

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ БЕЗ ГАДЖЕТОВ (ПРОЕКТ)**Мишин А.В.***Московская область, г. Одинцово, МБОУ «Одинцовская гимназия № 7», 4 класс**Руководитель: Лукашова Е.М., Московская область, г. Одинцово, МБОУ «Одинцовская гимназия № 7», учитель начальных классов*

Данная статья является реферативным изложением основной работы. Полный текст научной работы, приложения, иллюстрации и иные дополнительные материалы доступны на сайте VII Международного конкурса научно-исследовательских и творческих работ учащихся «Старт в науке» по ссылке: <https://school-science.ru/7/23/39927>.

Цель работы: создать книгу-фотоотчет «Экскурсии: не виртуальная жизнь нашего класса»

Объект работы: учащиеся и родители гимназии (1–4 классы, с 2015 г. по 2019 г.).

Задачи:

1. Понять в чем состоит польза и вред гаджетов;
2. Собрать материал для выпуска книги – фотоотчета «Экскурсии: не виртуальная жизнь нашего класса»;
3. Улучшить знания об окружающем мире;
4. Обобщить и систематизировать собранную информацию;
5. Провести анкетирование среди учеников нашего класса.

Методы исследования: изучение литературы и интернет-ресурсов по данному вопросу, наблюдение, организация выездов на экскурсии, в том числе, но не ограничиваясь, с родителями, анкетирование, сбор информации из различных источников, систематизация и анализ полученной информации.

Вывод. Технический прогресс не стоит на месте. И, чтобы человечеству не превратиться в бездушных роботов, необходимо с детства воспитывать в себе эмоциональную составляющую.

Книга-фотоотчет, как результат нашего проекта – это интересная, наполненная радостными событиями начальная школа, которую будут помнить все, кто принимал участие в создании нашего длительного проекта.

Актуальность исследования. За последние несколько десятков лет гаджеты стали важной частью в жизни обычного человека. Многие устройства такие как компьютеры, планшеты, телефоны, конечно, облегчают человеку повседневную жизнь. Особенно, в случае, когда необходимо быстро найти нужную информацию или воспользоваться услугами «быстрой» почты. Однако, люди

огромное количество времени проводят не только в поисках информации, но и общаясь в социальных сетях. Зачастую, в ущерб «живому общению». Не переоценивают ли люди полезность гаджетов, уделяя им очень много времени?

Проблема проектной работы. Технологии не стоят на месте. Нас – детей XXI века невозможно представить без электронных гаджетов и Интернета. Смартфон, планшет, нетбук – неиссякаемый источник удовольствия для детей и предмет беспокойства наших родителей и учителей.

Мы решили, что будет интересно узнать, зависимы ли школьники и взрослые от своих гаджетов и есть ли альтернатива живого общения общению с гаджетами.

Объект: учащиеся и родители гимназии (1–4 классы, с 2015 г. по 2019 г.). Длительность исследования четыре года.

Цель: создать книгу-фотоотчет «Экскурсии: не виртуальная жизнь нашего класса».

Задачи:

1. Понять в чем состоит польза и вред гаджетов;
2. Собрать материал для выпуска книги – фотоотчета «Экскурсии: не виртуальная жизнь нашего класса»;
3. Улучшить знания об окружающем мире;
4. Обобщить и систематизировать собранную информацию;
5. Провести анкетирование среди учеников нашего класса.

Методы: изучение литературы и интернет-ресурсов по данному вопросу, наблюдение, организация выездов на экскурсии, в том числе, но не ограничиваясь, с родителями, анкетирование, сбор информации из различных источников, систематизация и анализ полученной информации.

Планируемый результат:

– Воспитание у школьников командного духа и гордости за свой класс;

– Осознание и понимание школьниками и родителями альтернативы виртуальной жизни;

– Формирование и развитие эстетического вкуса учеников;

– Улучшение дисциплины и повышение успеваемости в классе.

Практическая значимость: работа может быть использована во внеклассной работе в начальной школе, а также на занятиях по внеурочной деятельности.

