



Szkoła wobec
MEDIÓW CYFROWYCH



OCZEKIWANIA

zatroskani.pl

Co mnie w dzisiejszym temacie szkolenia najbardziej

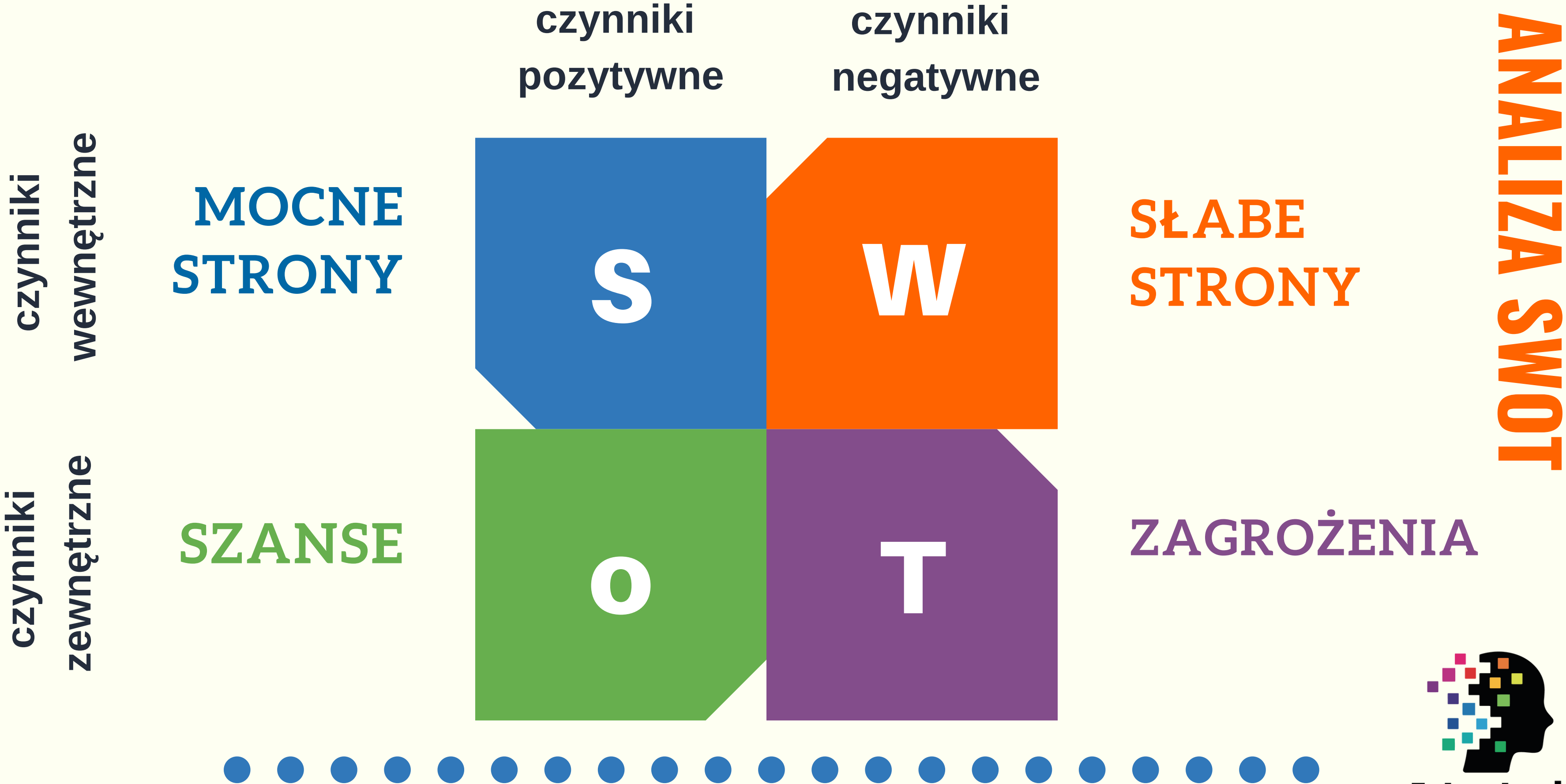
- interesuje,
- intryguje,
- niepokoi

Czego chcę się dowiedzieć?



