Raport z realizacji projektu badawczego

„Ocena wiedzy, postaw i zagrożeń związanych z używaniem nowych mediów oraz hazardu u gimnazjalistów i uczniów szkół ponadgimnazjalnych z niepełnosprawnością wzrokową z placówek specjalnych."

Badanie zrealizowane przez Uniwersytet Medyczny w Łodzi w latach 2015-2016.

Wprowadzenie

Współcześnie media są jednym z głównych źródeł rozrywki oraz odgrywają istotną funkcję w procesie socjalizacji dzieci i młodzieży [1]. Młode pokolenie użytkowników charakteryzuje się wysokim poziomem zaangażowania w nowe technologie oraz wykazuje wysoki poziom kompetencji w zakresie ich wykorzystania [2]. Z drugiej strony nadmierne używanie mediów może prowadzić do trudności w adaptacji społecznej, obniżenia satysfakcji życia oraz wielu zaburzeń emocjonalnych [3,4]. Spędzanie znacznej ilości czasu na korzystaniu z nowych technologii może powodować również obniżenie wyników w nauce czy zwiększenie ryzyka angażowania się w zachowania ryzykowne [5,6]. Należy pokreślić także, że młode osoby są szczególnie zagrożone ryzykiem problemowego korzystania z nowych technologii ze względu na ryzyko obniżonego progu kontroli impulsów, trudności w podejmowaniu długofalowych planów oraz skłonności do minimalizowania zagrożeń związanych z ryzykownymi zachowaniami [7,8]. Cechy mogące wskazywać na zagrożenie uzależnieniem od nowych mediów to m.in.: silne pragnienie lub przymus podejmowania określonej czynności, utrata kontroli, rozwój tolerancji, zaniedbywanie dotychczasowych źródeł przyjemności, kontynuowanie niekorzystnych zachowań pomimo świadomości ich szkodliwości [9,10].

Wśród młodych użytkowników nowoczesnych mediów są także osoby o specjalnych potrzebach edukacyjnych [11,12,13]. W literaturze polskiej i zagranicznej poświęcono jednak niewiele uwagi zagadnieniom związanym z zachowaniami i postawami młodzieży z niepełnosprawnościami w zakresie używania mediów oraz hazardu [13,14]. Nieliczne opracowania naukowe wskazują jednak, że obecnie młodzież z niepełnosprawnościami w porównaniu z młodzieżą bez niepełnosprawnościami spędza znacznie więcej czasu na korzystaniu z nowych technologii, co może zwiększać ryzyko zachowań mogących świadczyć o problemowym ich użytkowaniu [15,16].

Szczególną grupą użytkowników nowoczesnych technologii są osoby niewidome i słabo widzące. Szacuje się, że ponad 4% ogólnej populacji na świecie to osoby z niepełnosprawnością wzroku [17]. Dysfunkcje wzroku w młodym wieku mogą utrudniać edukację oraz obserwację życia. Narażenie na niedobór kontaktów społecznych w dzieciństwie oraz ograniczone możliwości rozwijania umiejętności komunikacji niewerbalnej u osób z niepełnosprawnością wzrokową może powodować trudności w przyjmowaniu asertywnych postaw oraz zwiększać ryzyko niskiej samooceny, niedojrzałości społecznej,

pasywności czy wycofania się [12,18,19]. Dodatkowo młodzież z niepełnosprawnością jest szczególnie zagrożona stygmatyzacją [12] oraz przemocą rówieśniczą [20].

Istotną rolę dla osób z niepełnosprawnością wzrokową odgrywa korzystanie z telefonu komórkowego i komputera, ponieważ współczesne technologie wraz z nowoczesnymi oprogramowaniami zapewniają osobom z niepełnosprawnością wzrokową dostęp do rozrywki, informacji i komunikacji z innymi osobami [14,15,24,25,26]. Według wyników badań prawie co czwarta młoda osoba niewidoma i słabo widząca korzysta z komputera i internetu, 13% osób gra w gry komputerowe, prawie wszyscy są użytkownikami telefonów komórkowych [14]. Pfeiffer and Pinquart (2013) potwierdzili, że kontakt młodych osób z niepełnosprawnością wzrokową z nowymi mediami jest czynnikiem kompensacyjnym w sytuacji zagrożenia izolacją społeczną. Badacze wykazali także, że młodzież z niepełnosprawnością wzrokową używa komputerów znacznie częściej niż rówieśnicy bez niepełnosprawności [15].

Niniejszy raport prezentuję wyniki badań prowadzonych w latach 2015-2016 pt. *„Ocena wiedzy, postaw i zagrożeń związanych z używaniem nowych mediów oraz hazardu u gimnazjalistów i uczniów szkół ponadgimnazjalnych z niepełnosprawnością wzrokową z placówek specjalnych."* Badania zostały przeprowadzone wśród młodzieży z niepełnosprawnością wzrokową w palcówkach szkolno-wychowawczych na terenie całego kraju, tj. w Łodzi, Wrocławiu, Krakowie, Dąbrowie Górniczej, Bydgoszczy, Chorzowie, Warszawie, Lublinie, Owińskach. Grupa porównawcza została rekrutowana w województwie łódzkim, na terenie miasta Łodzi, Skierniewic oraz w Bratoszewicach.

Pragniemy podziękować wszystkim osobom, którzy byli zaangażowani w prace merytoryczne i organizacyjne w trakcie opracowywania koncepcji projektu oraz narzędzia pomiaru. Podziękowania kierujemy także do osób, które brały udział w realizacji badań, opracowaniu i wykonaniu bazy danych, wykonywały obliczenia i analizy statystyczne oraz formułowały wnioski i rekomendacje. Pragniemy podziękować wszystkim Dyrektorom szkół, nauczycielom i personelowi szkolnemu za okazaną życzliwość podczas prowadzenia badań oraz koordynację prac organizacyjnych na terenie placówek. Podziękowania składamy pracownikom administracyjnych, którzy czuwali nad sprawnym przebiegiem prac finansowych i organizacyjnych. Szczególnie dziękujemy pracownikom Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych za wparcie merytoryczne podczas realizacji projektu.

Według naszego stanu wiedzy przedstawione wyniki badań poświęconych problematyce używania mediów oraz hazardu przez młodzież z niepełnosprawnością wzrokową zostały przeprowadzone po raz pierwszy w naszym kraju na tak szeroką skalę. Żywimy głęboką nadzieję, że uzyskane wyniki przyczynią się do zwiększenia świadomości społeczeństwa na temat wzorców używania nowych technologii oraz gier hazardowych przez osoby z niepełnosprawnościami. Uważamy, że uzyskane wyniki oraz opracowane rekomendacje pomogą także w projektowaniu oddziaływań profilaktyczno-edukacyjnych w zakresie używania nowoczesnych mediów oraz hazardu dla młodzieży szkolnej.

Cel badań

Celem nadrzędnym badań była ocena poziomu wiedzy, postaw i zachowań związanych z używaniem Internetu, telefonów komórkowych, gier komputerowych oraz hazardowych u młodzieży z niepełnosprawnością wzrokową.

Cele szczegółowe projektu obejmowały:

1. Ocenę poziomu wiedzy uczniów z niepełnosprawnością wzrokową dotyczącą zagrożeń dla zdrowia fizycznego, psychicznego i społecznego wynikających z problemowego używaniem Internetu, telefonów komórkowych, gier komputerowych i hazardowych.
2. Ocenę rozpowszechnienia zachowań mogących wskazywać na problemowe używanie Internetu, telefonów komórkowych, gier komputerowych i hazardowych wśród uczniów z dysfunkcją wzroku.
3. Ocenę poziomu zależności między zmiennymi jakościowymi takimi jak płeć, rodzaj szkoły, przebywanie w placówce szkolno-wychowawczej oraz szkole ogólnodostępnej a wzorami zachowań związanymi z używaniem Internetu, telefonów komórkowych, gier komputerowych i hazardowych.
4. Ocenę narażenia uczniów z niepełnosprawnością wzrokową na przejawy przemocy w sieci oraz przy użyciu telefonów komórkowych w kontekście: świadek, ofiara lub sprawca.

Przed podjęciem badań postawiono następujące pytania badawcze:

1. W jakim celu badani uczniowie z niepełnosprawnością najczęściej korzystają z Internetu?
2. Czy badana młodzież przeznacza na korzystanie z Internetu, gier komputerowych oraz telefonów komórkowych więcej czasu niż uczniowie ze szkół ogólnodostępnych?
3. Czy i jakie zachowania przejawiali uczniowie niewidomi i słabo widzący w ostatnich 12 miesiącach mogące wskazywać na nadużywanie Internetu, gier komputerowych oraz telefonów komórkowych?
4. Czy młodzież z niepełnosprawnością angażuje się w zachowania ryzykowne w sieci?

5. Czy uczniowie z placówek szkolno-wychowawczych dla dzieci niewidomych i słabo widzących częściej są ofiarami przemocy w sieci oraz z wykorzystaniem telefonów komórkowych w porównaniu z uczniami ze szkół ogólnodostępnych?
6. Jaki rodzaj gier komputerowych najczęściej jest wybierany przez młodzież z niepełnosprawnością wzrokową? Czy płeć ma wpływ na wybór określonej gry komputerowej w badanej grupie?
7. Jaki rodzaj gier hazardowych jest najczęściej wybierany przez młodzież z niepełnosprawnością wzrokową?
8. Czy poziom wiedzy w zakresie negatywnych konsekwencji zdrowotnych i psychospołecznych wynikających z nadmiernego używania Internetu, gier komputerowych oraz telefonów komórkowych jest wyższy u uczniów z klas ponadgimnazjalnych niż u gimnazjalistów z placówek szkolno-wychowawczych dla uczniów z niepełnosprawnością wzrokową?

Materiał i metody

Opis narzędzia badawczego

W badaniu wykorzystano kwestionariusz ankiety audytoryjnej (Załącznik 1), który został skonstruowany na potrzeby niniejszych badań w oparciu o doniesienia z literatury przedmiotu. Ankieta składała się z dwóch części. Pierwsza cześć zawierała 15 pytań dotyczących danych socjodemograficznych, m.in. wiek, płeć, data urodzenia, rodzaj niepełnosprawności wzrokowej, miejsce pobytu w domu rodzinnym. Pierwsza część zawierała także pytania pozwalające ocenić stopień zaangażowania w obowiązki szkolne (przedziały średnich ocen, opinia uczniów dotycząca wagarowania) oraz pytania umożliwiające subiektywną charakterystykę relacji z rodzicami oraz nauczycielami. Kolejne pytania obejmowały również subiektywną ocenę sytuacji ekonomicznej oraz opis struktury rodziny.

Druga część ankiety zawierała pytania umożliwiające ocenę postaw, zachowań wobec używania Internetu, gier komputerowych, telefonów komórkowych oraz gier hazardowych. Druga część ankiety została podzielona na 4 grupy pytań. Pierwsza część zawierała pytania umożliwiające ocenę wiedzy, postaw i zachowań związanych z używaniem Internetu, druga - gier komputerowych, kolejna telefonów komórkowych, a ostatnia dotyczyła gier hazardowych. Pytania miały charakter zamknięty. Metryczki pytań zawierały głównie skalę pomiaru porządkową, nielicznie posiadały skalę nominalną oraz skalę ilorazową. Pytania dotyczące oceny częstości występowania objawów wskazujących na nadmierne używanie Internetu, gier komputerowych oraz telefonów komórkowych zostały opracowane w oparciu o Międzynarodową Klasyfikację Chorób i Problemów Zdrowotnych - ICD-10.

Treść pytań i szata graficzna została dostosowana do percepcji wzrokowej osób z niepełnosprawnością wzrokową przez zespół tyflopedagogów. Kwestionariusz ankiety został dostosowany dla osób słabowidzących, tj. dostosowano szatę graficzną oraz użyto czcionkę Arial 18. Dla osób niewidomych przygotowano tekst w brajlu. W przypadku 23 osób niewidomych ankieta została uzupełniona samodzielnie z wykorzystaniem arkusza odpowiedzi. Większość niewidomych zdecydowała, że ankieta była odczytana przez lektora. Większość osób słabo widzących wypełniła kwestionariusz samodzielnie, tylko w nielicznych przypadkach była potrzebna pomoc w odczytaniu pytań przez osoby prowadzące badania.

Kwestionariusz ankiety dla grupy odniesienia został opracowany w czcionce ARIAL 12. Układ pytań był taki sam, jak w przypadku ankiety opracowanej dla osób słabo widzących.

Wyjątek stanowiło jedno pytanie dotyczące rodzaju niepełnosprawności, które zostało wykreślone z części ankiety przedstawiającej dane socjodemograficzne. Wszystkie osoby badane w grupie odniesienia samodzielnie wypełniły kwestionariusz. Właściwości psychometryczne wybranych skal dotyczących głównie zachowań mogących świadczyć o problemowym używaniu internetu, gier komputerowych oraz telefonów komórkowych zostały opisane w Załączniku nr 2.

Sposób rekrutacji

Do analiz statystycznych włączono 1018 uczniów 13-24,8 lat. W badaniach uczestniczyły dwie grupy uczniów. Pierwszą grupę stanowili uczniowie ze specjalnych ośrodków szkolno-wychowawczych (grupa badana), drugą grupę utworzyli uczniowie ze szkół ogólnodostępnych (grupa porównawcza). Wśród uczniów było więcej chłopców niż dziewcząt (odpowiednio: N=573(56,3%); N=445(43,7%). Grupa badana i porównawcza nie różniły się pod względem płci. Grupa badana i odniesienia różniła się pod względem wieku (z=10,144; p=0,0000). Jest to związane z tym, że uczniowie z orzeczeniem o potrzebie kształcenia specjalnego mogą mieć odroczone kształcenie o dwa lata, a edukacja w szkole ponadgimnazjalnej może trwać do 24 roku życia.

Dobór do grupy badanej był celowy. Do uczestniczenia w badaniu zaproszono wszystkich uczniów z ośrodków szkolno-wychowawczych, których dyrektorzy wyrazili zgodę na uczestniczenie w projekcie. W badaniu wzięły udział te osoby, które były obecne w dniu prowadzonych badań na terenie określonej placówki oraz spełniały kryteria włączenia do badania. W grupie osób z niepełnosprawnością wzrokową przebadano 157 (32,0%) gimnazjalistów oraz 333(68,0%) uczniów ze szkół ponadgimnazjalnych. Badaniami objęto 504 uczniów niewidomych i słabo widzących obojga płci. Ze względu na odstąpienie od badań w trakcie ich realizacji, braki danych oraz nieczytelne wypełnienie ankiet ostatecznie w analizach statystycznych uwzględniono 490 respondentów z niepełnosprawnością wzrokową w wieku 13-24,8 lat (Śr=17,9±2,48). Większość badanych były to osoby słabowidzące [N=420 (85,7%)], mniejszość stanowiły osoby niewidome [N= 70 (14,3%)].

Badania w grupie odniesienia przeprowadzono wśród 534 osób. Ze względu na braki danych oraz nieczytelne wypełnienie ankiety w analizach statystycznych uwzględniono w sumie 528 uczniów ze szkół ogólnodostępnych w wieku od 13-21,1 lat (Śr=16,3±2,08) (Tabela 1,2). Dobór uczniów do grupy badanej był losowy. Przed przystąpienie do badań w grupie

porównawczej wytypowano jedno województwo spośród wszystkich województw w naszym kraju. Następnie wybrano określone gimnazja oraz szkołę ponadgimnazjalną. Dobór tych placówek był losowy i decydowała o nim także zgoda dyrektora szkoły na uczestniczenie w projekcie. W grupie osób z grupy porównawczej było 310 (58,7%) gimnazjalistów oraz 218 (41,3%) uczniów ze szkół ponadgimnazjalnych.