Этапы работы над проектом:

I этап (подготовительный). На данном этапе проведено изучение литературных и интернет – источников по предмету и проблеме проектной работы. Произвели сбор информации, выдвинули идеи создания проектного продукта.

II этап (организационный). Определили проблему, сформулировали тему проекта, поставили цель и задачи, сформулировали актуальность и практическую значимость проекта, объект и предмет работы, выбрали методы работы, спланировали итоговый продукт.

III этап. Выстроили структуру работы, произвели обобщение и систематизацию имеющегося материала, сделали выводы.

На данном этапе составили:

а) опросные анкеты для учеников и родителей;

б) провели анкетирование;

в) проанализировали и систематизировали полученные данные;

г) подвели итоги анкетирования.

IV этап – на основе имеющихся материалов создали книгу-фотоотчет «Экскурсии: не виртуальная жизнь нашего класса».

1. Теоретическая часть

1.1. Польза гаджетов

Свою работу я решил начать с поиска в толковом словаре значения слова «гаджет».

Гаджет (англ. gadget – штукавина, приспособление) – небольшое устройство, предназначенное для облегчения и усовершенствования жизни человека. Гаджеты широко распространены в самых разных сферах: спорт – фитнес-трекеры, смарт-браслеты, спортивные устройства, медицина: электронные пластыри, экзоскелеты; развлечения: смартфоны, планшеты, музыкальные плееры, игровые приставки, очки для виртуальной реальности, а также многое другое [1].

Современная жизнь была бы очень сложна без электронной техники. Не только дети, но и взрослые обучаются правилам пользования гаджетами. Интернет, чаты,

смартфоны, социальные сети... Эти понятия прочно вошли в нашу повседневную жизнь. Но вместе с этим появились и новые современные проблемы: игромания, интернет – зависимость. Увеличилось число детей, больных типично компьютерными болезнями. Но, как и все новое, жизнь с гаджетами обладает и плюсами, и минусами. С одной стороны, гаджеты, если ими бесконтрольно, могут навредить как физическому, так и психологическому здоровью. Однако их правильное и дозированное, в том числе по времени, использование может принести большую пользу.

Давайте посмотрим на гаджеты не как на средство развлечения, а как на реальную помощь в развитии. Существует множество сайтов и учебных приложений, которые развивают мелкую моторику, реакцию, логику, память. Дошкольникам, школьникам, да и некоторым взрослым людям гораздо больше нравится учиться в игровой форме. Такие занятия могут быть очень эффективны. Даже привить любовь к чтению проще, если начинать с чтения красочных интерактивных книг. Ребенку школьного возраста будет достаточно удобно использовать такие приложения, как график дел, расписание уроков, ведение дневника и т. д. Это значительно усиливает самостоятельность и учит извлекать пользу из гаджетов, а не рассматривать их только как развлечение.

Кроме того, огромное количество дополнительных программ, которые можно установить даже на телефон помогают заниматься спортом, контролировать пульс и общую физическую нагрузку в течение дня. Можно найти тренировочные видеоуроки для ребенка или для всей семьи, где в зависимости от целей и задач, подбирается комплекс упражнений. Конечно, это не заменит полноценную тренировку в спортзале или секции, но они прекрасно подходят для проведения утренней гимнастики или разминки в течение дня.

В целом, электронные устройства уже прочно вошли в нашу жизнь и играют в ней большую положительную роль, и нет смысла полностью запрещать их использование ребенку. Но надо четко контролировать время, которое тратится на интерактивные развлечения, а также извлекать пользу из детских обучающих программ.

1.2. Вред гаджетов

Однако, есть и обратная сторона полезных свойств гаджетов. В последнее время наметилась тенденция к их бесконтрольному использованию.

Есть два основных, несомненно, отрицательных свойств гаджетов, а именно пагуб-

ное влияние на физическое и психоэмоциональное развитие.

