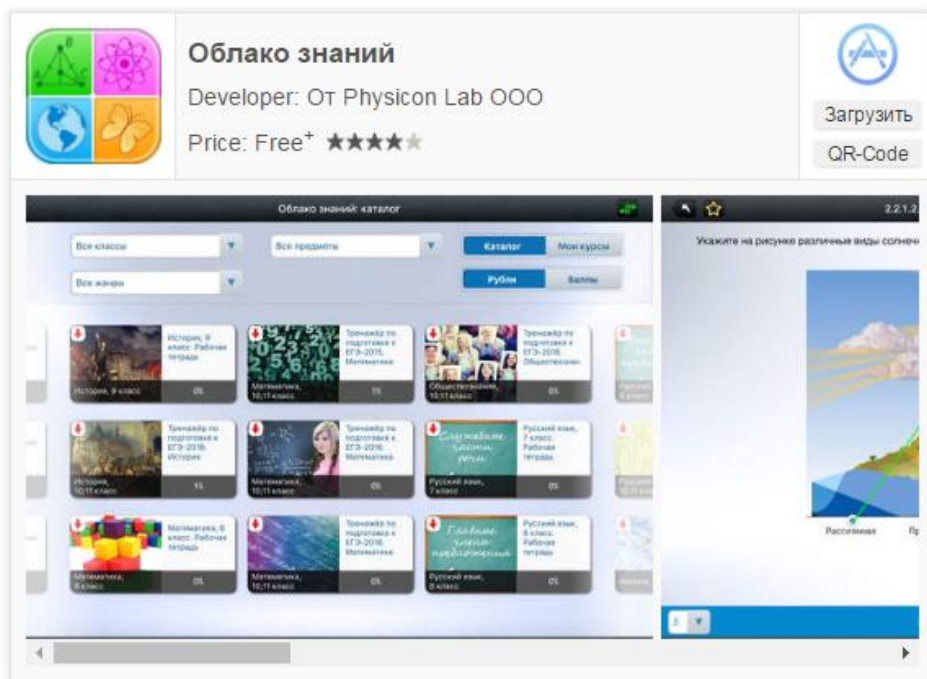
Duolingo

Duolingo — отличное приложение для тех, кто только начинает изучать английский и немецкий языки. В простой игровой форме вы, шаг за шагом, будете изучать новые слова и правила.



Облако знаний

Приложение включает в себя рабочие тетради по разным предметам с 5 по 9 класс. Комплекс пособий состоит из учебников, рабочих тетрадей, практикума, задачников и подготовки к экзаменам. Здесь вы сможете подтянуть свои знания по химии, биологии, географии и истории.



Кругозор: История

Полезное приложение для тех, кто хочет выявить свои пробелы в знаниях по истории. Как и Орфография с Пунктуацией, оно сделано в игровой форме. Однако после прохождения тестов, вы сможете понять, о чем вам стоит почитать на досуге.