Główne kryteria udziału w badaniu w przypadku grupy badanej i odniesienia:

1.Uzyskanie zgody rodziców/opiekunów prawnych osób niepełnoletnich na uczestniczenie małoletniego w badaniu.

2. Uzyskanie zgody pełnoletnich uczniów na udział w badaniu.

3. Wiek badanych 13-24,9 lat.

5. Uczęszczanie do gimnazjum (klasy 1-3) lub do klas 1-4 szkół ponadgimnazjalnych (szkoła zawodowa, liceum ogólnokształcące/profilowane, technikum zawodowe).

Dodatkowe kryteria dotyczące wykluczenia i włączenia młodzieży do badania.

1. W przypadku grupy badanej warunkiem uczestniczenia w badaniu było posiadanie niepełnosprawności wzrokowej (osoba niewidoma lub słabo widząca).

2. Kryterium wykluczenia udziału w badaniu to niepełnosprawność intelektualna i fizyczna w stopniu umiarkowanym lub znacznym, upośledzenie słuchu.

3. W przypadku grupy odniesienia warunkiem uczestniczenia w badaniu był brak orzeczonej jakiejkolwiek niepełnosprawności.

Na przeprowadzenie badań wyraziła zgodę Komisja Bioetyki UM w Łodzi nr RNN/802/14/KB.

Tabela 1 Wiek grupy badanej i odniesienia

Wiek (lata)	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta
Min	13,0	13,0	13,0	13,0	13,1	13,0
Max	24,8	23,4	24,8	21,1	21,1	21,1
SD	2,48	2,58	2,36	2,08	2,21	1,68
Średnia	17,9	17,8	18,0	16,3	16,7	15,7
Mediana	18,0	18,0	18,1	15,9	16,2	15,3

Grupa badana vs grupa odniesienia: z=10,144; p=0,0000

Tabela 2 Struktura grupy badanej i porównawczej wg płci

Grupa	**Chłopcy**	**Dziewczęta**	**Ogółem**
	N (%)	N (%)	N
Grupa badana	259 (52,9)	231 (47,1)	490
Grupa odniesienia	314(59,5)	214(40,5)	528
Razem	573(56,3)	445(43,7)	1018

Grupa badana vs grupa odniesienia: chi^2=4,516; p=0,0336

Tabela 3 Rozkład grupy badanej i odniesienia wg miejsca zamieszkania uczniów

Miejsce zamieszkania	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	**Dziewczęta**	**Ogółem**	**Chłopcy**	**Dziewczęta**	**Ogółem**
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Miasto	174 (67,2)	145 (62,8)	319(65,1)	159(50,6)	133(62,2)	292(55,3)
Wieś	85 (32,8)	86 (37,2)	171(34,9)	155(49,4	81(37,9)	236(44,7)
Razem	259(100,0)	231(100,0)	490(100,0)	314(100,0)	214(100,0)	528(100)

Grupa badana vs grupa odniesienia: chi^2=10,170; p=0,0014

Tabela 4 Rozkład grupy badanej z uwzględnieniem stopnia niepełnosprawności

Stopień niepełnosprawności	***Chłopcy***	***Dziewczęta***	***Ogółem***
	N (%)	N (%)	N (%)
Uczniowie niewidomi	44 (17,0)	26 (11,3)	70 (14,3)
Uczniowie słabowidzący	215 (83,0)	205 (88,7)	420 (85,7)
Razem	259(100,0)	231(100,0)	490(100,0)

Analiza statystyczna wyników

W projekcie zastosowano następujące metody statystyczne [24]:

-obliczono wskaźniki struktury przedstawiające częstości występowania w grupie badanej i kontrolnej dla płci i rodzaju szkoły (np. różnych zachowań, rodzaju gier, itp). Wskaźniki przedstawiono w %.

- porównano częstość występowania różnych zjawisk opisujących badanych w analizowanych grupach: badanej i kontrolnej, z uwzględnieniem płci i rodzaju szkoły. Zastosowano test niezależności chi^2 dla tablicy wielopolowej lub 4- polowej. W przypadku, gdy liczebności oczekiwane były mniejsze od 5, obliczając wartość testu chi^2, zastosowano dodatkowo poprawkę Yatesa.

- w analizie zmiennych ilościowych obliczono średnie arytmetyczne, jako wartości przeciętne, oraz obliczono wartość odchylenia standardowego jako miarę zróżnicowania wyników.

- dla zmiennych ilościowych (np. czas korzystania z telefonu komórkowego, korzystania z Internetu oraz gier komputerowych, itd. w dni nauki szkolnej i w dni wolne od lekcji) zbadano rozkłady pod kątem ich zgodności z rozkładem normalnym. Na podstawie wyniku tego badania wybierano odpowiedni test do porównania średnich.

- ponieważ rozkłady zmiennych mierzalnych (ilościowych), istotnie różniły się od rozkładu normalnego, dla porównania średnich z dwóch prób niezależnych, skorzystano z testu nieparametrycznego. Zastosowano test Manna- Whitney'a (nieparametryczny odpowiednik testu t- Studenta dla zmiennych niepowiązanych).

Za próg istotności w analizach statystycznych przyjęto $p<0.05$. Obliczenia statystyczne wykonano z użyciem oprogramowania Statistica Software, version 10.

Charakterystyka socjodemograficzna badanej grupy i grupy odniesienia

W grupie uczniów bez niepełnosprawności nie było osób, które były mieszkańcami internatu. Ponad połowa uczniów z niepełnosprawnością była mieszkańcami internatu szkolnego [N=271(55,5%)], pozostałe osoby mieszkały z rodzicami (Tabela 5). W obu grupach największy odsetek uczniów miał w ostatnim semestrze przed badaniem średnią między 3,1 a 4. Większość badanych z obu grup również nigdy nie wagarowała (Tabela 6 i 7). Analiza subiektywnej oceny relacji uczniów z rodzicami potwierdziła, że blisko 70% uczniów z niepełnosprawnością wzrokową oraz blisko 80% uczniów bez niepełnosprawności wzrokowej wskazała poziom „dobry" relacji. Najrzadziej oceniano je jako „złe", ale częściej odpowiedź ta była wskazywana przez uczniów z placówek szkolno-wychowawczych (odpowiednio 5,1% oraz 1,3%). Badane grupy różniły się pod tym względem statystycznie (chi2=23,668; p=0,0000 (Tabela 8). Relacje uczniów z nauczycielami zostały ocenione przez większość osób jako „dobre", a badane grupy nie różniły się pod tym względem statystycznie (Tabela 9). Większość uczniów w grupie badanej i odniesienia mieszkało z dwojgiem rodziców. Jednak blisko co czwarty uczeń z niepełnosprawnością wzrokową oraz ponad 16% uczniów bez niepełnosprawności mieszkało z jednym rodzicem (matką lub ojcem) (Tabela 10). W przypadku obu grup większość uczniów posiadało rodzeństwo (Tabela 11).

Badane grupy różniły się statystycznie pod względem wykształcenia rodziców. W grupie uczniów z niepełnosprawnością wzrokową znacznie częściej ojcowie i matki posiadali wykształcenie podstawowe i rzadziej wyższe (Tabela 12). Większy odsetek uczniów z niepełnosprawnością wzrokową w porównaniu z osobami bez niepełnosprawności deklarował, że rodzina żyje „raczej skromnie" (17,3% vs 6,5%) oraz mniejszy odsetek uczniów z grupy badanej w porównaniu z odniesienia uważał że ich rodzina żyje „raczej dostatnio" (22,1% vs 45,6%) (Tabela 13).

Tabela 5 Rozkład grupy badanej z uwzględnieniem mieszkania w internacie

Internat szkoły	***Grupa badana***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)
Tak	141 (54,9)	130 (56,3)	271(55,5)
Nie	116 (45,1)	101 (43,7)	217(44,5)
Razem	257(100,0)	231 (100,0)	488(100,0)

Tabela 6 Rozkład grupy badanej i odniesienia z uwzględnieniem średnich ocen

Średnia ocen	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	***Dziewczęta***	***Ogółem***	***Chłopcy***	***Dziewczęta***	***Ogółem***
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
między 1 a 2	13 (5,1)	7 (3,2)	20 (4,2)	8(2,6)	4(1,9)	12(2,3)
między 2,1 a 3	72(28,5)	54(24,7)	126(26,7)	106(34,2)	43(20,5)	149(28,7)
między 3,1 a 4	115(45,4)	89(40,6)	204(43,2)	121(39,0)	70(33,3)	191(36,7)
między 4,1 a 5	44(17,4)	59(26,9)	103(21,8)	69(22,3)	84(40,0)	153(29,4)
między 5,1 a 6	9 (3,6)	10(4,6)	19(4,0)	6(1,9)	9(4,3)	15(2,9)
Razem	253(100,0)	219(100,0)	472(100,0)	310(100,0)	210(100,0)	520(100,0)

Grupa badana vs grupa odniesienia: chi^2=12,294; p=0,0153

Tabela 7 Rozkład grupy badanej i odniesienia z uwzględnieniem opuszczania zajęć szkolnych

Wagary szkolne	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Nigdy nie wagaruję	148(57,1)	153(66,8)	301(61,7)	144(45,9)	120(56,8)	264(50,3)
Nie zdarzyło mi się wagarować w tym roku, ale wcześniej tak	56(21,6)	45(19,6)	101(20,7)	39(12,4)	28(13,3)	67(12,8)
Raz lub kilka razy w miesiącu	47(18,2)	26(11,4)	73(15,0)	112(35,7)	51(24,2)	163(31,0)
Raz lub kilka razy w tygodniu	5(1,9)	4(1,8)	9(1,8)	18(5,7)	12(5,7)	30(5,7)
Codziennie	3(1,2)	1(0,4)	4(0,8)	1(0,3)	-	1(0,2)
Razem	259(100,0)	229(100,0)	488(100,0)	314(100,0)	211(100,0)	

Grupa badana vs grupa odniesienia: chi^2=55,456; p=0,0000

Tabela 8 Rozkład grupy badanej i odniesienia z uwzględnieniem poziomu relacji z rodzicami

Poziom relacji	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Dobrze	184(71,0)	145(63,3)	329(67,4)	270(86,0)	146(69,5)	416(79,4)
Źle	10(3,9)	15(6,6)	25(5,1)	4(1,3)	3(1,4)	7(1,3)
Przeciętnie	65(25,1)	69(30,1)	134(27,5)	40(12,7)	61(29,1)	101(19,3)
Razem	259(100,0)	229(100,0)	488(100,0)	314(100,0)	210(100,0)	524(100,0)

Grupa badana vs grupa odniesienia: chi^2=23,668; p=0,0000

Tabela 9 Rozkład grupy badanej i odniesienia z uwzględnieniem poziomu relacji z nauczycielami

Poziom relacji	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Dobrze	164(64,8)	161(70,6)	325(67,5)	207(65,9)	135(63,4)	342(64,9)
Źle	14(5,5)	5(2,2)	19(4,0)	14(4,5)	3(1,4)	17(3,2)
Przeciętnie	75(29,7)	62(27,2)	137(28,5)	93(29,6)	75(35,2)	168(31,9)
Razem	253(100,0)	228(100,0)	481(100,0)	314(100,0)	213(100,0)	527(100,0)

Grupa badana vs grupa odniesienia: chi^2=1,599; p=0,449

Tabela 10 Sytuacja rodzinna

Sytuacja rodzinna	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Zamieszkiwanie z dwoma rodzicami	179(70,5)	152(66,4)	331(68,5)	247(79,4)	171(80,3)	418(79,8)
Zamieszkiwanie z jednym rodzicem (matką)	49(19,3)	49(21,4)	98(20,3)	45(14,5)	29(13,6)	74(14,1)
Zamieszkiwanie Z jednym rodzicem (ojcem)	8(3,1)	8(3,5)	16(3,3)	8(2,6)	3(1,4)	11(2,1)
Inna sytuacja	18(7,1)	20(8,7)	38(7,9)	11(3,5)	10(4,7)	21(4,0)
Razem	254(100,0)	229(100,0)	483(100,0)	311(100,0)	213(100,0)	524(100,0)

Grupa badana vs grupa odniesienia: chi^2=17,638; p=0,0005

Tabela 11 Posiadanie rodzeństwa przez uczniów

Rodzeństwo	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Tak	215(86,3)	197(86,8)	412(86,6)	255(84,7)	170(81,7)	425(83,5)
Nie	34(13,7)	30(13,2)	64(13,4)	46(15,3)	38(18,3)	84(16,5)
Razem	249(100,0)	227(100,0)	476(100,0)	301(100,0)	208(100,0)	509(100,0)

Grupa badana vs grupa odniesienia: chi^2=1,798; p=0,180

Tabela 12Wykształcenie rodziców uczniów

Poziom wykształcenia	Grupa badana			Grupa odniesienia		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Matka						
Podstawowe	27(11,4)	34(16,7)	61(13,8)	7(2,3)	18(8,6)	25(4,8)
Średnie	92(38,8)	100(49,0)	192(43,5)	58(18,8)	37(17,7)	95(18,3)
Zasadnicze	90(38,0)	47(23,0)	137(31,1)	133(43,0)	69(33,0)	202(39,0)
Wyższe	28(11,8)	23(11,3)	51(11,6)	111(35,9)	85(40,7)	196(37,9)
Razem	237(100,0)	204(100,0)	441(100,0)	309(100,0)	205(100,0)	518(100,0)
Ojciec						
Podstawowe	26(11,6)	28(15,0)	54(13,2)	12(4,0)	17(8,3)	29(5,7)
Średnie	118(52,7)	85(45,7)	203(49,5)	102(33,5)	63(30,7)	165(32,4)
Zasadnicze	51(22,8)	55(29,6)	106(25,9)	107(35,2)	56(27,3)	163(32,0)
Wyższe	29(12,9)	18(9,7)	47(11,7)	83(27,3)	69(33,7)	152(29,9)
Razem	224(100,0)	186(100,0)	410(100)	304(100,0)	205(100,0)	509(100,0)

Grupa badana vs grupa odniesienia (matka): chi^2=140,159; p=0,0000
Grupa badana vs grupa odniesienia (ojciec): chi^2=69,071; p=0,0000

Tabela 13 Subiektywna ocena przez uczniów sytuacji finansowej rodziny

Sytuacja finansowa	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Moja rodzina żyje raczej dostatnio	55(22,0)	48(22,1)	103(22,1)	154(49,5)	84(39,8)	238(45,6)
Moja rodzina żyje na przeciętnym poziomie	161(64,4)	122(56,2)	283(60,6)	144(46,3)	106(50,2)	250(47,9)
Moja rodzina żyje raczej skromnie	34(13,6)	47(21,7)	81(17,3)	13(4,2)	21(10,0)	34(6,5)
Razem	250(100,0)	217(100,0)	467(100,0)	311(100,0)	211(100,0)	522(100,0)

Grupa badana vs grupa odniesienia: chi^2=71861; p=0,0000

Analiza wiedzy, postaw i zachowań uczniów związanych z używaniem Internetu

Uczniowie z grupy badanej najczęściej korzystali z Internetu, aby zdobyć informacje potrzebne do nauki (92,5%), korzystali z portali społecznościowych (82%) oraz zdobywali w sieci oprogramowania oraz muzykę (78,5%). Istotnie statystycznie częściej uczniowie z niepełnosprawnością wzrokową w porównaniu z uczniami ze szkół powszechnych korzystali tylko z poczty elektronicznej (61,8% vs 58,6%) (Tabela 14).

