

Joanna Szymańska

## **Komputer jak narkotyk – część I**

W 1994 r., według badań OBOP, w co dziesiątym mieszkaniu w Polsce znajdował się komputer osobisty. Posiadali je głównie mieszkańcy wielkich miast, przedsiębiorcy i osoby z wyższym wykształceniem. Dzieci miały raczej ograniczony dostęp do nowego medium. Wprawdzie znaczna liczba szkół była wyposażona w komputer, ale korzystanie z niego było kontrolowane i limitowane przez nauczyciela. W ciągu tych sześciu lat wiele się zmieniło. Coraz więcej osób dysponuje prywatnym komputerem w domu, także na wsi. Kawiarnie internetowe masowo pojawiają się nawet w małych miasteczkach. W szkołach, w związku z obowiązkową nauką informatyki, powstały pracownie informatyczne, a komputer stał się zwykłym dobrze znanym narzędziem. Rodzice, niekiedy kosztem wielu wyrzeczeń, starają się ułatwić dziecku ćwiczenie nowych umiejętności. Komputer stał się też pożądanym prezentem z okazji urodzin, ukończenia szkoły lub uroczystości religijnych. Wyraźnie wzrosła, więc, dostępność, a wraz z jej wzrostem zaczęły pojawiać się problemy dobrze znane w krajach znacznie wcześniej skomputeryzowanych.

### **Szansa edukacyjna i zagrożenie**

Entuzjazm towarzyszący pojawieniu się komputerów osobistych i rozbudowie sieci dwadzieścia kilka lat temu okazał się przesadny. Zakładano, bowiem, że użytkownicy będą wykorzystywali nowe narzędzie przede wszystkim dla własnego wszechstronnego rozwoju. Jednak, medium informatyczne zostało bardzo szybko „zaśmiecone” pornografią i zagarnięte przez producentów różnego typu programów rozrywkowych. W badaniach amerykańskich stwierdzono, że tylko część użytkowników traktuje je jako użyteczne narzędzie w pracy zawodowej. Zdecydowana większość poszukuje raczej sensacji i rozrywki, co można było przewidzieć po wielu latach doświadczeń z telewizją, w której programy edukacyjne nie cieszą się największą oglądalnością.

Oprócz wielkich korzyści postępująca informatyzacja przyniosła nowe zagrożenia. Rośnie bowiem stale liczba osób uzależnionych od Internetu i gier komputerowych. Popularność gier

przekroczyła wszelkie oczekiwania i oceniana jest jako prawdziwy fenomen socjologiczny lub wręcz zjawisko kulturowe. Ale też powodowane przez nie efekty destrukcyjne stają się poważnym problemem społecznym i zdrowotnym.

Do niedawna uzależnienie od komputera stanowiło w Polsce problem czysto teoretyczny, który interesował głównie specjalistów. W ciągu ostatnich dwóch lat stało się problemem realnie występującym, z którym trzeba będzie się zmierzyć. Należy się spodziewać, że wzrastająca dostępność komputerów, a więc także Internetu i gier, oraz upowszechnienie umiejętności posługiwania się medium informatycznym spowodują narastanie typowych zaburzeń, zwłaszcza u dzieci i młodzieży. Bowiem w Polsce, w odróżnieniu od krajów wysoko uprzemysłowionych, statystyczny użytkownik komputera jest człowiekiem bardzo młodym. Jak wiadomo proces uzależniania się osób młodych, z nie do końca uformowaną osobowością, przebiega znacznie szybciej.

