

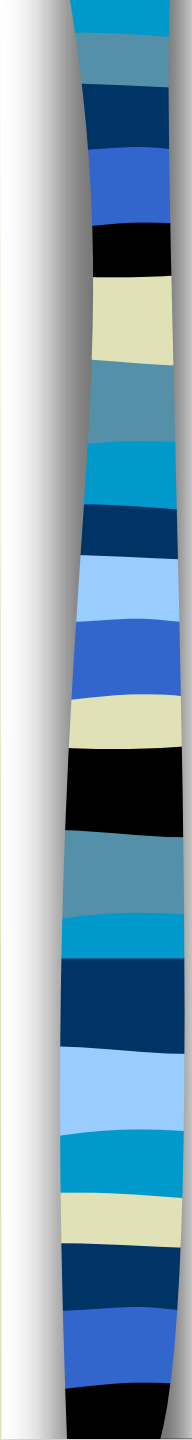
ZAGROŻENIA KOMPUTEROWE

**O czym powinien wiedzieć
Rodzic, którego dziecko
posiada komputer?**



Jakie korzyści dla rozwoju dziecka przynosi prawidłowo stosowany komputer?

- Komputer ułatwia naukę. Wiele programów „uczy – bawiąc”, umożliwiając dzieciom kształcenie konkretnych umiejętności np. czytanie, liczenie, bądź wspomagając rozwój myślenia.
- Komputer umożliwia dostęp do olbrzymich zasobów informacji. Dzięki temu mogą być wykorzystane intuicyjne zdolności dzieci do chłonięcia olbrzymich ilości informacji (korzystanie z encyklopedii multimedialnych, Internetu).

- 
- **Komputer zapewnia interakcyjność, czyli wzajemny dialog.** Korzystając z programu komputerowego dziecko nie jest biernym obserwatorem, jak podczas np. oglądania telewizji.
 - **Komputer rozwija zainteresowania i samodzielność, dostarcza rozrywki i relaksuje.** Rozumienie, jak pracuje komputer, umiejętność pracy z różnymi programami to również talent, którym może zabłysnąć.
 - **Komputer stanowi nieocenioną pomoc dla dzieci niepełnosprawnych fizycznie , czy nie nadążających w rozwoju intelektualnym za rówieśnikami.** Istnieją programy wspomagające rozwój mowy i uatrakcyjnijające żmudne ćwiczenia logopedyczne, czy zawierające ćwiczenia dla dyslektyków.

PAMIĘTAJ !!!

KOMPUTER TO NIE ZABAWKA !!!

Należy z niego korzystać w sposób odpowiedzialny.

**Nieumiejętnie wykorzystywany,
niesie wiele poważnych zagrożeń !!!**



Co może grozić Twojemu dziecku?

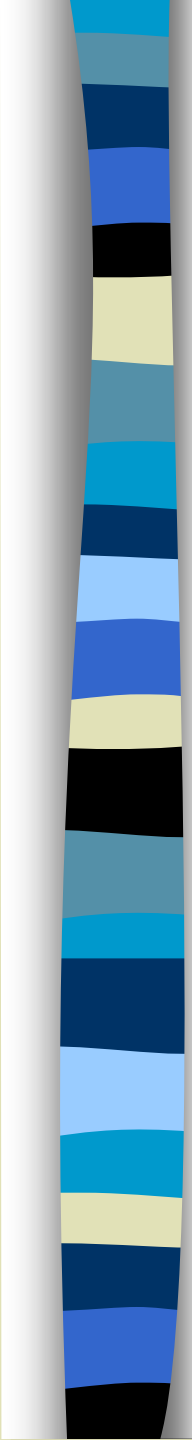
Nieumiejętnie wykorzystywany komputer może zaburzyć wiele sfer rozwoju dziecka:

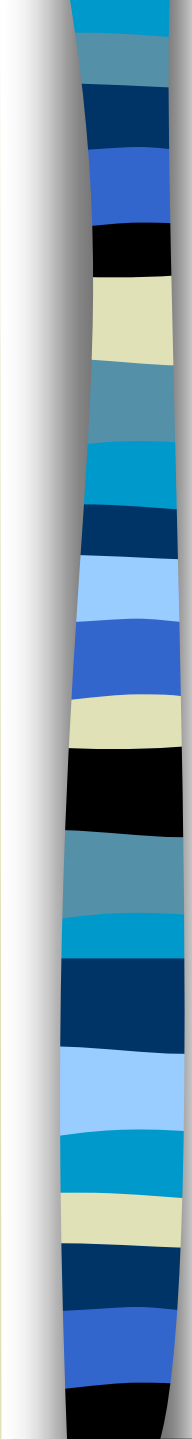
- **rozwój fizyczny**
- **rozwój psychiczny**
- **rozwój moralny**
- **rozwój społeczny**
- **rozwój intelektualny**



ROZWÓJ FIZYCZNY

- Ze względu na szkodliwe promieniowanie i duży wysiłek mięśni oczu oraz wysuszenie śluzówki oka mogą wystąpić bóle i zawroty głowy, łzawienie, szczypanie i ból oczu. Potęguje je złe oświetlenie oraz źle ustawiony ekran monitora.