Dziewczęta w porównaniu z chłopcami w grupie badanej częściej korzystali z portali społecznościowych (86,5% vs 77,9%) oraz ściągały pliki MP3, oprogramowania oraz muzykę. (79,3% vs 77,9%) (Tabela 15). Rozkład odpowiedzi uczniów badanej grupy dotyczących celu korzystania z Internetu z uwzględnieniem rodzaju szkoły prezentuje Tabela 16.

Tabela 14 Cel korzystania z Internetu przez uczniów z uwzględnieniem grupy badanej i odniesienia

Cel korzystania z Internetu	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ Prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Prowadzę rozmowy przez Internet (np. czat, gadu-gadu, Skype)	125(26,9)	204(43,9)	136(29,2)	90(17,2)	235(44,9)	199(38,0) [1]
Korzystam z portali społecznościowych, typu Facebook	85(18,0)	136(28,9)	250(53,1)	37(7,0)	152(28,9)	337(64,1)[2]
Czytam lub zamieszczam uwagi na forach dyskusyjnych	288(61,5)	145(31,0)	35(7,5)	315(60,8)	178(34,4)	25(4,8)
Ściągam pliki MP3, oprogramowania, muzykę	101(21,5)	198(42,0)	172(36,5)	92(17,6)	290(55,3)	142(27,1)[3]
Czytam lub wysyłam listy z poczty elektronicznej	179(38,2)	208(44,5)	81(17,3)	216(41,4)	269(51,5)	37(7,1)[4]
Zdobywam informacje potrzebne do nauki	35(7,5)	210(44,9)	223(47,6)	23(4,4)	313(60,0)	186(35,6)[5]
Robię zakupy w Internecie	303(64,3)	143(30,4)	25(5,3)	188(35,8)	296(56,4)	41(7,8)[6]
Czytam lub piszę blogi	344(73,2)	88(18,7)	38(8,1)	383(73,1)	117(22,3)	24(4,6)

[1] Chi^2=16,272; p= 0,0003; [2]Chi^2=29,725; p=0,0000; [3]Chi^2=17,858; p=0,0001; [4]Chi^2=24,802; p=0,0000; [5]Chi^2=23239; p=0,0000; [6]Chi^2=81,449; p=0,0000

Tabela 15Cel korzystania z Internetu w badanej grupie z uwzględnieniem płci

Cel korzystania z Internetu	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ Prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Prowadzę rozmowy przez Internet (np. czat, gadu-gadu, Skype)	59(23,8)	117(47,2)	72(29,0)	66(30,4)	87(40,1)	64(29,5)
Korzystam z portali społecznościowych, typu Facebook	55(22,1)	79(31,7)	115(46,2)	30(13,5)	57(25,7)	135(60,8)[1]
Czytam lub zamieszczam uwagi na forach dyskusyjnych	138(55,6)	84(33,9)	26(10,5)	150(68,2)	61(27,7)	9(4,1)[2]
Ściągam pliki MP3, oprogramowania, muzykę	55(22,1)	87(34,9)	107(43,0)	46(20,7)	111(50,0)	65(29,3)[3]
Czytam lub wysyłam listy z poczty elektronicznej	91(36,7)	109(44,0)	48(19,3)	88(40,0)	99(45,0)	33(15,0)
Zdobywam informacje potrzebne do nauki	18(7,3)	123(49,6)	107(43,1)	17(7,7)	87(39,6)	116(52,7)
Robię zakupy w internecie	160(64,3)	73(29,3)	16(6,4)	143(64,4)	70(31,5)	9(4,1)
Czytam lub piszę blogi	179(72,2)	50(20,2)	19(7,6)	165(74,3)	38(17,1)	19(8,6)

[1] Chi^2=11,00; p= 0,0041; [2] Chi^2=10,769; p=0,0046; [3] Chi^2=12,460; p=0,0020

Tabela 16 Cel korzystania z Internetu w badanej grupie z uwzględnieniem rodzaju szkoły

Cel korzystania z Internetu	***Gimnazjum***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ Prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Prowadzę rozmowy przez Internet (np. czat, gadu-gadu, Skype)	43(28,7)	69(46,0)	38 (25,3)	82(26,0)	135(42,9)	98(31,1)
Korzystam z portali społecznościowych, typu Facebook	35(23,0)	45(29,6)	72(47,4)	50(15,7)	91(28,5)	178(55,8)
Czytam lub zamieszczam uwagi na forach dyskusyjnych	97(64,2)	43(28,5)	11(7,3)	191(60,3)	102(32,2)	247,5)
Ściągam pliki MP3, oprogramowania, muzykę	37(24,3)	65(42,8)	50(32,9)	64(20,1)	133(41,7)	122(38,2)
Czytam lub wysyłam listy z poczty elektronicznej	74(49,0)	62(41,1)	15(9,9)	105(33,1)	146(49,1)	66(20,8)[1]
Zdobywam informacje potrzebne do nauki	14(9,3)	89(59,4)	47(31,3)	21(6,6)	121(38,1)	176(55,3)[2]
Robię zakupy w Internecie	102(67,5)	43(28,5)	6(4,0)	201(62,8)	100(31,3)	19(5,9)
Czytam lub piszę blogi	110(72,8)	33(21,9)	8(5,3)	234(73,4)	55(17,2)	30(9,4)

[1]Chi^2=14,325;p=0,0008; [2]Ch^2=23,638; p=0,00001;

Średni czas korzystania z Internetu w czasie, kiedy uczniowie uczęszczają do szkoły był wyższy w grupie badanej niż w grupie odniesienia, natomiast w czasie wolnym od nauki uczniowie ze szkół ogólnodostępnych przeznaczali na korzystanie z Internetu więcej czasu niż uczniowie z niepełnosprawnością. Chłopcy w porównaniu z dziewczętami w badanej grupie przeznaczali średnio więcej czasu na korzystanie z Internetu, jednak różnice statystycznie zbliżone do istotnych potwierdzono w odniesieniu do czasu wolnego od nauki (p=0,054) (Tabela 17). W badanej grupie uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych w porównaniu z uczniami z gimnazjum poświęcali więcej czasu na korzystanie z Internetu, ale różnice te nie były istotne statystycznie (Tabela 18).

Tabela 17 Średni czas korzystania z Internetu z uwzględnieniem płci oraz grupy badanych uczniów

Średni czas	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	***Dziewczęta***	***Ogółem***	***Chłopcy***	***Dziewczęta***	***Ogółem***
	Średni czas w min ±(SD)	Średni czas w min± (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min ± (SD)	Średni czas w min± (SD)	Średni czas w min± (SD)
Kiedy są lekcje	116,9±146,7	98,3±103,9	108,3±129,0	96,8±91,0	103,3±106,5	99,5±97,6
Kiedy nie ma lekcji	213,1±235,0	181,6±208,9	198,5±223,6	209,4±212,3	211,8±195,1	210,4±205,4

Grupa badana vs grupa odniesienia (ogółem) kiedy są lekcje: z=0,683; p=0,495
Grupa badana vs odniesienia (ogółem): z=2,363; p=0,0175 (kiedy nie ma lekcji)
Chłopcy vs dziewczęta w badanej grupie: z=1,638; p=0,101(kiedy są lekcje)
Chłopcy vs dziewczęta w badanej grupie: z=1,925; p=0,054 (kiedy nie ma lekcji)
Chłopcy vs dziewczęta w grupie odniesienia: z=0,468; p=0,640 (kiedy są lekcje)
Chłopcy vs dziewczęta w grupie odniesienia: z=0,839; p=0,402 (kiedy nie ma lekcji)

Tabela 18 Średni czas korzystania z Internetu w badanej grupie z uwzględnieniem typu szkoły

Średni czas	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	***Dziewczęta***	***Ogółem***	***Chłopcy***	***Dziewczęta***	***Ogółem***
	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)
Kiedy są lekcje	85,4±85,3	100,9±108,9	91,4±95,0	132,5±167,2	97,4±102,6	115,3±140,2
Kiedy nie ma lekcji	200,5±218,3	197,2±253,4	199,2±231,1	234,7±262,6	196,1±221,7	215,9±243,8

W grupie uczniów z niepełnosprawnością wzrokową większy odsetek gimnazjalistów w porównaniu z uczniami ze szkół ponadgimnazjalnych twierdził, że korzystanie z Internetu jest związane z ryzykiem uzależnienia, negatywnym wpływem na stan fizyczny organizmu oraz wpływem na relacje społeczne. Opinię taką częściej wyrażali chłopcy niż dziewczęta (Tabela 20, 21, 22).

Tabela 19 Opinia badanych uczniów nt kontroli rodziców podczas korzystania z Internetu

Kontrola rodziców	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	***Dziewczęta***	***Ogółem***	***Chłopcy***	***Dziewczęta***	***Ogółem***
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Tak	37(58,9)	25(40,3)	62(40,8)	30(18,2)	2515,2)	55(16,7)
Nie	53(41,1)	37(59,7)	90(59,2)	135(81,8)	139(84,8)	274(83,3)

Gimnazjaliści vs uczniowie ponadgimnajalni (ogółem): Chi^2=32,728; p=0,0000

Tabela 20 Opinia uczniów nt ryzyka uzależnienia od Internetu w badanej grupie

Ryzyko uzależnienia	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	***Dziewczęta***	***Ogółem***	***Chłopcy***	***Dziewczęta***	***Ogółem***
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Tak	62(68,9)	45(70,3)	107(69,5)	123(74,1)	144(88,3)	267(81,2)
Nie	28(31,1)	19(29,7)	47(30,5)	43(25,9)	19(11,7)	62(18,8)

Gimnazjaliści vs uczniowie ponadgimnazjalni (ogółem): Chi^2=8,182; p= p=0,0042
Chłopcy vs dziewczęta w grupie uczniów ponadgimnazjalnych: Chi^2=10,916; p=0,00095

Tabela 21 Opinia uczniów nt wpływu internetu na stan fizyczny w badanej grupie

Stan fizyczny	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	***Dziewczęta***	***Ogółem***	***Chłopcy***	***Dziewczęta***	***Ogółem***
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Tak	68(76,4)	54(83,1)	122(79,2)	135(81,3)	150(92,0)	285(86,6)
Nie	21(23,6)	11(16,9)	32(20,8)	31(18,7)	13(8,0)	44(13,4)

Gimnazjaliści vs uczniowie ponadgimnazjalni (ogółem): Chi^2=4,339;p=0,0373;
Chłopcy vs dziewczęta w grupie uczniów ponadgimnazjalnych: Chi^2=8,126; p=0,0044

Tabela 22Opinia uczniów nt wpływu Internetu na relacje społeczne

Relacje społeczne	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	***Dziewczęta***	***Ogółem***	***Chłopcy***	***Dziewczęta***	***Ogółem***
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Tak	51(56,7)	40(61,5)	91(58,7)	106(64,2)	123(75,0)	229(69,6)
Nie	39(43,3)	25(38,5)	64(41,3)	59(35,8)	41(25,0)	100(30,4)

Gimnazjaliści vs uczniowie ponadgimnazjalni (ogółem): Chi^2=5,583; p=0,0181
Chłopcy vs dziewczęta w grupie uczniów ponadgimnazjalnych: Chi^2=4,499; p=0,0339

Najczęściej wskazywane miejsca korzystania z Internetu przez młodzież z niepełnosprawnością wzrokową to dom rodzinny (95,7%) oraz szkoła (75,5%) (Tabela 23). Jednak uczniowie z niepełnosprawnością wzrokową w porównaniu z uczniami bez niepełnosprawności istotnie statystycznie częściej korzystali z Internetu w szkole, bibliotece, kawiarni internetowej, natomiast istotnie rzadziej korzystali z Internetu u kolegi lub koleżanki. Uczniowie z grupy badanej najczęściej korzystali z Internetu na własnym komputerze (85,9%) lub telefonie komórkowym (81,9%). Jednak istotnie rzadziej badani uczniowie w porównaniu z grupą odniesienia korzystali z Internetu w telefonie komórkowym oraz korzystali z telewizora lub konsoli do gry (Tabela 24).

Tabela 23 Miejsca korzystania z Internetu

Miejsce korzystania z Internetu	***Grupa badana***		***Grupa odniesienia***		***Chi²/p***
	Tak	***Nie***	***Tak***	***Nie***	
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	
Szkoła	367(75,5)	119(24,5)	257(49,0)	259(51,0)	*75,366; p=0,0000*
Dom rodzinny	467(95,7)	21(4,3)	517(98,1)	10(1,9)	*4,952; p=0,0261*
Biblioteka	197(40,7)	287(59,3)	79(15,1)	446(84,9)	*83,411; p=0,000*
Kawiarnia internetowa	145(30,0)	339(70,0)	102(19,5)	422(80,5)	*14,975; p=0,0001*
Dom koleżanki/kolegi	263(54,7)	218(45,3)	389(74,4)	134(25,6)	*42,713; p=0,0000*

Tabela 24 Narzędzie korzystania z Internetu

Narzędzia, z których uczniowie korzystają z Internetu	***Grupa badana***		***Grupa odniesienia***		***Chi²;p***
	Tak	***Nie***	***Tak***	***Nie***	
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	
Telefon komórkowy	398(81,9)	88(18,1)	505(96,0)	21(4,0)	*52,363; p=0,0000*
Telewizor	114(23,5)	372(76,5)	163(31,1)	361(68,9)	*7,414;p=0,0065*
Własny laptop/komputer stacjonarnych	414(85,9)	68(14,1)	453(86,1)	73(13,9)	*0,011; p=0,916*
Laptop/komputer, którego używasz razem z domownikami	312(64,6)	171(35,4)	344(65,8)	179(34,2)	*0,154; p=0,695*
Konsola do gier	88(18,2)	395(81,8)	137(26,2)	387(73,8)	*9,099; p=0,0026*

Uczniowie z grupy badanej w porównaniu z uczniami z grupy odniesienia deklarowali zachowania wskazujące na problematyczne używanie Internetu w okresie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem. Najczęściej badani uczniowie wskazywali, że zawsze lub prawie zawsze porządkowali ściągnięte z Internetu pliki i materiały w czasie wolnym od nauki (62,7%), przekraczali czas przeznaczony na korzystanie z Internetu (54%) oraz odczuwali potrzebę coraz dłuższego korzystania z Internetu (49,3%) (Tabela 25). Chłopcy w porównaniu z dziewczętami w badanej grupie wskazali częściej prawie wszystkie zachowania mogące świadczyć o problemowym korzystaniu z Internetu. Różnice istotne statystycznie potwierdzono jednak tylko w odniesieniu do porządkowania ściągniętych z Internetu plików i materiałów do nauki (Tabela 26). Rozkład odpowiedzi dotyczący zachowań wskazujących na problemowe używanie Internetu z uwzględnieniem rodzaju szkoły w badanej grupie przedstawia Tabela 27.

