



Vrijeme ekrana

Dan sigurnijeg interneta 2019.

Agnes Jelačić, pedagoginja

Zašto ova tema?

1. Razgovorom s učenicima uočeno je da veliki broj njih provodi dosta vremena uz različite ekrane pa smo proveli **kratki upitnik** u sklopu obilježavanja Dana sigurnijeg interneta.
2. U školu mnogi dolaze pospani, teško se koncentriraju.
3. Sve veći broj učenika dosta vremena provodi igrajući video igre.
4. Dio učenika neprimjereno koristi društvene mreže.
5. **Učenici misle da znaju sve o internetu i programima koje koriste te da se njima ništa loše ne može dogoditi.**



Činjenice!

Korištenje tehnologije i zrelost djece ne idu usporedno.

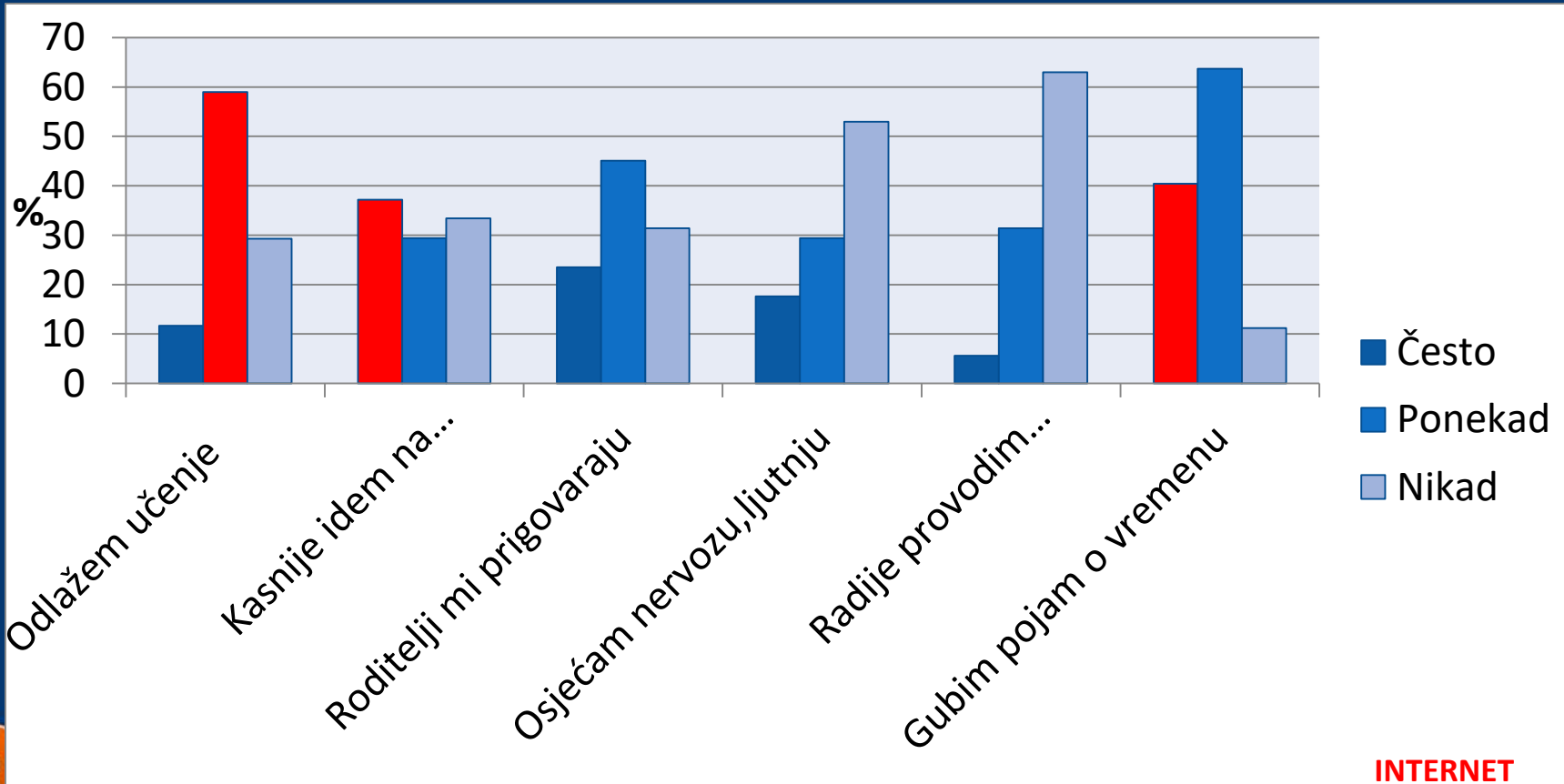


Djecu se **MORA** naučiti kako se koristiti tehnologijom, koje opasnosti postoje i kako se zaštititi.



Važno je shvatiti da odgovor izazovu odgoja koji nameće razvoj tehnologije nije u samoj tehnologiji nego u **izboru ponašanja u odnosu na nju.**

Rezultati upitnika – 7.a i b razredi



Kako djeca
vide svijet
ekrana ?



Kako djeca
vide svijet
ekrana ?

- Jednostavno dostupna zabava,
- Istraživanje informacija, glazbe, igara....
- Stalni kontakt s prijateljima, bez obzira na doba dana
- Stvaranje svog svijeta poznanika i prijateljstava
- Pridobivanje pažnje drugih kroz virtualno druženje
- Bijeg od obaveza



- “Ubija mi dosadu!”
- “Zabavljam se na dobar način.”
- “Možemo se zajedno igrati.”
- “Zanimljivo je.....”

PREDNOSTI

Rezultati upitnika – 7.a. i b razred

- **Koliko vremena provodim na internetu?**

Dnevno – od 0 do 3 sata- prosječno oko 1 do 1,5 sat
