



Original Article: PROBLEMI SFACCETTATI DI UTILIZZO GADGET ELETTRONICI E INFORMATICI AVANZATI BAMBINI

Citation

Marakhova V.A., Brimova L.A., Khorseva N.I., Andrianova L.A. Problemi sfaccettati di utilizzo gadget elettronici e informatici avanzati bambini. *Italian Science Review*. 2016; 1(34). PP. 6-10.
Available at URL: <http://www.ias-journal.org/archive/2016/january/Marakhova.pdf>

Authors

V.A. Marakhova, Municipal autonomous educational institution Lyceum '17 Khimki, Russia.
L.A. Brimova, Municipal budget educational institution Lyceum '15 Khimki, Russia.
N.I. Khorseva, N.M. Emanuel Institute of Biochemical Physics, Russian Academy of Sciences, Russia.
Federal State Institution of Science Space Research Institute, Russia.
L.A. Andrianova, Murmansk College of Economics and Information Technology, Russia.

Submitted: December 18, 2015; Accepted: December 30, 2015; Published: January 15, 2015

L'articolo presenta il problema della uso attivo di vari gadget e computer con i bambini moderni. Gli aspetti del regime di utilizzare gadget e computer, le possibili conseguenze negative del loro uso incontrollato, in particolare, per la telefonia mobile, nonché le misure preventive per ridurre il loro impatto negativo sulla salute dei bambini e degli adolescenti.

L'uso diffuso di vari gadget e computer tra i bambini - questa è la realtà della vita moderna. Tuttavia, con indubbi vantaggi di questi dispositivi, vi è un inconveniente - gli effetti negativi dell'uso incontrollato di loro. Sono gli esperti dei diversi settori: medici [1,2], psicofisiologia [3], gli insegnanti [4], igienisti [5], psicoterapeuti [6].

Pur affrontando l'uso attivo di dispositivi mobili e computer tra i bambini e gli adolescenti, abbiamo condotto un sondaggio di 430 studenti di due persone (8-12 anni) distretto urbano di Khimki regione di Mosca e 25 studenti di college a Murmansk (13-14 anni). Abbiamo sviluppato un questionario composto da 23 domande che coprono le seguenti unità: la

prevalenza di telefoni cellulari e altri gadget tra i giovani; particolare modalità di utilizzo di telefoni cellulari, computer (comprese le compresse); Preferenze uso di gadget moderni, la disponibilità di controlli parentali e così via.

Considerare più come alcuni risultati del sondaggio.

Usando i computer, compresse. Sotto parte 4 dell'allegato 7 alla Sanpin 2.2.2 / 2.4.1340-03 "Classi per PC bambini in età scolare con giochi e impianti sportivi nelle basati su PC bambini in età prescolare" per studenti delle scuole elementari hanno continuato il lavoro sul computer non deve superare i 15 min per 5-7 classi - 20 minuti e 8-9 classi - 25 minuti. Stesso tempo totale lavorando a un computer nel corso della giornata, secondo una raccomandazione per gli studenti 7-12 anni non dovrebbe superare 1 ora e per 13-14 anni - 1 ora e 40 minuti. [7, 8], e l'altra presenta una classificazione età frazionata. In particolare, lo studente di 8 anni - è di 40 min / giorno, 9 anni - 50 min / giorno, 10 anni - 60 minuti, 11-12 anni - 70 minuti e 13-14 - 80-90 minuti giorno [9].

I risultati dell'indagine hanno mostrato che il rispetto delle norme del computer è ridotta al 62% per gli studenti nei gradi 2-35,3% per il sesto livellatrici, e solo il 16% degli studenti universitari aderire al limite di tempo consigliato. Va rilevato che oltre il 50% dei genitori di studenti delle scuole superiori e l'8% dei genitori, studenti universitari durante l'utilizzo di computer di controllo (compresa) i loro figli.