В первую очередь рассмотрим влияние на физическое здоровье. У людей, независимо от возраста и генетической склонности к плохому зрению ухудшается зрение от долгих игр или лавины общения в социальных сетях в интернете. А у детей, особенно в раннем возрасте, глазное дно окончательно не сформировано и зрение «садится» очень быстро, от месяца до полугода, а вот восстановлению, если и поддаётся далеко не всегда. Да и для восстановления утраченного запаса зрения нужно, помимо медицинского вмешательства, отказываться от привычного мира из гаджетов, что удаётся сделать далеко не всегда. Поэтому, взрослые, находящиеся рядом с ребёнком, должны заранее все предусмотреть, чтобы ребёнок не жил в «обнимку» с гаджетом, а все-таки играл и развивался ещё и в реальном мире.

Так же одним из итогов постоянного общения ребёнка с современными технологиями является малоподвижный образ жизни. Дети, которые постоянно играют в виртуальные игры, практически не двигаются. Более того, сидят с гаджетами, в большинстве своем, сутулясь. Все это провоцирует искривление позвоночника, что тоже поддаётся исправлению далеко не всегда. А ведь позвоночник играет огромную роль для развития и здоровья всех внутренних органов человека.

Третьей по частоте возникновения после интерактивных развлечений проблемой является постоянная головная боль, которая спровоцирована напряжением мышц шеи. От этого сдавливаются кровеносные сосуды и снижается приток кислорода к головному мозгу.

Второй большой пласт проблем, которые появляются у человека одержимого гаджетами, это проблемы в психоэмоциональном развитии.

Во-первых, это скудное развитие устной речи. В последние годы и родители, и педагоги всё больше жалуются на задержки речевого развития: дети позже начинают говорить, мало и плохо разговаривают, в своей речи они пользуются малым, примитивным набором стандартных слов и фраз.

Логопедическая помощь нужна практически в каждой группе детского сада и начальной школы[3].

Однако, при чём здесь компьютер или планшет? Ведь ребёнок, сидящий у экрана, постоянно слышит речь. Есть ли разница, кто разговаривает с ребёнком – взрослый или герой мультфильма? Есть. И разница огромная.

Речь – это не подражание чужим словам и не запоминание речевых оборотов. Речь – это, прежде всего диалог. Диалог не только вербальный, речевой, но и эмоциональный. И, если речь не будет окрашена эмоционально, ребёнок ни при каких условиях не пропустит её через себя и не запомнит.

Современные дети слишком мало используют речь в общении, т.к. они получают информацию из интернета, телепрограмм и это не требует их ответа и какого-либо действия. Усталых и молчаливых родителей, которым так конечно же проще, заменяет экран компьютера или телевизора. Но речь, исходящая с экрана, остаётся набором звуков, она не становится «своей», эмоциональной. Поэтому дети предпочитают молчать, либо изъясняются текстовыми сообщениями или жестами.

Многим детям стало трудно воспринимать информацию на слух – они не могут удерживать предыдущую фразу и связывать отдельные предложения, понимать, схватывать их смысл. Выделить основную мысль в тексте или в устной речи таким детям очень трудно. К тому же устная речь не вызывает у них образов и устойчивых впечатлений, им нужен готовый зрительный продукт. Поэтому им просто неинтересно и скучно читать даже самые хорошие и интересные детские книжки, потому что для современных детей это просто набор серых букв. А это ведёт к следующей проблеме – резкому снижению фантазии и творческой активности детей. Дети теряют способность самостоятельно играть, креативно думать, да и просто мечтать! Они не прилагают усилий для изобретения новых игр, для сочинения сказок, для создания собственного воображаемого мира. И, как следствие, им не интересно общаться друг с другом. Ученые заметили, что общение со сверстниками становится всё более поверхностным и формальным: детям не о чём разговаривать, нечего обсуждать или спорить. Они предпочитают нажать кнопку и нырнуть в виртуальный мир. Мир, порой жестокий и агрессивный.

