GÓRNOŚLĄSKA WYŻSZA SZKOŁA HANDLOWA



Pokolenie digital natives i nałogowe używanie technologii cyfrowych

Ewa Krzyżak-Szymańska

DIGITAL NATIVES- CYFROWE POKOLENIE



APP GENERATION - POKOLENIE APLIKACJI



http://bigorangeslide.com/2009/10/page/2/

CECHY POKOLENIA DIGITAL NATIVES

- Urodzili się w świecie technologii, żyją równocześnie online i offline
- Przedkładają obraz i dźwięk nad tekst
- Charakteryzuje ich wielozadaniowość multiplikacja
- Szybko przetwarzają informacje, oczekują natychmiastowej satysfakcji
- Preferują komunikację pośrednią –mają trudności w odczytywaniu emocji





Realizacja badań: 2014 r.

Badani: uczniowie gimnazjum i liceum subregionu zachodniego województwa śląskiego.

Metoda badań: sondaż diagnostyczny.

Ponadto w badaniach wykorzystano testy diagnozujące:
1. Test patologicznego używania Internetu K. Young.
2. Test patologicznego używania telefonu komórkowego B. Pawłowskiej, E. Potembskiej.
3. Test diagnozujący patologiczne granie w gry komputerowe K. Wölflinga, K. Müllera, M. Beutela .

Populacja badana= 832

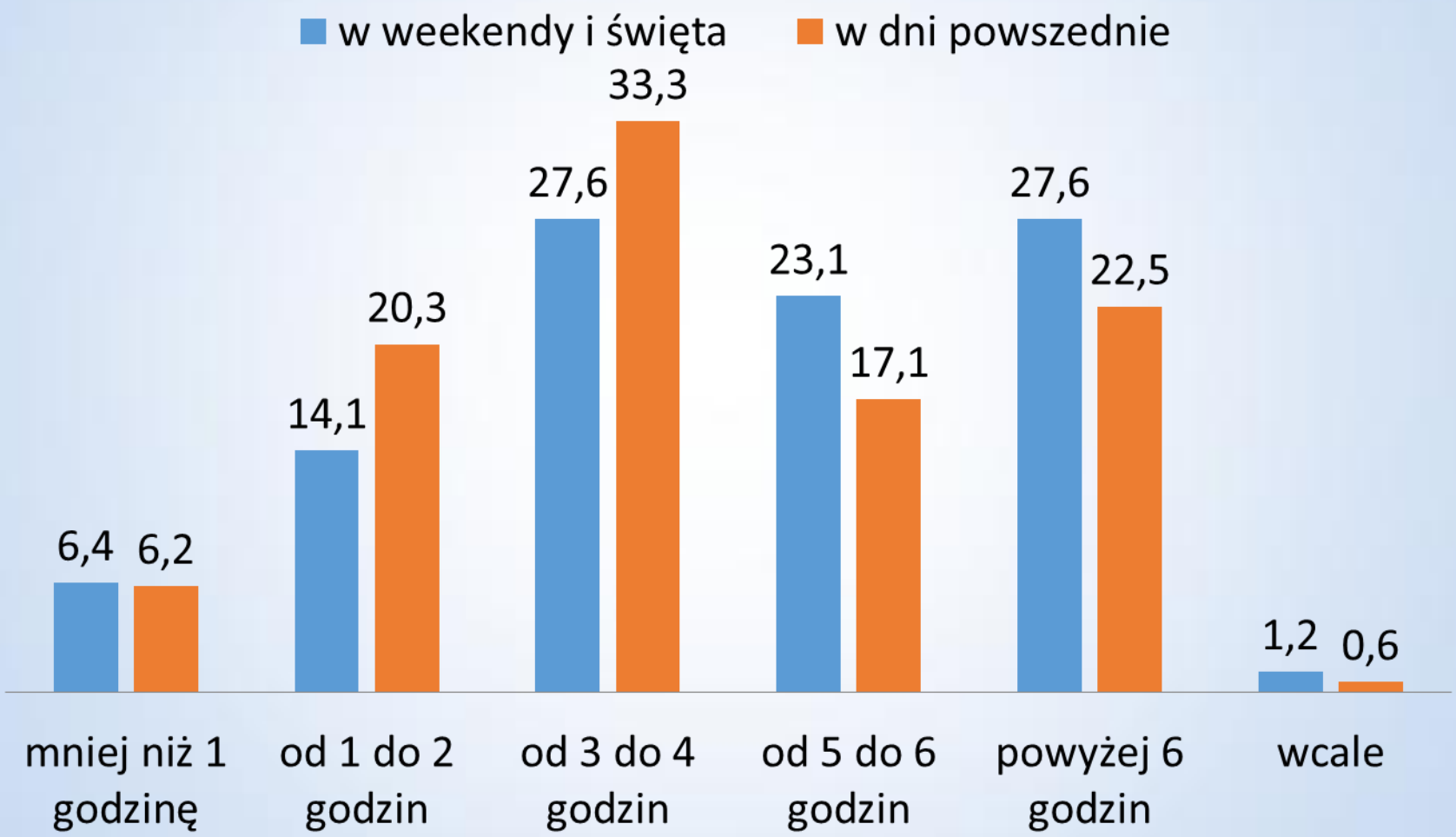
- Wiek od 12 do 19 lat
- 362 chłopców i 470 dziewcząt
- 400 uczniów gimnazjum i 432 uczniów liceum

Patologiczne użytkowanie Internetu



- Nadużywanie w wymiarze czasowym Internetu,
- Rodzaje aktywności podejmowanych przez młodzież w sieci,
- ogólny poziom uzależnienia od Internetu określony za pomocą testu uzależnienia od Internetu K. Young.

