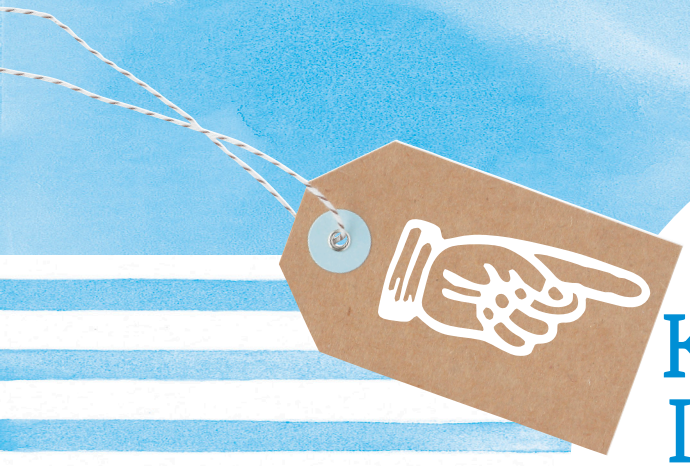

Nadużywanie KOMPUTERA I INTERNETU

Kompendium wiedzy dla uczniów szkół podstawowych

Opracowanie: Kinga Kaczmarek, Karolina Van Laere

Konsultacja naukowa:
dr Krzysztof Ostaszewski
Korekta: Janina Węgrzecka-Giluń
Opracowanie graficzne: Marcin Franczak

ISBN 978-83-64000-07-2

Broszura finansowana ze środków
Funduszu Rozwiązywania Problemów
Hazardowych będących w dyspozycji
Ministra Zdrowia

Wydawca:

ETOH – Fundacja Rozwoju Profilaktyki,
Edukacji i Terapii Problemów Alkoholowych
ul. Mszczonowska 6, 01-254 Warszawa
tel. (22) 877 79 04, (22) 836 80 80

Spis treści:

1. Wybrane fakty z historii komputera ..... str. 5

2. Historia Internetu ..... str. 8

3. Uzależnienie a komputer i Internet ..... str. 9

4. Gry komputerowe i gry komputerowe on-line ..... str. 13

5. Konsekwencje nadużywania komputera i Internetu ..... str. 14

6. Zagrożenia w Internecie ..... str. 15

7. Dbaj o swoje bezpieczeństwo! ..... str. 16

8. Aby komputer i Internet nie zawładnęły Twoim życiem ..... str. 19

9. Gdzie szukać pomocy? ..... str. 24

Prawidłowe odpowiedzi ..... str. 24

Krokus i przyjaciele

- *Krokus posłuchaj, jak się dobrze przygotujemy, to uda nam się wygrać te zawody. Musimy tylko opracować strategię* – próbował uspokoić kolegę Mirun – *Ale poczekajmy aż wszyscy się zejdą. Będziemy dzisiaj mieć dużo pracy.*

Jakby na zawołanie zaczęli pojawiać się po kolei: Mania, Lulek, Mario i Gera. Nie było jeszcze tylko Zeusa. Ale on, jak wszyscy doskonale wiedzieli, przychodził zawsze ostatni. Mania i Gera usiadły obok siebie. Rozmawiały o tym, co się u nich ostatnio wydarzyło. Chłopcy popatrzyli na dziewczyny zniecierpliwieni.

- *Papużki nierozłączki* – skwitował Lulek.

Mania spojrzała w jego kierunku, jakby za chwilę miała cisnąć gromem.

- *Daj im spokój. Niech sobie chwilę pogadają, a wy pomóżcie mi zrobić coś z tym pudłem* – zareagował Mirun.

W pudle trzymali różne fanty. Podczas ostatniego spotkania uznali, że czas już coś z tym zrobić. W międzyczasie dziewczyny skończyły rozmowę i dołączyły do kolegów. Wspólnie podejmowali decyzje, co zrobić z poszczególnymi rzeczami. Co rusz wybuchali śmiechem, kiedy przypominały im się okoliczności, w których ktoś był zmuszony oddać fanta. Mario kiedyś musiał pożegnać się z jednym trampkiem. A że jest honorowy, to wracał do domu w jednym bucie. Gera oddała swoje ulubione żelki, które teraz przypominały stopioną ze sobą kolorową masę. Krokus bardzo lubił te spotkania z przyjaciółmi. Zawsze znajdują pomysły na to, żeby wspólnie robić coś ciekawego. Nie przypomina sobie, żeby kiedykolwiek się z nimi nudził. Nie lubił za to powrotów do rzeczywistości. Musiał wtedy zostawiać swojego awatara – Krokusa