Но, пожалуй, самое тяжелое последствие для психоэмоционального здоровья – повышение детской жестокости и агрессии. Причем очень изменилось само качество агрессии. Если пару десятков лет назад при выяснении отношений, драка заканчивалась, как только противник оказывался лежащим на земле, то в наше время победитель с удовольствием бьёт лежащего ногами, потеряв всякое чувство меры. Помощь, сочувствие, жалость встречаются всё реже. Жестокость и насилие становятся чем-то простым и обычным. Психологи

подтверждают, что злоупотребление гаджетами приводит к формированию зависимости, когда ребенок все свободное время старается посвящать любимым компьютерным играм, отказываясь от других развлечений [2]. А лишившись любимого электронного устройства, не понимает, как вести себя в окружающем его мире, нарастает чувство не комфортности окружающей среды и желание скорее вернуться в привычный виртуальный мир. Но, с другой стороны, такая зависимость появляется только в том случае, если нет альтернативных интересов. Постоянно находясь дома без определенных занятий, в условиях уставших и молчаливых родителей рядом, ребенку проще потратить свободное время на компьютер. Но как только появляются другие развлечения (прогулки, кружки, игры с родителями), он достаточно легко обходится без гаджетов.

Все это, конечно, не означает, что надо исключить компьютер, планшет из жизни детей. Это невозможно и бессмысленно. Необходимо заинтересовать ребенка внешним, реальным, не виртуальным миром, показать ребенку, что жить может быть интересно не только в виртуальных играх. И одной из альтернатив виртуальным развлечениям могут быть старые, добрые экскурсии.

1.3. Альтернатива гаджетам

Экскурсия (от лат. *excursio* – вылазка, набег, вторжение) – коллективное посещение достопримечательных мест, музеев и прочих мест с учебными или культурно-просветительскими целями; часто сочетается с туризмом [5]. Показ объектов происходит под руководством квалифицированного специалиста – экскурсовода, который передает аудитории видение объекта, оценку памятного места, понимание исторического события, связанного с этим объектом. Экскурсии различаются по целям – учебные (в том числе учебно-производственные, для профессиональной ориентации, обмена опытом), культурно-просветительские, научные; по тематике – в соответствии с содержанием объектов – натурные, музейные; по составу участников – для разных возрастных групп, специалистов различных профилей, туристов, учащихся.

Иногда мне задают вопрос: а зачем ездить на экскурсии? Казалось бы, очевидно: качественное образование всегда требует выхода за пределы класса, школы, осмысленного и вдумчивого погружения в окружающий мир, который становится богатейшей и интереснейшей развивающей средой. И никакая информатизация, никакое увлечение виртуальным миром, не может заменить путешествий по своему городу, краю,

стране и миру. Так что же дают экскурсии современному человеку?

Во-первых, экскурсии учат. Каждая экскурсия включает в себя как минимум два урока, содержащие большое количество информации. А получив для себя новую, полезную и важную информацию, заинтересованный ученик с удовольствием продолжит самостоятельное изучение предмета или науки. Так например, посещение Угличской ГРЭС в 3 классе помогло самостоятельно изучить тему потерянных городов при строительстве ГРЭС.

В региональном туре олимпиады «Наше наследие» был вопрос о том, кто написал картину, на которой изображен молодой Пушкин на выпускном экзамене.

Вопрос, выходящий за рамки школьной программы. И только посещение в 4 классе Пушкинского лицея в г. Санкт-Петербург позволило правильно ответить на этот вопрос. Конечно же – это Илья Ефимович Репин.

Во-вторых, экскурсии развивают. И это бесценный опыт. Любая экскурсия – всегда выход в мир, иной мир, который не окружает тебя каждый день. Это маленькое исследование окружающего мира. Расширение общего кругозора, и географического в частности – один из важнейших результатов поездки. Каждая экскурсия – это открытие, которое позволяет больше немного больше быть готовым к будущей взрослой жизни.

В-третьих, экскурсии помогают творить, развивают творческие способности, открывают двери в разносторонний мир искусства. Учат нас созидать и открывать в себе новые творческие способности. Например, после посещения музея РЖД я сделал деревянный макет паровоза.