Zatroskani





ANALIZA SWOT

**GRUPA I –
CYFROWE MEDIA
– MOCNE STRONY**



**GRUPA II –
CYFROWE MEDIA
– SŁABE STRONY**

**GRUPA III –
CYFROWE MEDIA
– SZANSE**

**GRUPA IV –
CYFROWE MEDIA
– ZAGROŻENIA**



MOCNE STRONY MEDIÓW CYFROWYCH

zatroskani.pl

Współczesne media cyfrowe umożliwiły dostęp do wiedzy i informacji z różnych dziedzin niezależnie od miejsca gdzie znajduje się odbiorca i czasu w jakim korzysta z tych zasobów. Usprawniły współpracę między osobami i podmiotami oraz stały się narzędziem efektywnej pracy zawodowej.



ZatroSkani



MITY DOTYCZĄCE MEDIÓW CYFROWYCH W OBSZARZE EDUKACYJNYM:

zatroskani.pl

Mit 1: Komputery poprawiają wyniki w nauce.

MIT 2: Internet jest nieocenioną pomocą w nauce.

MIT 3: Zastosowanie mediów elektronicznych w edukacji pozwala na wyrównanie szans edukacyjnych dzieci.



Zatroskani



SŁABE STRONY MEDIÓW CYFROWYCH

zatroskani.pl

Efektywne korzystanie z mediów cyfrowych uzależnione jest od infrastruktury technicznej i umiejętności użytkownika.

Liczba informacji umieszczana w sieci sprawia, że coraz trudniej w tym gąszczu odnaleźć wartościowe materiały, dodatkowym utrudnieniem jest ich „ulotność” – w każdej chwili mogą być usunięte przez podmiot je zamieszczający.



Zatroskani



SZANSE WYNIKAJĄCE Z CYFROWYCH MEDIÓW

zatroskani.pl

Media cyfrowe ułatwiają pracę, umożliwiają rozwój umiejętności i wiedzy, dają możliwość tworzenia nowych projektów i dzieł, mogą usprawnić i ułatwić załatwianie urzędowych spraw i zaopatrywanie gospodarstw domowych.



Zatroskani

MEDIA CYFROWE A OSIĄGANIE ŻYCIOWYCH CELÓW

Cyfrowe media to **pożeracz CZASU**.

Trudno zrealizować życiowe cele i wartości jeżeli będziemy karmić się grami komputerowymi czy sięgać po patologiczne treści w internecie np. patostreamy czy pornografię.

Uzależnienie od mediów cyfrowych to przeszkoda na drodze do realizacji życiowych celów.



ELEKTRONICZNA KOKAINA

NATURALNA - NIECZĘSTA - NAGRODA:

Zachowanie
służące
przetrwaniu:

- jedzenie
- sukces
- zbliżenie intymne

DOPAMINA

- przyjemność
- impuls powtarzania zachowania

NIENATURALNIE CZĘSTA NAGRODA

Sztuczne
pobudzenie
dopaminy:

- narkotyki
- pornografia
- sukcesy w grze
- lajki itp.

DOPAMINA

- malejąca przyjemność
- impuls powtarzania zachowania
- UZALEŻNIENIE

Internet pełen jest darmowych aplikacji, gier, platform społecznościowych. Jednak nie istnieją rzeczy darmowe. Ich twórcy zarabiają na **reklamach**, w grach na **mikropłatnościach**, (zdarza się że nastolatek na „darmową” grę wydaje rocznie kilka tysięcy złotych).

Tym, co trzyma nastolatka w Internecie są **lajki, pozytywne komentarze, sukcesy** w grach — dopaminowy potop. Ponadto algorytmy podsuwają mu interesujące treści. Dzięki temu **spędza tam więcej czasu, ogląda więcej reklam, bardziej się angażuje i więcej kupuje.**



