

Отчет о проведении опрос учащихся
ГБОУ СОШ 564 Адмиралтейского района Санкт-Петербурга
на тему
""Гаджетомания" и виртуальное пространство общения и досуга
современных школьников"

Целью опроса было выявление степени влияния информационных технологий и виртуальной среды коммуникации и досуга на современных детей и подростков школьного возраста. Инициатива проведения опроса принадлежала учащимся 6 В класса 564 школы. В организации опроса, его проведении и подготовке отчета принимали участие все ученики класса, основной костяк команды организаторов составляли 8 учащихся.

Организационная группа проекта подготовила и провела презентацию опроса перед классными руководителями с целью организации проведения анкетирования, а после подведения итогов - отчетное выступление на педагогическом совете школы и на собрании родительского комитета школы, на котором присутствовали представители родительских комитетов всех классов.

Кроме этого, учениками 6 В класса был подготовлен итоговый отчетный материал и на его основе выпущен специальный номер школьной газеты "Левда" и видеосюжет об опросе для молодежного электронного СМИ "Левда" (<http://levda.ru>), в котором рассказывалось о подготовке, проведении и результатах проведенного исследования.

Структура анкеты

Для проведения опроса была разработана анкета, задания которой формулировались на основании вопросов, предложенных инициаторами проведения опроса (учащимися 6-го класса).

Анкета носила анонимный характер, никакие личные сведения респондента не фиксировались. При проведении опроса фиксировались только номера классов для определения возраста респондентов, а также для того, чтобы обобщенные данные результата опроса могли быть предоставлены родителям класса и классным руководителям.

Анкета состояла из 6 заданий в форме незаконченных утверждений, которые предлагалось продолжить, выбрав наиболее близкий респонденту ответ или несколько ответов из предложенных, а также одного открытого вопроса, на который респонденту предлагалось дать произвольный ответ.

Первое утверждение анкеты ("*Я включаю компьютер (смартфон) потому, что мне хочется....*") предлагалось продолжить любым из указанных вариантов (в т.ч. и несколькими), или дать свой вариант продолжения данного утверждения. Задание было призвано выявить приоритетные мотивации респондента при его обращении к компьютеру, интернету или мобильному устройству.

Второе и третье задание (так же в форме составления высказывания, отражающего отношение респондента) были направлены на определение приоритета в использовании технических средств респондентом (компьютера или мобильного устройства) и степени "зависимости" от них. Степень "зависимости" определялась как субъективная временная

оценка респондента, строящаяся в логике "от обратного" - "как долго я могу обходиться без компьютера/гаджета".

Четвертое и пятое задание (в форме составления утверждения) позволяли определить распределение времени, отдаваемое респондентами виртуальной жизни по дням недели - рабочий / выходной.

Шестое задание позволяло провести дифференциацию направленности деятельности, осуществляемой учащимися в интернете, и динамику её изменения по возрастам.

Седьмое задание анкеты представляло собой ответ на открытый вопрос "Что бы ты делал(а) в свободное время в отсутствие телефона, компьютера, интернета?". Ответ мог быть дан в произвольной форме, что позволяло, с одной стороны, выявить способность учащегося найти замещение виртуальной жизни деятельностью из реальной жизни. С другой стороны, ответы на этот вопрос позволяли оценить то, чем респонденты осознанно жертвуют, от чего отказываются в пользу виртуального существования и деятельности.

Проведение анкетирования, обработка результатов опроса

Опрос проводился в конце октября 2016 года силами инициаторов акции - учеников 6В класса.

Представители организационной группы по проведению опроса провели анкетирование во всех классах школы с 1-го по 11-ый. Всего было собрано и обработано 519 анкет, что составляет 78,35% от общего числа учащихся школы на момент проведения анкетирования.

Данные из анкет вносились в единую электронную базу данных в обезличенном виде. Каждый ответ респондента (выбранный им вариант ответа) из заданий 1 - 6 обозначался в базе данных (электронной таблице) цифрой 1. После расшифровки всех анкет данные по каждому из заданий суммировались и приводились в виде итоговых цифровых значений. Распределение сумм полученных таким образом ответов дало возможность построить графики распределения мнений учеников разных классов на вопросы анкеты.