L'uso di telefoni cellulari / smartphone. Nonostante il fatto che ai sensi del punto 6.9 del Sanpin 2.1.8 / 2.2.4.1190-03, i telefoni cellulari non deve essere utilizzato per i bambini fino a 18 anni, oltre il 95% degli studenti sono utenti attivi, con oltre l'80% degli studenti sono consapevoli del fatto che l'uso del cellulare telefono potrebbe incidere sulla loro salute. In primo luogo, va osservato che tra gli studenti del Liceo ci sono risposte su di iniziare ad utilizzare il telefono cellulare con 3 anni. Tuttavia, se anche nel 2009 nel Khurana V. et al. il fatto di iniziare ad utilizzare un telefono cellulare per l'età di tre sembrava una sensazione [10], lo studio Kabali HKET al., condotto negli Stati Uniti ha rivelato che più di un terzo dei bambini di sei mesi inizia a utilizzare smartphone e tablet, e un dispositivo mobile di due anni comincia a godere il vasto numero di bambini [11]. In secondo luogo, il 5,1% degli studenti partecipanti al sondaggio, iniziato a utilizzare un telefono cellulare con 4 anni, 28,4% - nei 5-6 anni di età, e la "corsa" a conoscenza di questi gadget sono a 7 anni di età (38,9%). Questo non è sorprendente, perché i bambini vanno a scuola e genitori credono che il modo in cui un bambino può avere è sotto costante controllo. Ma la domanda più importante in termini di sicurezza d'uso del dispositivo - è la modalità da utilizzare un telefono cellulare, perché è una fonte aperta e incontrollata di radiazione elettromagnetica, che porta l'utente direttamente alla testa. Secondo gli studi, il comportamento di LM Tekshievoy con il personale dell'Istituto di Ricerca di igiene e la salute dei bambini e degli adolescenti NTSZD RAMS [5], il

tempo totale di telefonate al giorno da parte degli studenti - gli adolescenti (11-14 anni) dipende dal tipo di istituto di istruzione: nelle scuole pubbliche - 17.5 minuti in privato - 20 minuti. Ma come ha effettuato tale valutazione, l'autore non descrive. La nostra esperienza ha dimostrato che quando intervistando gli studenti è difficile valutare appieno la lunghezza totale del periodo di tempo di utilizzo. Pertanto, per stimare la durata di utilizzo, abbiamo utilizzato un approccio diverso: gli intervistati è stato chiesto di specificare il numero di chiamate al giorno si sono esibiti, quante chiamate che riceve, così come la durata di ogni azione ("quanti minuti di ogni conversazione scorso"). Sulla base di questi dati e il calcolo è stato effettuato tempo totale giornaliero di utilizzo. Questo metodo viene utilizzato da noi e da un'indagine personale degli studenti e quindi i dati sono stati confrontati. Le stime nell'indagine frontale e individuale coincidevano, quindi abbiamo usato questo metodo per valutare l'uso tempo quotidiano.

Secondo l'indagine, da noi effettuati, i risultati sono molto diversi da quanto sopra. Non abbiamo preso il tempo medio di conversazione per tutto il gruppo intervistati (455 studenti 8-14 anni), e tenuto un analisi classificato. Si è riscontrato che solo il 23,1% di studenti che comunica su un telefono mobile non più di 5 minuti / giorno. Secondo molti studiosi - si tratta di un relativamente sicuro utilizzo tempo quotidiano. Tuttavia, secondo l'osservazione longitudinale pluriennale per 2 minuti / giorno per una durata di 0,5 anni di uso possono influenzare in modo significativo i parametri fisiologici particolare bambini della scuola primaria, tra cui l'attenzione e la memoria [12]. Tuttavia, il fatto preoccupante che, secondo il sondaggio 21,5% di studenti parlando in un telefono cellulare più di 1 ora (!) al giorno. Va notato che, secondo la ricerca, Panda NK et al, [13 - 15] gli utenti adulti con tale carico al giorno (più di 1 ora / giorno) si può sviluppare "perdita dell'udito ad alta frequenza", che si manifesta nella

percezione sbagliata di sfondi che includono dato voce e consonanti sorde. Nella letteratura a noi noto, abbiamo trovato solo una pubblicazione, che indica un aumentato rischio di sordità nei bambini utenti MT [16]. Inoltre, gli insegnanti delle nostre istituzioni educative sottolineano che gli studenti erano più propensi a fare errori nella scrittura, specialmente quando si lavora sotto dettatura.

Così si può affermare che il regime di uso sicuro dei dispositivi mobili è molto lontano dai requisiti consigliati. E se le pareti di istituzioni educative questo problema può essere risolto, quindi al di fuori della responsabilità risiede con la famiglia, e come la nostra esperienza dimostra che il lavoro di prevenzione dovrebbe essere fatto con esso.