Tabela 25 Zachowania wskazujące na problematyczne używanie Internetu u uczniów z grupy badanej i odniesienia w minionych 12 miesiącach

Zachowania	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Potrzeba coraz dłuższego korzystania z Internetu	242(50,7)	189(39,6)	46(9,7)	295(56,2)	205(39,1)	25(4,7)[1]
Odczuwanie niepokoju, lęku, złości, smutku podczas kończenia korzystania z Internetu lub braku dostępu do Internetu	342(72,0)	99(20,8)	34(7,2)	414(78,9)	96(18,3)	15(2,8)[2]
Przekraczanie czasu zaplanowanego na korzystanie z Internetu	218(46,0)	199(42,0)	57(12,0)	239(45,7)	246(47,0)	38(7,3)[3]
Takie zaangażowanie w korzystanie z internatu, że trudno skończyć z niego korzystać	293(62,0)	133(28,1)	47(9,9)	351(66,8)	149(28,3)	26(4,9)[4]
Porządkowanie ściągniętych z Internetu plików i materiałów w czasie wolnym od nauki	178(37,3)	210(44,0)	89(18,7)	214(40,8)	259(49,5)	51(9,7)[5]
Zaniedbywanie obowiązków szkolnych lub domowych, aby spędzać coraz więcej czasu na korzystaniu z Internetu	340(71,1)	111(23,2)	27(5,6)	308(59,5)	194(37,5)	16(3,0)[6]
Korzystanie z Internetu pomimo odczuwania senności, głodu	360(76,7)	80(17,1)	29(6,2)	387(74,4)	116(22,3)	17(3,3)[7]
Różne osoby mówiły Ci, że za długo korzystasz z Internetu	294(62,7)	138(29,4)	37(7,9)	269(51,9)	219(42,3)	30(5,8)[8]

[1]Ch ^{2}=9,815;=p=0,0074; [2]Ch ^{2}=11,800; p=0,0027; [3]Ch ^{2}=7,339; p=0,0255; [4]Ch ^{2}=9,387; p=0,0092; [5]Ch^2=16,570; p=0,0003; [6]Ch ^{2}=25,416; p=0,0000 ; [7]Ch ^{2}=8,110; p=0,0173 [8]Ch ^{2}=17,831; p=0,0001

Tabela 26 Zachowania wskazujące na problematyczne używanie Internetu w badanej grupie z uwzględnieniem płci

Zachowania	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Potrzeba coraz dłuższego korzystania z Internetu	120(47,8)	105(41,8)	26(10,4)	122(54,0)	84(37,2)	20(8,8)
Odczuwanie niepokoju, lęku, złości, smutku podczas kończenia korzystania z Internetu lub braku dostępu do Internetu	185(73,7)	47(18,7)	19(7,6)	157(70,1)	52(23,2)	15(6,7)
Przekraczanie czasu zaplanowanego na korzystanie z Internetu	113(45,0)	105(41,8)	33(13,2)	105(47,1)	94(42,1)	24(10,8)
Takie zaangażowanie w korzystanie z Internetu, że trudno skończyć z niego korzystać	148(59,0)	78(31,1)	25(9,9)	145(65,3)	55(24,8)	22(9,9)
Porządkowanie ściągniętych z Internetu plików i materiałów w czasie wolnym od nauki	87(34,5)	106(42,1)	59(23,4)	91(40,4)	104(46,2)	30(13,3)[1]
Zaniedbywanie obowiązków szkolnych lub domowych, aby spędzać coraz więcej czasu na korzystaniu z Internetu	171(67,6)	69(27,3)	13(5,1)	169(75,1)	42(18,7)	14(6,2)
Korzystanie z Internetu pomimo odczuwania senności, głodu	189(76,8)	41(16,7)	16(6,5)	171(76,7)	39(17,5)	13(5,8)
Różne osoby mówiły Ci, że za długo korzystasz z Internetu	147(59,5)	77(31,2)	23(9,3)	147(66,2)	61(27,5)	14(6,3)

[1] *Chi^2=8,056;p=0,018*

Tabela 27Zachowania wskazujące na problematyczne używanie Internetu w badanej grupie z uwzględnieniem typu szkoły

Zachowania	**Gimnazjaliści**			**Uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych**		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**
Prowadzę rozmowy przez Internet (np. czat, gadu-gadu, Skype)	79(52,3)	54(35,8)	18(11,9)	163(50,0)	135(41,4)	28(8,6)
Korzystam z portali społecznościowych, typu Facebook	106(70,2)	31(20,5)	14(9,3)	236(72,8)	68(21,0)	20(6,2)
Czytam lub zamieszczam uwagi na forach dyskusyjnych	65(42,8)	65(42,8)	22(14,4)	153(47,5)	134(41,6)	35(10,9)
Ściągam pliki MP3, oprogramowania, muzykę	83(55,0)	54(35,7)	14,(9,3)	210(65,2)	79(24,5)	33(10,2)[1]
Czytam lub wysyłam listy z poczty elektronicznej	67(43,8)	61(39,9)	25(16,3)	111(34,3)	149(46,0)	64(19,7)
Zdobywam informacje potrzebne do nauki	109(71,2)	35(28,9)	9(5,9)	231(71,1)	79(23,4)	18(5,5)
Robię zakupy w Internecie	112(75,7)	23(15,5)	13(8,8)	248(77,2)	57(17,8)	16(5,0)
Czytam lub piszę blogi	87(58,8)	50(33,8)	11(7,4)	207(64,5)	88(27,4)	26(8,1)

[1]*Chi* ^{2}*=6,451;p=0,040*

Najczęściej podejmowane zachowania ryzykowne w sieci przez uczniów z niepełnosprawnością wzrokową to używanie plików muzycznych oraz oprogramowania bez zakupionej licencji (34,2%) oraz oglądanie w sieci treści związanych ze seksem (14,4%). Istotne statystycznie różnice między grupą badaną a odniesienia odnotowano w zakresie: oglądanie w Internecie treści związanych z seksem (p<0,01) oraz granie w sieci w gry hazardowe (p<0,01); mniejszy odsetek osób z grupy badanej w porównaniu z grupą odniesienia wskazał te odpowiedzi (Tabela 28). Większy odsetek chłopców niż dziewcząt z grupy badanej podejmował prawie wszystkie wymienione zachowania ryzykowne w sieci. Chłopcy statystycznie częściej niż dziewczęta używali nielegalnie pliki lub oprogramowania (42,2% vs 25,2%), łamali zabezpieczenia w systemach komputerowych (20,2% vs 4%), zamieszczali (9,9% vs 3,1%) i oglądali (21,4% vs 6,6%) w Internecie treści związane z seksem oraz grali w gry hazardowe online (10,3% vs 4,5%) (Tabela 29).

W badanej grupie istotnie częściej uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych w porównaniu z gimnazjalistami (39,3% vs 22,9%) korzystali z nielegalnych plików muzycznych oraz oprogramowań. Natomiast uczniowie ze szkół gimnazjalnych istotnie częściej łamali zabezpieczenia w systemach komputerowych (17,9% vs 10,1%) (Tabela 30).

Tabela 28 Zachowania ryzykowne w sieci z uwzględnieniem badanej grupy

Zachowania ryzykowne	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Nielegalne używanie, np. plików muzycznych, oprogramowania	310(77,2)	118(25,1)	43(9,1)	315(60,9)	141(27,3)	61(11,8)
Publikowanie w Internecie filmów lub zdjęć bez zgody osób, które są na nich obecne	433(90,8)	34(7,1)	10(2,1)	448(87,0)	58(11,3)	9(1,7)
Łamanie zabezpieczeń w systemach komputerowych	417(87,4)	42(8,8)	18(3,8)	452(87,1)	45(8,7)	22(4,2)
Komunikowanie się z osobami popierającymi przemoc	433(90,6)	31(6,5)	14(2,9)	452(87,2)	50(9,7)	16(3,1)
Zamieszczanie Internecie treści związanych z seksem	445(93,3)	18(3,8)	14(2,9)	491(95,0)	15(2,9)	11(2,1)
Oglądanie w Internecie treści związanych z seksem	409(85,6)	56(11,7)	13(2,7)	393(76,0)	97(18,8)	27(5,2)[1]
Granie w sieci w gry hazardowe, tj. takie gdzie stawia się pieniądze i można je wygrać lub przegrać	440(92,4)	27(5,7)	9(1,9)	439(84,2)	67(12,9)	15(2,9)[2]

[1]Chi^2=14,700; p=0,0006; [2]Chi^2=16,525; p=0,0003

Tabela 29 Zachowania ryzykowne w sieci w badanej grupie z uwzględnieniem płci

Zachowania ryzykowne	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Nielegalne używanie, np. plików muzycznych, oprogramowania	144(57,8)	66(26,5)	39(15,7)	166(74,8)	52(23,4)	4(1,8)[1]
Publikowanie w Internecie filmów lub zdjęć bez zgody osób, które są na nich obecne	223(88,5)	22(8,7)	7(2,8)	210(93,3)	12(5,3)	3(1,3)
Łamanie zabezpieczeń w systemach komputerowych	201(79,8)	34(13,5)	17(6,7)	216(96,0)	8(3,6)	1(0,4)[2]
Komunikowanie się z osobami popierającymi przemoc	225(88,9)	17(6,7)	11(4,3)	208(92,5)	14(6,2)	3(1,3)
Zamieszczanie w Internecie treści związanych z seksem	227(90,1)	13(5,2)	12(4,7)	218(96,9)	5(2,2)	2(0,9)[3]
Oglądanie w Internecie treści związanych z seksem	198(78,6)	41(16,3)	13(5,1)	211(93,4)	15(6,6)	0(0,0)[4]
Granie w sieci w gry hazardowe, tj. takie gdzie stawia się pieniądze i można je wygrać lub przegrać	226(89,7)	17(6,7)	9(3,6)	214(95,5)	10(4,5)	0(0,0)[5]

[1]Chi^2=30,262; p=0,00000; [2]Chi^2=29,423; p=0,00000; [3]Chi^2=9,382; 0,0092; [4]Chi^2=24,142; p=0,00001; [5]Chi^2=9,528; p= 0,0085

Tabela 30 Zachowania ryzykowne w sieci w badanej grupie z uwzględnieniem rodzaju szkoły

Zachowania ryzykowne	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Nielegalne używanie, np. plików muzycznych, oprogramowania	114(77,1)	23(15,5)	11(7,4)	196(60,7)	95(29,4)	32(9,9)[1]
Publikowanie w Internecie filmów lub zdjęć bez zgody osób, które są na nich obecne	140(92,7)	8(5,3)	3(2,0)	293(89,9)	26(8,0)	7(2,1)
Łamanie zabezpieczeń w systemach komputerowych	124(82,1)	19(12,6)	8(5,3)	293(89,9)	23(7,0)	10(3,1)[2]
Komunikowanie się z osobami popierającymi przemoc	140(91,5)	8(5,2)	5(3,3)	293(90,1)	23(7,1)	9(2,8)
Zamieszczanie w Internecie treści związanych z seksem	149(96,7)	2(1,3)	3(2,0)	296(91,6)	16(5,0)	11(3,4)
Oglądanie w Internecie treści związanych z seksem	135(87,7)	18(11,7)	1(0,6)	274(84,6)	38(11,7)	12(3,7)
Granie w sieci w gry hazardowe, tj. takie gdzie stawia się pieniądze i można je wygrać lub przegrać	139(92,1)	10(6,6)	2(1,3)	301(92,6)	17(5,2)	7(2,2)

[1]Chi^2=12,596; p=0,0018; [2]Chi^2=5,652; p=0,0592

Nieznacznie częściej uczniowie z grupy badanej w porównaniu z uczniami z grupy odniesienia wskazywali, że doświadczają przejawów cyberbullyingu w sieci (30,3% vs 25,7%). Istotnie rzadziej uczniowie z niepełnosprawnością wzrokową w porównaniu z uczniami ze szkół ogólnodostępnych byli sprawcami cyberprzemocy (11,6% vs 17,1%) (Tabela 31). W grupie uczniów z niepełnosprawnością wzrokową chłopcy w porównaniu z dziewczętami częściej byli jednak straszeni lub obrażani w Internecie (22,8% vs 17,5%) oraz sami straszyli lub obrażali inne osoby (13,4% vs 9,1%). Uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych w porównaniu z gimnazjalistami w grupie badanej częściej spotykali się

z sytuacją, że ktoś straszył lub obrażał inne osoby w sieci (53,3% vs 48,6%) oraz byli częściej straszeni lub obrażani w sieci (20,3% vs 19,1%) (Tabela 32, 33).

Tabela 31Zachowania w sieci związane cyberbullyingiem z uwzględnieniem badanych grup

Zachowania	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Czy spotykasz się z tym, że ktoś straszy lub obraża inne osoby przez Internet, np. na czacie, w korespondencji mailowej, itp.?	224(48,2)	217(46,7)	24(5,1)	207(40,9)	268(53,0)	31(6,1)
Czy ktoś Ciebie straszy lub obraża przez Internet, np. na czacie, w korespondencji mailowej itp.?	384(79,7)	86(17,8)	12(2,5)	384(74,3)	123(23,8)	10(1,9)
Czy Ty straszysz lub obrażasz inne osoby przez Internet, np. na czacie, w korespondencji mailowej itp.?	425(88,4)	51(10,6)	5(1,0)	432(82,9)	81(15,6)	8(1,5)[1]

[1]*Chi^2=5,980; p=0,0502*

Tabela 32 Zachowania w sieci związane z cyberbullyingiem w badanej grupie z uwzględnieniem płci

Zachowania	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Czy spotykasz się z tym, że ktoś straszy lub obraża inne osoby przez Internet, np. na czacie, w korespondencji mailowej, itp.?	119(49,4)	106(44,0)	16(6,6)	105(46,9)	111(49,5)	8(3,6)
Czy ktoś Ciebie straszy lub obraża przez Internet, np. na czacie, w korespondencji mailowej itp.?	196(77,2)	49(19,3)	9(3,5)	188(82,5)	37(16,2)	3(1,3)
Czy Ty straszysz lub obrażasz inne osoby przez Internet, np. na czacie, w korespondencji mailowej itp.?	220(86,6)	30(11,8)	4(1,6)	205(90,3)	21(9,3)	1(0,4)

Tabela 33 Zachowania w sieci związane z cyberbullyingiem w badanej grupie z uwzględnieniem rodzaju szkoły

Zachowania	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N(%)	N (%)
Czy spotykasz się z tym, że ktoś straszy lub obraża inne osoby przez Internet, np. na czacie, w korespondencji mailowej, itp.?	75(51,4)	64(43,8)	7(4,8)	149(46,7)	153(48,0)	17(5,3)
Czy ktoś Ciebie straszy lub obraża przez Internet, np. na czacie, w korespondencji mailowej itp.?	123(80,9)	25(16,5)	4(2,6)	261(79,1)	61(18,5)	8(2,4)
Czy Ty straszysz lub obrażasz inne osoby przez Internet, np. na czacie, w korespondencji mailowej itp.?	133(87,5)	18(11,8)	1(0,7)	292(88,8)	33(10,0	4(1,2)

Analiza wiedzy, postaw i zachowań uczniów związanych z używaniem gier komputerowych

W grupie uczniów z niepełnosprawnością wzrokową większy odsetek gimnazjalistów niż uczniów szkół ponadgimnazjalnych był zdania, że granie w gry komputerowe nie jest związane z ryzykiem uzależnienia, nie ma wpływu na stan fizyczny oraz na relacje społeczne. Częściej tego zdania byli chłopcy niż dziewczęta (Tabela 34, 35, 36).