(4 učenika su navela da preko tjedna ne smiju na Internet)

Vikendom – od 1 do 5 sati (jedan učenik 10 sati)

- **Smatraš li da provodiš dovoljno vremena u učenju?**

DA – 7.a 12 (19) 7.b 8 (18)

3 neodlučno



Što odrasli moraju vidjeti,

znati,



i htjeti promijeniti?



Što odrasli moraju znati?

1. Sve naše aktivnosti mijenjaju naš mozak

2. Izbor:

- ✓ Učenje – napor (70% uč. odlaže početak učenja) i povremeno zadovoljstvo
- ✓ Trening/ redovite aktivnosti – napor, zadovoljstvo
- ✓ Internet (društvene mreže, video igre, slušanje glazbe, gledanje video priloga...) – **zadovoljstvo**
- ✓ Čitanje ??

Što odrasli
moraju vidjeti
i znati?

2. Prekomjerno korištenje – moguće posljedice

- ✓ Poteškoće sa spavanjem (67% učenika kasnije ide na spavanje)
- ✓ Teškoće koncentracije, problemi čitanja, pisanja, jezičnog izražavanja,
- ✓ Promjene raspoloženja (47% učenika osjeća nervozu, ljutnju, razdražljivost)
- ✓ Osamljivanje (37,2% radije bira Internet nego obitelj i prijatelje)
- ✓ Zdravstvene smetnje – pretilost djece (2015. – 7. u Europi, 2018. -3.)



IZAŠAO I VODIČ

HRVATSKE KLINCE ZALUDJELA ONLINE IGRA FORTNITE 'Moj 10-godišnjak je svoj engleski uz igranje doveo do perfekcije, ali uvela sam pravila'

AUTOR: Tena ... 45

pedagoški svijet



ISTRAŽIVANJE DIREKTOG Hrvatski klinici opsjednuti nasilnom video igrom, pravobraniteljica upozorila: Ministarstva moraju reagirati

Imate li klinca koji je osnovnoškolac ili srednjoškolac, teško da možete izbjeći ludilo koje trenutno vlada diljem Hrvatske, a vezano uz igricu Fortnite Battle Royale.

