



**Analiza ankiety "KOMPUTER W MOIM ŻYCIU"
przeprowadzonej w Szkole Podstawowej
Zespołu Szkół im Henryka Sienkiewicza w Grabowcu.**

Badania ankietowe przeprowadzono w ramach programu „Bezpieczeństwo w Sieci” w miesiącu maju, w ankiecie wzięło udział 227 uczniów szkoły podstawowej. Odpowiedzi uczniów na poszczególne pytania umieszczone w ankiecie przedstawiają się następująco:

Jestem uczniem klasy:

	I	II	III	IV	V	VI	
A	13	13	20	21	18	18	
B	17	14	19	21	19	17	
C	-	-	-	-	17	-	
Razem	30	27	39	42	54	35	227

Płeć

	I	II	III	IV	V	VI
Chłopak	12	15	22	25	29	15
Dziewczyna	18	12	17	17	25	20

Czy posiadasz komputer?

Tak	Nie
185	42

81% uczniów szkoły podstawowej posiada komputer

Gdzie najczęściej korzystasz z komputera?

40% w szkole;

20% w GOK;

15% u kolegi;

25% w domu;

W jakim celu najczęściej używasz komputera?

20% uczniów najczęściej używa komputera jako forma spędzania czasu wolnego;

35% w celu rozrywki;

13% odrabia prace domowe;

17% jako źródła informacji;

5% słucha muzyki;

3% nauki języka obcego;

30% gra w gry komputerowe;

Ile średnio godzin w ciągu tygodnia spędzasz przy komputerze?

50% do 3 godzin w tygodniu; 10% od 8 do 10 godzin;
21% więcej niż 3 godziny dziennie; 14% mniej niż 2 godziny dziennie;

Jeśli korzystasz z Internetu to w celu:

60% uczniów wykorzystuje Internet jako źródło informacji;
12% pisanie referatów; 15% uczy się;
8% odrabiania zadań domowych; 20% słuchania muzyki;

W jaki typ gier najczęściej grasz?

29% uczniów najczęściej grają w gry sportowe
19% strategiczne; 21% akcji i walki;
12% przygodowe; 16% logiczne;
16% zręcznościowe; 5% edukacyjne;

Co najbardziej fascynuje Ciebie w grach komputerowych?

20% uczniów najbardziej fascynuje w grach komputerowych znacznie podniesiony realizm;
35% udoskonalona grafika;
18% efekty dźwiękowe;
12% to, że pobudzają w ten sposób wyobraźnię i emocje;
20% to, że nie ma żadnych ograniczeń w obcowaniu ze światem i bohaterami;

Najczęściej korzystasz z komputera:

10% uczniów najczęściej korzysta z komputera w poniedziałek; 10% w piątek;
13% we wtorek; 308% w sobotę;
14% w środę; 11% w niedzielę;
10% we czwartek; 3% nie korzysta bo nie lubi;

Najczęściej korzystasz z komputera kiedy:

5% uczniów najczęściej korzysta z komputera kiedy jest im źle;
5% kiedy mają kłopoty w szkole;
70% gdy się nudzą;
5% gdy są szczęśliwi;

15% wówczas kiedy chcą uciec od realnego świata;

Czy rodzice kontrolują Twój czas spędzany przy komputerze?

20% uczniów stwierdza, że rodzice kontrolują ich czas spędzany przy komputerze;

7% popiera tę formę spędzania wolnego czasu;

55% nie ingeruje w gry które grają;

37% jest świadoma na czym polega korzystanie z komputera;

Czy tracisz poczucie czasu korzystając z komputera?

30% uczniów stwierdza, że traci poczucie czasu przy komputerze zapominając o odrobieniu zadania domowego, obowiązkach domowych i jedzeniu.

Czy gdybyś mógł, to korzystałbyś z komputera bez przerwy?

20% uczniów stwierdziło, że gdyby mogło to korzystałoby z komputera bez przerwy

WNIOSKI I KIERUNKI DALSZEJ PRACY

Pozytywne	Negatywne
<ul style="list-style-type: none">• posiadanie komputera w dobie rozwijającej się technologii informatycznej jest ważne w życiu każdego dziecka.• komputer jest cenną pomocą dydaktyczną i ułatwia dostęp do programów multimedialnych gier edukacyjnych.• pomaga również w nauce, a dzięki dostępowi do Internetu pozwala szybko i łatwo zdobyć cenne informacje z każdej dziedziny wiedzy.• dzięki korzystaniu z komputera dziecko doskonali zręczność, pomysłowość także cierpliwość.	<ul style="list-style-type: none">• komputer jest „złodziejem czasu”.• długie przesiadywanie przy komputerze może doprowadzić do chorób wzroku, kręgosłupa a nawet napadów padaczkowych.• dzieci czasem przedkładają aktywne formy spędzania wolnego czasu nad wielogodzinnym przesiadywaniem przed monitorem komputera, a gry są tak skonstruowane, aby dziecko chciało ciągle więcej i więcej.• pod nieobecność rodziców dziecko nie kontroluje czasu siedząc przed komputerem.• dziecko grając w brutalne gry często utożsamia się z bohaterami, jego działania są negatywne, nieakceptowane, nie zawierają żadnych norm, z czasem takie postępowanie może przenieść się do rzeczywistego świata.

Komputer stanowi dla części przebadanej młodzieży naszej szkoły poważne zagrożenie dla zdrowia i relacji z otoczeniem. Młodzi ludzie uzależniają się najczęściej od programów komputerowych o charakterze rozrywkowym (chłopcy najczęściej przeglądają witryny związane z motoryzacją i sportem, dziewczęta z modą i plotkami na temat ludzi mediów). Interesują się grami akcji i walki przepełnionymi agresją i przemocą.

Zadawalające jest to, iż nasi uczniowie grają nie tylko w gry akcji, ale również korzystają z portali edukacyjnych zawierających gry dydaktyczne, uczące podejmowania decyzji, myślenia i spostrzegawczości.

Badanie ankietowe wykazało, że niekoniecznie trzeba mieć komputer, aby stać się osobą uzależnioną. Pracując lub bawiąc się na komputerze prawie co trzeci uczeń zapomina o odrobieniu zadania domowego, obowiązkach domowych a nawet o jedzeniu. Często trudności w nauce niektórych uczniów, znaczne pogorszenie stopni, roztargnienie, przemęczenie, wynikają z negatywnego wpływu komputera.

Istotne jest uświadomienie młodzieży zagrożeń, jakie może nieść ze sobą komputer i Internet. W tym celu należy podejmować tematy dotyczące profilaktyki tego typu uzależnienia, na lekcjach wychowawczych i zebraniach z rodzicami.

Opracowała: Iwona Karczmarz