В-четвертых, экскурсии делают самое главное. Они воспитывают. Посещение достопримечательностей истории и культуры, прогулки под древними стенами не только учат и развивают, но и воспитывают уважение к памятникам, к памяти, к нашим предкам. И этот патриотизм настоящий, идущий от души, патриотизм естественный, вырастающий из гордости за свою страну и свой народ, построивший такие дворцы, особняки, крепости, замки.

2.4. Виды экскурсий

Есть множество классификаций экскурсионной деятельности в зависимости от целей экскурсии, от способа передвижения, места проведения, содержания, состава участников и т.д.

Но, в условиях проведения школьных экскурсий, имеет смысл разделить все экскурсии на две категории:

- развлекательные;
- познавательные.

Представляется логичным, ввести еще одну градацию. Развлекательные и познавательные экскурсии можно разделить на внутренние (внутри региона проживания) и выездные.

Соответственно, по времени прохождения все экскурсии подразделяются на однодневные и многодневные. Однако, внутренние экскурсии чаще бывают однодневными, а выездные требуют наличия, как минимум, нескольких дней.

Так какой же наиболее оптимальный вариант для экскурсий в начальной школе? Каким вариантом проще отвлечь детей от гаджетов и показать им окружающий их мир?

2. Практическая часть

Анкетирование проводилось в Одинцовской гимназии среди учащихся и их родителей на протяжении четырех лет в количестве 32 ребят и 32 взрослых человек (Приложение 1).

Цели анкетирования:

- понять, нравится ли детям и родителям ездить на экскурсии;
- выявить наиболее оптимальный формат экскурсий;
- какие экскурсии хотят дети, а какие предпочитают для детей родители;
- что предпочтут дети гаджеты или экскурсии.

По результатам анкетирования в первом классе в 2016 году мы получили данные, в результате которых большинство учеников (27 человек) отметили, что можно обойтись без экскурсий, особенно, если есть рядом гаджеты. Однако, если родители настаивают, и необходимо все же поехать на экскурсию, то тогда предпочтительнее экскурсия – развлечение. Родители же (все 32 человека), понимая, что детей затягивают гаджеты и начинаются сопутствующие этому проблемы, наоборот за экскурсии, но не только развлекательного плана, но и познавательного, обучающего. Анкетирование в первом классе очень сильно помогло в процессе составления графика экскурсий (Приложение 2). Необходимо было совместить и развлекательную, и познавательную части. Причем, начиная с первого класса развлекательная часть постепенно уменьшалась. Экскурсии становились все более развивающими и познавательными.

Промежуточные анкетирования во втором и третьем классах показали, что уверенно растет доля учеников, которые предпочли бы поездки гаджетам. Причем, в третьем классе значительно (до 25 человек) увели-

чилась доля детей, которые предпочитали познавательные экскурсии развлекательным (Приложение 4).

Анкетирование в четвертом классе выявило, только 2 ученика остались бы с гаджетами дома, а 30 человек с удовольствием отложили бы гаджеты и поехали на экскурсию. Причем, это должна была быть экскурсия познавательная и, желательно, с родителями. Родители, в свою очередь тоже с большим удовольствием поехали бы на экскурсии с детьми. Потому в анкетирование в 4 классе был добавлен вопрос: «Что дают совместные экскурсии родителям и детям». Все респонденты подтвердили, что совместные экскурсии позволили им лучше узнать друг друга, появились новые темы для обсуждения, появилась совместная «история», которая позволяет перейти на более доверительный уровень в отношениях.

Процесс подготовки и выпуска фотокниги «Экскурсии: не виртуальная жизнь нашего класса» был занимательным и творческим. Начиная с первого класса, каждый ребенок вносил свой вклад в ее создание. После сбора, обобщения и систематизации фотоматериала, которого за 4 года набралось достаточно много, каждый ребенок совместно с родителем выбрал несколько фотографий для выпуска не виртуальной истории нашего класса (Приложение 3).

