Wpływ komputera, na procesy edukacyjne i poznawcze oraz relacje z otoczeniem młodzieży

Liczba stron: 79

Nazwa Szkoły Wyższej: Kolegium Nauczycielskie Bielsko-Biała

Rodzaj pracy: licencjacka

Rok oddania: 2007

Zawartość pracy:

1. STRESZCZENIE

2. WSTĘP

3. PODSTAWOWE ZAGADNIENIA I DEFINICJE, ZWIĄZANE Z ZAGADNIENIEM

4. KILKA SŁÓW O KOMPUTERACH, INTERNECIE, GRACH KOMPUTEROWYCH

a) HISTORIA KOMPUTERÓW
b) KALENDARIUM
c) HISTORIA INTERNETU
d) KALENDARIUM
e) HISTORIA GIER KOMPUTEROWYCH
f) KALENDARIUM

5. TEZY PRACY

6. WZORY ANKIET

7.METODY PRZEPROWADZENIA
BADAŃ

8.ANALIZA WYNIKÓW BADAŃ

9. WNIOSKI KOŃCOWE ORAZ

DYSKUSJA

10. LITERATURA

WSTĘP

Osobowość każdego człowieka jest wynikiem pewnych cech genetycznych, ale także wielu innych czynników zewnętrznych i uwarunkowań środowiska, w jakim odbywał się nasz proces wychowawczy.

Przez całe życie kształtujemy i wzbogacamy naszą osobowość poprzez nabywane doświadczeń oraz uczestnictwo w procesach edukacyjnych.

W dzisiejszych czasach charakteryzujących się dynamicznym rozwojem technologii, każdy z nas stara się ułatwić sobie wiele czynności, zarówno najprostszych jak i tych, posiadających wysoki współczynnik trudności. Czynimy to, wprowadzając do naszego życia codziennego coraz lepsze jakościowo wynalazki. Również umysł człowieka podlega ciągłej ewaluacji, sięgając obszarów dostępnych dotychczas jedynie geniuszom. Najnowsze techniki nauczania wspierane są przez komputery, projektory multimedialne, odtwarzacze dvd i wiele innych, niemniej przydatnych urządzeń technicznych np. do nauki języków obcych aparaturę „Sita learning". Ta sytuacja sprawiła, że wymyślony przez człowieka komputer, miał za zadanie odciążyć pracowników, przy dokonywaniu skomplikowanych obliczeń, analiz oraz dostępu do wszelkich informacji. Tymczasem stało się tak, że zyskany w ten sposób przez nich czas przeznaczamy na kolejną, bardziej wydajna pracę, w której za wszelką cenę staramy się dogonić pracę komputerów.

To powoduje, że coraz częściej zatracamy się w iluzorycznym, wirtualnym świecie i coraz częściej nie potrafimy już podejmować, nawet prostych, konstruktywnych decyzji bez pomocy elektronicznych pomocników, a to przecież powinno stanowić tylko i wyłącznie naszą świadomą decyzję, polegającą nie tylko na przemyśleniach logicznych, lecz także na działaniu zgodnym z naszym sumieniem, moralnością i wyznawanymi poglądami. Obserwowane we współczesnym społeczeństwie jednostki mające coraz bardziej powszechną tendencję do zwiększania swojej autonomii, wykazują też coraz większą chęć rywalizacji, niestety często przejawiającą się w brutalnych zachowaniach. Takie zachowania można zaobserwować między innymi w szkołach i miejscach pracy. Zanikają przejawy

solidarności, co prowadzi do izolacji oraz tzw. „znieczulicy społecznej”. Taka dezintegracja społeczeństwa, wzrost egoizmu i bezwzględności, doskonale odnajduje się w wirtualnym świecie komputerów, w którym realia życia nie wymagają wcale empatii, pełniejszego współdziałania i wzajemnej troski. Kryzys emocjonalny nie stanowi większego problemu, kiedy jedyną przeszkodą dla „komputerowca” może być chwilowy brak prądu lub potrzeba zrealizowania swoich podstawowych potrzeb fizjologicznych.

Takie tendencje społeczne i emocjonalne są wczesnymi ostrzeżeniami świadczącymi o pilnej potrzebie edukacji i uświadamiania ludzi, że nie wszystko, co z pozoru pomocne musi mieć pozytywne odbicie w ogólnym rozwoju, zachowaniu, zdrowiu oraz wynikach pracy, czy nauce szkolnej. Ten problem nie jest jedynie perspektywą przyszłości, lecz groźny jest już dzisiaj.

Edukacja internautów, a nawet dosyć stanowcza interwencja osób trzecich to jednak zbyt za mało, by problem ten rozwiązać. Do tego potrzebny jest bodziec, który uświadomi nam samym istniejące zagrożenie i to my świadomie podejmiemy działania profilaktyczne.

