**Глава 2. Экспериментально исследование влияния гаджетов на развитие ребенка**

**2.1 Методы исследования влияния гаджетов на развитие ребенка**

Исследование было проведено в январе 2020 года с учащимися начальной школы….. В качестве респондентов были выбраны ученики 4 классов.  С этой целью применялся опросник «Сильные сто­роны и трудности» (ССТ) [StrengthsandDifficultiesQuestionnaire] [9, 10]. Данный опросник рекомендован экспертами ВОЗ для проведения эпидемиологических исследований детского населения с целью получения данных об эмоциональных, поведенческих расстройствах, которые оказывают влияние на ребенка [6]. Достоин­ствами опросника ССТ являются подтвержденная ин­формативность в выявлении трудностей адаптации у детей, краткость и доступность. Он находит широкое применение при проведении исследований в разных странах мира, имеет адаптированные версии на мно­гих языках, в том числе на русском.

Первая часть опросника ССТ включает 25 утверж­дений, характеризующих сильные стороны и возмож­ные трудности у ребенка. Для каждого утверждения требуется выбрать одну оценку («неверно», «отчасти верно» или «верно»). После заполнения рассчитыва­ются оценки по пяти шкалам: гиперактивность и не­внимательность, проблемы поведения, эмоциональные нарушения, трудности отношений со сверстниками, просоциальная направленность поведения в обществе. Для первых четырех шкал высокие балльные оценки соответствуют более выраженной степени нарушений. Высокие баллы по шкале «Просоциальная направ­ленность поведения» соответствуют лучшей сформи­рованности соответствующих навыков. Часть вопросов опросника направлена на определение степени влияния имеющихся у ребенка трудностей на его эмоцио­нальное состояние, домашнюю жизнь, дружеские от­ношения, учебу в школе, занятия в свободное время. В случае выявления отклоняющихся показателей по опроснику ССТ детей относили к «группе риска»

**Глава 2. Экспериментально исследование влияния гаджетов на развитие ребенка**

**2.1 Методы исследования влияния гаджетов на развитие ребенка**

В наше исследование мы включили 101 респондента. Среди респондентов 48,5% были мальчиками, а 51,5% были девочками (рис.1).

**Рис.1** Распределение респондентов по гендерному признаку

 Наиболее часто используемыми типами гаджетов респондентами являются смартфоны (72,3%), за которыми следуют планшеты (10,9%) и компьютеры (10,9%) (рис.2).

**Рис.2**Наиболее часто используемыми типы гаджетов

Частота использования гаджетов в основном составляла 1-3 дня (15%), 4-5 дней (22%) и ежедневно (63%) соответственно (рис.3).

**Рис.3**Частота использования гаджетов в неделю

Исходя из продолжительности использования гаджетов в день, 22,4% респондентов использовали гаджеты меньше часа, 48% респондентов меньше 2-ух часов в день и 29,6% респондентов больше 2 часов в день (рис.4).

**Рис.4** Частота использования гаджетов в день

Исходя из психоэмоциональных категорий, мы получили 35,9% нормальных и пограничных категорий и 28,2% «группы риска» (табл.1).

**Таблица 1**

**Распределение характеристик респондентов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Характеристики респондентов | | N | % |
| Пол | Мужской | 51 | 48,5 |
| Женский | 48 | 51,5 |
| Тип гаджета | Смартфон | 73 | 72,3 |
| Планшет | 11 | 10,9 |
| Компьютер | 11 | 10,9 |
| Иные |  | 5,9 |
| Количество дней использования гаджета (в неделю) | 1-3 дня | 15 | 15 |
| 4-5 дней | 22 | 22 |
| Ежедневно | 63 | 63 |
| Время использования гаджетов (в день) | Меньше часа | 22 | 22 |
| Меньше 2-ух часов | 47 | 48 |
| Больше 2-ух часов | 30 | 30 |
| Психоэмоциональное состояние | Нормальное | 37 | 35,9 |
| Граничащие с нормой | 37 | 35,9 |
| «Группа риска» | 27 | 28,2 |

На основании исследования было установлено, что нормальный эмоционально-психический результат категории по признаку женского пола составляли 58,5%, а мужчин - 41,5%. Граничащие с нормой значения по признаку женского пола составляли 45,2%, а мужчины - 54,8%. «Группа риска», основанная на женском поле, составляет 51,3%, а мужчины - 48,6%.