- 
- **Nadwyreżenie mięśni nadgarstka, powodujące chorobę zwaną zespołem cieśni nadgarstka.** Objawia się ona drętwieniem palców, a następnie całych dłoni, aż w końcu dosięga barków. Sprawność rąk zmniejsza się tak dalece, że wykonywanie prostych czynności jak spożywanie posiłków, czy odkręcenie pasty do zębów jest problemem. Amerykański raport opisuje wiele przypadków ludzi w wieku około 20 lat, którzy zostali z tego powodu inwalidami. Choroba ujawnia się po około 10- 12 latach pracy z klawiaturą i myszką.

- 
- **Dolegliwości pleców i kręgosłupa, spowodowane niewłaściwą postawą ciała przy komputerze.**
 - **Usztywnienie mięśni, zwłaszcza karku.**
 - **Skrzywienia kręgosłupa.**
 - **Nadwaga.**
 - **Zagrożenie białaczką dziecięcą i chorobami nowotworowymi na skutek emisji szkodliwych chemikaliów podczas wygrzewania sprzętu komputerowego, które trwa od 144 do 360 godzin.**



ROZWÓJ PSYCHICZNY

UZALEŻNIENIA OD KOMPUTERA POWODUJĄ:

- **Izolację: dzieci coraz częściej spędzają czas wolny „sam na sam” z komputerem, nie szukają kontaktu z innymi.**
- **Nieumiejętność komunikowania się, zatracenie związków emocjonalnych.**
- **Życie z dala od realnego świata, wypełnianie czasu czynnościami związanymi z grami, Internetem itp.**
- **Rozładowywanie wszystkich napięć psychicznych w kontaktach z komputerem.**



JAK ROZPOZNAĆ UZALEŻNIENIE?

- **Zatrącenie poczucia czasu.**
- **Ciągłe zwiększanie dziennej dawki kontaktu z komputerem.**
- **Apatyczność, obojętność na życie, ożywienie tylko przy komputerze.**
- **Trudności z koncentracją przy każdej czynności oprócz grania.**



Gry komputerowe

- **Badania potwierdzają, że chłopcy zajmujący się grami komputerowymi są bardziej agresywni, podejrzliwi i drażliwi od innych.**
- **Wielokrotne dokonywanie w grach czynów agresywnych bez poczucia winy powoduje zatarcie granic między dobrem a złem, wypaczanie wizji realnego świata.**



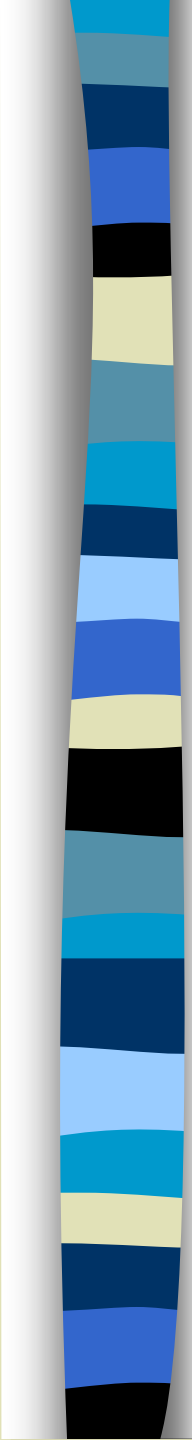
Czy wiemy, w jakie gry komputerowe grają nasze dzieci?

Wyniki badań przeprowadzonych w powiecie opolskim wśród uczniów klas II-III

Ulubione gry to: *Quake, Chasm, Dark Colony*

Fragmenty opisu tych gier:

„Aby zdobyć magiczne klucze, trzeba przejść labirynt i zabić wszelkie postacie, które pojawią się na drodze. Oprócz zabijania można dokonać aktów wandalizmu. Narzędzia do dyspozycji gracza to: nóż, siekiera, gwoździe, porażanie prądem, dubeltówki.”



„...na ścianach widać zmasakrowane ciała ludzkie, można do nich podejść, obejrzeć je z bliska, podobnie jak świeżo zabitych. Ściany po walce spływają krwią, której kapanie wyraźnie słychać, podobnie jak jęki mordowanych przez gracza przeciwników. Na podłodze znajdują się kawałki ciał, a w powietrzu latają krwawe strzępy.”



