

Upotreba i zloupotreba kompjutera na dečjem uzrastu

Vrsta: Diplomski | Broj strana: 41 | Nivo: Internacionalni univerzitet u Novom Pazaru

SADRŽAJ

UVOD 3

1. RAČUNAR KAO DRUG U IGRI 6

1.1. Pragmatični razlozi 10

1.2. Psihološki aspekt 11

1.3. Fiziološki ritam deteta 11

1.4. Moderni vidovi učenja 12

1.5. Pratite svoje dete 12

2. DECE I KOMPJUTER-POSLEDICE KORIŠĆENJA 13

2.1. Ugrožava li upotreba kompjutera zdravlje dece? 14

2.2. Može li se kompjuter smatrati drogom? 14

2.3. Unosi li kompjuter nepoželjne promene u interesovanje dece? 14

2.4. Da li kompjuter ugrožava učenje osnovnih operacija? 14

2.5. Opasnost od smanjenja socijalnih kontakata i dehumanizacije 15

2.6. Dovodi li redovno korišćenje kompjutera do napretka u dečjim saznanjima? 16

2.7. Možemo li pomoću kompjutera naučiti da razmišljamo? 16

2.8. Da li kompjuter izjednačava ili zaoštrava razlike među školskom decom? 17

3. MIŠLJENJA I STAVOVI RODITELJA 18

4. KOMPJUTERI I DECA OMETENA U RAZVOJU 21

5. KOMPJUTERSKE IGRE I NJIHOVA DEJSTVA 24

5.1. Podela kompjuterskih igara 24

5.2. Psiho-socijalni i pedagoški aspekti igre 27

6. PREDNOSTI I MANE UPOTREBE KOMPJUTERA I KOMPJUTERSKIH IGRICA 29

6.1. Prednosti kompjuterskih igrica 29

6.2. Nedostaci kompjuterskih igrica: 31

6.3. Uloga roditelja 33

7. DECA I INTERNET : SIGURNOST DECE NA INTERNETU 34

7.1. Smanjite rizik - upoznajte internet 36

7.2. Sigurno krstarenje internetom 37

7.3. Kako treba da izgleda sajt koji bi odgovarao mom predškolskom detetu? 37

7.4. Da li je loše malo dete upoznati sa kompjuterom? 38

7.5. Kakva je uloga kompjutera u obrazovanju? 39

ZAKLJUČAK 40

LITERATURA 41

UVOD

„Nova elektronska međuzavisnost ponovo saznaje svet u liku globalnog sela. Umesto da ide ka tome da postane ogromna aleksandrijska biblioteka, svet je postao računar, elektronski mozak, baš kao u nekom naučnofantastičnom romanu za decu. Kad tehnologija proširi jedno naše čulo, dolazi do novog prevođenja kulture onom brzinom kojom se nova tehnologija usavršava ili obeležava svet stvarnosti”.

Maršal Makluan

Kompjuter je postao centralni medij naše svakidašnjice. Današnja deca, od najranijeg detinjstva, sreću se sa računarima i njihov uticaj na dete pojačava se iz dana u dan. Razlog zbog čega deca najviše vole računar je što na njemu mogu da se igraju. Kompjuterske igre su postale društveni fenomen, veliki biznis, ali i središte pažnje onih koji pokušavaju da izgrade sisteme vaspitanja i obrazovanja u duhu vremena u kojem živimo. Cilj ovog rada je da pokrene važna pitanja u vezi sa posledicama igre ili učenja na kompjuteru, a upućena su svima koji su odgovorni za razvoj i obrazovanje čoveka sutrašnjice.

----- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE
PREUZETI NA SAJTU. -----

www.maturskiradovi.net

MOŽETE NAS KONTAKTIRATI NA E-MAIL: maturskiradovi.net@gmail.com