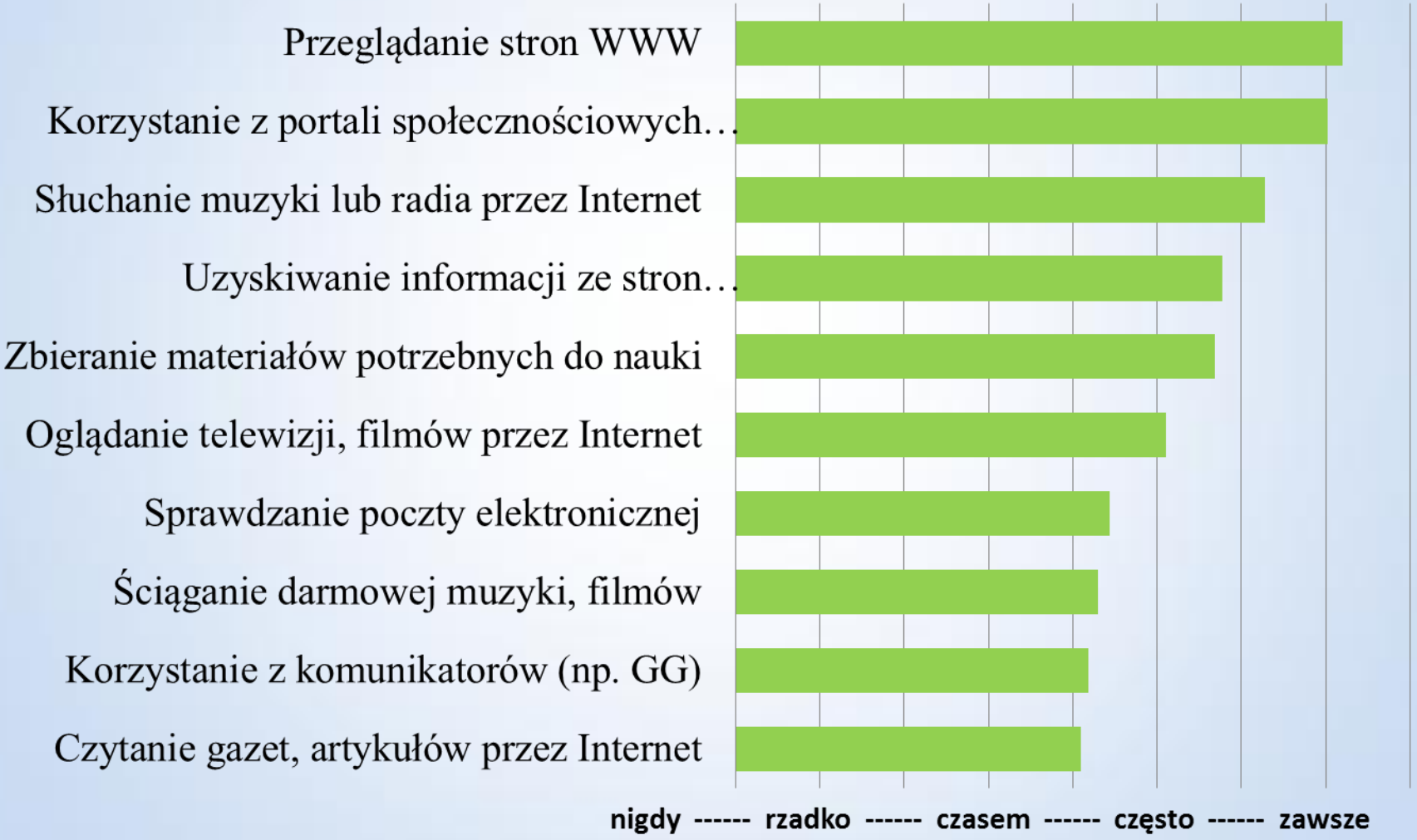
Czas spędzany przez badanych uczniów w sieci



Skutki nadużywania czasowego sieci

- 20 % respondentów przynajmniej kilka razy w tygodniu jest niewyspana ponieważ siedzi do późna w nocy w Internecie.
- 70% badanych dostrzega negatywny wpływ czasu spędzanego w sieci na ich wyniki w nauce, (przy czym 34 % wskazuje, że dzieje się tak rzadko).
- 35 % uczniów co najmniej kilka razy w tygodniu podejmuje aktywności w sieci kosztem realizacji obowiązków domowych, a 12% z nich ma z tym problem każdego dnia.

Najczęstsze aktywności badanych w Internecie wg średniej wyborów



Aktywność w sieci

<u>To chłopcy częściej niż dziewczęta:</u>

- grają w gry sieciowe w Internecie ,
- przeglądają strony pornograficzne,
- ściągają darmowe oprogramowanie,
- telefonują przez Internet np. poprzez Skype,
- biorą udział w loteriach, zakładach czy odwiedzają kasyna internetowe.

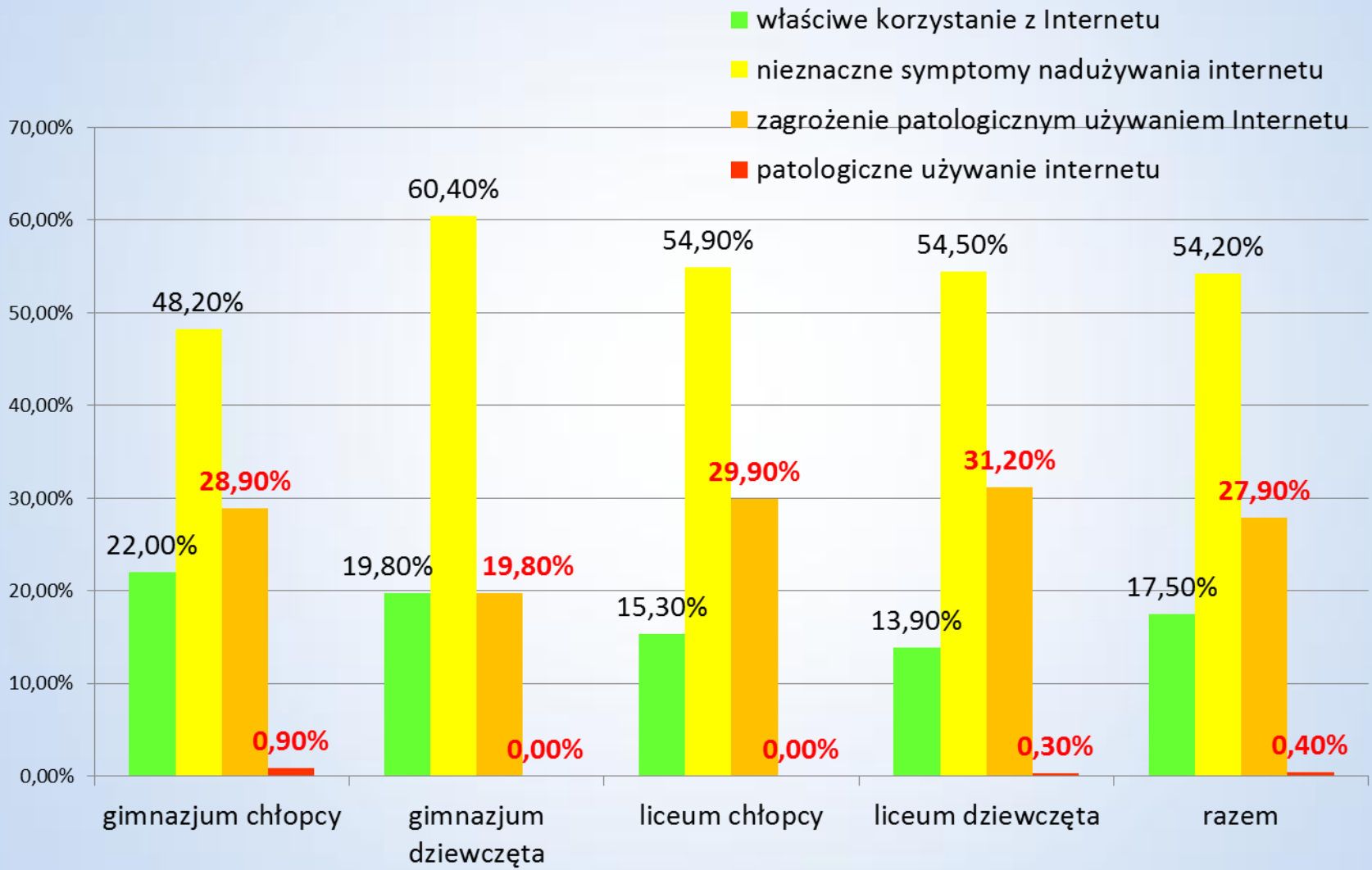
<u>Licealiści częściej niż gimnazjaliści:</u>