Tabela 34 Opinia uczniów z grupy badanej nt ryzyka uzależnienia od gier komputerowych

Gry	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	***Dziewczęta***	***Ogółem***	***Chłopcy***	***Dziewczęta***	***Ogółem***
	N (%)	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**
Tak	63(70,0)	51(78,5)	114(73,5)	135(81,8)	143(88,8)	278(85,3)
Nie	27(30,0)	14(21,5)	41(26,5)	30(18,2)	18(11,2)	48(14,7)
Razem	90(100,0)	65(100,0)	155(100)	165(100,0)	161(100,0)	326(100,0)

Uczniowie ze szkół gimnazjalnych vs ponadgimnazjalnych (ogółem):Chi^2=9,582; p=0,0020

Tabela 35 Opinia uczniów z grupy badanej nt wpływu używania gier komputerowych na stan fizyczny

Gry	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	***Dziewczęta***	***Ogółem***	***Chłopcy***	***Dziewczęta***	***Ogółem***
	N (%)	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**
Tak	71(78,9)	53(82,8)	124(80,5)	139(83,2)	148(91,4)	287(87,2)
Nie	19(21,1)	11(17,2)	30(19,5)	28(16,8)	14(8,6)	42(12,8)

Chłopcy vs dziewczęta ze szkoły ponadgimnazjalnej Chi^2=4,874; p=0,0273

Tabela 36 Opinia uczniów z grupy badanej nt wpływu używania gier komputerowych na relacje społeczne

Gry	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	***Dziewczęta***	***Ogółem***	***Chłopcy***	***Dziewczęta***	***Ogółem***
	N (%)	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**	**N (%)**
Tak	50(56,2)	43(68,3)	93(61,2)	122(73,1)	140(86,4)	262(79,6)
Nie	39(43,8)	20(31,7)	59(38,8)	45(26,9)	22(13,6)	67(20,4)

** Uczniowie szkół gimnazjalnych vs uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych (ogółem) Chi^2=18,307; p=0,00002*
Chłopcy vs dziewczęta ze szkół ponadgimnazjalnych Chi^2=9,058; p=0,0026

Blisko 70% uczniów z niepełnosprawnością najczęściej grało w gry komputerowe na komputerze stacjonarnym lub laptopie, najrzadziej korzystali z konsoli do gry (30,4%). Jednak istotnie statystycznie rzadziej badani uczniowie w porównaniu z grupą odniesienia grali na komputerze (p<0,01), telefonach komórkowych (p<0,01) oraz korzystali z konsoli (p<0,01) (Tabela 37). Chłopcy w porównaniu z dziewczętami statystycznie częściej grali na komputerze lub laptopie (p<0,01), korzystali z konsoli (p<0,01) oraz wybierali gry online (p<0,01) (Tabela 38).

Tabela 37 Rodzaj sprzętu, z którego korzystają uczniowie, aby grać w gry komputerowe

Rodzaj sprzętu	***Grupa badana***		***Grupa odniesienia***	
	Tak	Nie	Tak	Nie
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Komputer stacjonarny lub/i laptop	331(69,5)	145(30,5)	419(79,8)	106(20,2)[1]
Tablet	180(38,1)	293(61,9)	189(36,0)	336(64,0)
Telefon komórkowy lub smartfon	288(60,4)	189(39,6)	407(77,5)	118(22,5)[2]
Konsola do gier np. Playstation	145(30,4)	332(69,6)	217(41,3)	308(58,7)[3]
Gry w Internecie	227(47,9)	247(52,1)	228(43,5)	296(56,5)

Grupa badana vs grupa odniesienia:
[1]Chi^2=14,020; p=0,00018; [2]Chi^2=34,576; p=0,0000;[3]Chi^2=12,951; p=0,0003

Tabela 38 Rodzaj sprzętu, z którego korzystają chłopcy i dziewczęta z badanej grupy

Rodzaj sprzętu	***Chłopcy***		***Dziewczęta***	
	Tak	Nie	Tak	Nie
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Komputer stacjonarny lub/i laptop	208(82,2)	45(17,8)	123(55,2)	100(44,8)[1]
Tablet	85(34,1)	164(65,9)	95(42,4)	129(57,6)
Telefon komórkowy lub smartfon	161(63,4)	92(36,4)	127(56,7)	97(43,3)
Konsola do gier np. Playstation	98(38,7)	155(61,3)	47(21,0)	177(79,0)[2]
Gry w Internecie	134(53,4)	117(46,6)	93(41,7)	130(58,3)[3]

Chłopcy vs dziewczęta:
[1]Chi^2=40,962; p=0,00000; [2]Chi^2=17,698;p=0,00003; [3]Chi^2=6,458; p=0,0111

Uczniowie z grupy badanej oraz odniesienia najchętniej wybierali następujące tzw. gry strategiczne/logiczne (odpowiednio 57,1% vs 68,6%). Istotnie statystycznie częściej uczniowie ze szkół ogólnodostępnych wybierali prawie wszystkie gry, jedynie uczniowie z niepełnosprawnością wzrokową wybierali istotnie częściej gry edukacyjne (odpowiednio: 41,4% vs 28,1%). Chłopcy z grupy badanej najchętniej grali w gry: strzelanki (68,1%), wyścigi (67,1%) oraz strategiczne (65,7%). Dziewczęta najchętniej wybierały następujące gry komputerowe: edukacyjne (49,3%), strategiczne (47,5%), przygodowe (44,3%) (Tabela 39 i 40).

Analizy statystyczne wykazały, że osoby z grupy badanej w porównaniu z grupą odniesienia nieznacznie więcej czasu przeznaczają na granie w gry komputerowe wtedy kiedy nie ma lekcji. Jednak w grupie badanej statystycznie istotnie więcej czasu na granie przeznaczają chłopcy niż dziewczęta (Tabela 41). Wykazano także, że gimnazjaliści w porównaniu z uczniami szkół ponadgimnazjalnych w badanej grupie przeznaczają istotnie więcej czasu na granie (Tabela 42).

Tabela 39 Rodzaj gier komputerowych, w które grają badani uczniowie

Rodzaj gier komputerowych	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/ prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/ prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Strategiczne/logiczne	201(42,9)	210(44,7)	58(12,4)	164(31,4)	295(56,4)	64(12,2)[1]
„Strzelanki”	263(55,6)	125(26,4)	85(18,0)	211(40,4)	190(36,4)	121(23,2)[2]
Wyścigi	222(46,7)	172(36,1)	82(17,2)	230(43,9)	227(43,3)	67(12,8)[3]
Edukacyjne	277(58,6)	167(35,3)	29(6,1)	376(71,9)	134(25,6)	13(2,5)[4]
Przygodowe	232(49,4)	176(37,4)	62(13,2)	209(40,0)	251(48,0)	63(12,0)[5]
Gry wojenne	296(62,3)	96(20,2)	83(17,5)	279(53,2)	169(32,3)	76(14,5)[6]
Gry, w których gracz wciela się w różne role	250(53,5)	138(29,6)	79(16,9)	206(39,3)	215(41,0)	103(19,7)[7]
Gry symulacyjne, np. lot samolotem, jazda autem	257(55,0)	140(30,0)	70(15,0)	242(46,3)	210(40,1)	71(13,6)[8]

Grupa badana vs grupa odniesienia:
[1]Chi^2=15,459;p=0,0004; [2]Chi^2=23,051; p=0,00001; [3]Chi^2=6,945; p=0,0310; [4]$Chi^{2=}$22,268; p=0,00001;
[5]Chi^2=11,585; p=0,0031; [6]Chi^2=18,561; p=0,00009; [7]Chi^2=20,997; p=0,00003; [8]$Chi^{2=}$11,327; p=0,0035

Tabela 40 Rodzaj gier komputerowych, w które grają uczniowie z badanej grupy z uwzględnieniem płci

Rodzaj gier komputerowych	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Strategiczne/logiczne	85(34,3)	115(46,4)	48(19,3)	116(52,5)	95(43,0)	10(4,5)[1]
„Strzelanki”	80(31,9)	96(38,2)	75(29,9)	183(82,4)	29(13,1)	10(4,5)[2]
Wyścigi	83(32,9)	101(40,1)	68(27,0)	139(62,1)	71(31,7)	14(6,2)[3]
Edukacyjne	164(65,6)	70(28,0)	16(6,4)	113(50,7)	97(43,5)	13(5,8)[4]
Przygodowe	109(43,8)	102(41,0)	38(15,2)	123(55,7)	74(33,5)	24(10,8)[5]
Gry wojenne	96(38,0)	81(32,0)	76(30,0)	200(90,1)	15(6,8)	7(3,1)[6]
Gry, w których gracz wciela się w różne role	96(39,2)	85(34,7)	64(26,1)	154(69,4)	53(23,9)	15(6,7)[7]
Gry symulacyjne, np. lot samolotem, jazda autem	110(45,0)	78(32,0)	56(23,0)	147(65,9)	62(27,8)	14(6,3)[8]

Chłopcy vs dziewczęta:[1]Chi^2=30,128;p=0,00000; [2]Chi^2=124,647; p=0,00000; [3]Chi^2=53,458; p=0,00000;
[4]$Chi^{2=}$12,565; p=0,0019;[5]Chi^2=6,817; p=0,0331; [6]Chi^2=137,841; p=0,00000; [7]Chi^2=50,258; p=0,00000;
[8]Chi^2=31,475; p=0,00000

Tabela 41Średni czas korzystania z gier komputerowych w grupie badanej i odniesienia

Średni czas korzystania z gier komputerowych[1,2]	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)
Kiedy są lekcje	105,7±134,4	63,2±90,7	88,6±120,3	94,0±86,4	49,9±39,2	81,5±78,5
Kiedy nie ma lekcji	187,6±238,5	95,4±151,6	148,1±210,6	184,2±188,3	81,5±82,2	147,6±166,1

Grupa badana vs grupa odniesienia, kiedy są lekcje (ogółem): z=1,650; p=0,099
Grupa badana vs grupa odniesienia, kiedy nie ma lekcji (ogółem): z=2,299; p=0,0215
Chłopcy vs dziewczęta w grupie badanej, kiedy są lekcje: z=3,369; p=0,00075
Chłopcy vs dziewczęta w grupie kontrolnej, kiedy są lekcje: z=5,386; p=0,00000
Chłopcy vs dziewczęta w grupie badanej, kiedy nie ma lekcji: z=6,294; p=0,00000
Chłopcy vs dziewczęta w grupie kontrolnej, kiedy nie ma lekcji: z=9,0810; p=0,00000
[1]Na pytania dotyczące czasu korzystania z gier komputerowych odpowiadało w grupie badanej 238osób (48,6%) w dni kiedy są lekcje i 394 osoby (80,4%) w dni, kiedy nie ma lekcji. [2]Na pytania dotyczące czasu korzystania z gier komputerowych odpowiadało w grupie kontrolnej 297 osób (56,3%) w dni kiedy są lekcje i 443 osoby (83,9%) w dni, kiedy nie ma lekcji

Tabela 42 Średni czas korzystania z gier komputerowych w grupie badanej z uwzględnieniem płci

Średni czas korzystania z gier komputerowych	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)
Kiedy są lekcje	133,6±177,5	61,8±71,6	112,5±157,1	89,2±97,8	63,6±96,0	77,5±97,6
Kiedy nie ma lekcji	192,3±235,8	121,3±234	167,1±236,7	185,1±240,8	86,3±108,7	139,4±197,3

Chłopcy vs dziewczęta w badanej grupie gimnazjalistów, kiedy są lekcje: z=2,170; p=0,02999
Chłopcy vs dziewczęta w badanej grupie uczniów szkół ponadgimnazjalnych, kiedy są lekcje: z=2,468; p=0,0136
Chłopcy vs dziewczęta w badanej grupie gimnazjalistów, kiedy nie ma lekcji: z=3,643; p=0,00027
Chłopcy vs dziewczęta w badanej grupie uczniów szkół ponadgimnazjalnych, kiedy nie ma lekcji: z =4,992; p=0,00000

Wykazano, że najczęściej występującymi objawami mogących wskazywać na problematyczne używanie gier komputerowych w grupie uczniów z niepełnosprawnością wzrokową były: przekraczanie czasu zaplanowanego na korzystanie z gier komputerowych (33,8%), porządkowanie plików związanymi z grami w czasie wolnym od nauki (29,8%) oraz takie zaangażowanie w grę, że trudno było przestać w nią grać (27,2%). Istotnie statystycznie częściej uczniowie z grupy badanej w porównaniu z uczniami z grupy odniesienia porządkowali pliki związane z grami komputerowymi w czasie wolnym od nauki (29,8% vs 25,7 %), tak angażowali się w granie, że wystąpiły trudności z jej przerwaniem (27,2% vs 24,9%) oraz grali w gry komputerowe pomimo odczuwania senności czy głodu (16,1% vs 13,4%) (Tabela 43).

W grupie młodzieży z niepełnosprawnością chłopcy najczęściej wskazywali na: przekraczanie czasu zaplanowanego na korzystanie z gier komputerowych (43,8%), porządkowanie plików związanych z grami komputerowymi (42,8%) oraz twierdzili, że różne osoby mówiły im, że za długo grają w gry (34,2%). W przypadku dziewcząt najczęściej obserwowano: przekraczanie czasu zaplanowanego na korzystanie z gier (22,5%), takie zaangażowanie w grę, że trudno było ją przerwać (19,8%), porządkowanie plików

związanych z grami komputerowymi w czasie wolnym od nauki (15,2%). W badanej grupie chłopcy w porównaniu z dziewczętami istotnie częściej deklarowali wszystkie zachowania mogące świadczyć o problemowym używaniu gier komputerowych (Tabela 44). Gimnazjaliści częściej niż z uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych podejmowali prawie wszystkie zachowania wskazujące na problemowe używanie gier komputerowych. Częściej uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych wskazywali jedynie, że rożne osoby mówiły im, ze za długo grają w gry komputerowe (24,2% vs 20,5%) oraz istotnie statystycznie częściej odczuwali potrzebę coraz dłuższego grania (20,3% vs 16,5%) (Tabela 45).