Ответы на 7 вопрос анкеты анализировались отдельно в форме экспертной оценки. Все ответы на вопрос о том, чем бы респондент занялся в отсутствие интернета/компьютеров/гаджетов, распределялись по 6 смысловым группам:

- общение и взаимодействие (с друзьями, родными, с животными)
- интеллектуальное развитие, учеба
- творчество, созидательная деятельность, хобби
- спорт и физическое развитие
- организация быта
- не смогли сформулировать / не видят себя без виртуальной жизни и компьютеров

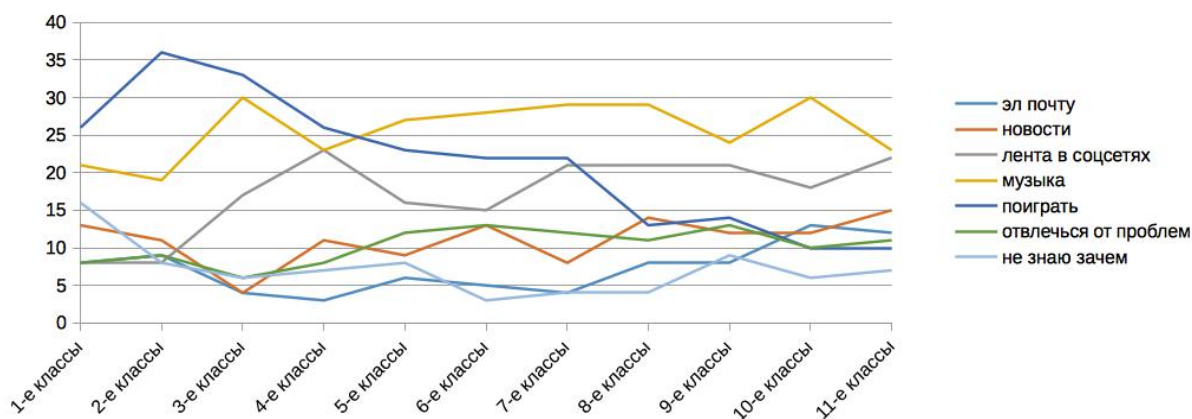
Суммы ответов, подходящих по смыслу указанным группам также были приведены в количественном выражении и на основании этих цифровых данных были составлены соответствующие диаграммы по всем возрастным группам респондентов.

Результаты анкетирования по 1 - 6 вопросу представлены в отчете в виде обобщенных данных по параллелям, а информация по классам предоставляется только родителям соответствующих классов и классным руководителям.

Результаты по 7 вопросу представлены в отчете по классам, без обобщения по параллелям и, дополнительно - сводно по всей выборке с 1 по 11 класс.

Анализ результатов

зачем включаю компьютер смартфон



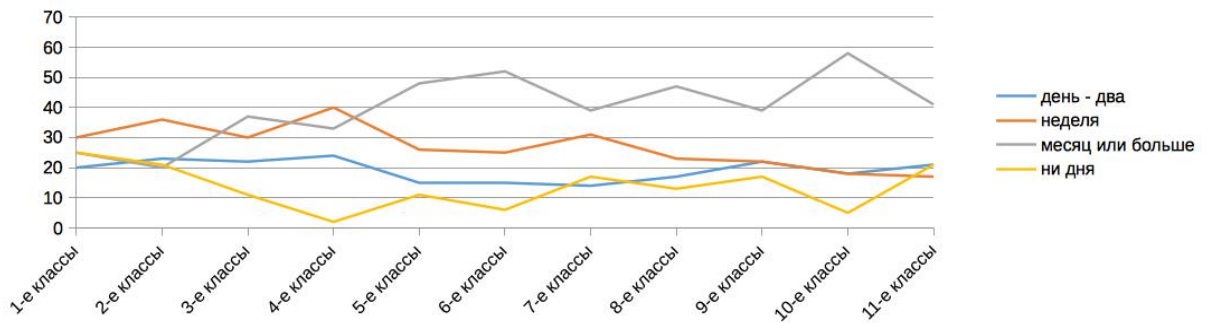
Сравнение результатов ответов на 1 вопрос анкеты в разных возрастных группах показывает четкую тенденцию смены приоритетов в интересах. Если в начальной школе и до 6 класса учащиеся включают компьютер (интернет, гаджет), в первую очередь для того, чтобы поиграть в игры (при этом тенденция наблюдается увеличение интереса к играм от 1 к 3 классу, затем - плавное снижение), то к 8 классу преобладающим мотивом является прослушивание музыки и коммуникация с друзьями (просмотр новостной ленты соцсетей).