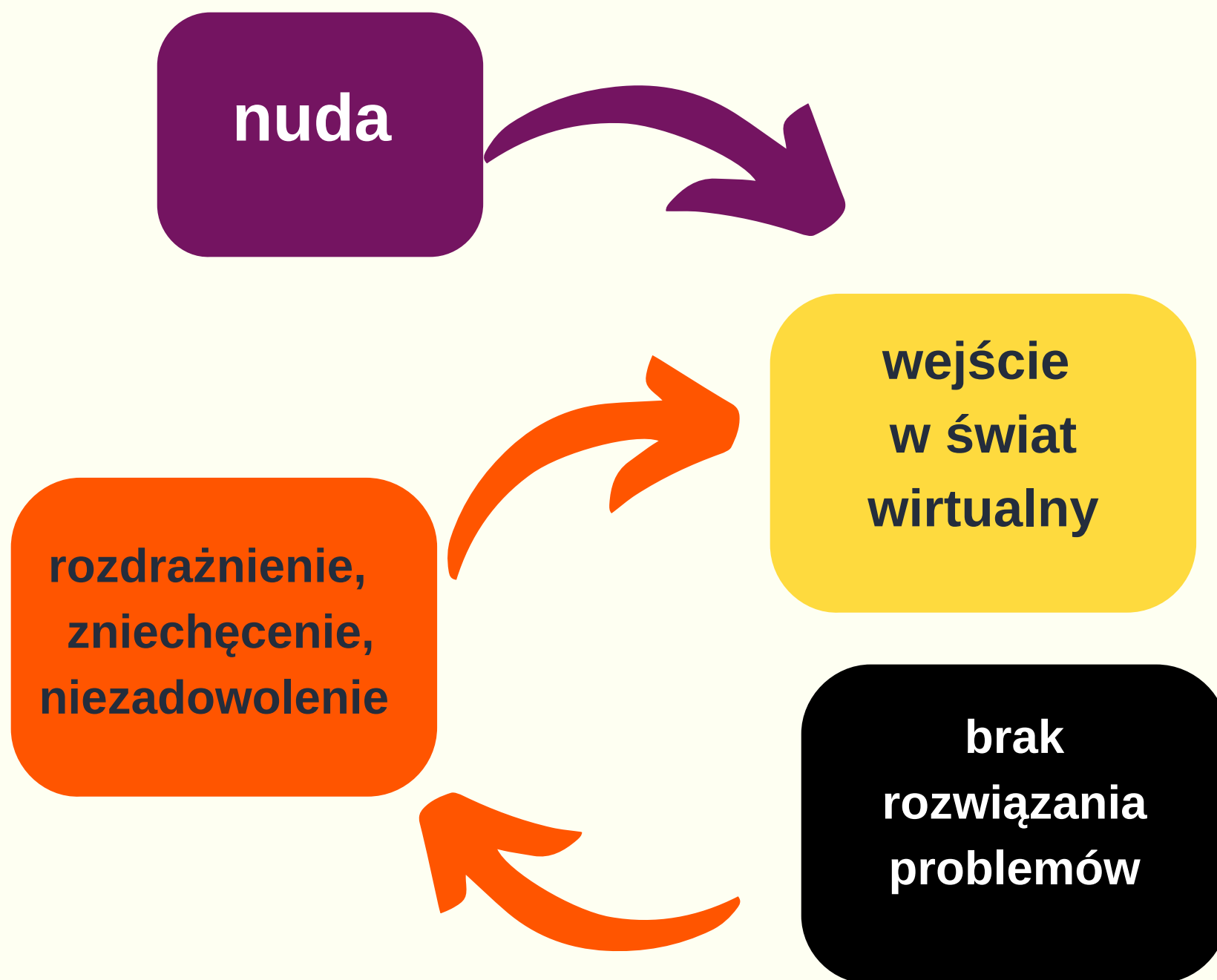
PROBLEM BANIEK INFORMACYJNYCH

Z czasem korzystanie z mediów społecznościowych, np. Facebooka, YouTube'a, Instagrama, Tik Toka staje się coraz bardziej interesujące. To wynik działania **algorytmów**, które wychwytyją ciekawe dla nas treści i podsuwają je nam, eliminując inne informacje, które tylko przelatujemy wzrokiem.

Tak tworzy się **bańka informacyjna**. Badania pokazują, że 80% treści oglądanych na youtube podsuwają nam algorytmy. Internet zamyka nastolatka w wirtualnym tunelu – tworzy **nieprawdziwą wizję świata**. Czasem wręcz patologiczną.



BŁĘDNE KOŁO



Charakterystyczne dla nadmiernego korzystania z mediów jest zjawisko błędnego koła.

Nuda i chęć zabicia czasu to najczęstsze powody sięgania po elektronikę.

Świat wirtualny daje **chwilowe zaspokojenie, ale nie rozwiązuje problemów**, przez co stajemy się rozdrażnieni, zniechęceni i niezadowoleni. Jakiego lekarstwa szukamy?

Wchodzimy w Internet.

Tak koło się zamyka.



Funkcjonowanie w cyberprzestrzeni ma wiele **zalet**:
szybki kontakt z rodziną, szkołą, przyjaciółmi, dostęp do informacji, dzielenie się swoją twórczością, rozrywka, znajdowanie odpowiedzi na nurtujące pytania itp.
Z tych powodów chętnie sięgamy do internetu.

