МОИ РОДИТЕЛИ ИЗ ПРОШЛОГО ВЕКА: АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ИГРЫ РАЗНЫХ ПОКОЛЕНИЙ

Борисова А.В.

г. Саратов, МОУ ЛИЦЕЙ № 4, 4 «А» класс

Научный руководитель: Кудрявцева И.Б., г. Саратов, учитель начальных классов, МОУ ЛИЦЕЙ № 4

Наши родители на собрании решили объявить наш класс территорией без гаджетов. Я, конечно, не поняла почему? А некоторые дети даже обиделись и разозлились. А учительница предложила мне сделать научно — исследовательский проект с целью выявить положительные и отрицательные стороны применения сотового телефона и планшета в нашей жизни, чтобы самим разобраться, чем опасны гаджеты, какой от них вред и какая польза. А так же больше понять родителей — чем же они занимались в своем детстве: как и во что они играли?!

Как обходились без мобильного телефона и компьютера? А главное — чье же детство интереснее?

Актуальность работы: работа является актуальной, так как дети должны понимали, почему пользоваться гаджетами нужно разумно и применяли эти знания на практике.

Своей научно-практической работой я хочу убедить детей, что использование сотового телефона и других, современных гаджетов должно быть направлено не на игры, а на поиск информации для обучения.

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

Цель исследовательской работы: определить, чем отличаются и чем похожи современные школьники, живущие в 21 веке в эпоху Интернета, от школьников, которыми когда-то были наши родители, а так же выяснить, как гаджеты влияют на организм человека.

Для достижения этой цели, необходимо решить следующие *задачи*:

- Выявить положительные и отрицательные стороны технического прогресса, связанного с развитием коммуникативных информационных технологий (мобильный телефон, социальные сети, Internet). Определить интересы, увлечения, характерные для современных детей 21 века и детей века 20.
 - Провести сравнительный анализ.
- 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 их родителей проанализировать полученные данные
- Провести эксперимент, ознакомить одноклассников с результатами;
- Предложить возможные варианты решения проблемы и по результатам проведенного исследования сделать вывод.

Предмет исследования: поведение школьников, использующих гаджеты для игр.

Объект исследования: является влияние гаджетов на успешность овладения школьными знаниями и здоровье.

Гипотеза исследования: технический прогресс, который не стоит на месте, оказывает позитивное влияние и в большей степени является положительным моментом развития общества и при этом гаджеты оказывают отрицательное влияние на организм.

Метод работы:

- 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).

Основная часть

Что такое «гаджет»

«О'кей, Гугл, энгрибердс игра!» – гром-ко говорит пятилетний мальчик в свой планшет. Глядя на эту картину, так и хочется сказать: «До чего дошел прогресс!». Гаджеты (планшеты, игровые приставки, мобильные телефоны) теперь можно увидеть в руках не только у взрослых, но и у малышей. С одной стороны, родители этому радуются: «Ах, какой смышленый! Лучше меня разбирается!», с другой – беспокоятся: «Это же вред здоровью, компьютерная зависимость?»

Гаджет – в переводе с английского языка – приспособление, устройство, техническая новинка, выполняющая ограниченный круг задач. Гаджеты – это смарт-телефоны, компьютеры, ноутбуки, планшеты, и другие электронные устройства. Видеорегистраторы записывают всё, что происходит на дороге. Заглянуть

в интернет проще простого. Гаджеты появились, чтобы помогать нам. Они делают жизнь проще и комфортнее. Однако, при чрезмерном увлечении электроника, которая призвана помогать нам в жизни, может быть вредной для здоровья. Противостоять гаджетам и интернету очень трудно.

В современном мире социальные сети практически стали неотъемлемой частью нашей жизни. Ни один современный подросток не представляет себе жизни без «великой и могучей» Всемирной сети. Если у ребёнка есть компьютер или мобильный телефон с подключением к Интернету, то, скорее всего, он зарегистрирован как минимум в одной, из всего многообразия, социальных сетей (соцсетей). На любой вкус, для любых возрастов и поколений: В Контакте, Face book, Твиттере, Инстаграме, Одноклассниках, Google+, можно перечислять до бесконечности. Чаты, форумы, электронная почта, ICQ («аська»), скайп. География общения – это весь земной шар. Здесь есть место, где разгуляться. Заманчиво, не правда ли?

