

А. М. Туровская

ВЛИЯНИЕ ОНЛАЙН-ИГР НА АКАДЕМИЧЕСКУЮ УСПЕВАЕМОСТЬ И ОБРАЗ ЖИЗНИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ

Научный руководитель: канд. мед. наук, доц. М. М. Солтан

Кафедра гигиены детей и подростков,

Белорусский государственный медицинский университет, г. Минск

Резюме. В работе приведены результаты обследования 117 учащихся в возрасте от 9 до 11 лет. Проанализировано влияние онлайн-игр на академическую успеваемость, досуг и образ жизни младших школьников. Обоснована необходимость формирования навыков здорового образа жизни среди детей и их родителей с акцентом на рациональную организацию досуга школьников.

Ключевые слова: *школьники, онлайн-игры, успеваемость, досуг, образ жизни.*

Resume. The results of the survey of 117 pupils aged 9 to 11 years are presented in the work. The influence of online games on the academic progress, leisure and lifestyle of pupils is analyzed. The necessity of formation of skills of a healthy way of life among children and their parents with an accent on the rational organization of leisure of pupils is grounded.

Keywords: *pupils, online games, academic progress, leisure, lifestyle.*

Актуальность. В период быстро развивающихся информационно-коммуникационных технологий появилось огромное множество онлайн-игр в различных жанрах, доступных для всеобщего пользования в интернете [1]. При наличии соответствующих средств коммуникации и базовых навыков пользования ими, любую игру может скачать даже ребенок. При отсутствии должного контроля со стороны взрослых дети могут проводить за ней неограниченное количество времени, что, с одной стороны, не безопасно для растущего организма, а с другой, может приводить к формированию зависимости от современных информационно-коммуникационных технологий [4]. Формирование аддиктивных форм поведения влечет за собой нарушение психики и личностного развития ребенка, что в дальнейшем приводит к школьной и социальной дезадаптации. Типичными проявлениями дезадаптивного поведения учащихся являются нарушения усвоения знаний (школьная неуспешность) и развитие стрессовых или невротических реакций, сопровождающихся психосоматическими расстройствами [3].

Цель: изучить распространенность использования онлайн-игр и их влияние на академическую успеваемость и образ жизни учащихся начальных классов.

Задачи:

1. Изучить распространенность онлайн-игр среди младших школьников.
2. Выявить гендерные особенности онлайн-времяпрепровождения.
3. Проанализировать сюжетную линию предпочитаемых онлайн-игр.
4. Оценить влияние онлайн-игр на академическую успеваемость учащихся начальных классов.
5. Оценить влияние онлайн-игр на образ жизни школьников.
6. Обосновать необходимость гигиенического воспитания и обучения родителей и школьников по формированию здоровьесберегающего поведения у детей.

Материал и методы. Всего было обследовано 117 учащихся в возрасте от 9 до 11 лет. Для целей исследования использовался анкетно-опросный метод. Обра-

ботка данных осуществлялась с помощью программ STATISTICA 8.0 (Stat Soft inc.), Microsoft Excel. Для оценки достоверности различий применялся критерий χ^2 [2].

Результаты и их обсуждение. При изучении распространённости онлайн-игр среди школьников было установлено, что такую форму проведения досуга выбирают 86,32% детей. При этом достоверно чаще для игр выбирают киберпространство мальчики (60,4%), чем девочки (39,6%; $\chi^2=25,13$; $p<0,001$).

При гендерном анализе предпочтений использования средств коммуникации оказалось, что 65% девочек предпочитают мобильные устройства для доступа к онлайн-играм, 15% - компьютеры, 20% - используют и мобильные устройства, и компьютеры (рисунок 1).