**Таблица 2**

**Психоэмоциональное распределение респондентов**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Психоэмоциональное состояние | | |
| Нормальное | Граничащее с нормой | «Группа риска» |
| Респонденты по полу | | | |
| Мужской | 15 (41,5%) | 21 (54,8%) | 15 (51,3%) |
| Женский | 21 (58,5%) | 17 (45,2%) | 14 (48,6%) |

Согласно исследованию, основанном на частоте использования гаджетов, дети с нормальным психоэмоциональным развитием, использовали их 1-3 дня в неделю и количество таких испытуемых составило 60%.  Дети с граничащим с нормой психоэмоциональным развитием использовали гаджеты не более 4-5 раз в неделю, что составило 42,1% от общего количества испытуемых «Группа риска» не является нормальной категорией, так как они использовали гаджеты ежедневно на протяжении недели, и таких детей было 51,5%. Более 70,3% всех испытуемых пользовались гаджетами менее часа, потому были отнесены к группе с нормальных психоэмоциональным развитием, те кто использовали гаджеты от 6 до 10 часов в день, были отнесены к группе детей с граничащими с нормой показателями, таких было около половины всех испытуемых 51,4%. Всех остальных было отнесено к «группе риска», так как они пользовались гаджетами более 10 часов в день (табл.3).

**Таблица 3**

**Взаимосвязь частоты использования гаджетов с психоэмоциональным развитием**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Частота использования гаджетов | Психоэмоциональное развитие | | |
| Нормальное | Граничащее с нормой | «Группа риска» |
| 1-3 дня | 26 (60) | 6 (31,6) | 4 (13) |
| 4-5 дней | 17 (34) | 8 (42,1) | 10 (35,5) |
| 6-7 дней | 8 (16) | 5 (26,3) | 16 (51,5) |
| Количество часов использования гаджетов | | | |
| <часа | 25 (70,3) | 15 (40,5) | 4 (13,8) |
| <2-ух часов | 8 (21,6) | 18 (51,4) | 9 (31) |
| >2-ух часов | 3 (8.1) | 3 (8.1) | 15 (55,2) |

 Согласно Mildayani (2017), дети в возрасте 6-17 лет играют в гаджеты в указанное время, когда время истекает, они будут просить дополнительное время. Это один из признаков влияния зависимости. Дети своей силой будут бить, становиться агрессивными или плакать. Исследования, проведенные Wiguna *et al* ., у 161 ребенка и подростка показали, что у 54,81% были проблемы с отношениями со сверстниками, а у 42,2% были эмоциональные проблемы.

Исследование показало, что большинство респондентов были мужского пола. И 51,7% респондентов мужского пола были отнесены к «группе риска». Согласно Jarot (2015), влиянию гаджета на уровень насилия поддаются в основном мужчины, потому что они более агрессивны, а уровень эмоций не контролируется. Потому друзья часто ссорятся.

Основываясь на исследованиях, полученных на основе типа гаджета, видим что большинство детей имеют смартфоны. Согласно исследованию Окки Рахмана (Okky Rachman, 2015), у детей начальной школы, у большинства есть мобильные телефоны, второй по значению выбор - ноутбуки, потому что они больше по размеру, поэтому они с большей вероятностью будут удовлетворены игрой.

Судя по результатам исследования, наибольшее распределение респондентов по количеству дней использования гаджетов в неделю составляет 1-3 дня в неделю. Однако в этом исследовании психические, эмоциональные нарушения, полученные с наибольшей частотой, составляют 6-7 дней использования в неделю, тогда как наибольшая продолжительность использования гаджета составляет <часа в день.

Согласно Sari и Mitsalia (2016), использование гаджетов классифицируется как высокая интенсивность при использовании гаджета с продолжительностью более 90 минут в день и при единоразовом использовании>45 минут.

В текущем исследовании я обнаружил, что использование мобильных устройств, таких как смартфоны и планшеты, было связано с более высокой вероятностью возникновения проблем с поведением (то есть проблем с поведением, а также с проблемами гиперактивности / невнимательности). Я обнаружил, что обычное и частое использование мобильных устройств без образовательного контента, вероятно, связано с поведенческими проблемами в детстве. В этой взаимосвязи между использованием мобильных устройств и риском возникновения эмоциональных / поведенческих проблем могут участвовать несколько механизмов.