### **Gry komputerowe**

Coraz młodsze dzieci uczą się obsługiwać komputer, który stanowi dla nich interesującą zabawkę. Zaczynają zwykle od najprostszych symulacyjnych gier sprawnościowych (odbijanie piłeczki, detonowanie min czy prowadzenie samochodu). Z czasem przechodzą do gier przygodowych czy bardziej skomplikowanych gier strategicznych wymagających umiejętności planowania. Zabawa okazuje się niezwykle wciągająca i łatwo prowadzi do uzależnienia się. Dumni ze sprawności swego dziecka rodzice, zwłaszcza ci, którzy sami nie potrafią posługiwać się komputerem, często nie są świadomi negatywnych konsekwencji nadmiernego zainteresowania grami i nie kontrolują dostatecznie działań dzieci. Spędzają one coraz więcej czasu przy monitorze tracąc zainteresowanie innymi rodzajami aktywności. T. Zyss i J. Boroń z Collegium Medicum UJ badając mechanizm uzależnienia od gier postawili pytanie, **jakie gratyfikacje uzyskuje osoba grająca**, które motywują ją do ciągłego podejmowania gry, i które rekompensują jej zmęczenie fizyczne oraz ograniczenie kontaktów interpersonalnych. Z przeprowadzonej analizy wynika, iż **komputer jest traktowany przez grającego jako bezpieczny i niezwykle atrakcyjny partner**. O jego atrakcyjności decydują następujące cechy:

- Jest zawsze gotowy do podjęcia zabawy (nie męczy się i nie odmawia),

- Daje możliwość wielokrotnego powracania do tych samych ulubionych scenariuszy, doskonalenia wyników i ponownego przeżywania przyjemności,
- Zapewnia najmniej raniący sposób uczenia się (ocenia błędy, ale nie okazuje złości i rozczarowania; jest sprawiedliwy),
- Daje pozorne poczucie władzy i omnipotencji (mam wpływ na to, co się wydarzy),
- Umożliwia projekcję marzeń i pragnień nieosiągalnych w realnym życiu,
- Interpretacja wygranej i przegranej może być zawsze pozytywna (nie wstyd jest przegrać z mądrym komputerem, a jeśli wygram tym większy mój sukces),
- W odróżnieniu od czytania lub oglądania filmu gra komputerowa umożliwia własną aktywność uczestnika,
- Umożliwia aktywne rozładowywanie emocji (przeżywanie bezpiecznego, kontrolowanego ryzyka),
- Umożliwia zaspokajanie różnorodnych potrzeb i popędów niemożliwych do zrealizowania w rzeczywistości (np. potrzeby osiągnięć, więzi czy potrzeby seksualnej).

Podobnej satysfakcji i poczucia bezpieczeństwa nie zapewniają kontakty z ludźmi, którzy mogą obrażać się, wyszydzać, znudzić i spowodować poczucie odrzucenia i przegranej. Poza tym **kontakt z komputerem stwarza możliwość interakcji dając iluzję kontaktu interpersonalnego**. Autorzy stwierdzają, że świat gier jest szczególnie atrakcyjny dla osób młodych, sfrustrowanych i zagubionych, szukających dowartościowania. Bardzo pociąga on osobowości histeryczne i narcystyczne żyjące w świecie wyobraźni i mające trudności z oceną własnej wartości. Wymienione grupy osób łatwo wpadają w pułapkę uzależnienia.

Sprzedaż gier przynosi ogromne zyski, toteż producenci rzucają na rynek coraz więcej produktów i inwestują w rozwój techniki komputerowej. Pojawiają się propozycje coraz bardziej wyrafinowane i skomplikowane, ale też dostarczające silniejszych wrażeń. Należą do nich gry typu „**odgrywanie ról**”, w których gracz decyduje o losach bohaterów, oraz gry „**wirtualna rzeczywistość**”, które po założeniu odpowiednich okularów i rękawic pozwalają odbierać doznania sensoryczne i stwarzają iluzję rzeczywistego uczestnictwa w fikcyjnych wydarzeniach. Wielu psychologów zauważa, iż doświadczenia przeżywane w wirtualnej rzeczywistości przypominają niekiedy stany „odlotu” po zażyciu środków halucynogennych. Częste przebywanie w niej może spowodować poważne zmiany osobowości. Mary Pipher stwierdza, że media elektroniczne, a zwłaszcza gry nowej generacji, są ogromnie niebezpieczne dla dzieci i młodzieży. Dzieci nie mają jeszcze wyraźnie