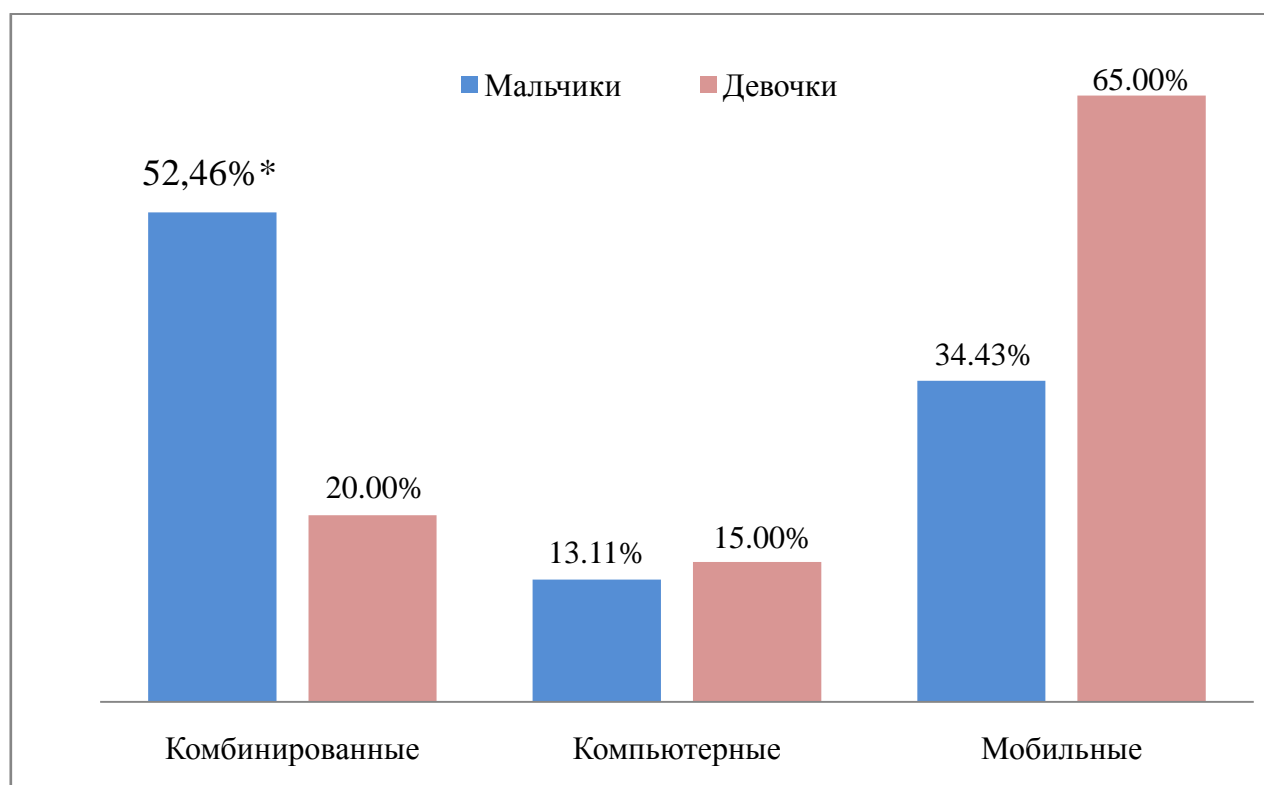


Рисунок 1 - Гендерные особенности использования различных средств доступа к онлайн-играм

В то время, как мальчики достоверно чаще используют комбинированные средства выхода в интернет (52,46%; $*\chi^2=11,92$; $p<0,001$).

Анализ длительности онлайн-временипрепровождения показал, что 68% опрошенных проводят в онлайн-играх от 1 до 2 часов в сутки, 21% - 2-4 часа, 10% - 4-6 часов и только 1% - 6 и более часов.

Сравнительный анализ длительности игрового времени и академической успеваемости показал, что по мере увеличения длительности игрового времени академическая успеваемость достоверно снижается. Так, среди школьников, длительность игрового времени которых составляла 1-2 часа, имеют академическую успеваемость от 8 до 10 баллов 55% респондентов. В то время, как среди детей, у которых длительность онлайн-игр составляла 2-4 часа, имеют академическую успеваемость от 8 до 10 баллов 39% респондентов ($\chi^2=54,032$; $p<0,001$).