- sprawdzają pocztę elektroniczną,
- przeglądają strony WWW,
- czytają artykuły i czasopisma w sieci,
- odwiedzają portale społecznosciowe,

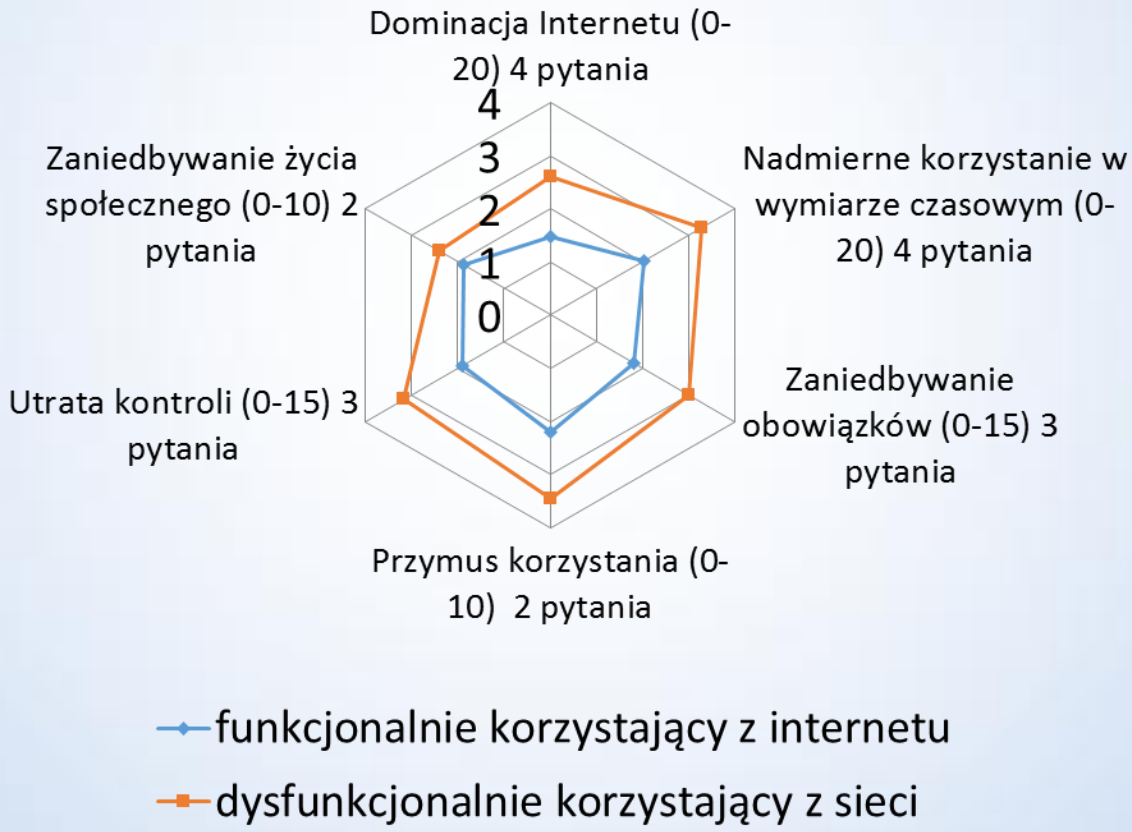
<u>Gimnazjaliści częściej niż licealiści:</u>

- grają w gry sieciowe.