Таким образом, показатели по **1 вопросу** анкеты совпадают с классическими представлениями психологии о распределении по возрастным группам ведущих форм деятельности ребенка и подростка - игрой и коммуникацией, соответственно.

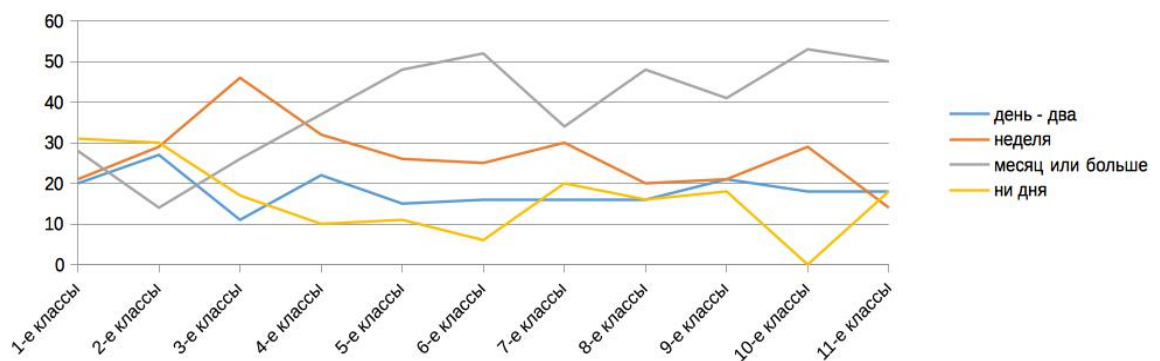
Любопытен также высокий процент "бесцельного" (не мотивированного конкретной целевой установкой) включения компьютера у учеников 1 класса, практически пропадающий в более старших классах. Первоклассники часто включают телефон или компьютер просто так, потому что "всегда так делают", без явной цели.

Собственные варианты ответов на первый вопрос дали незначительное число участников опроса, не влияющее существенно на общую статистику ответов. Произвольные ответы повторяли по смыслу предложенные варианты или незначительно расширяли их толкование - в основном, предлагались варианты смысл которых сводится к общению (переписке) с друзьями или просмотре видео (кино или развлекательные ролики).