Aspetti psicologici e pedagogici del uso di gadget e computer. Ma c'è un problema significativo - non vi è diffusa la sostituzione della vita reale un bambino virtuale. Che cosa fate quando la realtà della moderna vita mostrano che una varietà di gadget - smart phone, telefoni cellulari, console di gioco e computer sono diventati parte integrante della nostra realtà. Gadget moderni aiutano i genitori a rassicurare e distrarre il bambino, se necessario, a prendere, per consentire di sviluppare e giochi educativi, il computer può essere utilizzato come una ricompensa per qualcosa, e altri 10 anni nelle istituzioni educative di Tokyo Keitai chiamati (giapponese telefono cellulare) presentato come mezzi di migliorare le relazioni tra bambini e adolescenti [17].

Ma perché, allora, medici, psicologi ed educatori ancora l'allarme?

La risposta è semplice - invece di vivere la comunione gli uni con gli altri bambini preferiscono social network, sms, invece di passeggiate ed escursioni - visualizzazione di immagini e video sullo schermo, invece di fantasticare nuovi giochi - modelli di vari spazi di gioco e mondi virtuali ... Anche il serate in famiglia e tra genitori e figli di comunicazione Si trasforma in un passatempo con gadget e le possibili

conseguenze di un impatto negativo già sotto esame di scienziati [18,19].

L'urgenza del problema deve essere affrontato da tutti i lati: dalla famiglia e dalla scuola, rendendo così la questione non è solo un sociale, psicologico e pedagogico.

Ad esempio, le due istituzioni Khimki - Liceo numero 17 e Lyceum №15 considerano attività di prevenzione psicologica nel campo dei gadget e computer moderni.

Il Liceo №17 è stato sviluppato regolamento sulle modalità di utilizzo di dispositivi mobili durante il processo educativo, che definisce le regole per tutti i partecipanti al processo educativo: alunni, insegnanti, genitori, [3]. Inoltre, il monitoraggio della salute psicofisica di studenti delle scuole elementari (classi 1-4) e middle management (5 ° classe), i cui risultati devono essere comunicati a tutti i genitori, sotto forma di schede individuali dei loro figli con le raccomandazioni, così come colloqui con gli insegnanti a spiegare le regole di sicurezza all'uso di gadget moderni. Nel quadro delle misure di prevenzione è stato un ampio giochi psicologici "Gadgets nella nostra vita," una alunni di medio livello, volto a salvare la salute.

Attività di psicologia MBOU Lyceum №15 lavoro psicologico è riflesso nel sistema sotto forma di non uso gadget nelle pareti delle istituzioni scolastiche. Sulla base delle istituzioni educative sono stati istituiti due gruppi sperimentali - da 4 e 6 classi. L'obiettivo principale era di eliminare l'uso di dispositivi e compresse in incavo.

Come parte di questo lavoro è apparso chiaro che il primo giorno del "no gadget" è un problema nella scuola elementare - c'è stato il tempo che è stato utilizzato non solo razionalmente - i bambini hanno cominciato a litigare, non erano gioco socialmente accettabile con aggressioni fisiche e verbali. Questo è tutto ciò che prima era sulla piastra, studenti spostati comunicazione interpersonale. In aula un'ora dedicata a questo problema, lo psicologo, si è

riscontrato che i bambini che fin dall'infanzia hanno accesso al tablet (e non ci si è rivelato essere la stragrande maggioranza) non conosceva i giochi dei bambini e non può giocare. Pertanto, il compito principale del lavoro preventivo e correttivo è stata l'eliminazione del gap nella conoscenza di studenti. Il lavoro congiunto dello psicologo scolastico, l'insegnante di classe e le attività dello studente consentirà la diversità di spazio di gioco, scegliere i giochi che sono interessanti per i bambini, permettere loro di essere completamente aperti e dare la possibilità di rilassarsi dal processo educativo e di entrare in sintonia con la lezione successiva. Quando vengono utilizzati per, che il cambiamento per una vacanza comune, abbiamo condotto un sondaggio, che ci ha permesso di stimare la proporzione di bambini che tablet e smartphone non più, ei loro compagni di classe druzya- partner per il gioco.