Tabela 43 Objawy wskazujące na problemowe używanie gier komputerowych w ostatnich 12 miesiącach z uwzględnieniem grupy badanej i odniesienia

Sytuacje	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Odczuwanie potrzeby coraz dłuższego grania w gry komputerowe	364(80,9)	63(14,0)	23(5,1)	423(81,0)	85(16,3)	14(2,7)
Kończeniu gry komputerowej lub braku możliwości grania towarzyszą nieprzyjemne uczucia np. niepokój, lęk, złość, smutek	407(86,4)	48(10,2)	16(3,4)	460(88,1)	51(9,8)	11(2,1)
Przekraczanie czasu zaplanowanego na korzystanie z gier komputerowych	313(66,2)	122(25,8)	38(8,0)	318(61,6)	177(34,3)	21(4,1)[1]
Takie zaangażowanie w grę, że nie mogłeś/aś przestać grać	340(72,8)	99(21,2)	28(6,0)	382(75,1)	109(21,4)	18(3,5)
W czasie wolnym od nauki porządkowanie plików związanych z grami komputerowymi	332(70,2)	111(23,5)	30(6,3)	388(74,3)	121(23,2)	13(2,5)[2]
Odkładanie obowiązków szkolnych lub domowych, na rzecz spędzania coraz większej ilości czasu na graniu w gry komputerowe	373(79,5)	73(15,6)	23(4,9)	404(77,3)	109(20,8)	10(1,9)[3]
Granie w gry komputerowe pomimo odczuwania senności, głodu itp.	396(83,9)	54(11,4)	22(4,7)	454(86,6)	60(11,5)	10(1,9)[4]
Różne osoby mówiły Ci, że za długo grasz w gry komputerowe	360(76,9)	80(17,1)	28(6,0)	382(73,0)	126(24,1)	15(2,9)[5]

Grupa badana vs grupa odniesienia:
[1]Chi^2=13,210; p=0,0014; [2]Chi^2=9,117; p=0,0105; [3]Chi^2=10,571; p=0,0051;[4]Chi^2=6,075; p=0,0480;[5]Chi^2=11,838; p=0,0027

Tabela 44 Objawy wskazujące na problematyczne używanie gier komputerowych w badanej grupie z uwzględnieniem płci w ostatnich 12 miesiącach

Sytuacje	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Odczuwanie potrzeby coraz dłuższego grania w gry komputerowe	175(75,7)	42(18,2)	14(6,1)	189(86,3)	21(9,6)	9(4,1)[1]
Kończeniu gry komputerowej lub braku możliwości grania towarzyszą nieprzyjemne uczucia np. niepokój, lęk, złość, smutek	203(81,9)	32(12,9)	13(5,2)	204(91,5)	16(7,2)	3(1,3)[2]
Przekraczanie czasu zaplanowanego na korzystanie z gier komputerowych	141(56,2)	82(32,7)	28(11,1)	172(77,5)	40(18,0)	10(4,5)[3]
Takie zaangażowanie w grę, że nie mogłeś/aś przestać grać	162(66,1)	63(25,7)	20(8,2)	178(80,2)	36(16,2)	8(3,6)[4]
W czasie wolnym od nauki porządkowanie plików związanych z grami komputerowymi	143(57,2)	82(32,8)	25(10,0)	189(84,8)	29(13,0)	5(2,2)[5]
Odkładanie obowiązków szkolnych lub domowych, na rzecz spędzania coraz większej ilości czasu na graniu w gry komputerowe	175(71,2)	51(20,7)	20(8,1)	198(88,8)	22(9,9)	3(1,3)[6]
Granie w gry komputerowe pomimo odczuwania senności, głodu itp.	197(79,1)	36(14,5)	16(6,4)	199(89,2)	18(8,1)	6(2,7)[7]
Różne osoby mówiły Ci, że za długo grasz w gry komputerowe	162(65,8)	60(24,4)	24(9,8)	198(89,2)	20(9,0)	4(1,8)[8]

Chłopcy vs dziewczęta:
[1]Chi^2=8,311; p=0,0157; [2]Chi^2=10,288; p=0,0058; [3]Chi^2=24,369; p=0,00001; [4]Chi^2=12,156; p=0,0023; [5]Chi^2=43,614; p=0,00000; [6]Chi^2=24,435; p=0,00000[7]Chi^2=9,151; p=0,0103; [8]Chi^2=36,752; p=0,00000

Tabela 45 Objawy wskazujące na problematyczne używanie gier komputerowych w badanej grupie z uwzględnieniem rodzaju szkoły w ostatnich 12 miesiącach

Sytuacje	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnaljzanych***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Odczuwanie potrzeby coraz dłuższego grania w gry komputerowe	116(83,5)	12(8,6)	11(7,9)	248(79,7)	51(16,4)	12(3,9)[1]
Kończeniu gry komputerowej lub braku możliwości grania towarzyszą nieprzyjemne uczucia np. niepokój, lęk, złość, smutek	127(85,2)	16(10,7)	6(4,0)	280(87,0)	32(9,9)	10(3,1)
Przekraczanie czasu zaplanowanego na korzystanie z gier komputerowych	94(62,6)	43(28,7)	13(8,7)	219(67,8)	79(24,5)	25(7,7)
Takie zaangażowanie w grę, że nie mogłeś/aś przestać grać	99(66,9)	36(24,3)	13(8,8)	241(75,5)	63(19,8)	15(4,7)
W czasie wolnym od nauki porządkowanie plików związanych z grami komputerowymi	101(67,8)	37(24,8)	11(7,4)	231(71,3)	74(22,8)	19(5,9)
Odkładanie obowiązków szkolnych lub domowych, na rzecz spędzania coraz większej ilości czasu na graniu w gry komputerowe	114(77,5)	22(15,0)	11(7,5)	259(80,4)	51(15,8)	12(3,7)
Granie w gry komputerowe pomimo odczuwania senności, głodu itp.	124(82,7)	18(12,0)	8(5,3)	272(84,5)	36(11,2)	14(4,3)
Różne osoby mówiły Ci, że za długo grasz w gry komputerowe	116(79,5)	24(16,4)	6(4,1)	244(75,8)	56(17,4)	22(6,8)

Gimnazjaliści vs uczniowie szkół gimnazjalnych:
[1]Chi^2=7,392; p=0,0248

Analiza wiedzy, postaw i zachowań uczniów związanych z używaniem telefonów komórkowych

Prawie wszyscy uczniowie z grupy badanej byli posiadaczami telefonów komórkowych, jednak istotnie statystycznie rzadziej w porównaniu z uczniami ze szkół ogólnodostępnych (Tabela 46).

Analiza średniego czasu korzystania z telefonów komórkowych wykazała, że uczniowie z grupy badanej statystycznie dłużej korzystali z telefonów komórkowych zarówno w czasie, kiedy uczniowie uczęszczali do szkoły (p<0,01) oraz w czasie wolnym od nauki (p<0,01). Wśród uczniów z placówek szkolno-wychowawczych dziewczęta istotnie dłużej niż chłopcy prowadziły rozmowy telefoniczne w czasie wolnym od nauki (p<0,01) (Tabela 47). Analiza średniego czasu korzystania z telefonu komórkowego wykazała także, że w grupie badanej uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych przeciętnie dłużej korzystają z telefonów komórkowych w porównaniu z gimnazjalistami (Tabela 47,48).

Tabela 46 Użytkownicy telefonów komórkowych

Telefon komórkowy	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Tak	248(97,6)	215(94,7)	463(96,3)	302(98,7)	210(99,1)	512(98,8)
Nie	6(2,4)	12(5,3)	18(3,7)	4(1,3)	2(0,9)	6(1,2)
Razem	254(100)	227(100,0)	481(100)	306(100,0)	212(100,0)	518(100,0)

Grupa badana vs grupa odniesienia: *chi^2=7,102; p=0,0077*

Tabela 47 Średni czas używania telefonu komórkowego przez badanych uczniów

	Grupa badana			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)
Kiedy są lekcje	29,1±44,4	28,1±58,6	28,6±51,4	13,5±27,1	22,1±36,9	17,2±31,8
Kiedy nie ma lekcji	60,1±107,1	67,4±95,0	63,5±101,5	25,8±50,1	51,3±91,9	36,5±71,6

Grupa badana vs grupa odniesienia (ogółem), kiedy są lekcje: z=5,663; p=0,0000
Grupa badana vs grupa odniesienia (ogółem), kiedy nie ma lekcji: z=7,920; p=0,0000
Chłopcy vs dziewczęta z grupy badanej, kiedy są lekcje: z=0,435; p=0,663
Chłopcy vs dziewczęta z grupy kontrolnej, kiedy są lekcje: z=4,906; p=0,0000
Chłopcy vs dziewczęta z grupy badanej, kiedy nie ma lekcji: z=2,076; p=0,0379
Chłopcy vs dziewczęta z grupy kontrolnej, kiedy nie ma lekcji: z=6,010; p=0,0000

Tabela 48 Średni czas używania telefonu komórkowego w badanej grupie z uwzględnieniem rodzaju szkoły

	Gimnazjaliści			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)	Średni czas w min (SD)
Kiedy są lekcje	20,7±26,6	22,1±24,3	21,2±25,6	33,5±50,8	30,0±65,8	31,7±58,7
Kiedy nie ma lekcji	58,9±116,1	59,7±90,7	59,2±105,8	60,7±102,6	70,3±96,7	65,4±99,7

Chłopcy vs dziewczęta, kiedy nie ma lekcji: z=2,042; p=0,0411

Badani uczniowie w porównaniu z uczniami z grupy odniesienia statystycznie rzadziej korzystali z telefonów komórkowych w celu słuchania muzyki (85,4% vs 91,9%), grania w gry (55% vs 69,3%), nagrywania filmów (54,5% vs 69,3%), korzystania z Internetu (74,7% vs 93,6%) oraz wykonywania zdjęć (72,1% vs 82,8%). Istotnie częściej natomiast osoby z placówek szkolno-wychowawczych niż osoby ze szkół ogólnodostępnych prowadzili rozmowy telefoniczne (92,2% vs 91%) oraz wysyłali SMS/MMS (84,1% vs 82,9%). W grupie uczniów z niepełnosprawnością wzrokową dziewczęta w porównaniu z chłopcami istotnie częściej wysyłały SMS/MMS (88,8% vs 80,1%), słuchały muzykę na telefonie (89,8% vs 81,6%) oraz robiły zdjęcia za pomocą aparatu telefonicznego (80,9% vs 64,4%). Natomiast istotnie częściej chłopcy niż dziewczęta grali w gry na telefonie (60,9% vs 48,2%) (Tabela 49,50).

Tabela 49 Zachowania związane z używaniem telefonu komórkowego w badanej grupie z uwzględnieniem płci

Sytuacje	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Prowadzenie rozmów telefonicznych	23(9,1)	106(41,9)	124(49,0)	14(6,3)	88(39,6)	120(54,1)
Wysyłanie SMSów/ MMSów	51(19,9)	107(41,8)	98(38,3)	25(11,2)	74(33,2)	124(55,6)[1]
Słuchanie muzyki	47(18,4)	73(28,6)	135(53,0)	23(10,2)	57(25,3)	145(64,4)[2]
Granie w gry na telefonie	100(39,1)	106(41,4)	50(19,5)	116(51,8)	87(38,8)	21(9,4)[3]
Nagrywanie lub oglądanie filmów	111(43,7)	104(40,9)	39(15,4)	105(47,5)	94(42,5)	22(9,0)
Korzystanie z Internetu	73(29,0)	82(32,5)	97(38,5)	46(21,1)	74(33,9)	98(45,0)
Robienie zdjęć	90(35,6)	114(45,0)	49(19,4)	42(19,1)	111(50,4)	67(30,5)[4]

Chłopcy vs dziewczęta [1]chi^2*=15,758; p=0,0004;* [2]chi^2*=8,714; p=0,0128;* [3]chi^2*=12,824; p=0,0016;* [4]chi^2*=18,073; p=0,00012*

Tabela 50 Zachowania związane z używaniem telefonu komórkowego w grupie badanej i odniesienia

Zachowania	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Prowadzenie rozmów telefonicznych	37(7,8)	194(40,8)	244(51,4)	47(9,0)	306(58,4)	171(32,6)[1]
Wysyłanie SMSów/ MMSów	76(15,9)	181(37,8)	222(46,3)	90(17,1)	227(43,3)	208(39,6)
Słuchanie muzyki	70(14,6)	130(27,1)	280(58,3)	42(8,1)	180(34,6)	298(57,3)[2]
Granie w gry na telefonie	216(45,0)	193(40,2)	71(14,8)	158(30,7)	264(51,4)	92(17,9)[3]
Nagrywanie lub oglądanie filmów	216(45,5)	198(41,7)	61(12,8)	158(30,7)	249(48,3)	108(21,0)[4]
Korzystanie z internetu	119(25,3)	156(33,2)	195(41,5)	33(6,4)	188(36,7)	292(56,9)[5]
Robienie zdjęć	132(27,9)	225(47,6)	116(24,5)	89(17,3)	263(51,0)	164(31,8)[6]

Grupa badana vs grupa odniesienia [1]chi^2=36,805; p=0,0000; [2]chi^2=14,048; p=0,0009; [3]chi^2=21,593; p=0,0000; [4]chi^2=26,6110; p=0,0000; [5]chi^2=69,206; p=0,0001; [6]chi^2=17,718; p=0,0001

Uczniowie z placówek szkolno-wychowawczych częściej niż uczniowie ze szkół ogólnodostępnych wskazywali prawie wszystkie zachowania świadczące o problemowym używaniu telefonów komórkowych w minionych 12 miesiącach. Uczniowie z grupy odniesienia w porównaniu do grupy badanej jedynie częściej wskazywali odkładanie obowiązków szkolnych lub domowych, aby coraz dłużej korzystać z telefonu komórkowego (28,2% vs 26%). Istotnie statystycznie częściej uczniowie z grupy badanej w porównaniu z grupą odniesienia odczuwali potrzebę prowadzenia coraz dłuższych rozmów (34,2% vs 24,9%), odczuwali lęk, złość itp. w związku z kończeniem rozmowy telefonicznej (27% vs 16,4%), byli zaabsorbowani rozmową telefoniczną, wysyłaniem SMS/MMS, że wystąpiły trudności aby zakończyć te czynności (28% vs 23,2%) oraz poświęcali znaczną ilość pieniędzy na doładowania konta komórkowego (26,2% vs 11,6%) (Tabela 51). W grupie badanej dziewczęta w porównaniu z chłopcami wskazywały częściej na prawie wszystkie zachowania świadczące o problemowym używaniu telefonu komórkowego (Tabela 52). Nie stwierdzono istotnych różnic w częstości występowania objawów mogących świadczyć o problemowym używaniu telefonów komórkowych w badanej grupie z uwzględnieniem rodzaju szkoły (Tabela 53).