zakreślonych granic własnego ja i granic realnego świata. Cechuje je również mały krytycyzm. Często przebywają w świecie fantazji i łatwo zaciera się im granica między fikcją a rzeczywistością. Łatwo też identyfikują się z bohaterami medialnymi, którzy stanowią dla nich atrakcyjny model zachowań. Efektem częstych zabaw z komputerem może być zupełna utrata kontaktu z rzeczywistością i wystąpienie zaburzeń nawet o charakterze psychotycznym.

**Kimberley Young** kierująca placówką pomocową dla osób uzależnionych od komputera i Internetu badała typowe objawy będące efektem gier i zbyt częstego kontaktu z komputerem, które stanowią sygnał wchodzenia w uzależnienie. U dzieci w młodszym wieku szkolnym najczęściej można zaobserwować:

- Zaburzenia koncentracji uwagi,
- Niepokój i stany lękowe,
- Ekstremalne reakcje emocjonalne, często nieadekwatne do wywołującego je bodźca,
- Fantazjowanie i kłamstwa,
- Zanik wrażliwości na uczucia innych ludzi,
- Utrata dotychczasowych przyjaciół,
- Odrzucenie przez grupę z powodu nieprzyjemnych zachowań dziecka,
- Brak zainteresowania nauką,
- Nie słuchanie dorosłych.

Media elektroniczne wprost „ociekają” agresją i przemocą, co powoduje zaburzenie procesu socjalizacji i znaczące podniesienie się poziomu agresji u młodych odbiorców. W wielu grach celem jest unicestwienie przeciwników, nieraz bardzo wyrafinowanymi metodami.

Nastolatki oprócz zabawy w gry komputerowe z upodobaniem surfują też po Internecie. Trudno, więc, stwierdzić, czy niepokojące zachowania są efektem częstych gier czy też informacji pochodzących z Internetu. Sygnałem zagrożenia są następujące objawy:

- Stałe lekceważenie dorosłych autorytetów,
- Lekceważenie uczuć i praw innych ludzi,
- Rozwiązywanie problemów przy użyciu przemocy,

- Spadek zainteresowania nauką szkolną, brak aktywności na lekcjach,
- Częste wagary bez wyraźnego powodu,
- Wchodzenie w destrukcyjne grupy,
- Picie alkoholu, używanie narkotyków i środków wziewnych.

Jak widać, w większości są to te same objawy, jakie obserwuje się u młodzieży nadużywającej substancji psychoaktywnych. Timothy i Dimoff nazwali je „czerwonymi sygnałami”, które powinny ostrzegać dorosłych, że dziecko jest zagrożone uzależnieniem. Wciąż kilku ostatnich miesięcy nauczyciele i psychologowie poradni oświatowych sygnalizują występowanie opisanych objawów i niepokojących zaburzeń zachowania u niektórych dzieci z młodszych klas szkoły podstawowej. Według pedagogów dzieci te zachowują się dziwnie, bardziej jak roboty lub UFO-ludki niż zwykli ludzie. Wykonują jakieś automatyczne czynności, bywają zupełnie wyłączone lub nadmiernie pobudzone. Nie reagują na polecenia i trudno z nimi nawiązać kontakt. Często konfabulują opowiadając zupełnie nieprawdopodobne historie, reagują agresją fizyczną wobec kolegów i nauczycieli. Z powodu swoich zachowań są odrzucane przez grupę, co potęguje nieprawidłowe reakcje.