сколько могу пробыть без компьютера и интернета в нем

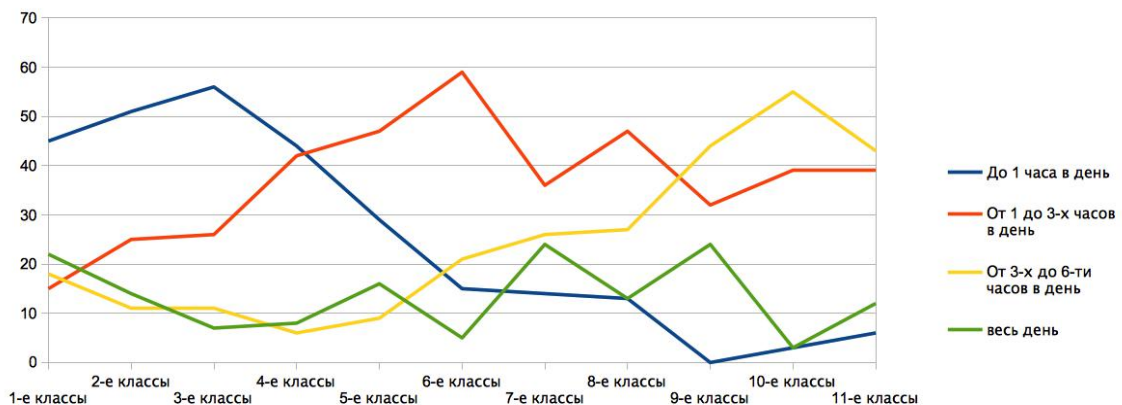


могу просуществовать без мобильных приложений и интернета в смартфоне

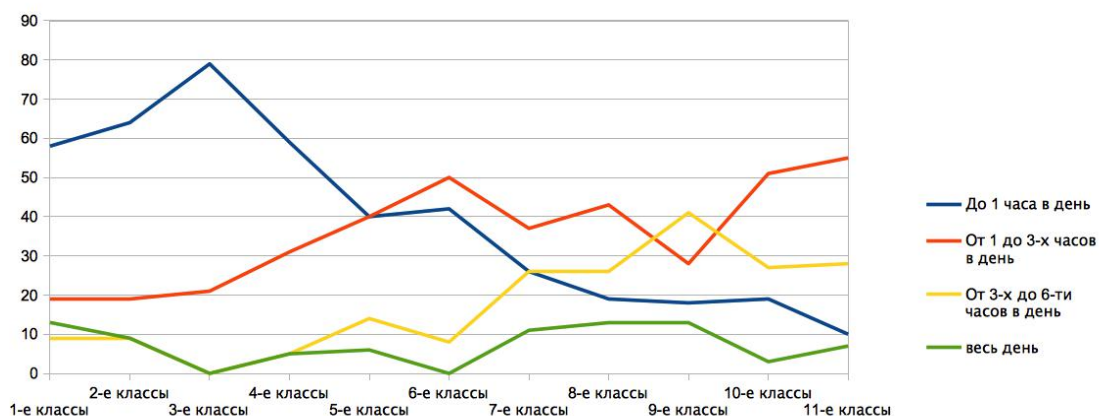


2 и 3 вопрос, при достаточно большом разнообразии вариантов сочетания ответов в разных возрастных группах, показал единую тенденцию: учащиеся практически всех классов (за исключением 1 и 2-го) значительно чаще видят себя без компьютера, нежели без смартфона и мобильных приложений.

в выходной день я провожу за компьютером (планшетом), а также используя мобильные приложения в телефоне (смартфоне)...



**в будний день я провожу за компьютером (планшетом),
а также используя мобильные приложения в телефоне (смартфоне)...**



4 и 5 вопросы, которые должны были выявить временные затраты на пользование компьютером, интернетом и гаджетами в будний и в выходной день, дали неутешительную статистику.

Большинство подростков с 7 по 11 классы, по их самооценке, проводят в виртуальном пространстве в выходные дни от 3 до 6 часов, в то время как они же в будние дни тратят на это, в основном, не более 3-х часов.

По этому факту можно сделать предположение, что практически всю активную фазу выходного дня ученики средней и старшей школы проводят в интернете или за компьютером.

Значительно менее "виртуально" проводят выходные учащиеся начальной школы.

"Виртуальная жизнь" в будний день для учащихся во всех классах сводится, в основном, к одному часу или даже менее в день.

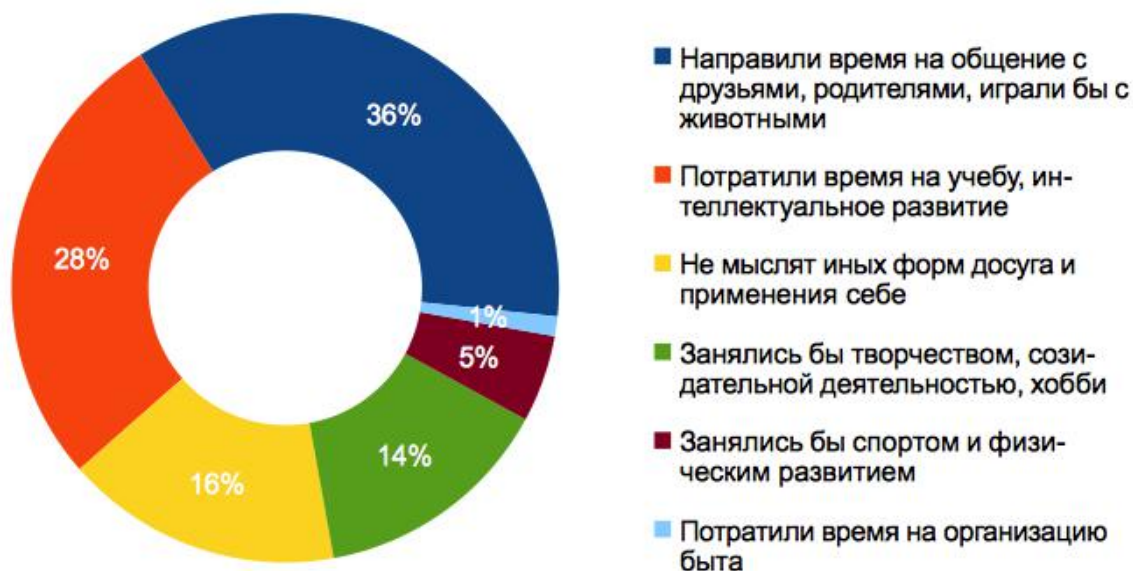
Эти данные позволяют предположить, что сегодня есть существенная проблема занятости подростков в выходные дни - в отсутствии событий в реальной жизни, подростки проводят время за монитором, поскольку это дает родителям ложное ощущение "занятости" и "безопасности" досуга ребенка, а ребенку - возможность коммуникации с друзьями и "отвлечения от проблем".