Отрицательное влияние современной игры в «гаджет» на здоровье и психику ребенка

Крайним проявлением увлеченности детей электронными устройствами является компьютерная зависимость. Педагог-психолог У.С. Дмитриева из г. Кунгура Пермского края описала степени компьютерной зависимости.

1 степень. Увлеченность в период освоения

Свойственна ребенку в первый месяц после приобретения гаджета. Это овладение новой забавой, освоение неизвестного, но необычайно интересного предмета. В данный период «застревание» за гаджетом обычно не превышает одного месяца, затем интерес идет на убыль, и вскоре происходит нормализация временного режима, возникают периодические паузы, вызванные чем-то более интересным. Если же выхода из данной стадии не происходит, то возможен переход во вторую степень

2 степень. Состояние возможной зависимости

Данному состоянию свойственны:

- сильная погруженность в игру;
- пребывание за компьютером или использование гаджета более трех часов в день;
 - снижение познавательной мотивации;
- повышенный эмоциональный тонус во время игры;
- негативное реагирование на любые препятствия, мешающие игре;

- разговоры только о компьютерных играх;
 - сужение круга общения;
 - иногда нарушение сна и пр.

3 степень. Выраженная зависимость

На данной стадии зависимый ребенок:

- не контролирует себя, становится эмоционально неустойчивым;
- при необходимости прервать игру нервничает, реагирует эмоционально или не реагирует вовсе;
- в случае насильственного вмешательства взрослых в игру может уйти из дома, пожаловаться на родителей соседям, пойти искать полицейского на улице;
- становится безразличным ко всему,
 что не касается его увлечения;
- не усваивает новые знания (происходит регресс в развитии познавательных процессов);
- вне игровой деятельности чересчур тревожен и возбудим, рассеян, невнимателен.

Если на данной стадии ребенок не получает помощи в течение длительного времени (пребывание за гаджетом превышает 5 ч в сутки), есть опасность перехода в 4-ю степень

4 степень. Клиническая зависимость

Признаками данной степени зависимости являются:

- серьезные отклонения от нормы в поведении, реакциях, неадекватная эмоциональность (заторможенность или импульсивность, истеричность, резкая смена эмоций с их крайним проявлением);
- отсутствие эмоционального и поведенческого самоконтроля;
 - слышание голосов, команд;
- отсутствующий потухший и пустой взгляд;
 - потеря аппетита и интереса к жизни.

На данном этапе зависимости ребенку необходима помощь психиатра, а психолог лишь выполняет функцию диспетчера.

Мобильные телефоны просто сплошь покрыты бактериями, которые перемещаются на лицо, пока вы прикладываете его для разговора к щеке и уху, а именно болезнетворные микроорганизмы вызывают различные кожные заболевания, одно из которых — угревая сыпь. Планшетные устройства заставляют нас направлять взгляд вниз. Шея из-за этого находится в нефизиологичном положении.

Длительная концентрация зрения на небольшом объекте может стать причиной раздражения глаз, а это, в свою очередь, чревато воспалением или инфекцией. Уже 5% первоклассников есть проблемы со зре-

нием, но к 10-11 классу эта цифра возрастает до 25-30%.

Громкая музыка в наушниках может спровоцировать так называемую индуцированную потерю слуха, когда человеку проблематично разобрать речь, особенно при наличии фонового шума. Также прослушивание взрывных мелодий через наушники, могут привести к нарушениям слуха, поэтому не нужно увеличивать громкость выше 80 децибел.