Dinamica delle misure hanno mostrato che l'esperimento non è vana. Gli studenti all'interno del sondaggio hanno risposto che i giochi di recesso permettono loro di ottenere emozioni positive e creare un buon umore, permettendo loro di passare da un argomento all'altro, sviluppare la loro abilità e forza fisica, costituiscono il deficit della attività, che non avevano. Tra le altre cose, i ragazzi coinvolti nel programma di correzione è ora pronto a condividere le loro scoperte con gli studenti di altre classi e vogliono agitare loro di partecipare all'azione "senza gadget."

In management tutto era molto più semplice: gli studenti devono comunicare ai cambiamenti, rompendo in gruppi di interessi. L'unica questione che si pone in questa età gruppe- la mancanza di esperienza di comunicazione "dal vivo". Abbiamo proposto di eliminare questo divario, vari giochi comunicativi e la formazione della comunicazione interpersonale. E i ragazzi hanno risposto volentieri.

E per quanto riguarda i risultati del sondaggio mostrano? Sono sforzi non sono

stati vani? Per chiarire questo, il questionario comprendeva un elemento "Sono interessato nel cambiamento scuola" e poi opzioni elencate: telefono play / PSP / ascoltare solo la musica; giocare telefono / PSP / ascoltare musica insieme agli amici; giochi all'aperto, discutendo qualcosa con i bambini o parlare con l'insegnante.

A questo proposito, è stato interessante confrontare i risultati del sondaggio a fronte di 15 e 17 distretto urbano di Khimki, e il collegio di Murmansk. Le risposte sono state le seguenti: la stragrande maggioranza degli studenti di due scuole superiori - 72,8% preferisce "vivere" chiacchierata virtuale per l'8% degli studenti universitari, in cui è stata effettuata tale lavoro di prevenzione. "Incontri" congiunti durante la ricreazione con le compresse e telefoni cellulari 18,4% di studenti che scelgono scuole contro il 28% degli studenti universitari. E per essere uno-contro-uno con il gadget durante la ricreazione 9,3% degli studenti preferisce scuole contro il 40% degli studenti universitari.

Così, si può sostenere che il lavoro di prevenzione nelle istituzioni educative in grado di ridurre significativamente il rischio di effetti negativi, come il gadget è non solo sulla salute degli studenti, ma anche sul clima psicologico nella squadra di studenti e insegnanti.

References:

1. Harlé B, Desmurget M. 2012. Effects on children's cognitive development of chronic exposure to screens Arch Pediatr. V.19, N 7, P. 772-776. doi: 10.1016/j.arcped.2012.04.003. Epub 2012 May 18.;
2. Ursu A.V. 2012. overvalued fascination with computer games children and adolescents. The prevalence and clinical-psychopathological manifestations. Moscow. 130 p.
3. Khalфина R.R. 2013. Psychophysiological patterns of fatigue and recovery of the visual system for computer users. Ufa. 263 p.
4. Frolov V.A. 2010. Pedagogical conditions of the prevention of addiction,

- virtual high school students. Moscow. 238 p.
5. Tekshieva L.M., N. Barsukova N.K., Chumicheva O.A., Hatit Z.H. 2014. Hygienic aspects of cellular communication in the school age. *Hygiene and sanitation*, V.2, P.60-65.
 6. Straker L., Abbott R., Collins R., Campbell A. 2014. Evidence-based guidelines for wise use of electronic games by children. *Ergonomics*. V. 57, N.4, P. 471-489. doi: 10.1080/00140139.2014.895856. Epub 2014 Mar 25.
 7. How much time you can spend at the computer. [Web] <http://apteke.net/article/skolko-vremeni-mozhno-provodit-za-kompyuterom.html>
 8. Standards work at the computer. [Web] http://uzerhelp.ucoz.ru/publ/normy_raboty_za_kompjuterom/1-1-0-1;
 9. Prevention of computer addiction in the family. [Web] <http://primpms.ru/profilaktika-kompyuternoj-zavisimosti-v-seme/>
 10. Khurana V., Teo C., Kundi M., et al. 2009. Cell phones and brain tumors: a review including epidemiologic data. *Surg. Neurol.* V.72. N3. P.205-215
 11. Kabali H.K., Irigoyen M.M., Nunez-Davis R. et al. 2015. Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children. *Pediatrics*. V.136, N.6., P1044-1050. doi: 10.1542/peds.2015-2151. Epub 2015, Nov.2.