Заключение

В результате проделанной работы мы пришли к следующему заключению.

Гаджеты – очень важные, полезные и в современном мире необходимые устройства для повышения комфортности жизни. Однако, пользование этими устройствами не должно вредить реальной, не виртуальной жизни. И, приложив определенные усилия, работая в команде с родителями и учителем, можно с удовольствием открыть для себя новый не виртуальный мир, получить положительные эмоции от общения.

Тема нашего проекта не потеряет актуальности еще много лет. Технический прогресс не стоит на месте. И, чтобы человечеству не превратиться в бездушных роботов, необходимо с детства воспитывать в себе эмоциональную составляющую.

Книга-фотоотчет, как результат нашего проекта – это интересная, наполненная радостными событиями начальная школа, которую будут помнить все, кто принимал участие в создании нашего длительного проекта.

Список литературы

1. Белоусова М.В., Карпов А.М., Уткузова М.А. Влияние гаджетов на развитие коммуникации, социализации и речи у детей раннего и дошкольного возраста.

2. Емельянов Б.В. Экскурсоведение. – М.: Советский спорт, 2007. – 216 с.

3. Смагин Н.И. Исследование в рамках ГАПОУ МОК им. В. Талалихина. Автор исследовательской работы: Преподаватель физической культуры ГАПОУ МОК им. В. Талалихина.

4. Табурца В.А. Влияние гаджетов на психику ребенка: маркеры проблемы, спектр последствий // Концепт: Научно-методический электронный журнал. – 2016. – Т. 15. – С. 1826–1830. – URL: <http://e-koncept.ru/2016/96284.htm>.

5. <https://ru.wikipedia.org>.

6. <http://открытыйурок.рф/статьи/314969/>.

7. <http://ovio.pravolimp.ru/>.

Приложение 1

Анкета

Проставьте знак x
в соответствующей клетке

Ученик Родитель

Ответьте, пожалуйста, на следующие вопросы:

1. Сколько времени в сутки Вы/Ваш ребенок проводит с гаджетами?

Менее 1 часа От 1 до 2 часов в день

От 2 до 3 часов в день Не использует гаджеты

2. Хотели бы Вы меньше времени уделять гаджетам?

Да Нет

Хотели бы Вы ездить на экскурсии?

Да Нет

Какой формат экскурсий наиболее предпочтителен?

Познавательный Развлекательный

Однодневный Многодневный

Поехали бы Вы на экскурсию со своими детьми?

Да

Нет

Спасибо!

Приложение 2

Список экскурсий в начальной школе

1 класс

- Парк Воробьи;
- Совхоз Московский;
- Театр «Остров Сокровищ»;
- Экологиада;
- Поздравление ветеранов;
- В гостях у сказки в Берендеевом царстве (г. Переславль -Залесский);
- Здрайверы.

2 класс

- Музей истории шоколада;
- Театр под руководством Терезы Дуровой, Мюзикл «Летучий корабль»;
- Фабрика ёлочной игрушки, г.Клин;
- Масленица в «Этномире»
- Музей истории Великой Отечественной войны;
- Отряд Китежъ.

3 класс

- Музей К.И. Чуковского;
- В гости к деду Морозу в Великий Устюг;
- Традиции народов мира в «Этномире»;
- Путешествие на Ярославльскую землю в гг.Ярославль, Углич, Мышкин;
- С заботой о старости, в дом престарелых в с. Ромашково;
- Масленица, традиции и современность;
- Фабрика поролона.

4 класс

- Путешествие в г.Санкт-Петербург;
- «В гости в пожарную часть»;
- «Мои друзья лоси», посещение лосефермы;
- «В гости к Снегурочке и Морозу-Мастеру» в г.Кострому и с. Лаврово;
- Тематическая экскурсия в аэропорт Внуково;
- Выше неба, посещение смотровой площадки в ММЦ Сити;
- «Биоэкспериментариум»
- Путешествие в г. Казань.