Напряжение глаз из-за длительного вглядывания в экран компьютера может вызвать не только нарушение зрения, но и головную боль. Все гаджеты — это источники излучения. Электромагнитные волны негативно действуют на работу всего организма и могут вызвать головную боль, бессонницу и даже расстройства иммунной системы. Излучение не единственная причина бессонницы. Таким же виновником неспокойного сна является искусственный свет от экрана подавляющий производство в нашем организме мелатонина.

Номофобия — Суть болезни заключается в том, что человек боится оказаться без интернета или без мобильной связи. Подтверждением имеющегося расстройства являются такие чувства, как раздражительность, страх и тревога.

Шизоидные расстройства — Для этого вида психопатии характерно значительное снижение социальных контактов. Больные показывают низкий уровень эмоциональности. У них нет друзей и какого-либо круга общения, так как они любят находиться в одиночестве. Молодые люди погружаются в виртуальные миры, полностью изолируясь от реальности.

Снижение умственных способностей: Чем больше человек сидит в интернете, тем выше у него риск проявлен. При регулярном использовании интернета у человека возникает потребность в постоянном уточнении любой информации, свои знания и память подменяются на компьютерные. Главная опасность заключается в том, что человек прочитывает много, но практически ничего не запоминает из-за шизоидных симптомов.

Таким образом, можно говорить о том, что неправильное, неразумное использование современных технических устройств, гаджетов, с детства приводит к тому, что мозг привыкает к потоку информации извне, развитие психических процессов становится односторонни, обедняя весь спектр чувств, перестает работать воображение, человек не способен занять себя сам, в развитии эмоционально-волевой сферы, проявляется неспособность ребенка регулировать свое поведение, и эмоциональная несдер-

жанность, низкая стрессоустойчивость, в становлении личности, нарушается процесс формирования идентичности и взаимодействия с реальным миром.

Положительное влияние современной игры в «гаджет» на здоровье и психику ребенка

Многие современные школьные образовательные организации оснащены планшетами и компьютерами. Заходя в кабинет специалиста (педагога-психолога, учителя-логопеда), они, несмотря на разнообразие игрушек, в первую очередь замечают именно компьютер, просят включить его, нажимают на клавиши. Игра на компьютере служит хорошим стимулом для развития у ребенка познавательных процессов и других полезных навыков. Ведь когда ребенок сидит за компьютером, у него горят глаза от неподдельного увлечения и интереса. Он становится более собранным и внимательным, вследствие чего повышается объем запоминаемой информации, включается рассудочная деятельность, развивается мелкая моторика рук и глаз.

Существует огромное количество развивающих и обучающих компьютерных программ для школьников. Это не «ходилки» и «стрелялки», а игры, которые помогают специалистам (учителям-логопедам, учителям-дефектологам тифлопедагогам, и педагогам-психологам) развивать способности ребенка и проводить коррекцию нарушенных функций. Кроме таких игр существуют образовательные программы по обучению детей школьного возраста иностранным языкам, по развитию творческих способностей детей. Например, очень популярны программы обучения компьютерной графике, в которых ребенок становится мультипликатором и создает собственный мультфильм. Во многих школах широко используются компьютерные программы, предназначенные для выработки навыков управления психоэмоциональным состоянием по методу биологической обратной связи (БОС). Такое «общение» с компьютером очень полезно детям с синдромом дефицита внимания, с гиперактивностью, с эмоционально-волевыми нарушениями (агрессия, страхи, тревожность), с повышенной эмоциональной утомляемостью и многим другим.

Компьютерная игра является элементом занятия, а не просто развлечением. Через 15 мин после начала занятия (либо игры) за компьютером с детьми необходимо провести специальную гимнастику для снятия зрительного напряжения, а в конце занятия (игры) — физкультурную минутку для сня-

тия мышечного напряжения. Длительность занятия за компьютером определяется санитарными нормами: 25 мин — для детей 7—8 лет, 40 мин — для детей 8—12 лет. Как показывают результаты диагностики, только такие, регламентированные определенными правилами, занятия приносят пользу. [1]

Главное – преимущество мобильного телефона его компактность и многофункциональность. Мобильный телефон – это возможность общаться с родственниками, друзьями, коллегами по работе независимо от времени, и, находясь, в разной степени удалённости от партнёра по беседе. Также мобильный телефон позволяет его владельцу чувствовать себя намного уверенней и безопасней: в любой момент можно связаться с кем угодно попросить о помощи или о чём-то другом.