Ogólny poziom dysfunkcjonalnego korzystania z Internetu – test K. Young



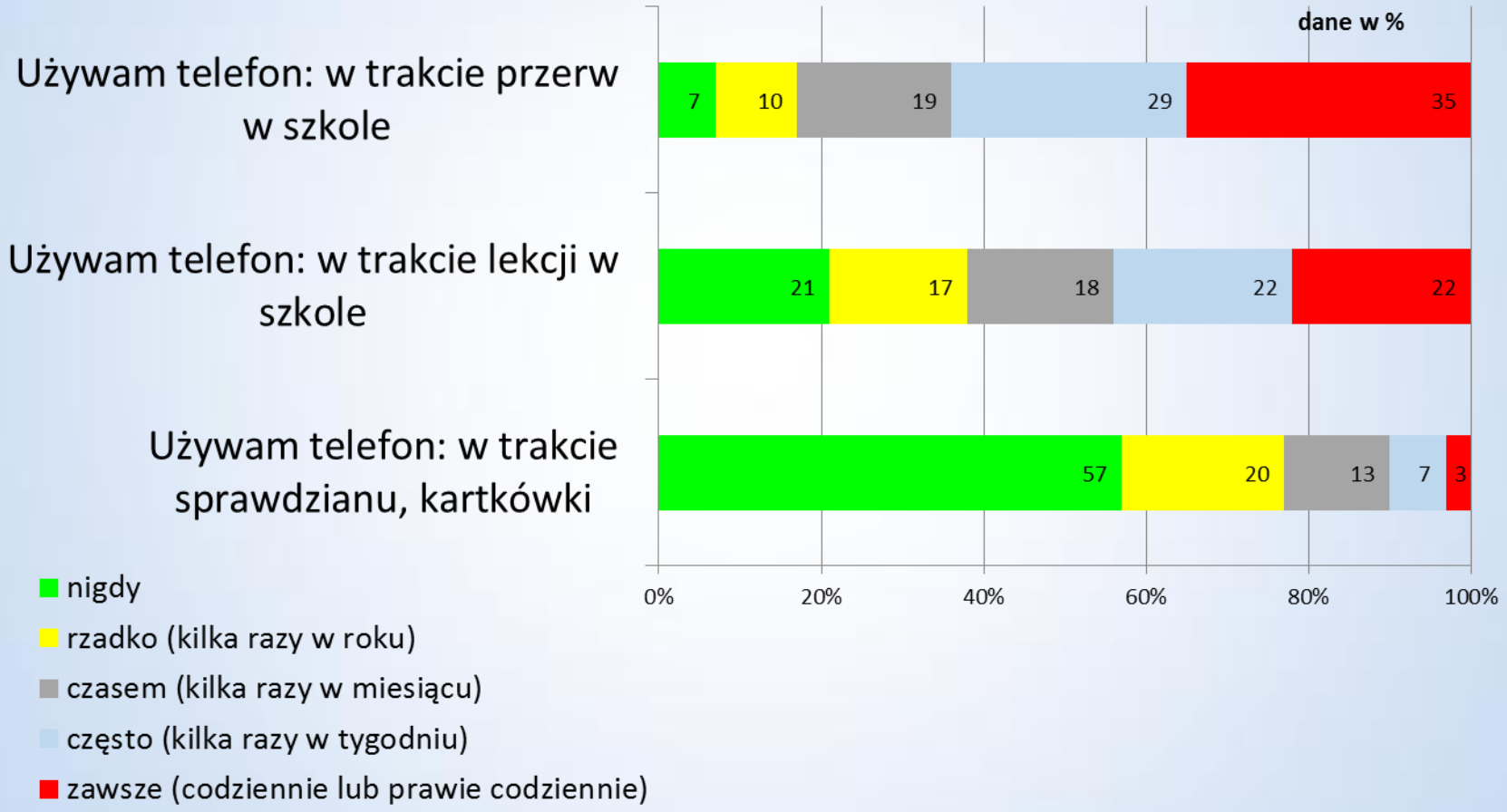
Podskale testu IAT K. Young



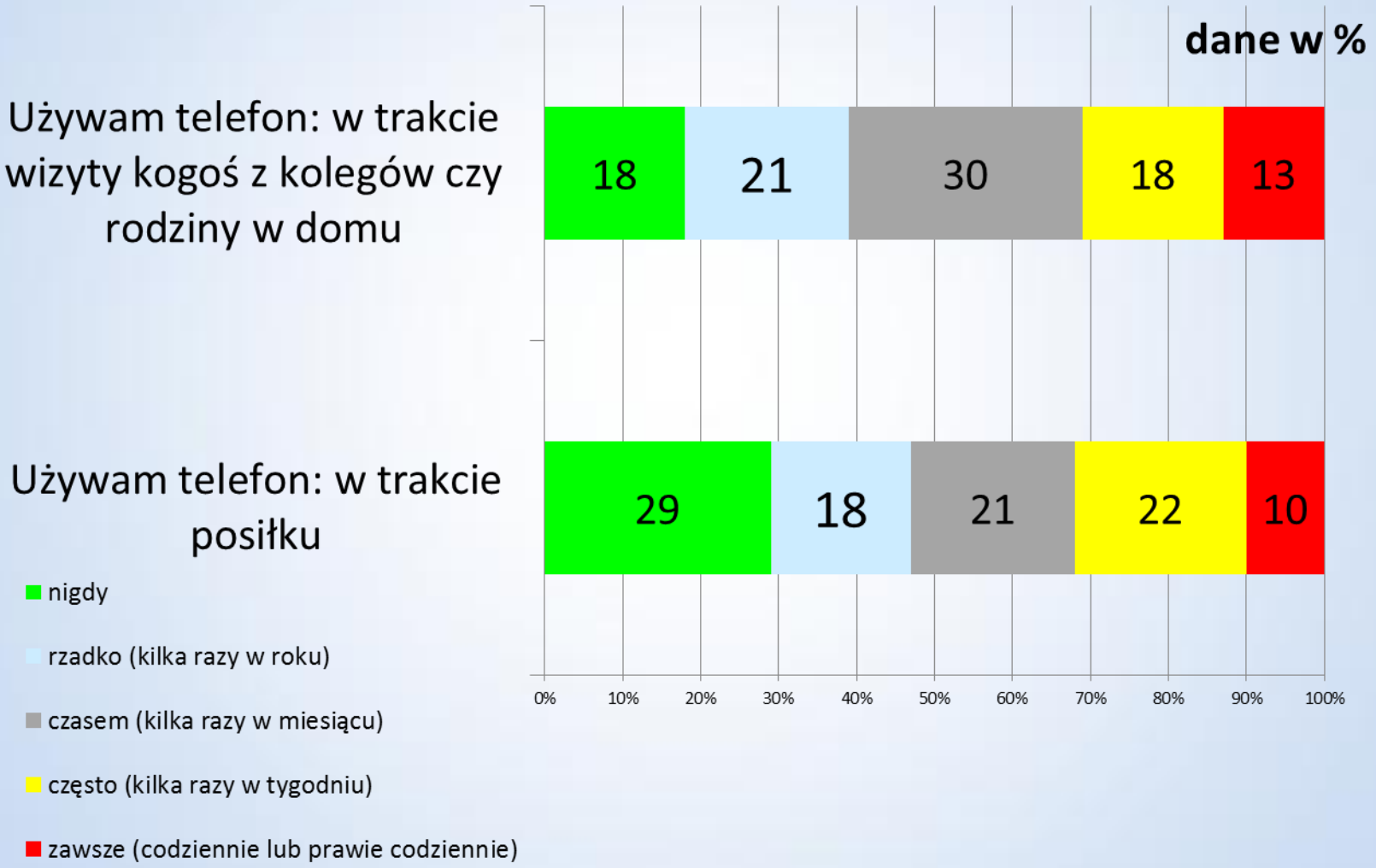
Cechy patologicznego używania telefonu komórkowego