Podijeli 29

direktn@ Marko Stefelic 25.03.2018 u 10:58

(UPOZORENJE - OVAJ VIDEO JE 18+) Mali klinjo iz Hrvatske radi Fortnitea psuje sve po spisku vlastitoj majci

Ovaj članak i video pokazujemo samo zato da ne budete kao ovaj mali! Budite bolji!





Računalna igra

CILJ:

“Skupljati oružje i ubiti što više ljudi.”

“Trebaš ubijati ljude.”

Što mi se sviđa?

“Nema krvi, nema toliko agresije.” “Igra bez krvi!”

“Napeta je.”

“Zabavna je jer se može zajedno igrati.”

“Realistična je.” “Dobra je grafika.”

Što odrasli
moraju znati?

Industrija videoigara:

- ✓ Zapošljava:neuroznanstvenike, neurobiologe, psihologe koji nadziru funkcije u organizmu kod testnih igrača.
- ✓ CILJ: visoki krvni tlak, znojenje dlanova, povećan adrenalin, kortizol i DOPAMIN
- ✓ Igra se dorađuje dok se željeni efekt ne postigne.



Što odrasli
moraju vidjeti
i znati?

2. Gaiming – moguće posljedice

Visoka razina dopamina:

- ✓ Povišen **ADRENALIN** (povišen tlak i otkucaji, usporen rad unutrašnjih organa)
- ✓ Povišen **KORTIZOL** – hormon stresa – smanjen imunitet

POSLJEDICA - POREMEĆAJI U PONAŠANJU:

- ✓ pretjerana aktivnost mozga, nema odmora, problemi u ponašanju i kontroli emocija

Što odrasli
moraju vidjeti
i znati?

Jača:

- Vještinu brze analize
- Koordinaciju očiju i ruku
- Reflekse

Slabi:

- komunikaciju
- uspostavljanje društvenih odnosa
- empatiju
- samokontrolu

FORTNITE BATTLE ROYALE

ISTRAŽIVANJE DIREKTOG Hrvatski klinici opsjednuti nasilnom video igrom, pravobraniteljica upozorila: Ministarstva moraju reagirati

direktn@

Marko Štefetić

Imate li klinca koji je osnovnoškolac ili srednjoškolac, teško da možete izbjeći ludilo koje trenutno vlada diljem Hrvatske, a vezano uz igricu Fortnite Battle Royale.

25.03.2018. u 10:58

Podijeli



Isprati članak



Što odrasli moraju znati?

4. Djeca u većem riziku:

- ✓ djeca s niskim samopoštovanjem i lošom slikom o sebi – neugodni osjećaji
- ✓ djeca koja teže uspostavljaju prijateljstva i socijalne kontakte,
- ✓ djeca sklona povlačenju i izolaciji, osamljena djeca,
- ✓ djeca bez odgovarajućeg roditeljskog nadzora.



Računalna igra

- Lorraine Marer koja u Velikoj Britaniji radi s djecom ovisnom o videoigrama kaže: "Nikad nisam vidjela igru koja toliko preuzme kontrolu nad umovima djece". „Igra je poput heroína! Jednom kad se navučete, teško ćete prestati“.
“digitalni heroin” – “elektronski kokain”
- 2018. ovisnost o video igrama službeno je postala mentalna bolest



IMA LI MOJE DIJETE PROBLEM?

1. Ostaje li budno sve duže uz mobitel, računalo...?
2. Postaje li anksiozno ili agresivno kada ostane bez tehnologije?
3. Odražava li se upotreba tehnologije na uspjeh u školi?
4. Ima li poteškoća s izbacivanjem digitalnih slika iz glave?
5. Mašta li o virtualnim slikama?
6. Kriju li uređaje ili se kriju dok ih koriste?
7. Ima li poteškoće s kontrolom emocija?
8. Čini li vam se da se lako dosađuje?
9. Je li premoreno, a u isto vrijeme uzbuđeno?
10. Žale li se učitelji da spava u školi?

SRETNO NAM BILO S ODGOJEM
BUDUĆIH GENERACIJA O KOJIMA
OVISI I NAŠA BUDUĆNOST!