Анализ предпочитаемого школьниками игрового сюжета показал, что 63% учащихся предпочитают онлайн-игры с элементами насилия и только в 37% случаев сюжет игр учит детей бережному и заботливому отношению к окружающим людям и животным. Среди школьников, которые проводят игровое время за играми с элементами жестокости и насилия, 55% имеют академическую успеваемость от 6 до 9 баллов, 14% - от 4 до 8 баллов и только 31% - от 8 до 10 баллов. В то время, как среди школьников, предпочитающих игры без насильственного контекста, имеют академическую успеваемость от 8 до 10 баллов 72% ($\chi^2=4,878$; $p<0,05$).

Выявлено статистически достоверное влияние онлайн-времяпрепровождения на образ жизни школьников: частоту прогулок зимой и летом и длительность ночного сна. Так, в зимний период года играют на улице ежедневно 23% школьников, играющих в онлайн-игры, и 47% детей, предпочитающих другие формы времяпрепровождения ($\chi^2=56,977$; $p<0,001$). В летний период ситуация несколько улучшается и ежедневно играют на улице 52% «игроков» и 87% «не игроков» ($\chi^2=56,977$; $p<0,001$).

При анализе длительности ночного сна выяснилось, что в будние дни спят от 8 и более часов 65% учащихся-игроков и 88% учащихся-не игроков ($\chi^2=7,922$; $p<0,01$), от 6 до 7 часов - 32% играющих и 12% неиграющих. Дети с длительностью ночного сна менее 5 часов в сутки были выявлены только среди «игроков» и составили 3%. В выходные дни ситуация среди «игроков» несколько улучшается: спят от 8 и более часов 78% учащихся-игроков и 88% учащихся-не игроков, от 6 до 7 часов - 18% играющих и 12% неиграющих. Дети с длительностью ночного сна менее 5 часов в сутки по-прежнему были выявлены только среди «игроков» и составили 4%.

Выводы:

1 Большинство учащихся начальной школы в качестве досуга выбирают онлайн-игры.

2 Онлайн-игры более характерны для мальчиков, которые чаще выбирают комбинированные средства для онлайн-времяпрепровождения.

3 Около трети опрошенных тратят на это занятие более 2 часов в сутки, каждый десятый - более 4 часов.

4 Сюжет большинства выбираемых игр имеет элементы насилия и жестокости.

5 Длительность онлайн-времяпрепровождения и игровой сюжет влияют на академическую успеваемость учащихся.

6 Дети, предпочитающие времяпрепровождение в киберпространстве, реже гуляют на свежем воздухе и меньше спят ночью.

7 Необходимо активизировать работу по формированию навыков здорового образа жизни среди детей и их родителей с акцентом на рациональную организацию досуга школьников.

8 Проведение профилактических мероприятий требует комплексного подхода с привлечением медицинских работников, психологов, педагогов и родителей.

A. M. Turovskaya

THE EFFECT OF ONLINE GAMES ON ACADEMIC PROGRESS AND LIFESTYLE OF PUPILS

Tutor PhD, associate professor M. M. Soltan

*Department of Hygiene of Children and Adolescents,
Belarusian State Medical University, Minsk*

Литература

1. Войскунский, А. Е. Киберпсихология в прошлом, настоящем и будущем [Текст] / А. Е. Войскунский // Журнал практического психолога. - 2010. - № 4. - С. 7-16.
2. Гланц, С. Медико-биологическая статистика / С. Гланц. - М.: Практика, 1998. – 459 с.
3. Кучма, В.Р. Формирование здоровья детей и подростков в современных социальных и эколого-гигиенических условиях / В.Р. Кучма. - М.: ММА имени И.М. Сеченова, 1996. - С. 58-63.
4. Могилёва, В. Н. Психофизические особенности детей младшего школьного возраста и их учет в работе с компьютером / В. Н. Могилёва. - М.: Академия, 2007. - С.167-194.