

МЕДИКО-СОЦИАЛЬНЫЕ АСПЕКТЫ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОНЛАЙН-ИГР МЛАДШИМИ ШКОЛЬНИКАМИ

Туровская А.М.

Белорусский государственный медицинский университет

Кафедра гигиены детей и подростков

Научный руководитель - к.м.н., доц. Солтан М.М.

Актуальность. Состояние здоровья человека зависит на 20% от наследственных факторов, на 20% – от условий внешней среды (экологии), на 10% – от деятельности системы здравоохранения и на 50% – от самого человека, от образа жизни, который он ведёт. Образ жизни ребенка определяется условиями, предопределенными взрослыми (родителями, воспитателями и педагогами). Быстрое развитие информационно-коммуникационных технологий влечет за собой колоссальное изменение образа жизни современного человека, в том числе и детей, досуг которых все чаще связан с онлайн-играми, что может приводить к негативным медицинским и социальным последствиям. В этой ситуации основная задача взрослых - помочь детям научиться сохранять собственное здоровье.

Цель исследования: выявить распространенность использования онлайн-игр и изучить их влияние на образ жизни и академическую успеваемость среди учащихся.

Материалы и методы. Всего было обследовано 50 учащихся в возрасте от 9 до 11 лет. Для целей исследования использовался анкетно-опросный метод. Статистическая обработка полученных данных проводилась с помощью компьютерной программы MS Excel.

Результаты и их обсуждение. Анализ результатов анкетирования показал, что среди опрошенных играют в онлайн-игры 75% детей, одинаково часто как мальчики, так и девочки. При этом половина игроков проводит за этим занятием от 2 до 4 часов в сутки, треть опрошенных – 4 и более часов, и только около 17% - 1-2 часа. Анализ академической успеваемости показал, что около 60% играющих имеют оценки от 6 баллов до 9 баллов, четверть – от 8 до 10 баллов и около 17% - от 4 до 8 баллов. При этом все учащиеся, играющие 4 и более часов в сутки, относились к группе с успеваемостью 6-9 баллов. Среди игроков гуляют ежедневно на улице в зимний период времени 6,66% детей, в летний – 53,33%. В то время как, среди неиграющих детей: 40% и 60% соответственно. При этом среди ежедневно гуляющих игроков имеют академическую успеваемость 8-10 баллов 6,67% детей (в зимний период) и 13,33% детей (в летний период). Среди детей, неиграющих в онлайн-игры, но ежедневно бывающих на свежем воздухе, имели 8-10 баллов 40% независимо от времени года. Длительность ночного сна более 8 часов имели 66,67% игроков и 80% неиграющих детей. При этом академическая успеваемость в 8-10 баллов была отмечена у 6,67% игроков и 40% неиграющих детей. Анализ игрового сюжета показал, что в 83,33% случаев это игры с элементами насилия и жестокости, и только в 16,67% случаев сюжет игры учит детей заботиться об окружающих людях и животных. Среди играющих в игры с элементами насилия 80% относились к группе с успеваемостью 6-9 баллов. В то время как, все дети, игры которых не содержали элементов насилия, имели успеваемость от 8 до 10 баллов.

Выводы. Большинство учащихся начальной школы в качестве досуга выбирают онлайн-игры. Подобное времяпрепровождение влияет на образ жизни, снижая физическую активность и физиологическую длительность ночного сна, а также на академическую успеваемость учащихся. Необходима целенаправленная профилактическая работа по формированию навыков здорового образа жизни среди детей и их родителей с акцентом на рациональную организацию досуга школьников.