Dramatyczny przypadek zgłosiła jedna z warszawskich poradni. Psycholog został wezwany w trybie pilnym do szkoły, w której nauczyciele nie mogli sobie poradzić z bardzo pobudzonym ósmiolatkiem. Chłopiec od kilku miesięcy prezentował zachowania opisane powyżej. Nie reagował na własne imię i nazwisko twierdząc, że nazywa się Wielki Mandorf. Mówił do siebie, nie brał udziału w lekcjach. Przyczynę takich zachowań zidentyfikowano szybko, ponieważ dziecko mówiło ciągle o swoim komputerze, a uczniowie ze starszych klas poinformowali pedagoga, iż mały przyjął imię bohatera jednej z gier. Koledzy wyśmiewali się z niego, co powodowało gwałtowne reakcje agresywne. Wychowawczynie rozmawiała z rodzicami sugerując wizytę u psychologa i ograniczenie dziecku dostępu do komputera. Rodzice z oburzeniem odrzucili rady nauczyciela. Pewnego dnia chłopiec rzucił na podłogę zeszyt i kazał go podnieść koledze, którego nazwał swoim sługą. Po odmowie wykonania polecenia i drwinach klasy groził wszystkim torturami i śmiercią, wreszcie z furią zaatakował osoby bliżej stojące. Był tak pobudzony, że czworo nauczycieli z trudem zaniósł go do gabinetu dyrektora. Wezwany psycholog długo nie mógł nawiązać z nim kontaktu. Po dwóch godzinach zaczął rozmawiać, lecz odnosiło się wrażenie, iż przebywa w zupełnie innej rzeczywistości. W domu opowiedział, że w szkole był wymyślnie torturowany, co skłoniło rodziców do zawiadomienia policji i złożenia skargi do kuratorium oświaty.

Jest to niewątpliwie przypadek wymagający konsultacji psychiatrycznej i pracy z rodzicami. Można się spodziewać liczebnego wzrostu podobnych zaburzeń, co wymaga przygotowania nauczycieli do ich rozpoznawania, a psychologów do odpowiednich interwencji.

Stan wiedzy o podobnych zagrożeniach wśród dorosłych jest jeszcze niski. Warto jednak wykorzystać doświadczenia zagraniczne i podjąć zawczasu działania profilaktyczne, w tym edukacyjne dla rodziców, by zmniejszyć skalę problemów. Mogą to robić nauczyciele w ramach szkolnego programu profilaktyki. Zajmiemy się tym w drugiej części artykułu. *(Artykuł został opublikowany w miesięczniku „Remedium” nr 10, 2002)*

Joanna Szymańska

## **Komputer jak narkotyk – część II**

**W Polsce dostęp do Internetu jest jeszcze stosunkowo niewielki, choć stale wzrasta. Szacuje się, że korzysta z niego około 11 proc. ogółu społeczeństwa i są to przeważnie mieszkańcy dużych miast. Zdecydowaną większość użytkowników stanowią ludzie młodzi.**

**Centrum Konsultacyjne AKMED ([www.akmed.waw.pl/siecioholizm](http://www.akmed.waw.pl/siecioholizm)) opisuje wyniki badań przeprowadzonych w 2000 roku na kwotowej próbie polskich internautów. 43 proc. plasuje się w przedziale wieku 18-25 lat, a 20 proc. - w wieku 26-35 lat. Nie wiadomo, jaki procent użytkowników stanowią młodzi poniżej 18 roku życia. Można jednak zakładać, że liczebność najmłodszych internautów będzie rosła wraz z dostępnością do Internetu.**

Doświadczenia krajów wysoko rozwiniętych wskazują, iż zwiększeniu dostępności towarzyszy wzrost różnych zagrożeń, szczególnie niebezpiecznych dla młodych odbiorców. Według danych amerykańskich **6 proc. korzystających z Internetu jest od niego uzależnionych, a około 30 proc. traktuje go jako drogę**

**ucieczki od rzeczywistości.** Zdaniem Herberta Poppe, austriackiego eksperta w zakresie uzależnień, w niektórych krajach liczba uzależnionych od Internetu przekracza ilość uzależnionych od narkotyków opisowych. Pesymiści twierdzą, że ten problem stanie się największą plagą XXI wieku i stanowi poważne wyzwanie dla współczesnej profilaktyki.