ROZWÓJ MORALNY

- **Narażenie dzieci na przemoc w sieci, pornografię, prostytucję.**
- **Łatwy dostęp do informacji pozbawionych wartości etycznych i takich, których posiadanie może okazać się groźne dla dziecka.**



ROZWÓJ SPOŁECZNY

- **Zanik samodyscypliny.**
- **Emocjonalne oddzielenie od grupy.**
- **Brak możliwości ćwiczenia sztuki konwersacji i kompromisu, możliwości publicznego wykazania swoich umiejętności.**
- **Zachowania nieetyczne wywołane anonimowością i brakiem hamulców przy komputerze i w sieci.**



ROZWÓJ INTELEKTUALNY

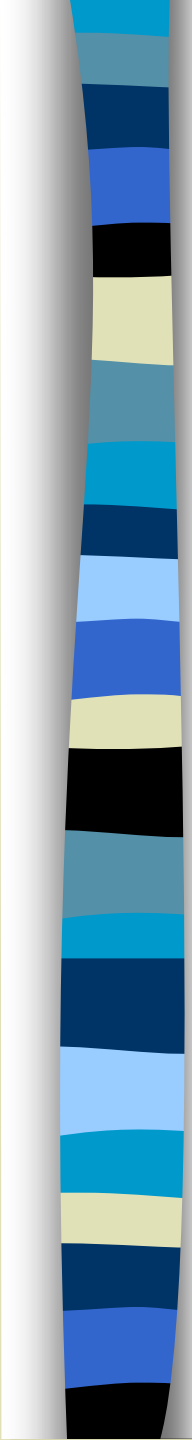
- „Szok informacyjny”- napływ informacji jest zbyt szybki, mózg traci możliwość racjonalnej selekcji wiadomości na sensowne i nic nie warte.
- Brak innowacyjności, kopiowanie pomysłów, ograniczenie wyobraźni.
- Zubożenie języka, słaba umiejętność wypowiedzenia się, ograniczenie zdolności wyrażania swoich uczuć przez mowę.
- Słaba koncentracja uwagi.



Co robić, aby komputer nie był groźny?

PRZESTRZEGAĆ ZASAD BHP !

- **Prawidłowo ustawić stanowisko pracy: na bezokiennej ścianie, bokiem do okna, tak by światło padało z lewej strony.**
- **Źródła światła sztucznego nie mogą padać na ekran monitora.**
- **Górny brzeg ekranu powinien znajdować się nieco poniżej poziomu oczu, nigdy powyżej, a środek ekranu na wysokości wzroku.**

- 
- **Pomieszczenie, w którym pracują komputery powinno być często wietrzone.**
 - **Należy stosować podkładki pod nadgarstki.**
 - **Robić przerwy podczas pracy z komputerem. Gimnastykować ciało i oczy.**
 - **Nie korzystać z komputera jednokrotnie dłużej niż 45 minut.**

Właściwa pozycja ciała





WŁAŚCIWA POSTAWA PRZY KOMPUTERZE

- Trzymaj głowę prosto, aby szyja nie była wygięta.
- Opieraj się o oparcie fotela.
- Łokcie trzymaj pod kątem 90 stopni najlepiej oparte o poręcze fotela.
- Ustaw sobie wygodnie fotel i klawiaturę.
- Trzymaj stopy ustawione swobodnie i płasko na podłodze.
- Nogi powinny być zgięte pod kątem prostym.

ZAPAMIĘTAJ !!!

- **Nie zostawiaj przy komputerze dzieci samych sobie!**
- **Interesuj się tym, w jakie gry grają!**
- **Podsuwaj dzieciom gry rozwijające osobowość, programy edukacyjne.**
- **Organizuj inne formy spędzania wolnego czasu, które zapewnią dziecku harmonijny rozwój.**



Manifest komputerowca

**Nie chcę podwyżki, po co trzynastki,
to wszystko tylko szczęścia namiastki.
A szczęście dla mnie to praca szczerą:
szesnaście godzin przy komputerach.**

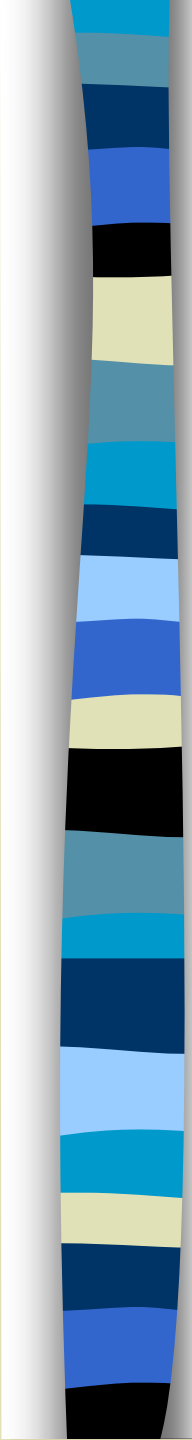
**Nie wzbraniaj ojcze! Precz z oczu matko!
Nie dla mnie żona i dzieci stadko!
Jeść, spać, dorastać – ja pragnę w biurze!
I umrzeć! – Z DŁOŃMI NA KLAWIATURZE.**





Źródła:

- Gregorczyk Grażyna: Czy edukacja komputerowa jest dobra dla dzieci. Prezentacja.
- Gregorczyk Grażyna, Jochemczyk Wanda: Komputer a dziecko w wieku wczesnoszkolnym.
- Rostkowska Małgorzata: Komputer zagrożeniem dla młodzieży! Komputer w szkole, nr 4, 1997.
- Tobiół Sebastian: Komputer w kształceniu zintegrowanym.
- <http://.chip.pl/offline/1997-03>



Prezentację wykonały:

Renata Ćwiklińska
Justyna Dorota Śliwa