To co jest łatwo dostępne, bywa zagrażające.



Największym zagrożeniem jest **cyberuzależnienie** polegające na niekontrolowanym korzystaniu z komputera czy smartfona, w sposób, który wyrządza szkody w sferze fizycznej, psychicznej, społecznej czy ekonomicznej u osoby korzystającej z tych urządzeń.



ILE CZASU DZIECKO MOŻE SPĘDZAĆ PRZED EKRADEM? zatroskani.pl

WIEK DZIECKA	ŁĄCZNA ILOŚĆ CZASU DZIENNIE	FILMY	URZĄDZENIA MOBILNE
0-2 lat	x	x	x
3-5 lat	do 1 godz.	✓	x
6-12 lat	do 2 godz.	✓	x
13-18 lat	do 3 godz.	✓	✓

Zalecenia opracowane przez Amerykańską Akademię Pediatriczną i Kanadyjskie Towarzystwo Pediatriczne.; za: mniejekranu.pl

Media cyfrowe są szczególnie niebezpieczne dla dzieci, dlatego pierwszoplanowym zadaniem dorosłych jest nauczanie ich mądrego korzystania z cyfrowych mediów



**Media cyfrowe to
współczesne wyzwanie nie
tylko dla dzieci, ale i dla
dorosłych, którzy
zobowiązani są do tego,
by chronić dzieci przed
cyberuzależnieniem.**



Zatroskani



Dzieci w wirtualnej sieci

zatroskani.pl



Do pobrania bezpłatnie:

rodzice.co/rodzic/mini-poradniki-dla-rodzicow

tinyurl.com/mini-poradniki



Nastolatki w wirtualnym tunelu

zatroskani.pl



Do pobrania bezpłatnie:

rodzice.co/rodzic/mini-poradniki-dla-rodzicow

tinyurl.com/mini-poradniki

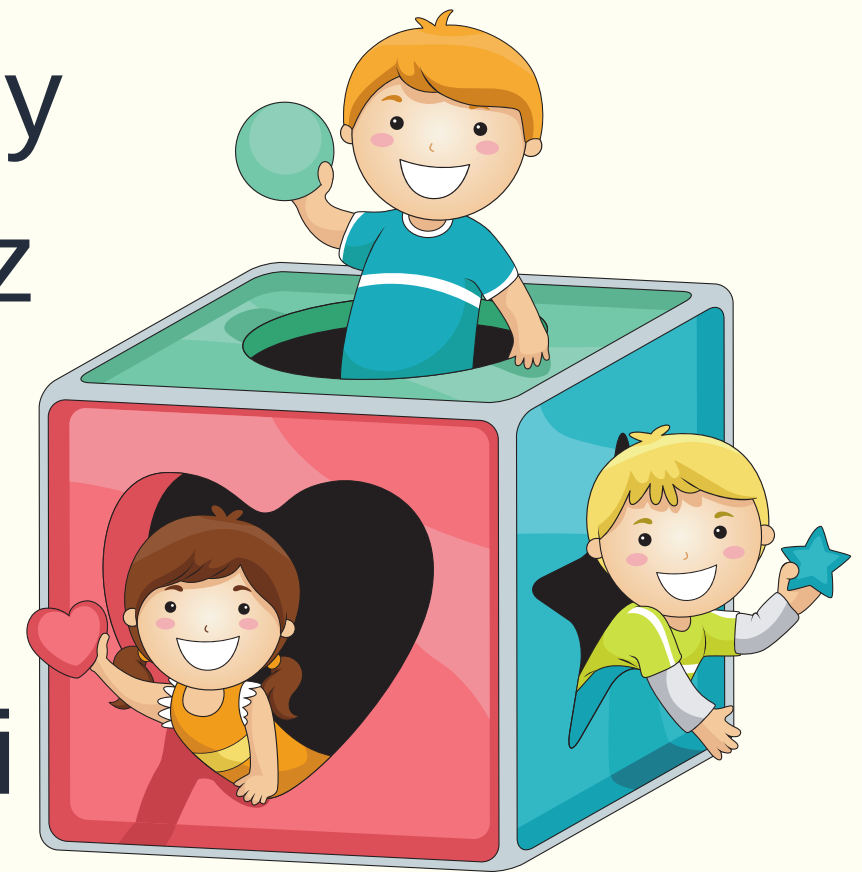


Zatroskani



RAZ, DWA, TRZY W REALU ŻYJESZ TY

Celem zajęć dla uczniów klas I-III jest wykształcenie u uczniów umiejętności dostrzegania różnicy pomiędzy światem realnym i wirtualnym, zagrożeń płynących z wirtualnego świata, oraz zrozumienia potrzeby uczenia się ostrożnego i mądrego korzystania ze świata cyfrowych mediów pod kierunkiem rodziców i nauczycieli.