i znowu stawać się zwykłym Kamilem. Kolega z klasy, Tomek, z którym Kamil bliżej się kolegował w szkole, nie był już tak fajny jak szybki i zwinny Mario czy gadatliwa i pełna pomysłów Gera. Kamil więc nie szuka przyjaciół w realu. Właściwie odkąd ma swoją barwną paczkę awatarów, to mu na tym niespecjalnie zależy. Bo i po co? Jeżeli ma jakiś problem, może z nimi o tym porozmawiać. Spotykają się bardzo często. Niekiedy wprawdzie zastanawia się, jak wyglądają i kim są w rzeczywistości. Ale z drugiej strony, czy to takie ważne? Najważniejsze, że mogą razem spędzać czas i wspólnie przeżywać różne przygody. Kiedy jako Krokus wraz z Zeusem, Mario, Gerą, Manią i Lulkiem rozpakowywał swoje pudło i ustalał strategię na zawody, nie wiedział, że to będzie jedno z jego ostatnich spotkań. Następnego dnia bowiem odbyło się zebranie w szkole. Mama dowiedziała się na nim, że Kamil jest zagrożony z matematyki i przyrody. On sam wiedział o tym wcześniej niż mama, ale zupełnie to zignorował. Rodzice byli zgodni, że Kamil od tej pory musi ograniczyć korzystanie z komputera. Kamil był zdruzgotany. Wybłagał u rodziców, żeby pozwolili mu choć na chwilę zalogować się do Internetu i wyjaśnić swoim przyjaciołom, że przynajmniej do końca roku szkolnego nie będzie mógł się z nimi tak często widywać... Pierwszy odezwał się Zeus:

- *W takiej sytuacji nasza paczka musiałaby grać w osłabionym składzie.*

Słowa Zeusa świdrowały powietrze wywołując grymasy złości na twarzach Mani, Lulka, Mario, Miruna i Gery.

- *Nie możemy sobie na to pozwolić Krokus* – ciągnął dalej Zeus.- *Za dużo włożyliśmy wysiłku, żeby dojść tak daleko z naszym zespołem.*

Krokus nie bardzo rozumiał, co Zeus ma na myśli, ale kolega nie pozostawił go długo w niepewności:

- *W takim razie twojego awatara przejmie ktoś inny. Musimy znaleźć kogoś na twoje miejsce.*

Krokus nie mógł uwierzyć własnym uszom. Chcą mnie zastąpić kimś innym? – cały czas niedowierzał temu, co się dzieje. Mimo że Mania i Mirun mieli wątpliwości, to ostatecznie rozwiązanie podsunięte przez Zeusa zostało zaakceptowane. Krokus musiał odejść i przekazać swojego awatara komuś innemu. Kiedy ostateczna decyzja została przegłosowana, Krokus chciał jak najszybciej wylogować się z sieci. Tysiące myśli przetaczało się teraz przez jego głowę. Jak to możliwe? Przecież to moi przyjaciele? – Krokus, a teraz już Kamil, nie mógł pogodzić się z tym, co się stało. Został sam. Nawet nie przyszło mu do głowy, że w takiej sytuacji drużyna się od niego odwróci. Liczył na to, że go zrozumieją i będą chcieli pomóc. Tymczasem stało się inaczej… Z trudem dochodziło do Kamila, że tak naprawdę niewiele ich łączyło. Ich przyjaźń była zbudowana na potrzeby wirtualnego świata. Służyła do zdobywania kolejnych punktów. Kamil nie wiedział, jak ma sobie poradzić z zaległościami szkolnymi, które piętrzyły się, gdy on koncentrował się na budowaniu siły swojej wirtualnej paczki. Mama zaproponowała Kamilowi, żeby poprosił o pomoc Tomka, który jest jednym z lepszych uczniów w klasie i co więcej, jest świetny w matematyce. Kamil z tą myślą poszedł kolejnego dnia do szkoły. Na korytarzu natknął się na wychodzącego z szatni Tomka, który wyraźnie ucieszył się na widok kolegi. Kamil pomyślał sobie, że Tomek nie odmówi pomocy. Już kiedyś razem się uczyli…

Wybrane fakty z historii komputera

Czy myślisz, że byłoby trudno wyjaśnić naszym przodkom, co to jest komputer? Niekoniecznie!

Prototyp komputera – czyli liczydło zwane abakusem – było używane przez starożytnych Egipcjan, Greków i Rzymian. Można powiedzieć, że pierwszy komputer był deską pokrytą piaskiem. W piasku palcami robiono rowki, w których umieszczone były kamienie służące do wykonywania obliczeń.

Pierwsze mechaniczne urządzenia obliczeniowe przyniósł XVII wiek. Prekursorem w tej dziedzinie był niemiecki astronom i matematyk Wilhelm Schickard. W 1623 roku zbudował on z drewna maszynę liczącą (zwaną również zegarem liczącym), która wykonywała cztery działania. Wykorzystywała do tego mechanizmy zegarowe – tryby i koła.

Maszyny liczące były udoskonalane przez kolejne wieki. Przełom nastąpił w 1801 roku. Wówczas to francuski tkacz Joseph-Marie Jacquard wykorzystał do sterowania krosnem tkackim wzór zakodowany na dziurkowanych kartach. Dał dzięki temu początek procesowi automatyzacji przetwarzania danych. W późniejszych latach karty Jacquarda zostały zastosowane m.in. do zapisywania muzyki odgrywanej za ich pomocą przez automatyczne pianina.

Okres II wojny światowej gwałtownie przyspieszył prace nad komputerem. W latach 1939-42 prototyp komputera zbudowali w USA J. V. Atanasoff i C. Berry. Była to maszyna służąca do rozwiązywania zadań matematycznych. W 1943 roku zbudowano pierwszy komputer