

SPIIS TREŚCI

AKCELERACJA CZASU	5
Różnica pomiędzy pokoleniami	5
Rodzice „analfabeci”	6
„Dziecko ma wiedzę, ale nie ma świadomości”	9
Dlaczego ta książka?	12
„NIE GAP SIĘ CIĄGLE W TELEWIZOR!”	15
Telewizja? Obliczenia się nie zgadzają	15
Dlaczego nie jesteśmy w stanie ograniczyć oglądania telewizji?	16
To nie jest tylko kwestia „treści”	20
Telewizja wpływa również na strukturę umysłu	21
To my „wchodzimy” do telewizji	23
Granica przyszłości: „dotknąć” rzeczywistości	25
Dlaczego dzieciom trudno jest odróżnić fikcję od rzeczywistości?	27
Co się dzieje, gdy ogląda się zbyt dużo telewizji?	31
W jaki sposób sceny przemocy wpływają na dzieci?	41
SZTUKA OGLĄDANIA TELEWIZJI	43
Różne sposoby oglądania telewizji	43
Jak interweniować?	45
Jak nauczyć dzieci „odczytywania” telewizji?	50
Ograniczenie czasu oglądania telewizji	52
Możliwe rozwiązania	55

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH 59

Pozytywne aspekty wykorzystywania gier komputerowych	64
Ryzyko i zagrożenie związane z grami komputerowymi	72
Okrucieństwo wirtualne i okrucieństwo rzeczywiste	74
Jak odpowiednio postępować w odniesieniu do gier komputerowych?	78

JEDNO KLIKNIECIE I OTWIERA SIĘ CAŁY ŚWIAT 85

Etapy inicjacji komputerowej	87
Do czego służy Internet?	87
Stać się „sternikiem”, żeby „żeglować” po sieci. . .	90
Poznać sztukę zadawania pytań komputerowi . . .	93

CZATOMANIA 97

Czym jest i jak funkcjonuje czat?	98
Dlaczego jest tak popularny?	98
„Pasja”, którą trudno kontrolować	101
Gdy czat staje się problemem	107

BRONIĆ SIĘ PRZED „ZŁYMI SPOTKANIAMI” W SIECI 111

Czat i fascynacja ryzykiem	112
Zasady obowiązujące dobrego „nawigatora” . . .	114
Filtr przeciwko złym firmom	116
Żeby dziecko nie było samo	117

OTWORZYĆ „OKNA” I OTWORZYĆ UMYŚŁ . . 123

Od lektury do surfowania	123
Co sprawia, że tekst staje się hiper-?	126
Sztuka „żeglowania”	128

GDY KOMPUTER UCZY MYŚLEĆ 131

Informatyka: język składający się tylko z dwóch
słów 132

Sztuczna inteligencja — cybernetyka 135