С каждым годом моделей мобильных телефонов становится все больше, а их функции постоянно усложняются. Современный мобильный аппарат — это маленький компьютер, который, помимо установления качественной связи, может подключаться к сети Интернет, позволяет делать фотографические снимки, отправлять видеооткрытки.

Ещё одно преимущество мобильного телефона: для многих людей телефон — это единственно возможный способ общения с миром, который предоставляет безграничные возможности и помогает быстро получать необходимую информацию, а так же — это надежный помощник в повседневных делах.

Наши родители: во что они играли

Дети 80-х, которыми были наши родители, умели весело проводить свободное время. Они встречались во дворе, организовали игры, ходили на рыбалку, играли в войну, в прятки, в салочки, в казаков разбойников, догонялки, чехарду, строили шалаши. Летом целые дни проводили на речке, зимой на горке, в кругу своих друзей. Они узнавали мир не через окно своей квартиры и не только по рассказам бабушек и дедушек. Они собирались в шумные компании целым двором, обсуждали, кто и что сегодня нового узнал, делились опытом. Что может быть интереснее? Старшие ребята были примером для младших, ведь в юном возрасте, больше веришь друзьям, чем папе и маме. После плодотворно проведённого дня, «уставшие» и довольные, дети прошлого столетия приходили домой, и строили планы на следующий день.

Но у нас же тоже есть друзья. Например, взять такую социальную сеть, как

«Одноклассники. ru». Посмотрите сколько у нас друзей, «триста» человек. Можно не помнить, как и где познакомились, почему начали «дружить», но, заглянув в «гости» на страничку своего «друга», с легкостью представляешь картину его жизни, всего лишь посмотрев фотографии. Виртуальному другу можно дарить виртуальные подарки, выражать свои эмоции с помощью «смайликов». И не обязательно бежать к нему в гости, чтобы поделиться чем-то сокровенным. А как же друзья в «Фейсбуке» и в «ВК». И, конечно, со всеми надо быть на связи. И все – «друзья»?

В детстве наших родителей такие понятия как друг и настоящая дружба были не просто словами. Настоящая дружба — это прежде всего, уверенность в том, что знакомый человек, которого ты считаешь своим другом, не оставит и не предаст своего товарища в трудную минуту, будет держать в тайне то, что ты ему доверил.

Наши родители – поколение 60-80х, убедили нас в том, что когда они были школьниками, развлечений было достаточно и скучать было некогда.

Мы выяснили, что игромания в конце XX столетия имела место быть, но это была приятная и почти безвредная зависимость.

Игрушка — «Электроника», где волк или Мики Маус «ловил яйца». Четыре лотка, с которых скатываются яйца, а между ними волк с корзинкой. Скорость увеличивается, и накапливаются разбитые скорлупки. Лимит разбитых яиц заканчивается — и начинается все сначала. Если вы собрали больше всех яиц, то о том, что вы чемпион знает пол школы. А сейчас школьники играют в игру «Ферма».

Потом появился «Тетрис». Платформа с дисплеем и набором кнопок. Эта игрушка была нескольких модификаций. Самая простая — имела в своем функционале только одну игру под названием «Тетрис». Падающие сверху фигурки необходимо было складывать в ровные ряды, которые удалялись, освобождая место для новых. А если ровных рядов не получалось, то они копились, доходили до самого верха, и игра заканчивалась. Чем выше уровень, тем больше скорость. А мы играем в «Майнкрафт».

«Тамагочи» — розовый брелок, в котором живет животное и постоянно просит есть, пить, спать и гулять. Заботиться о трогательном питомце хотел каждый школьник. Сейчас можно загрузить в телефон популярные приложения «моя говорящая Анжела» или «мой говорящий Том». Й кормить своих питомцев, мыть, жалеть, а иногда и наказывать.