### **Chorzy na Internet**

Sieć internetowa ma bardzo bogatą ofertę i dla wielu osób przebywanie w niej jest ogromnie wciągające. **Problem zaczyna się wówczas, gdy czas i sposób użytkowania Internetu wymyka się spod kontroli.** Sieć niepostrzeżenie zaczyna rządzić użytkownikiem. Dla zjawiska nałogowego, kompulsywnego przebywania w sieci ukuto już wiele nazw. Często używa się terminów: siecioholizm, infoholizm, dataholizm albo netmania. Uważa się, że powstała nowa jednostka zaburzeń psychicznych, jeszcze nie do końca zbadana, która wkrótce zostanie wpisana do międzynarodowych systemów klasyfikacji zaburzeń DSM IV i ICD-10. Ostatnio w pracach amerykańskich najczęściej zwolenników zyskuje termin **Internet Addiction Disorder** (w skrócie **IAD**), który można przetłumaczyć jako Zespół Uzależnienia od Internetu. Mechanizm powstawania zaburzenia jest taki sam jak w uzależnieniach od środków psychoaktywnych.

K. Pluciński i inni stwierdzają, iż siecioholicy prezentują objawy pozwalające zakwalifikować je do zespołu uzależnienia (<http://free.polbox.pl/k/konpluc/KUL.htm>):

- nieodparte pragnienie lub przymus przebywania w sieci,
- upośledzona zdolność kontrolowania własnego zachowania, nieskuteczne próby ograniczenia czasu przebywania w sieci,
- występowanie zespołu abstynencyjnego (głodu) po wyjściu z sieci (niepokój, rozdrażnienie),
- wzrost tolerancji (zwiększanie „dawki” sieci),
- porzucanie dotychczasowych kontaktów i zainteresowań,
- uporczywe kontynuowanie zachowań pomimo występowania szkodliwych następstw.

Nałogowi internauci spędzają w sieci przeciętnie około 12 godzin dziennie, a rekordziści potrafią odbywać maratony trwające 40 godzin, doprowadzając się do stanu wyczerpania fizycznego i psychicznego.

**Następstwa IAD są bardzo poważne. W sferze fizycznej obserwuje się następujące objawy: zaburzenia wzroku, trwałe wady kręgosłupa, zwiotczenie mięśni (z braku ruchu), anemię (nie ma czasu na jedzenie), zaburzenie rytmów dobowych, bezsenność. U dzieci młodzieży może wystąpić również „padaczka ekranowa” wywołana przez intensywne, szybko zmieniające się bodźce świetlne emitowane przez ekran. Najważniejsze skutki psychologiczne i społeczne to: niepokój, lęk, stany depresyjne, rozdrażnienie, zaburzenia koncentracji uwagi i pamięci, częste kłamstwa, konflikty z otoczeniem, zanik więzi emocjonalnych z bliskimi osobami** (wyczerpujący opis IAD zawiera praca K. Świrzbina (<http://infoholizm.e-sfera.pl/>)).

Kimberly Young, założycielka *The Center for On Line Addiction* (Centrum Pomocy Uzależnionych od Sieci) wyróżnia pięć podtypów IAD:

- **erotomanię internetową** (nałogowe poszukiwanie materiałów pornograficznych i rozmowy o tematyce seksualnej w specjalnych chat-roomach),
- **socjomanię internetową** (uzależnienie od kontaktów z ludźmi poprzez Internet z równoczesnym zanikiem kontaktów bezpośrednich),
- **uzależnienie od sieci** (przymus ciągłego śledzenia tego, co się dzieje w sieci),
- **przeciążenie informacyjne** (gorączkowe przerzucanie informacji, udział w kilku listach dialogowych równocześnie skutkujące obniżeniem sprawności psychicznej),
- **uzależnienie od komputera** (przymus spędzania czasu z komputerem; nie ważne co się robi, ale komputer musi być włączony).