Jak jednak uświadomić ten problem dzieciom, przy jednoczesnym nasycaniu kolejnych placówek oświatowych komputerami oraz obdarowywaniu ich kolejnymi grami komputerowymi przy każdej okazji. Trudno także wymagać
od dzieci ograniczania czasu spędzanego przy ekranie komputera, kiedy z tym problemem coraz częściej borykają się także dorośli? Zawód informatyka stał się ostatnio bardzo popularny, lecz praktycznie każdy zawód i większość stanowisk pracy w większym lub mniejszym stopniu, wiąże się z komputerami. Komputery wykorzystywane są nagminnie do wykonywania większości czynności, co nierzadko prowadzi do skrzywienia zawodowego. Nawet proste działanie matematyczne zmusza nas do sięgnięcia, co najmniej po podręczny kalkulator.

W tym miejscu warto przytoczyć wypowiedź jednego z informatyków:

„Gdy byłem w salonie Mediamarkt, zajrzałem na stoisko z książkami. Bardzo lubię czytać, a że kończy mi się zapas książek „do autobusu”, postanowiłem coś sobie kupić. Będziesz się śmiał kiedy powiem, że kupiłem „XML leksykon kieszonkowy” i „C++ definicje języka”,ale to jeszcze nic!

Prawdziwe skrzywienie wylazło ze mnie dziś rano, gdy zabierałem się do prasowania bluzy (z Microsoftu :/). Otóż, gdy rozkładałem bluzę, żelazko stało

obok niepodłączone. Zdałem sobie wówczas sprawę, że postępuję nieefektywnie, bo gdybym najpierw podłączył żelazko to ono by się juz nagrzewało w czasie, gdy ja będę rozkładał bluzę. Pomyślałem sobie: – Kurde Hiena, postępując według algorytmu FIFO, doprowadziłeś do efektu konwoju, a przecież mógłbyś zredukować czas wykonania czynności, gdybyś zastosował SJF albo jeszcze lepiej gdybyś użył SJF z wywłaszczaniem".

Później analizując tą jedną krótką sytuacje sam doszedł do wniosku, że: „Informatycy są uważani przez innych za dziwne stworzenia. Myślą o komputerach, rozmawiają o komputerach, podobno nawet ich myślenie o kobietach sprowadza się głównie do określenia stopnia ich zaawansowania w świat komputerów". „No popatrz sam – dziś poskaczesz po elektronicznej macie do tańca, a jutro przyjadą i zawiną Cię w kaftan boś nie normalny".

Ta sytuacja nie dotyczy jednak wyłącznie informatyków. Od momentu wkroczenia komputerów do powszechnego zastosowania, rzesza informatycznych pasjonatów stale rośnie. Jednak informatycy, dla których komputer jest zawodową pracą, w przeciwieństwie do „fanatyków", umieją przyznać się do swojego nałogu, chociaż – de facto – w oczach innych i tak nie zawsze różnią się od pozostałych. Dowodem na to może być dość popularny dowcip wśród lekarzy zajmujących się problemem uzależnienia od komputera.

„Siedzi psychiatra na dyżurze – nudno, cicho, wariaci śpią chyba….
Nagle otwierają się cicho drzwi i wpełza na kolanach człowieczek omotany w coś – w zębach, na rękach, nogach i jeszcze parę metrów tego za sobą ciągnie….
Doktor zagaduje:
– O… żmijka mała do nas przyszła… Co żmijko, jak ci pomóc?
Człowieczek bulgocze coś i kiwa przecząco głową.
– To może żółwik jesteś? Co? Jesteś małym żółwikiem?
Człowieczek znów kręci głową…
– To może mały robaczek, co się właśnie wykluwa z kokonu?
W końcu człowiek wypluwa to, co ma w zębach:
– Jestem wasz administrator sieciowy i kable rozciągam… !!! "

Założeniem mojej pracy jest zbadanie i stwierdzenie, jaki wpływ wywierają komputery na zachowanie młodzieży szkół gimnazjalnych i jakie w związku z korzystaniem z komputera wynikają relacje z otoczeniem. Do czego głównie

używają komputerów oraz czy komputer i jego wirtualne możliwości mogą zastąpić naturalne potrzeby młodzieży szkolnej w obszarze kontaktów towarzyskich, zabawy i rozrywki. Badania zostały przeprowadzone przy pomocy ankiet, a grupa badawcza obejmowała 60 uczniów w tym – dziewcząt i chłopców, uczniów klas 1-3 gimnazjum. W ankiecie (zał. 1) zadałem pytania, a uzyskane odpowiedzi stanowią materiał badawczy do analizy i pozwolą na wysnucie wniosków na postawione w pracy tezy.

To jest gotowa, obroniona praca. Gdyby chcieli Państwo zlecić napisanie zupełnie nowej pracy, to zapraszamy na stronę pisanie prac - sprawdzony serwis!