Приставка «Денди» эта был повод для гордости. Школьник с такой желтой игрушкой в рюкзаке производил настоящий фурор. А игру «Марио» помнит каждый взрослый. Музыка от этой игры стала самым популярным рингтоном в первых сотовых телефонах. Сейчас вместо «Денди» есть планшет с большим количеством приложений.

А ещё от наших уважаемых родителей мы узнали, что в их детстве тоже были «социальные сети» — это такие тетрадки-анкеты, которые оформлялись с вручную: в ход шли открытки; вырезки из заграничных журналов, фантики от жвачки и конфет. В анкетах друзья и знакомые помимо ответов на вопросы оставляли свои фотографии, пожелания, рисунки. Анкеты «ходили по рукам», и чем больше у тебя было «посетителей», так называемых «френдов» (и особенно не из твоего класса), тем было «круче»!

Когда наши родители пошли в школу в 7 лет, то там были друзья, которые играли в футбол после уроков, приходили, когда уже темнело, грязными и голодными, засыпает над уроками.

Это было детство наших родителей, про которое они, с ностальгией и даже немного с грустью, рассказали нам!!!

Практическая часть

Эксперимент

Мы с мамой решили провести эксперимент, чтобы выяснить, какое влияние оказывают на нас гаджеты, и постоянное использование сотового телефона для игр и интернета. Мама предложила мне отказаться от использования гаджетов для игры, но дала мне возможность использовать их в образовательных целях (подготовка сообщений по предметам):

- «Музыкальная литература» в МОУ Музыкальной школе № 19: биография Гайдана, Моцарта.
- Окружающий мир: «Природные зоны».
- 1. Сначала поменяли мой айфон на обычный кнопочный телефон.
- 2. Потом в течение всей недели я использовала кнопочный телефон только для звонков, потому что в этом телефоне не было игр, интернета и камеры.
- 3. В итоге на этой неделе я делала домашнюю работу за 1 час и успевала еще вечером отдыхать и играть. Мне хватало больше времени на подготовку к разным другим кружкам, я получила 4 пятерки за неделю в дневник и даже нашла время для того чтобы ходить каждый день и заниматься спортом.









4. Когда ко мне приходили в гости друзья, то неожиданно для себя. Мы обнаружили множество интересных занятий и игр, кроме как играть в сотовые телефоны и планшеты. Мы играли в шахматы, прятки, логические игры – «Монополию».



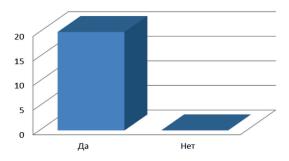


Вывод: Данный эксперимент показал, что если использовать мобильный телефон только как средство связи, то остается больше времени для активных игр и полезных занятий.

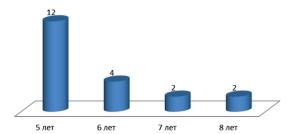
Анкетирование родителей и школьников

Так же я решила провести анкетирование учеников и родителей 4 «А» класса: из 10-ти вопросов с предложенными вариантами ответа для учеников, и 8-ми, и представленными вариантами ответов вопросов с предложенными вариантами ответа для родителей.

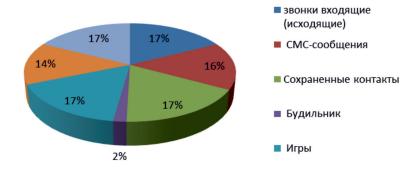




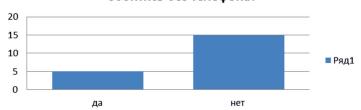
В каком возрасте у тебя появился телефон?



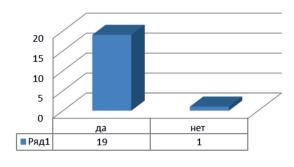
Какие функции в телефоне, ты считаешь, необходимы, а без каких можно обойтись:



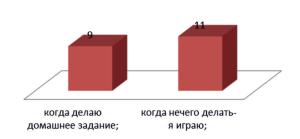
Как ты считаешь можно ли в наше время обойтись без телефона?