Во-первых, частое использование мобильных устройств может повысить социальную изоляцию детей и ограничить возможности для социального взаимодействия с семьей, друзьями, что способствует развитию социальной компетентности, что приводит к эмоциональным / поведенческим проблемам. Предыдущие исследования по использованию домашних компьютеров для детей показали, что более половины времени, которое дети проводят за компьютером, проводят в одиночку. Кроме того, исследование показало, что дети проводят около 2-ух часов в день, используя различные средства массовой информации, включая телевидение, видеоигры и компьютеры, что очень долго для их возраста,. Дети могут использовать мобильные устройства, когда и где они хотят, и, в свою очередь, использование может стать рутинизированным и связанным с личным пространством, что может еще больше снизить социальное взаимодействие детей. Недавно дети получили беспрецедентный доступ к новым гаджетам. Хотя в некоторых случаях гаджеты могут способствовать общению и созданию электронных отношений, также возможно, что разработка и распространение новых гаджетов могут снизить социальное взаимодействие детей. Социальное взаимодействие в детстве, в первую очередь, лицом к лицу, является ключевым фактором, влияющим на развитие социальной компетентности детей. В частности, развитие социальных отношений со сверстниками дома, в школе и в других контекстах является крупным достижением в детстве, и эти взаимодействия обеспечивают детям основу для развития социальной компетентности. Социальная компетентность в детстве постепенно стабилизируется с течением времени и является прогностическим фактором социальной адаптации и отсутствия психопатологии в дальнейшей жизни. Поэтому частое использование мобильных устройств, а также компьютеров может усугубить социальный дефицит детей. Тем не менее, исследования социальных последствий использования медиа технологий дали неоднозначные результаты, включая преимущества и недостатки. Некоторые исследования по использованию компьютеров показывают, что умеренное использование не оказывает существенного влияния на социальное развитие детей или отношения со сверстниками и семьей. Кроме того, одно исследование показало, что частые пользователи компьютерных игр взаимодействуют со сверстниками вне школы чаще, чем менее частые пользователи. Кроме того, было установлено, что использование Интернета способствует социальному благополучию посредством расширения социальных сетей. Таким образом, хотя текущее исследование предполагает, что частое использование мобильного устройства продолжительностью более 2-ух часов в день было связано с эмоциональными и поведенческими проблемами у детей первого, в будущих исследованиях следует подробно изучить, сколько времени уходит детям на использование мобильного телефона, устройства.

Существует вероятность того, что не только количество времени использования мобильных устройств, но и качество использования мобильных устройств влияет на развитие ребенка. В этом исследовании я обнаружил, что частое использование мобильных устройств было в значительной степени связано с более выраженными проблемами экстернализации (т. е. проблемами с поведением и гиперактивностью / невниманием), но использование мобильных устройств не было в значительной степени связано с проблемами интернализации (т.е. эмоциональными симптомами и проблемами со сверстниками). Хотя многие приложения и игры для мобильных устройств содержат контент, способствующий позитивному поведению, такой как совместная работа и совместное использование, контент многочисленных приложений сопряжен с агрессией и насилием. Большая часть насилия в средствах массовой информации часто представлена ​​либо в санированной и гламурной форме, либо с юмором. Средства массовой информации, содержащие насильственные материалы, могут нанести вред развитию детей. Многие исследования показали, что повторное воздействие насилия со стороны средств массовой информации, включая телевизионные программы и фильмы, усиливает агрессию и враждебность детей. Кроме того, в нескольких исследованиях высказано предположение, что игра в жестокие игры также может привести к усилению агрессивности и враждебности, а также к снижению социального поведения. Кроме того, повторное воздействие насилия в средствах массовой информации может привести к беспокойству и страху, агрессивным мыслям и принятию насилия в качестве основного средства разрешения конфликта.

**Заключение**

Большинство исследований влияния телевизионных и компьютерных технологий сосредоточены в сфере природы явления манипулирования сознанием, защиты от информационной агрессии, перехвата инициативы в информационном противоборстве, перехвата контроля над информационными потоками, вопросах как некое техническое средство или технология вызывает желаемый результат, и как достичь желаемого «нами», а не «другими» результата. В данном срезе человек рассматривается как объект, а не личность, является необъективным и ограниченным подходом, ведь это противоречит природе человека, которому присуще самосознание и высшие психические процессы. Если не принимать это во внимание, здоровое развитие человека становится невозможным, происходит фрустрация и невротизация.

Справедливо отметить, что данная проблематика и вызовы, возникающие в связи с ней, является новой. По известной нам истории, мы впервые имеем настолько измененную среду существования.