Tabela 51 Zachowania mogące świadczyć o problematycznym używaniu telefonów komórkowych w ostatnich 12 miesiącach z uwzględnieniem grupy badanej i odniesienia

Zachowania	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Potrzeba prowadzenia coraz dłuższych rozmów telefonicznych	313(65,9)	128(27,0)	34(7,2)	390(75,1)	111(21,4)	18(3,5)[1]
Odczuwanie lęku, złości, smutku itp. w związku z tym, że kończysz rozmowę telefoniczną lub w przypadku braku dostępu do telefonu komórkowego	351(73,0)	97(20,2)	33(6,8)	434(83,6)	66(12,7)	19(3,7)[2]
Przekraczanie czasu zaplanowanego na korzystanie z telefonu komórkowego	319(66,5)	110(22,9)	51(10,6)	344(66,5)	139(26,9)	34(6,6)[3]
Takie zaabsorbowanie rozmową telefoniczną, wysyłaniem SMSów, MMSów, że miałeś/aś trudności, by zakończyć te czynności	344(72,0)	97(20,3)	37(7,7)	397(76,8)	103(19,9)	17(3,3)[4]
Poświęcanie znacznej ilości czasu wolnego na oglądanie czy kupowanie akcesoriów do Twojego telefonu komórkowego	377(79,1)	85(17,8)	15(3,1)	429(82,7)	78(15,0)	12(2,3)
Odkładanie obowiązków szkolnych lub domowych, aby coraz dłużej korzystać z telefonu komórkowego	354(74,0)	95(19,9)	29(6,1)	372(71,8)	115(22,2)	31(6,0)
Korzystanie z telefonu komórkowego pomimo odczuwania senności, głodu	353(74,9)	89(18,9)	29(6,2)	394(75,9)	93(17,9)	32(6,2)
Różne osoby mówiły ci, że za długo korzystasz z telefonu komórkowego	318(66,6)	121(25,4)	38(8,0)	353(67,9)	132(25,4)	35(6,7)
Poświęcanie znacznej ilości pieniędzy na doładowanie konta komórkowego	354(73,8)	100(20,8)	26(5,4)	458(88,4)	49(9,5)	11(2,1)[5]

Grupa badana vs grupa odniesienia [1]chi^2=12,6 43; p=0,0018; [2]chi^2=17,021; p=0,0002 ; [3]chi^2=6,356; p=0,0417; [4]chi^2=9,865; p=0,0072; [5]chi^2=35,462; p=0,0000

Tabela 52 Zachowania mogące świadczyć o problematycznym używaniu telefonów komórkowych w ostatnich 12 miesiącach wskazane przez badaną grupę z uwzględnieniem płci

Zachowania	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Potrzeba prowadzenia coraz dłuższych rozmów telefonicznych	174(68,5)	57(22,4)	23(9,1)	139(62,9)	71(32,1)	11(5,0)[1]
Odczuwanie lęku, złości, smutku itp. w związku z tym, że kończysz rozmowę telefoniczną lub w przypadku braku dostępu do telefonu komórkowego	196(76,0)	48(18,6)	14(5,4)	155(69,5)	49(22,0)	19(8,5)
Przekraczanie czasu zaplanowanego na korzystanie z telefonu komórkowego	180(70,0)	57(22,2)	20(7,8)	139(62,3)	53(23,8)	31(13,9)
Takie zaabsorbowanie rozmową telefoniczną, wysyłaniem SMSów, MMSów, że miałeś/aś trudności, by zakończyć te czynności	191(74,6)	48(18,8)	17(6,6)	153(68,9)	49(22,1)	20(9,0)
Poświęcanie znacznej ilości czasu wolnego na oglądanie czy kupowanie akcesoriów do Twojego telefonu komórkowego	198(77,7)	48(18,8)	9(3,5)	179(80,6)	37(16,7)	6(2,7)
Odkładanie obowiązków szkolnych lub domowych, aby coraz dłużej korzystać z telefonu komórkowego	192(75,0)	48(18,8)	16(6,2)	162(72,9)	47(21,2)	13(5,9)
Korzystanie z telefonu komórkowego pomimo odczuwania senności, głodu	198(78,3)	40(15,8)	15(5,9)	155(71,1)	49(22,5)	14(6,4)
Różne osoby mówiły ci, że za długo korzystasz z telefonu komórkowego	179(70,2)	59(23,1)	17(6,7)	139(62,6)	62(27,9)	21(9,5)
Poświęcanie znacznej ilości pieniędzy na doładowanie konta komórkowego	191(74,3)	53(20,6)	13(5,1)	163(73,1)	47(21,1)	13(5,8)

Chłopcy vs dziewczęta [1]$chi^2=7,423$; $p=0,0244$

Tabela 53 Zachowania mogące świadczyć o problematycznym używaniu telefonów komórkowych w ostatnich 12 miesiącach wskazane przez badaną grupę z uwzględnieniem rodzaju szkoły

Zachowania*	***Gimnajzaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Nigdy/prawie nigdy	Czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Potrzeba prowadzenia coraz dłuższych rozmów telefonicznych	108(71,5)	35(23,2)	8(5,3)	205(63,3)	93(28,7)	26(8,0)
Odczuwanie lęku, złości, smutku itp. w związku z tym, że kończysz rozmowę telefoniczną lub w przypadku braku dostępu do telefonu komórkowego	109(71,7)	28(18,4)	15(9,9)	242(73,5)	69(21,0)	18(5,5)
Przekraczanie czasu zaplanowanego na korzystanie z telefonu komórkowego	99(65,1)	35(23,0)	18(11,9)	220(67,1)	75(22,9)	33(10,0)
Takie zaabsorbowanie rozmową telefoniczną, wysyłaniem SMSów, MMSów, że miałeś/aś trudności, by zakończyć te czynności	119(78,3)	23(15,1)	10(6,6)	225(69,0)	74(22,7)	27(8,3)
Poświęcanie znacznej ilości czasu wolnego na oglądanie czy kupowanie akcesoriów do Twojego telefonu komórkowego	116(76,8)	31(20,5)	4(2,7)	261(80,0)	54(16,6)	11(3,4)
Odkładanie obowiązków szkolnych lub domowych, aby coraz dłużej korzystać z telefonu komórkowego	109(71,7)	36(23,7)	7(4,6)	245(75,2)	59(18,1)	22(6,7)
Korzystanie z telefonu komórkowego pomimo odczuwania senności, głodu	114(76,5)	26(17,5)	9(6,0)	239(74,2)	63(19,6)	20(6,2)
Różne osoby mówiły ci, że za długo korzystasz z telefonu komórkowego	98(65,3)	43(28,7)	9(6,0)	220(67,3)	78(23,8)	29(8,9)
Poświęcanie znacznej ilości pieniędzy na doładowanie konta komórkowego	103(67,7)	41(27,0)	8(5,3)	251(76,5)	59(18,0)	18(5,5)

*Brak istotnych różnic

Istotnie rzadziej uczniowie z grupy badanej w porównaniu z grupą odniesienia korzystali z telefonów komórkowych w czasie wolnym od nauki. W grupie badanej dziewczęta w porównaniu z chłopcami istotnie częściej rozmawiały przez telefon w czasie trwania przerw między lekcjami (77,9% vs 66,9%) oraz w czasie wolnym od nauki (92,8% vs 88,45%) (Tabela 54,55).

Tabela 54 Sytuacje związane z używaniem telefonu komórkowego z uwzględnieniem grupy badanej i odniesienia

Sytuacje	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Przerwy między lekcjami	134(28,0)	233(48,6)	112(23,4)	156(29,9)	275(52,7)	91(17,4)
Lekcja szkolna	305(63,5)	133(27,7)	42(8,8)	325(62,3)	162(31,0)	35(6,7)
Czas wolny w domu	46(9,6)	196(40,7)	239(49,7)	31(6,0)	253(48,8)	234(45,2)[1]
Kino/teatr	390(81,8)	62(13,0)	25(5,2)	408(78,0)	94(18,0)	21(4,0)
Posiłki w domu rodzinnym	307(63,9)	130(27,1)	43(9,0)	344(66,0)	142(27,3)	35(6,7)

Grupa badana vs grupa odniesienia: [1]chi^2=8,853; p=0,0120;

Tabela 55 Sytuacje związane z używaniem telefonu komórkowego w badanej grupie z uwzględnieniem płci

Sytuacje	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Przerwy między lekcjami	85(33,1)	118(45,9)	54(21,0)	49(22,1)	115(51,8)	58(26,1)[1]
Lekcja szkolna	175(68,1)	63(24,5)	19(7,4)	130(58,3)	70(31,4)	23(10,3)
Czas wolny w domu	30(11,6)	123(47,7)	105(40,7)	16(7,2)	73(32,7)	134(60,1)[2]
Kino/teatr	209(82,0)	32(12,5)	14(5,5)	181(81,5)	30(13,5)	11(5,0)
Posiłki w domu rodzinnym	170(66,4)	65(25,4)	21(8,2)	137(61,2)	65(29,0)	22(9,8)

Grupa badana chłopcy vs dziewczęta: [1]chi=7,335; p=0,0255; [2]hi^2=18,084; p=0,0001

Analiza wyników dotyczących zachowań związanych z cyberbullyingiem potwierdziła, że istotnie statystycznie częściej uczniowie z placówek szkolno-wychowawczych niż uczniowie ze szkół ogólnodostępnych spotykali się z sytuacjami, że inne osoby wysyłały SMS/MMS lub prowadziły rozmowy telefoniczne, w których obrażano lub straszono inne osoby (38,7% vs 28,6%) oraz otrzymywali przez telefon informacje, w których byli zastraszani lub obrażani (17% vs 11,5%) (Tabela 56).

W badanej grupie dziewczęta istotnie częściej niż chłopcy otrzymywały SMS/MMS lub prowadziły rozmowy telefoniczne, w których były obrażane lub straszone (18,1% vs 16,1%) (Tabela 57). W grupie badanej dodatkowo wykazano, że uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych w porównaniu z gimnazjalistami ponad 1,5 razy częściej spotykali się z sytuacją, że ktoś obrażał lub straszył inne osoby wykorzystując telefon komórkowy oraz ponad dwukrotnie częściej byli straszeni lub obrażani podczas rozmów telefonicznych lub wiadomościach SMS/MMS (Tabela 58).

Tabela 56 Zachowania związane z cyberbullyingiem z uwzględnieniem grupy badanej i odniesienia

Zachowania	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Czy spotykasz się z tym, że ktoś wysyła SMS, MMS lub prowadzi rozmowy telefoniczne, w których obraża lub starszy inne osoby?	283(61,3)	161(34,8)	18(3,9)	357(71,4)	135(27,0)	8(1,6)[1]
Czy otrzymujesz SMS, MMS lub prowadzisz rozmowy telefoniczne, w których ktoś Cię starszy lub obraża?	395(83,0)	75(15,7)	6(1,3)	455(88,5)	55(10,7)	4(0,8)[2]
Czy wysyłasz SMS, MMS lub prowadzisz rozmowy telefoniczne, w których Ty obrażasz lub straszysz inne osoby?	418(88,9)	48(10,2)	4(0,9)	466(89,4)	49(9,4)	6(1,2)

Grupa badana vs grupa odniesienia: [1]chi^2=13,206; p=0,0014; [2]ch^2=6,263; p=0,0437

Tabela 57 Zachowania związane z cyberbullyingiem w badanej grupie z uwzględnieniem płci

Zachowania	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Czy spotykasz się z tym, że ktoś wysyła SMS, MMS lub prowadzi rozmowy telefoniczne, w których obraża lub starszy inne osoby?	156(64,5)	76(31,4)	10(4,1)	127(57,7)	85(38,7)	8(3,6)
Czy otrzymujesz SMS, MMS lub prowadzisz rozmowy telefoniczne, w których ktoś Cię starszy lub obraża?	214(83,9)	35(13,7)	6(2,4)	181(81,9)	40(18,1)	-[1]
Czy wysyłasz SMS, MMS lub prowadzisz rozmowy telefoniczne, w których Ty obrażasz lub straszysz inne osoby?	222(88,4)	25(10,0)	4(1,6)	196(89,5)	23(10,5)	-

Chłopcy vs dziewczęta : [1]chi^2=6,696; p=0,0352

Tabela 58 Zachowania związane z cyberbullyingiem w badanej grupie z uwzględnieniem rodzaju szkoły

Zachowania	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/ prawie zawsze
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Czy spotykasz się z tym, że ktoś wysyła SMS, MMS lub prowadzi rozmowy telefoniczne, w których obraża lub starszy inne osoby?	106(73,1)	35(24,1)	4(2,8)	177(55,8)	126(39,8)	14(4,4)[1]
Czy otrzymujesz SMS, MMS lub prowadzisz rozmowy telefoniczne, w których ktoś Cię starszy lub obraża?	137(91,3)	13(8,7)	-	258(79,2)	62(19,0)	6(1,8)[2]
Czy wysyłasz SMS, MMS lub prowadzisz rozmowy telefoniczne, w których Ty obrażasz lub straszysz inne osoby?	134(89,9)	15(10,1)	-	284(88,5)	33(10,3)	4(1,2)

Gimnazjaliści vs uczniowie szkół ponadgimnazjalnych: [1]chi^2=12,501; p=0,0019; [2]chi^2=11,588; p=0,0031

Analiza statystyczna potwierdziła, że wśród osób z niepełnosprawnością gimnazjaliści w porównaniu z uczniami ze szkół ponadgimnazjalnych częściej uważali, że korzystanie z telefonu komórkowego nie powoduje uzależnienia oraz nie ma wpływu na stan fizyczny i relacje społeczne. Częściej chłopcy niż dziewczęta w badanej grupie byli zdania, że używanie telefonu komórkowego nie ma wpływu na funkcjonowanie fizyczne i psychospołeczne. (Tabela 59,60,61).

Tabela 59 Opinia uczniów nt ryzyka uzależnienia od telefonu komórkowego

Ryzyko uzależnienia	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Tak	58(65,9)	46(74,2)	104(69,3)	122(74,4)	134(83,8)	256(79,0)
Nie	30(34,1)	16(25,8)	46(30,7)	42(25,6)	26(16,2)	68(21,0)

Gimnazjaliści vs uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych: chi^2=5,259; p=0,0218
Chłopcy vs dziewczęta (szkoła ponadgimnazjalna): chi^2=4,278; p=0,0386

Tabela 60 Opinia uczniów nt wpływu używania telefonów komórkowych na pogorszenie objawów fizycznych

Stan fizyczny	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Tak	53(60,2)	41(66,1)	94(62,7)	96(58,9)	123(76,9)	219(67,8)
Nie	35(39,8)	21(33,9)	56(37,3)	67(41,1)	37(23,1)	104(32,2)

Chłopcy vs dziewczęta (szkoła ponadgimnazjalna): chi^2=11,956; p=0,0005

Tabela 61 Opinia uczniów nt wpływu używania telefonów komórkowych na pogorszenie relacji społecznych

Tel komórkowy	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Tak	44(50,0)	31(51,7)	75(50,7)	93(57,1)	110(69,2)	203(63,0)
Nie	44(50,0)	29(48,3)	73(49,3)	70(42,9)	49(30,8)	119(37,0)

Gimnazjaliści vs z uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych: chi^2=6,419; p=0,0113
Chłopcy vs dziewczęta (szkoła ponadgimnajzalna): chi^2=5,081; p=0,0242

Analiza wiedzy, postaw i zachowań uczniów związanych z korzystaniem z gier hazardowych

Uczniowie z niepełnosprawnością wzrokową najczęściej korzystali z następujących gier hazardowych: loteria zdrapkowa (35,5%), gra losowa lotto (31,8%) oraz losowa loteria fantowa (24,2%). Istotnie statystycznie rzadziej jednak uczniowie z grupy badanej w porównaniu z grupą odniesienia grali o wygrane pieniężne lub rzeczowe w Internecie (7,5% vs 14%) oraz korzystali z zakładów losowych, w których przewiduje się wynik spotkania (zakłady bukmacherskie) (9,1% vs 16,5%) (Tabela 62). Analiza częstości wybierania określonych gier hazardowych w badanej grupie z uwzględnieniem płci potwierdziła, że chłopcy w porównaniu z dziewczętami istotnie częściej wybierali losowe loterie fantowe (27,4% vs 20,6%), automaty do gier (19,7% vs 8,5%), brali udział w konkursach pieniężnych przez telefon (12% vs 5,4%), brali udział w konkursach radiowych i telewizyjnych (15,7% vs 7,1%) grali o wygrane rzeczowe lub pieniężne w Internecie (10% vs 4%), grali w grę losową LOTTO (37,7% vs 25%), korzystali z zakładów bukmacherskich (13,6% vs 4%) oraz grali w kasynie (5,5% vs 2,2%) (Tabela 63). Analiza wyników uzyskanych przez badaną grupę z uwzględnieniem rodzaju szkoły wykazała, że uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych istotnie częściej korzystali z loterii fantowych (28,1% vs 15,9%), loterii zdrapkowych (38,6% vs 28,9%), brali udział w konkursach radiowych i telewizyjnych (13,7% vs 6,7%) oraz grali w grę LOTTO (35,1% vs 24,7%) (Tabela 64).