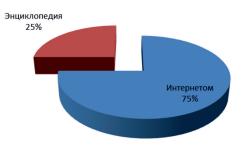
Знаешь ли ты наизусть телефон своих родителей?



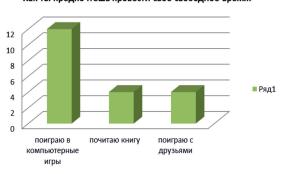
В каких случаях ты пользуешься интернетом:



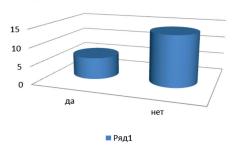
Если тебе нужно получить информацию, ты воспользуешься Интернетом или Энциклопедией?



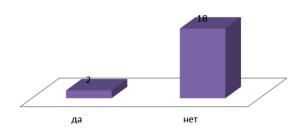
Как ты предпочтешь провести свое свободное время:



Знаешь ли ты правила игры «Казаки — разбойники», "Рязиночки"



Сможешь ли ты представить свою жизнь без интернета

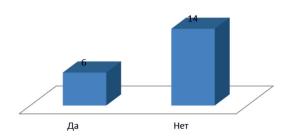


Таким образом, из анализа анкетирования можно сделать следующие выводы:

- 1. Все дети имеют сотовый телефон, при этом используя его как для связи, так и для игр. Основной функцией считая возможность играть.
- 2. Практически все дети не представляют в какие игры играли их родители, и соответственно не знают правила игры.
- 3. Большинство одноклассников предпочтут в свое свободное время поиграть в телефон, нежели погулять с друзьями или почитать книгу.
- 4. Использование интернета в телефоне помогает учиться детям.
- 5. Наибольшая часть детей не представляют своей жизни без телефона и интернета.

Опрос родителей показал следующие результаты:

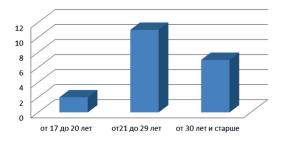
Был ли у Вас домашний телефон, когда Вы учились в начальной школе?



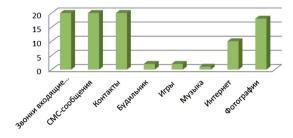
Каким способом Вы могли связаться с родителями, если домашнего телефона не было, а очень надо?



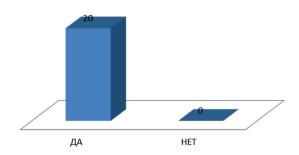
В каком возрасте у Вас появился первый сотовый телефон?



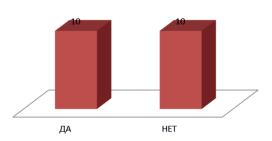
Как Вы считаете, что из перечисленного является необходимым в телефоне, а без чего можно обойтись



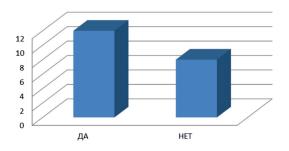
Есть ли у Вашего ребенка телефон?



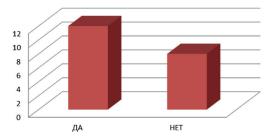
Как Вы считаете, нужен ли ребенку Интернет в телефоне?



Считаете ли Вы выражение «Без телефона, как без рук» правильным?



Считаете ли вы, что сотовый телефон может нанести вред здоровью?



Таким образом, результаты анкетирования среди родителей меня удивили: оказалось, что когда они учлись в начальной школе — ни у кого не было сотового телефона, и все искали альтернативные источники связи, такие как — телефоны-автоматы,

связь через стационарные телефоны у соседей, и даже поездки на работу к родителям. У моих одноклассников таких проблем нет!!!

Однако, наличие интернета в телефоне или другом гаджете, только половина родителей считает необходимым.