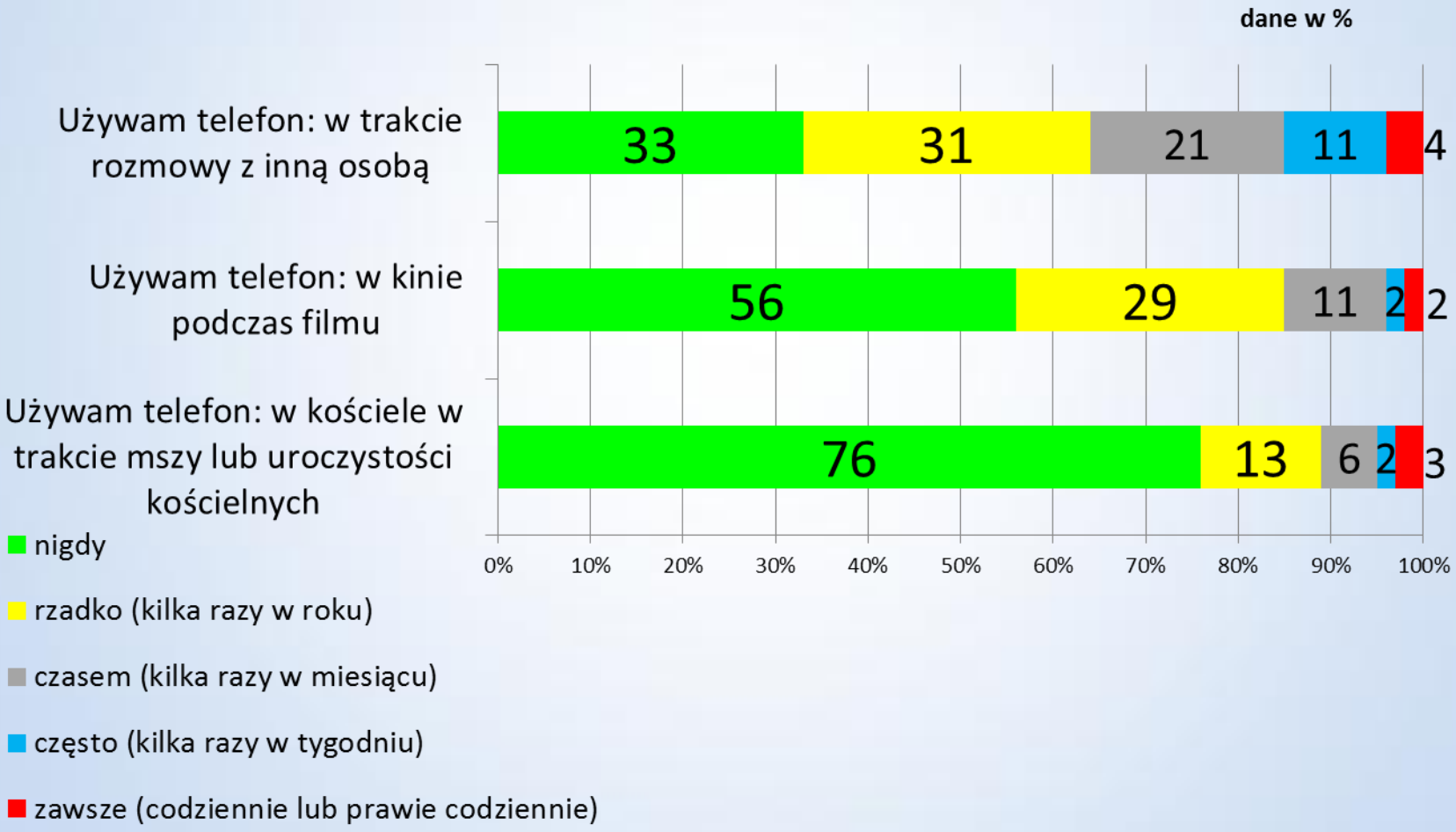
Miejsce używania telefonu



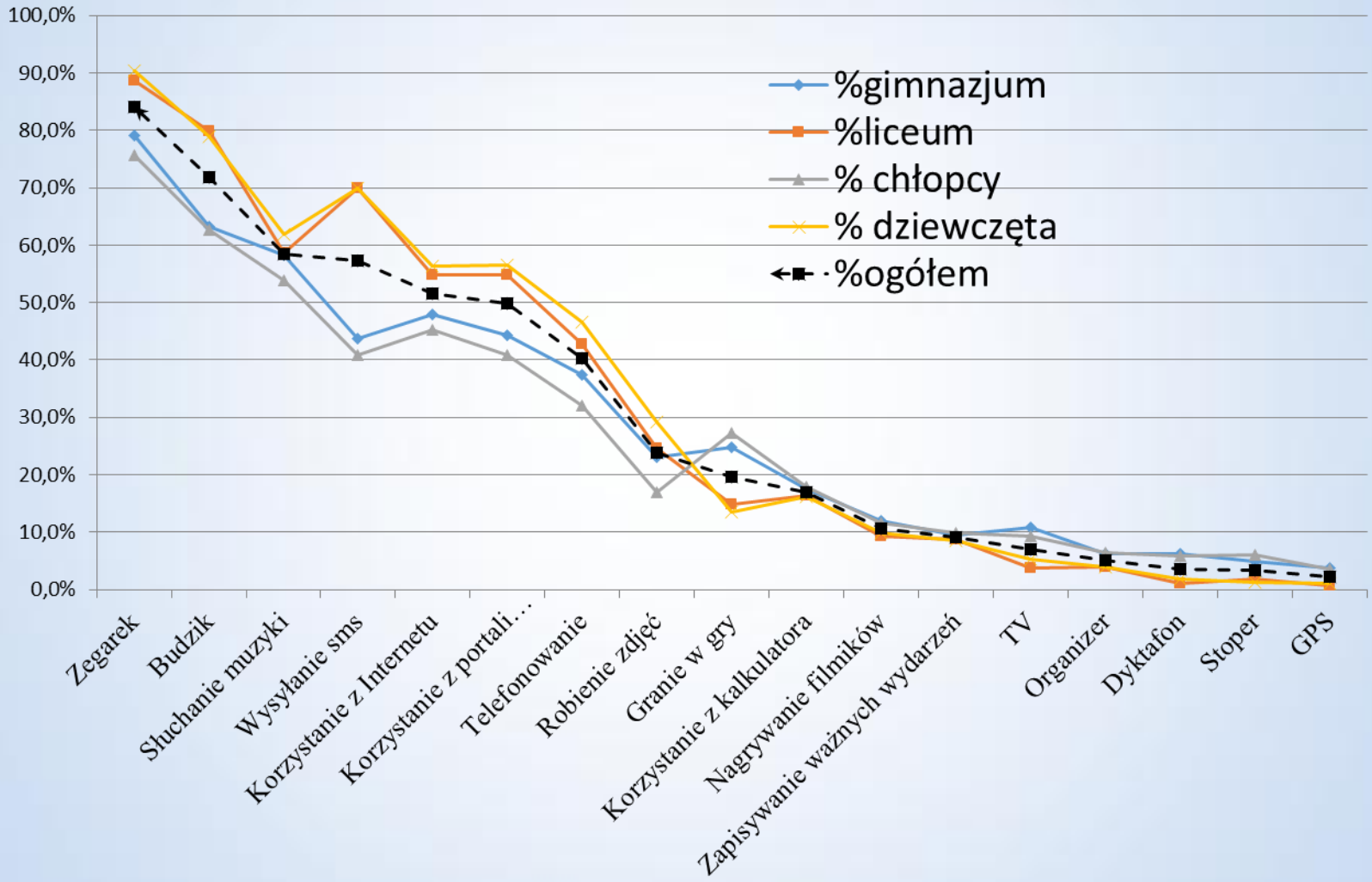
Miejsce używania telefonu



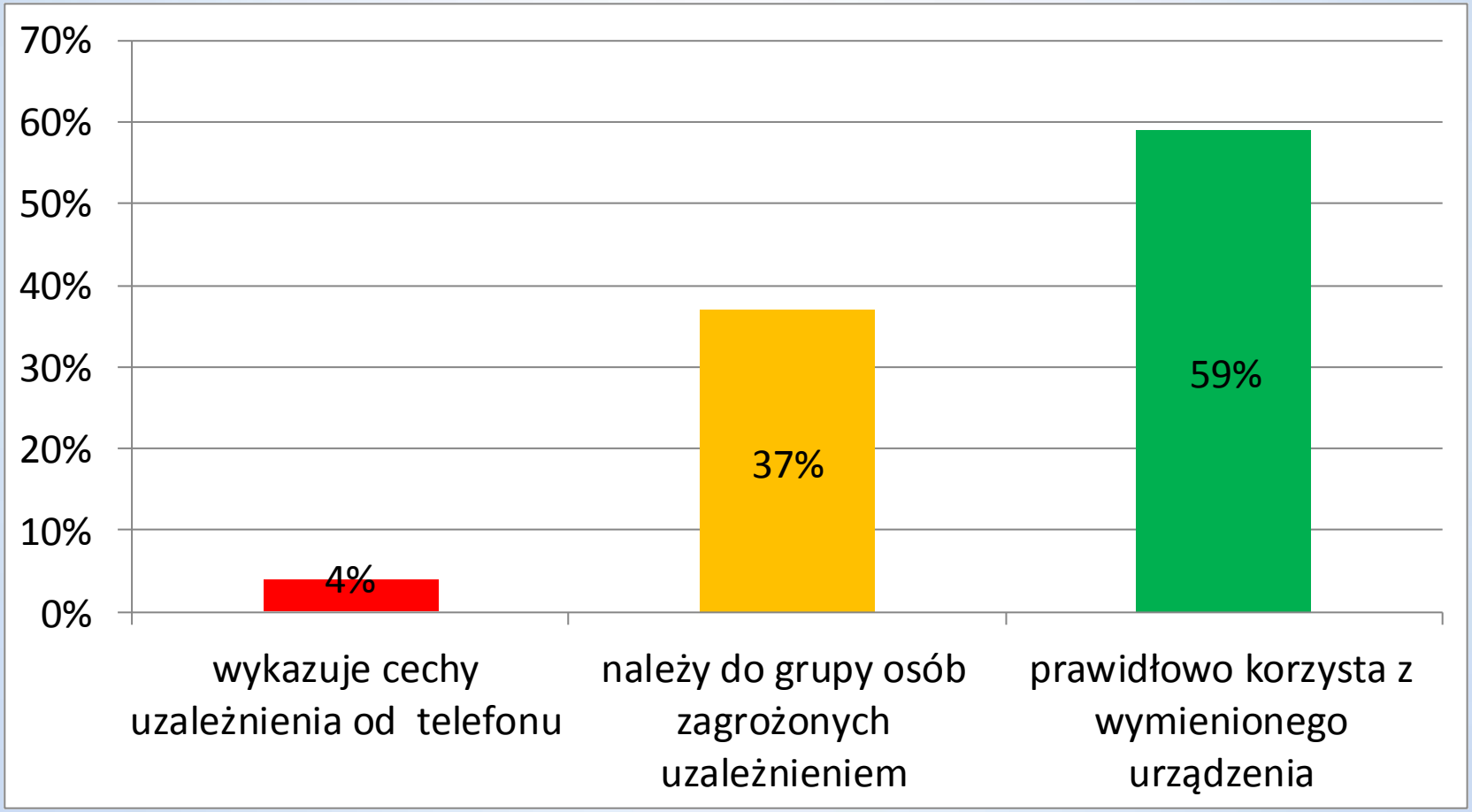
Miejsce używania telefonu



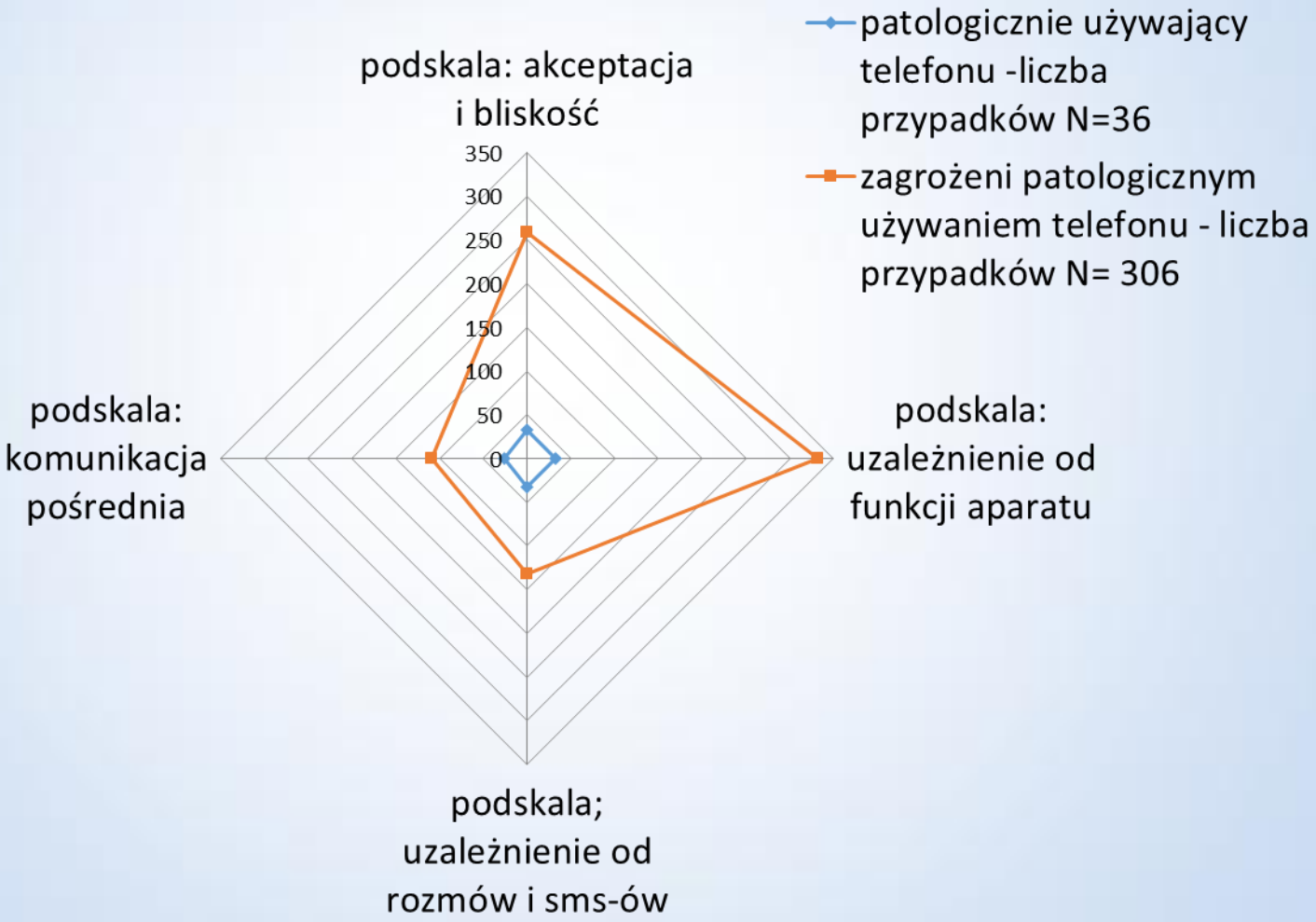
Wykorzystywane funkcje telefonu mobilnego



