

Влияние онлайн-игр на академическую успеваемость школьников

Туровская Александра Максимовна

Белорусский государственный медицинский университет, Минск

Научный(-е) руководитель(-и) – кандидат медицинских наук, доцент Солтан Марина Михайловна, Белорусский государственный медицинский университет, Минск

Введение

В период быстро развивающихся информационно-коммуникационных технологий появилось огромное количество онлайн-игр в различных жанрах, доступных для всеобщего пользования в интернете. При наличии соответствующих средств коммуникации любую игру может скачать даже ребенок и при отсутствии должного контроля со стороны взрослых проводить за ней неограниченное количество времени, что не безопасно для растущего организма.

Цель исследования

Выявить распространенность использования онлайн-игр и изучить их влияние на академическую успеваемость среди учащихся начальных классов.

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

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. Игроки с длительностью 2-4 часа одинаково часто распределялись по всем трем группам успеваемости. В группе с длительностью игр 1-2 часа встречались поровну учащиеся с успеваемостью 8-10 и 6-9 баллов. 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. Около трети опрошенных тратят на это занятие более 4 часов в сутки. Сюжет большинства выбираемых игр имеет элементы насилия и жестокости. Длительность онлайн-временипрепровождения и игровой сюжет влияют на академическую успеваемость учащихся. Необходимо активизировать работу по формированию навыков здорового образа жизни среди детей и их родителей с акцентом на рациональную организацию досуга школьников. Проведение профилактических мероприятий требует комплексного подхода с привлечением медицинских работников, психологов, педагогов и родителей.