Young zwraca uwagę, że dzieci i wczesne nastolatki są podatne na uzależnienie, ponieważ ich zdolność kontrolowania własnych zachowań jest jeszcze słaba. Negatywne następstwa nadużywania Internetu, podobnie jak gier komputerowych,



pojawiają się u młodych szybciej i są bardziej destrukcyjne, bowiem organizm znajduje się w fazie intensywnego wzrostu, a osobowość nie jest jeszcze do końca uformowana. Young opracowała testy dla internautów, umożliwiające zainteresowanemu zdiagnozowanie stopnia zagrożenia uzależnieniem (adres jak wyżej oraz <http://cybertowers.com/selfhelp/article/internet/intaddic.html>). Skonstruowała także test dla rodziców, którzy zakreślając zachowania swojego dziecka mogą poznać stopień zagrożenia i podjąć działania naprawcze.

### Niechciani goście

Możliwość uzależnienia się to nie jedyne zagrożenie dla młodych osób „żeglujących” po Internecie. Rodzice często obawiają się kontaktów dziecka z rówieśnikami, wśród których mogą znajdować się osoby nieodpowiednie. Są zadowoleni, że dziecko „uczy się przy komputerze” zamiast przebywać poza domem z kolegami. Ich poczucie bezpieczeństwa jest jednak złudne. Wielu z nich nie zdaje sobie sprawy, iż **Internet jest mocno spenetrowany przez rozmaitych przestępców**, których Young określa mianem „**sieciowych drapieżców**”, czyhających na dzieci i nastolatków. Są to handlarze narkotyków, zorganizowane grupy przestępcze poszukujące nieletnich wykonawców do niektórych zadań (poprzez oferty dobrze płatnej dorywczej pracy dla młodzieży) oraz dewianci seksualni. Szczególną działalność rozwijają w sieci pedofile. Z badań wynika, że **co piąte dziecko w USA było w Internecie nagabywane seksualnie, a co czwarte otrzymywało pocztą e-mail zdjęcia pornograficzne**. Czasami pedofile stosują bardziej subtelne metody uwodzenia i uzależniania dziecka od siebie. Są przyjacielscy, wykazują duże zainteresowanie wszystkimi sprawami młodego znajomego, udzielają porad i pomagają w lekcjach. Jeżeli dojdzie do bezpośredniego spotkania, kontynuują grę często posługując się znanymi technikami psychomanipulacji. Zapraszają do kina i sprawiają wspaniałe prezenty. Stają się najlepszym przyjacielem i doradcą życiowym. Gdy wreszcie pada propozycja kontaktów seksualnych, dziecko czując się zobowiązane do wdzięczności, może nie potrafić się obronić. Bezbronne są zwłaszcza te dzieci, które cierpią z powodu braku uczuć i zainteresowania ze strony rodziców. Obawiają się, że odmowa kontaktów spowoduje utratę ciepłej osoby dorosłej, która zaspokajała dotychczas ich

najważniejsze potrzeby psychologiczne. Rodzice kontrolujący kontakty rówieśnicze swoich dzieci często nie zdają sobie sprawy, że przebywanie w sieci stwarza okazję do nawiązywania ogromnej liczby kontaktów. Internetowi znajomi mogą być równie, albo nawet bardziej nieodpowiedni niż rówieśnicy z klasy czy podwórka. Dorosłym nie znającym Internetu czasami trudno uwierzyć, by kontakty na odległość mogły być zagrażające. Trzeba im to dopiero pokazać sadzając przed monitorem. K. Young w swoich poradnikach dla rodziców stawia prowokujące pytanie - ***Czy chciałbyś, żeby w twoim domu składali wizyty handlarze narkotyków, sutenerzy, prostytutki, pedofile i ekshibicjoniści?*** Gdy dorośli spokojnie oglądają telewizję, ich dzieci w sąsiednim pokoju mogą oglądać „hard porno” albo nawiązywać zagrażające kontakty. Rodzice powinni więc systematycznie kontrolować czas spędzany przez dziecko przy komputerze, a także sprawdzać czym się zajmuje w sieci i z kim kontaktuje. Można założyć specjalne filtry blokujące i obrazy pornograficzne. Nie ma natomiast możliwości filtrowania wszystkich kontaktów. Trzeba z dziećmi rozmawiać, ostrzegać i uczyć ostrożności.