Patologiczne korzystanie z telefonu - test (KBUTK) B. Pawłowskiej E. Potembskiej



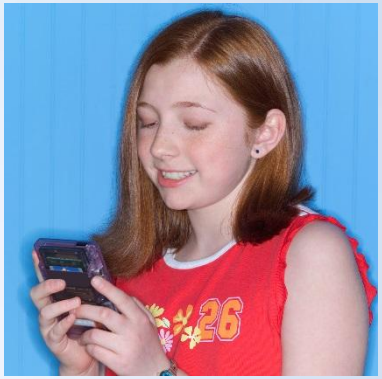
Podskale testu (KBUTK) B. Pawłowskiej E. Potembskiej



Korzystanie przez młodzież z gier komputerowych

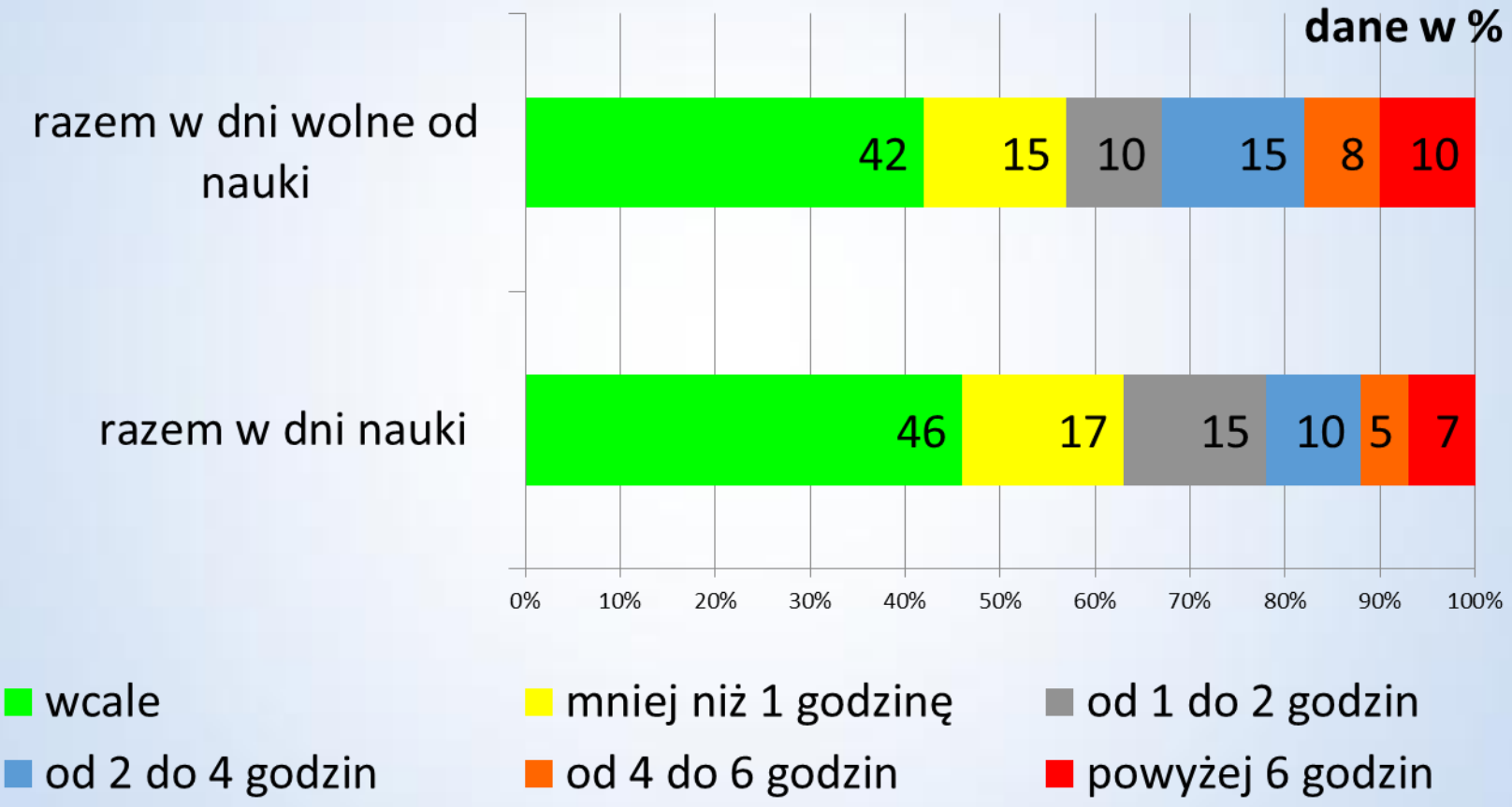
- **60 % uczniów** z większą lub mniejszą częstotliwością gra w różnego rodzaju gry.
- Z Internetu jako źródła gier korzysta 495 badanych tj. 59% ogółu (z tego 60 % chłopców i 40 % dziewcząt).
- Z konsoli do gier korzysta 365 osób tj. 44% uczniów (z tego 54% chłopców i 46 % dziewcząt).
- Według deklaracji uczniów na telefonie gra 674 osoby tj. **81% respondentów ?**

(z tego 46 % chłopców i 54% dziewcząt).