Однако часть исследователей таки изучают вопрос здорового развития психики и организма в целом, человека, и влияния новых технических средств и технологий на протекание психических и физиологических процессов. И результаты этих исследований неутешительны: происходит ухудшение процессов памяти и мышления, эмоциональной, чувственной сферы и развития волевых процессов, осложняется формирование умения сопереживать.

Появляются новые термины: «цифровое слабоумие», «интернет-психоз», «застывший взгляд», атрофия мозга.

Несмотря на различные ограничения, результаты показывают, что существует риск того, что рутинизация детей и частое использование гаджетов связаны с эмоциональными / поведенческими проблемами. Чрезмерное использование мобильных устройств, включая смартфоны и планшеты, может помешать развитию детей в связи с социальной адаптацией. Также результаты показывают, что предотвращение чрезмерного использования гаджетов может снизить вероятность поведенческих проблем у детей. В эту динамичную эру цифровых технологий необходимо учитывать как положительные эффекты, так и потенциальные вредные риски использования гаджетов. Необходимы дальнейшие исследования количества времени, которое дети проводят с использованием этих носителей и просматриваемого контента, чтобы помочь максимально увеличить положительные эффекты и свести к минимуму отрицательные последствия использования мобильных устройств в жизни детей.

**Список использованных источников:**

1. Карпов А.М., Чудновский Е.В., Герасимова В.В. и др. Компьютерная деятельность детей — фактор риска психических и личностных нарушений. Тезисы докладов III международного симпозиума «Феномены природы и экологии человека». — Казань, 1997. — С. 201-202.

2. Керделлан К., Грезийон Г. Дети процессора: как Интернет и видеоигры формируют завтрашних взрослых. Пер. сфр. А. Лущанова. — Екатеринбург: У-Фактория, 2006. — 272 с.

3. Keating S. A study on the impact of electronic media, particularly television and computer consoles, upon traditional childhood play and certain aspects of psychosocial development amongst children. International Journal for CrossDisciplinary Subjects in Education (IJCDSE). 2011;2(1):294–303.

4. David-Ferdon C, Hertz MF. Electronic media, violence, and adolescents: an emerging public health problem. J Adolesc Health. 2007;41(6 Suppl 1):S1–5.

5. Mun WF, Li LM, Fernandez PR. Mobile phone – the must-have gadget of the 21st century: identifying trends and impact on human relationships. The Journal of the South East Asia Research Centre for Communication and Humanities. 2011;3(2): 39–53.

6. Mamatha SL, Hanakeri PA, Aminabhavi VA. Impact of gadgets on emotional maturity, reasoning ability of college students. Int J Applied Res. 2016;2(3):749–55.

7. Zubaidah Z. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto, Banyumanik (Doctoral dissertation, Faculty of Medicine), (add year of defence)

8. Tabotabo LM. Factors Contributing to Excessive Use of Screen Gadgets and Its Effect to Social and Emotional Functioning. Asian Journal of Mathematical Sciences (AJMS) 2017;1(02)

9. Master KM, Kaur CP, Narasimhan A, Mizrab N, Ali M, Shaik RB. Impact of Electronic Gadgets On Psychological Behavior Of Middle School Children In UAE. Uni Emirates Arab. Gulf Medical Journal. 2016;5(S2):S54–S60.  5. Satgas Remaja IDAI. Masalah Kesehatan Mental Emosional Remaja. 2013.

10. Youth In Mind. The Strengths and Difficulties Questionnaire. 2015.

11. Mildayani. Influence of Gadget Usage on children's social-emotional development. 2017

12. Wiguna T, Menengkei PSK, Pamel C. Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak dan Remaja di Poliklinik Jiwa Anak dan Remaja RSUPN dr Ciptomangunkusumo (RCM), Jakarta. Sari Pediatro. 2010;12(4):270–7. https://doi.org/10.14238/sp12.4.2010.270-7.

13. Jarot. Pengaruh pemakaian gadget dan perilaku anak. 2015;40:4.

14. Fajrin OR. Hubungan tingkat penggunaan teknologi mobile gadget dan eksistensi permainan tradisional pada anak sekolah dasar. Jurnal Mahasiswa Sosiologi. 2015;2(6)

15. Sari TP, Mitsalia AA. Pengaruh penggunaan gadget terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TKIT Al Mukmin. Profesi (Profesional Islam): Media Publikasi Penelitian. 2016;13(2)