ZAJĘCIA: W WIRTUALNEJ SIECI

zatroskani.pl

Uczniowie z klas 4-6 dowiedzą się, że niewłaściwe korzystanie z wirtualnego świata zaburza rozwój, budowanie relacji i funkcjonowanie w społeczeństwie, zrozumieją potrzebę ograniczania czasu spędzanego w mediach, określą zasady korzystania z urządzeń elektronicznych, wskażą inne niż cyfrowe sposoby rozwijania zainteresowań i budowania relacji.



Zatroskani



ZAJĘCIA: I KTO TU RZĄDZI?

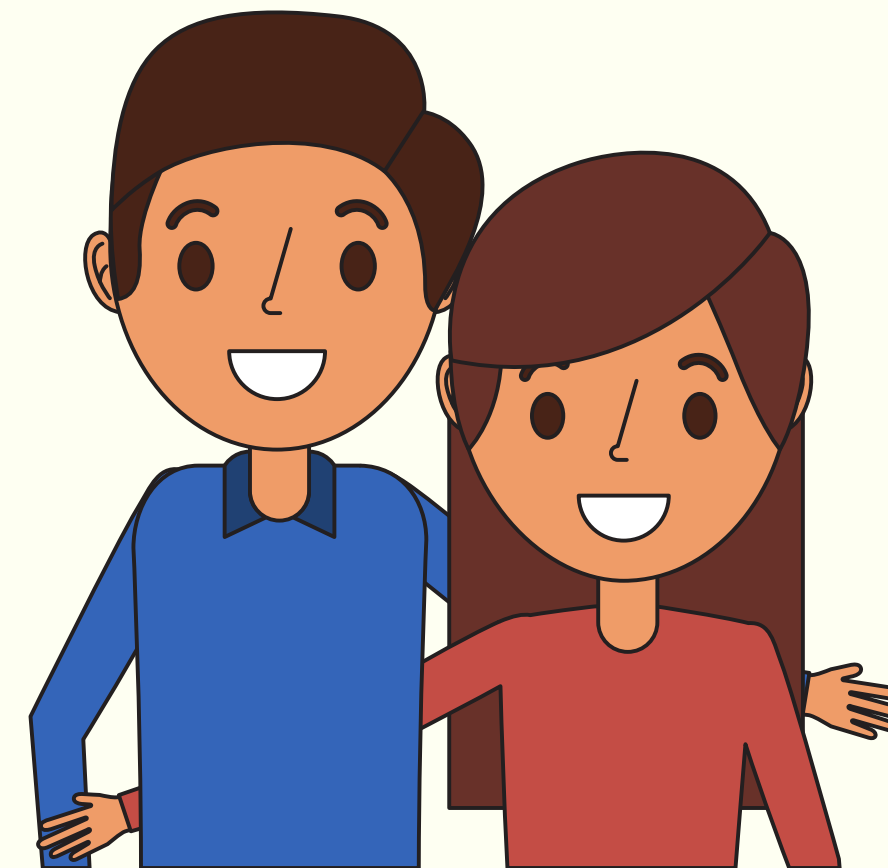
zatroskani.pl

Uczniowie klas 7-8 zrozumieją mechanizm cyberuzależnienia, zagrożenie dla realizacji życiowych celów wynikające z nadmiernego korzystania z cyfrowych mediów, określą zasady mądrego korzystania z urządzeń elektronicznych i uświadomią sobie osobistą odpowiedzialność w kreowaniu własnego stosunku do współczesnych mediów.



Celem spotkania z rodzicami jest nie tylko utrwalenie wiedzy zdobytej w czasie lektury mini-poradników, lecz przekucie tego na konkretne zasady obowiązujące w szkole:

- Wypracowanie zasad (nie) korzystania przez dzieci/młodzież ze smartfonów w szkole (na lekcjach).
- Podpisanie przez rodziców, że zapoznali się z tymi zasadami.



**Zasady, czy regulaminy, jeżeli
nie są przestrzegane działają
demoralizująco.**

**Jeżeli zależy nam na
kształtowaniu charakterów
i uczeniu odpowiedzialności
wszyscy musimy przestrzegać
ustalonych zasad.**



Zatroskani