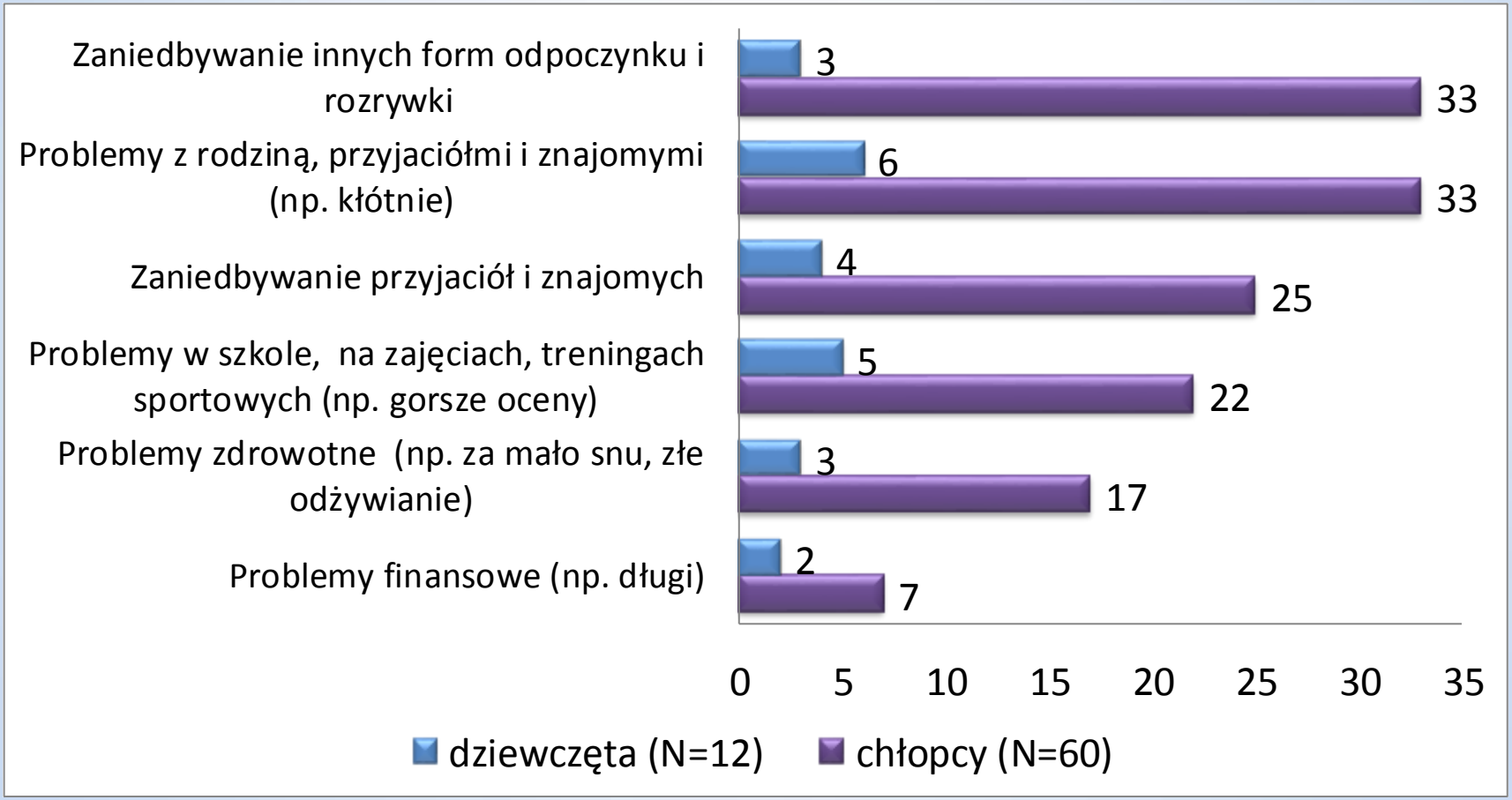
Czas grania w gry komputerowe



Poziom patologicznego używania gier komputerowych wśród badanych grających w gry (N=385) –
test(AICA-S) K. Wölflinga, K. Müllera, M. Beutela

poziom szkoły		poziom patologicznego używania gier							
		prawidłowe korzystanie		zagrożenie uzależnieniem		uzależnienie		ogółem	
		N	%	N	%	N	%	N	% z poziomu szkoły
gimnazjum	dziewczęta	53	31,50	4	12,90	3	23,10	60	28,40
	chłopcy	114	67,50	27	87,10	10	76.90	151	71,60
	ogółem gimnazjum	169	100,00	31	100,00	13	100,00	211	100,00
liceum	dziewczęta	71	48,60	3	12,50	2	50,00	76	43,70
	chłopcy	75	51,40	21	87,50	2	50,00	98	56,3
	ogółem liceum	146	100,00	24	100,00	4	100,00	174	100,00
ogółem badani		313	**81,30**	55	**14,30**	17	**4,40**	385	100,00

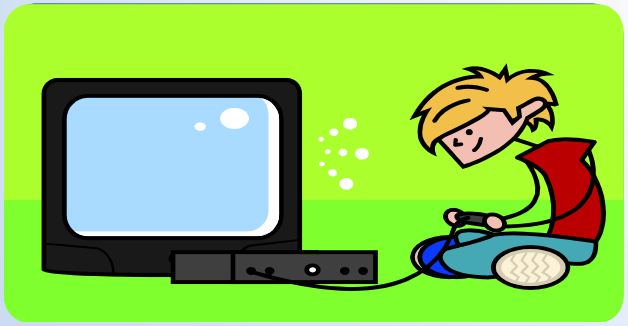
Skutki patologicznego używania gier komputerowych z podziałem na płeć badanych w (N)





r=0,390

r=0,509



r=0,208





Dziękuję za uwagę



E-mail:

ewa.krzyzakszymanska@gmail.com

Tel. 692-097-859