W *Center for On Line Addiction* wypracowano specjalne programy edukacyjne dla dzieci i młodzieży, dla rodziców i dla nauczycieli wyposażone w poradniki i kasety video. Istnieją one także w wersji internetowej, lecz dostęp do poszczególnych informacji jest płatny ([http://netaddiction.com/products/video\\_sales.htm](http://netaddiction.com/products/video_sales.htm) oraz [http://netaddiction.com/media\\_violence.htm](http://netaddiction.com/media_violence.htm)).

### **Szkolny program profilaktyki**

Szkoły i poradnie psychologiczno-pedagogiczne sygnalizują, nieliczne na razie przypadki uzależnienia młodych ludzi od gier komputerowych i Internetu. Można wśród nich rozpoznać wszystkie opisane typy uzależnienia. Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych skarżą się, że niektórzy ich koledzy stali się seksualnymi maniakami. Godzinami surfują po stronach dotyczących seksu, ściągają zdjęcia pornograficzne i rozsyłają codziennie do wszystkich znajomych. Nie znamy skali podobnych zaburzeń w populacji dzieci i młodzieży szkolnej w Polsce. Stan wiedzy

jest nikły, co wiąże się z niską wykrywalnością tego typu problemów. Komputer jest u nas medium jeszcze nowym. Statystyczny młody użytkownik ma znacznie mniejszą świadomość zagrożeń niż jego amerykański rówieśnik. Dotyczy to również nauczycieli, rodziców, a nawet psychologów. Warto więc podjąć pewne działania profilaktyczne, które mogą stać się elementem szkolnego programu profilaktyki. Obowiązkowym przedmiotem jest informatyka. Ponadto **podstawa programowa przewiduje realizację ścieżek edukacyjnych - prozdrowotnej i medialnej.**

Większość programów nauczania informatyki poświęca jedną lekcję na omówienie przez nauczyciela zasad BHP pracy z komputerem i etycznych aspektów działań w sieci. Istnieją też programy, w których sami uczniowie pod okiem nauczyciela poszukują informacji na zadany temat (np. gromadzą informacje o fizycznych konsekwencjach nadużywania komputera, inni o psychospołecznych, jeszcze inni o wpływie gier). Efekty swojej pracy prezentują na lekcjach biologii, wiedzy o społeczeństwie i wychowawczej. Etyczne aspekty warto omówić na lekcjach religii i etyki. Nauczyciele języków obcych mogą pomóc w tłumaczeniu zagranicznych materiałów. Jest tu także miejsce dla pedagoga i psychologa, który powinien przygotować się do roli eksperta. Wybrane materiały można zamieścić w szkolnym periodyku lub w gazetce ściennej.

Drugim ważnym projektem jest **opracowanie przez zespół nauczycieli scenariusz spotkania informacyjnego dla rodziców.** Psycholog, pedagog czy nauczyciel biologii informują rodziców o zagrożeniach i wskazują sposoby chronienia dziecka, a nauczyciel informatyki prezentuje na monitorze, na co można się natknąć w sieci lub demonstruje fragmenty gier. Dobrze jest sprawdzić, ilu rodziców posługuje się komputerem i odwołać się do ich wiedzy. Ambitnym zadaniem byłoby opracowanie małego informatora czy choćby rozdanie pakietu materiałów dostępnych pod wskazanymi w tej pracy adresami. **Warunkiem powodzenia projektu jest wcześniejsze staranne przygotowanie się nauczycieli i dobra współpraca między nimi.**

(Artykuł został opublikowany w miesięczniku „Remedium” nr 11, 2002.)