Осуждение этих результатов с представителями родительского комитета школы показали, что основными причинами такой ситуации можно назвать две: с одной стороны, родителям не хватает опыта и ресурсов для организации семейного досуга с вовлечением в него своих детей. Нехватка ресурсов при этом рассматривается в широком смысле слова - у родителей не хватает сил, во многом утрачены традиции культурного отдыха, в городе велика межпоколенная разобщенность семей, и т.д.

С другой стороны, сами подростки не имеют опыта организации конструктивной деятельности или досуга в своих коллективах (например - волонтерства, спортивных или творческих мероприятий и т.д.), нет институтов формирования лидеров таких коллективов, крайне мало позитивных примеров досуговых событий, организованных молодыми и для молодых в том же интернете, в эфире. По существу, отсутствует

культура досуга для молодых людей в реальной жизни, и поэтому она замещается виртуальным общением и играми.

Чем бы занялись, если бы не существовало интернета, гаджетов и компьютеров



Произвольные ответы респондентов на **7 вопрос** ("чем бы ты занялся, если бы не было компьютеров, интернета и гаджетов?") были объединены в 6 смысловых групп, перечень которых продиктовали сами ответы.

В ответах на данный вопрос четко прослеживается наличие опыта и способность подростков к рефлексии собственного поведения. Младшие школьники в этом задании анкеты указывали, в основном, варианты из личного опыта (или его отсутствия - "не знаю, чем бы занялся").

Учащиеся 7-х классов показали крайне высокий для своего возраста уровень зависимости от современных технологий и инфантилизма, выбрав, в основном ответ из категории "не мыслю себя без интернета и смартфона".

Респонденты из 8 и более старших классов в качестве приоритетных указывали виды деятельности, связанные с учебой, но, возможно это было вызвано все тем же отсутствием опыта самоорганизации.

В целом, по всей выборке, доля респондентов, не способных придумать себе занятие вне интернета и компьютеров оказалась по численности третьей (в среднем - 16%), а в возрастных группах -7 - 9 классов - первой с показателем до 55% !

Основными же областями жизнедеятельности, откуда респонденты черпают время на виртуальное существование оказались для всех возрастных групп:

1. Коммуникация с родными и друзьями
2. Интеллектуальное развитие, учеба
3. Творчество, созидательная деятельность и хобби
4. Спорт, физическое развитие

Таким образом, ответы на 7 вопрос подтвердили предположение, которое было сформулировано при рассмотрении ответов на 4 вопрос и совпадает с мнением родителей, высказанным в ходе обсуждения результатов исследования.

Итоги

Проведенное исследование и последовавшее за ним обсуждение результатов с родителями и учителями приводит нас к следующим выводам и заключениям:

1. Путем опроса социологически обоснованной выборки учащихся 1 - 11 классов подтверждено предположение о том, что современные дети и подростки подвержены существенному влиянию информационных технологий на их жизнь и развитие
2. В ходе исследования выявлена критическая проблема занятости (организации досуга) и подмены реальной конструктивной деятельности подростков виртуальными "заменителями" в возрастной группе 13 - 15 лет, особенно ярко выраженная для выходных и праздничных дней.
3. Проблема занятости детей в реальных делах волнует большинство родителей, но их собственный жизненный опыт уже не содержит примеров и навыков деятельной досуговой деятельности большинство из них родились в конце 1980-х начале 1990-х годов, поэтому сами уже не могли такой опыт получить.
4. Исследование подтвердило наблюдаемое педагогами и родителями снижение навыков самоорганизации подростков, сужение представлений о возможностях самореализации, а также распространенность в современной молодежной среде тенденции к "прожиганию" жизни в виртуальном пространстве и виртуальных отношениях с другими людьми.
5. Сопоставление ответов на группы вопросов 2,3 и 4,5 показывает, что, с одной стороны школьники указывают на большое количество времени, которое они проводят в виртуальной действительности. С другой стороны, они уверены в том, что легко могут отказаться от гаджетов и интернета на длительное время (1 неделя и более). Это говорит о том, что в действительности школьники не осознают степени своей зависимости от виртуальной жизни.