Так же было определено, что многие родители не понимают, что сотовый телефон может нанести вред ребенку при избыточном его использовании.

Следовательно, необходимо разработать рекомендации по грамотному использованию телефона, интернета и других современных гаджетов.

Практические рекомендации при использовании телефона, интернета и других современных гаджетов

- 1. Детям нельзя разрешать пользоваться планшетами больше получаса в день, а смартфонами дольше 2-х часов в сутки.
- 2. Для 10-14-летних детей использование ПК допускается только для выполнения школьных заданий.
- 3. При использовании наушников—вкладышей время безопасного прослушивания не более получаса.
- 4. Старайтесь разговаривать по сотовому менее 5 мин.
- 5. Мобильник лучше держать в сумке, кармане верхней одежды или в руке.
- 6. Сидите правильно при использовании компьютера, планшета:
- ноги согнуты под углом 90 градусов, уперты в пол;
 - спину держите ровно;
- руки согнуты в локтях чуть больше 90 градусов.
- 7. Не играть в компьютере игры во время учебного дня и незадолго до сна.
- 8. Для отдыха использовать не компьютерные игры, а прогулки на свежем воздухе, занятия спортом, чтение книг, встречи с друзьями.

Заключение

Проведя исследование, я пришла 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 поведение 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.

| даний возрос. Общаться с одноклассниками стало намного приятнее. |
|--|
| Опросник для родителей |
| 1. Был ли у Вас домашний телефон, когда Вы учились в начальной школе? Да |
| Нет 2. Каким способом Вы могли связаться |
| с родителями, если домашнего телефона не было, а очень надо? |
| 3. В каком возрасте у Вас появился первый сотовый телефон? |
| 4. Как Вы считаете, что из перечисленного является необходимым в телефоне, а без чего можно обойтись (+; -): |
| А) звонки входящие (исходящие) Б) СМС-сообщения |
| В) Контакты Г) Будильник |
| Д) Игры |
| E) Музыка Ж) Интернет |
| 3) Фотографии 5. Есть ли у Вашего ребенка телефон? |
| Да Нет |
| 6. Как Вы считаете, нужен ли ребенку Интернет в телефоне? |
| Да Нет |
| 7. Считаете ли Вы выражение «Без телефона, как без рук» правильным? |
| Да Нет |
| 8. Считаете ли вы, что сотовый телефон может нанести вред здоровью? |
| Да Нет |
| Анкета для детей. 1. Есть ли у тебя телефон? |
| Да Нет |
| 2. В каком возрасте у тебя появился те- |
| лефон? 3. Какие функции в телефоне, ты считаешь, необходимы, а без каких можно обой- |
| тись: (обведи в кружок) А) звонки входящие (исходящие) |
| Б) СМС-сообщения В) Сохраненные контакты |
| Б) Сохраненные контакты Г) Будильник |

Д) Игры

Е) Музыка

Ж) Интернет





4. Как ты считаешь можно ли в наше время обойтись без телефона?

| да _ | |
|------|--|
| Нет | |
| | |

| 5. Знаешь | ли ты | наизусть | телефон | своих |
|------------|-------|----------|---------|-------|
| родителей? | | • | • | |

| Да | |
|-----|--|
| Нет | |

- 6. В каких случаях ты пользуешься интернетом:
 - А) когда делаю домашнее задание;
 - Б) когда не чего делать я играю;
- 7. Если тебе нужно получить информацию, ты воспользуешься Интернетом или энциклопедией?
 - А) Интернетом
 - Б) Энциклопедия
- 8. Как ты предпочтешь провести свое свободное время:
 - А) поиграю в компьютерные игры;
- Б) погуляю с друзьями; В) почитаю книжку;
- 9. Знаешь ли ты правила игры «Казаки разбойники» .

| Да | |
|----|---|
| He | T |
| 10 | C |

10. Сможешь ли ты представить свою жизнь без интернета.

| Да | |
|-----|--|
| Нет | |

Список литературы

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