Tabela 62 Częstość grania w gry hazardowe z uwzględnieniem grupy badanej i odniesienia

Gry hazardowe	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze
	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)
Losowa loteria fantowa	360(75,8)	100(21,0)	15(3,2)	418(80,1)	93(17,8)	11(2,1)
Loteria zdrapkowa	307(64,5)	153(32,1)	16(3,4)	332(63,6)	173(33,1)	17(3,3)
Automaty do gier	408(85,5)	55(11,5)	14(3,0)	433(83,0)	77(14,7)	12(2,3)
Konkursy, w których udział bierze się przez telefon	430(91,1)	28(5,9)	14(3,0)	481(92,3)	32(6,1)	8(1,6)
Konkursy organizowane przez stacje radiowe i telewizyjne	417(88,5)	45(9,6)	9(1,9)	470(90,0)	40(7,7)	12(2,3)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe w Internecie	439(92,8)	21(4,4)	13(2,8)	449(86,0)	59(11,3)	14(2,7)[1]
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe organizowane przez znajomych, np. w kości, karty	391(82,5)	67(14,1)	16(3,4)	456(87,5)	52(10,0)	13(2,5)
Gra losowa LOTTO	322(68,2)	130(27,5)	20(4,3)	350(66,9)	158(30,2)	15(2,9)
Zakłady losowe, w których przewiduje się wynik spotkania sportowego (zakłady bukmacherskie)	430(90,9)	33(7,0)	10(2,1)	436(83,5)	61(11,7)	25(4,8)[2]
Gra w salonie gry w bingo	450(94,7)	14(3,0)	11(2,3)	503(96,6)	10(1,9)	8(1,5)
Gra w kasynie	456(96,0)	8(1,7)	11(2,3)	498(95,6)	16(3,1)	7(1,3)

Grupa badana vs grupa odniesienia: [1]chi^2=15,825; p=0,0004; chi^2=12,428; p=0,0020

Tabela 63 Częstość grania w gry hazardowe w badanej grupie z uwzględnieniem płci

Gry hazardowe	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze
	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)
Losowa loteria fantowa	183(72,6)	56(22,2)	13(5,2)	177(79,4)	44(19,7)	2(0,9)[1]
Loteria zdrapkowa	165(65,0)	77(30,3)	12(4,7)	142(64,0)	76(34,2)	4(1,8)
Automaty do gier	204(80,3)	39(15,4)	11(4,3)	204(91,5)	16(7,2)	3(1,3)[2]
Konkursy, w których udział bierze się przez telefon	220(88,0)	19(7,6)	11(4,4)	210(94,6)	9(4,1)	3(1,3)[3]
Konkursy organizowane przez stacje radiowe i telewizyjne	211(84,7)	32(12,9)	6(2,4)	206(92,8)	13(5,9)	3(1,3)[4]
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe w Internecie	225(90,0)	15(6,0)	10(4,0)	214(96,0)	6(2,7)	3(1,3)[5]
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe organizowane przez znajomych, np. w kości, karty	201(80,1)	39(15,5)	11(4,4)	190(85,2)	28(12,6)	5(2,2)
Gra losowa LOTTO	157(62,3)	77(30,6)	18(7,1)	165(75,0)	53(24,1)	2(0,9)[6]
Zakłady losowe, w których przewiduje się wynik spotkania sportowego (zakłady bukmacherskie)	217(86,4)	27(10,8)	7(2,8)	213(96,0)	6(2,7)	3(1,3)[7]
Gra w salonie gry w bingo	237(93,7)	7(2,8)	9(3,5)	213(96,0)	7(3,1)	2(0,9)
Gra w kasynie	239(94,5)	4(1,6)	10(3,9)	217(97,8)	4(1,8)	1(0,4)[8]

Chłopcy vs dziewczęta: [1]chi^2=7,865; p=0,0196; [2]chi^2=6,382; p=0,0411;[3]chi^2=6,738; p=0,0344; [4]chi^2=7,559; p=0,0228;[5]ch^2=6,382; p=0,0411;[6]chi^2=15,331; p=0,0005[7]chi^2=13,273; p=0,0013;[8]chi^2=6,429; p=0,0402

Tabela 64 Częstość grania w gry hazardowe w badanej grupie z uwzględnieniem rodzaju szkoły

Gry hazardowe	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze
	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)
Losowa loteria fantowa	127(84,1)	20(13,2)	4(2,7)	233(71,9)	80(24,7)	11(3,4)[1]
Loteria zdrapkowa	108(71,1)	37(24,3)	7(4,6)	199(61,4)	116(35,8)	9(2,8)[2]
Automaty do gier	127(83,6)	21(13,8)	4(2,6)	281(86,4)	34(10,5)	10(3,1)
Konkursy, w których udział bierze się przez telefon	137(91,3)	6(4,0)	7(4,7)	293(91,0)	22(6,8)	7(2,2)
Konkursy organizowane przez stacje radiowe i telewizyjne	140(93,3)	7(4,7)	3(2,0)	277(86,3)	38(11,8)	6(1,9)[3]
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe w Internecie	138(91,4)	8(5,3)	5(3,3)	301(93,5)	13(4,0)	8(2,5)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe organizowane przez znajomych, np. w kości, karty	128(84,8)	18(11,9)	5(3,3)	263(81,4)	49(15,2)	11(3,4)
Gra losowa LOTTO	113(75,3)	30(20,0)	7(4,7)	209(64,9)	100(31,1)	13(4,0)[4]
Zakłady losowe, w których przewiduje się wynik spotkania sportowego (zakłady bukmacherskie)	133(88,1)	13(8,6)	5(3,3)	297(92,2)	20(6,2)	5(1,6)
Gra w salonie gry w bingo	142(94,0)	3(2,0)	6(4,0)	308(95,1)	11(3,4)	5(1,5)
Gra w kasynie	143(94,7)	3(2,0)	5(3,3)	313(96,6)	5(1,5)	6(1,9)

Gimnazjaliści vs uczniowie szkół ponadgimnazjalnych: [1]chi^2=8,612; p=0,0135; [2]chi^2=6,744; p=0,0343; [3]chi^2=6,084; p=0,0477; [4]chi^2=6,268; p=0,0436

Osoby z niepełnosprawnością wzrokową najczęściej okłamywali swoich bliskich w sprawie wygranej lub przegranej w przypadku grania w grę losową LOTTO (8,5%) oraz loterię zdrapkową (7,6%). Istotnie częściej okłamywali swoich bliskich uczniowie z grupy badanej w porównaniu do grupy odniesienia, gdy wygrali lub przegrali w grze losowej LOTTO (8,5% vs 6,2%) oraz w sprawie udziału w konkursach, w których bierze się udział przez telefon (3,6% vs 3,5%) (Tabela 65). Stwierdzono dodatkowo, że gimnazjaliści w porównaniu z uczniami z klas ponadgimnazjalnych w badanej grupie częściej okłamywali swoich bliskich w sprawie wygranych lub przegranych rzeczowych lub pieniężnych w Internecie (4,7% vs 2,2%) (Tabela 67).

Tabela 65 Okłamywanie w sprawie wygranej lub przegranej w gry hazardowe z uwzględnieniem grupy badanej i odniesienia

Gry hazardowe	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze
	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)
Losowa loteria fantowa	458(97,3)	11(2,3)	2(0,4)	498(96,0)	13(2,5)	8(1,5)
Loteria zdrapkowa	436(92,4)	29(6,1)	7(1,5)	486(93,7)	25(4,8)	8(1,5)
Automaty do gier	450(95,3)	13(2,8)	9(1,9)	502(96,8)	10(1,9)	7(1,3)
Konkursy, w których udział bierze się przez telefon	454(96,4)	11(2,3)	6(1,3)	501(96,5)	12(2,3)	6(1,2)[1]
Konkursy organizowane przez stacje radiowe i telewizyjne	449(95,3)	15(3,2)	7(1,5)	506(97,5)	6(1,2)	7(1,3)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe w Internecie	454(97,0)	11(2,4)	3(0,6)	503(96,9)	10(1,9)	6(1,2)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe organizowane przez znajomych, np. w kości, karty	446(94,7)	16(3,4)	9(1,9)	500(96,3)	14(2,7)	5(1,0)
Gra losowa LOTTO	432(91,5)	26(5,5)	14(3,0)	487(93,8)	28(5,4)	4(0,8)[2]
Zakłady losowe, w których przewiduje się wynik spotkania sportowego (zakłady bukmacherskie)	454(96,4)	12(2,5)	5(1,1)	495(95,4)	15(2,9)	9(1,7)
Gra w salonie gry w bingo	458(97,0)	8(1,7)	6(1,3)	507(97,7)	8(1,5)	4(0,8)
Gra w kasynie	458(96,8)	8(1,7)	7(1,5)	504(97,5)	6(1,2)	7(1,3)

Grupa badana vs grupa odniesieni: [1]chi^2=0,029; p=0,985; [2]chi^2=6,702; p=0,0350

Tabela 66 Okłamywanie w sprawie wygranej lub przegranej w gry hazardowe w badanej grupie z uwzględnieniem płci

Gry hazardowe	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze
	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)
Losowa loteria fantowa	243(96,8)	6(2,4)	2(0,8)	215(97,7)	5(2,3)	-
Loteria zdrapkowa	225(89,6)	23(9,2)	3(1,2)	211(95,5)	6(2,7)	4(1,8)[1]
Automaty do gier	233(92,8)	11(4,4)	7(2,8)	217(98,2)	2(0,9)	-[2]
Konkursy, w których udział bierze się przez telefon	239(95,2)	7(2,8)	5(2,0)	215(97,7)	4(1,8)	1(0,5)
Konkursy organizowane przez stacje radiowe i telewizyjne	234(93,2)	11(4,4)	6(2,4)	215(97,7)	4(1,8)	1(0,5)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe w internecie	238(95,2)	9(3,6)	3(1,2)	216(99,1)	0(0,9)	-[3]
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe organizowane przez znajomych, np. w kości, karty	231(92,4)	11(4,4)	8(3,2)	215(97,2)	5(2,3)	1(0,5)[4]
Gra losowa LOTTO	222(88,4)	18(7,2)	11(4,4)	210(95,0)	8(3,6)	3(1,4)
Zakłady losowe, w których przewiduje się wynik spotkania sportowego (zakłady bukmacherskie)	237(94,8)	10(4,0)	3(1,2)	217(98,2)	2(0,9)	2(0,9)
Gra w salonie gry w bingo	241(96,0)	5(2,0)	5(2,0)	217(98,1)	3(1,4)	1(0,5)
Gra w kasynie	239(94,8)	6(2,4)	7(2,8)	219(99,0)	1(0,5)	1(0,5)[5]

Chłopcy vs dziewczęta: [1]chi^2=8,686; p=0,0130; [2]chi^2=7,702; p=0,0213; [3]chi^2=6,362; p=0,0415; [4]chi^2=6,507; p=0,0386; [5]chi^2=6,943; p=0,0311

Tabela 67 Okłamywanie w sprawie wygranej lub przegranej w gry hazardowe w badanej grupie z uwzględnieniem rodzaju szkoły

Gry hazardowe	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze
	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)
Losowa loteria fantowa	145(97,3)	3(2,0)	1(0,7)	313(97,2)	8(2,5)	1(0,3)
Loteria zdrapkowa	137(92,0)	9(6,0)	3(2,0)	299(92,6)	20(6,2)	4(1,2)
Automaty do gier	140(94,0)	6(4,0)	3(2,0)	310(96,0)	7(2,2)	6(1,8)
Konkursy, w których udział bierze się przez telefon	143(96,0)	6(4,0)	-	311(96,6)	5(1,5)	6(1,9)
Konkursy organizowane przez stacje radiowe i telewizyjne	143(96,0)	4(2,7)	2(1,3)	306(95,0)	11(3,4)	5(1,6)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe w Internecie	142(95,3)	7(4,7)	-	312(97,8)	4(1,3)	3(0,9)[1]
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe organizowane przez znajomych, np. w kości, karty	140(94,6)	6(4,1)	2(1,3)	306(94,7)	10(3,1)	7(2,2)
Gra losowa LOTTO	139(93,9)	5(3,4)	4(2,7)	293(90,4)	21(6,5)	10(3,1)
Zakłady losowe, w których przewiduje się wynik spotkania sportowego (zakłady bukmacherskie)	143(96,0)	4(2,7)	2(1,3)	311(96,6)	8(2,5)	3(0,9)
Gra w salonie gry w bingo	144(96,6)	4(2,7)	1(0,7)	314(97,3)	4(1,2)	5(1,5)
Gra w kasynie	144(96,6)	1(0,7)	4(2,7)	314(96,9)	6(1,9)	4(1,2)

Uczniowie szkół gimnazjalnych vs szkół ponadgimnazjalnych; [1]$chi^2=6,592$; $p=0,0370$

Próby stawiania coraz większych pieniędzy zdarzały się w badanej grupie najczęściej w przypadku grania w loterie zdrapkowe (8,3%), grę losową LOTTO (7,6%) oraz w przypadku wygranych pieniężnych lub rzeczowych organizowanych przez znajomych (6,2%). Nie stwierdzono istotnych różnic w częstości podejmowania prób stawiania coraz większych pieniędzy, aby grać w gry hazardowe między grupą badaną a odniesienia (Tabela 68). Częściej chłopcy niż dziewczęta z grupy badanej deklarowali, że podejmowali próby stawiania coraz większych pieniędzy we wszystkie wymienione grach hazardowych, jednak różnice te nie były istotne statystycznie (Tabela 69). Nie potwierdzono także istotnie statystycznych różnic w tym zakresie między gimnazjalistami a uczniami ze szkół ponadgimnazjalnych w badanej grupie (Tabela 70).

Tabela 68 Próby stawiania coraz większej liczby pieniędzy na gry hazardowe z uwzględnieniem grupy badanej i odniesienia

Gry hazardowe	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze
	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)
Losowa loteria fantowa	449(95,3)	17(3,6)	5(1,1)	502(96,9)	10(1,9)	6(1,2)
Loteria zdrapkowa	433(91,7)	32(6,8)	7(1,5)	478(92,3)	31(6,0)	9(1,7)
Automaty do gier	450(95,3)	13(2,8)	9(1,9)	494(95,4)	16(3,1)	8(1,5)
Konkursy, w których udział bierze się przez telefon	456(97,1)	8(1,7)	5(1,1)	504(97,2)	7(1,4)	7(1,4)
Konkursy organizowane przez stacje radiowe i telewizyjne	446(94,9)	16(3,4)	8(1,7)	500(96,7)	9(1,7)	8(1,6)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe w internecie	454(96,6)	12(2,6)	7(0,8)	498(96,2)	9(1,7)	11(2,1)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe organizowane przez znajomych, np. w kości, karty	442(93,8)	21(4,5)	8(1,7)	493(95,2)	15(2,9)	10(1,9)
Gra losowa LOTTO	436(92,4)	24(5,1)	12(2,5)	476(91,9)	31(6,0)	11(2,1)
Zakłady losowe, w których przewiduje się wynik spotkania sportowego (zakłady bukmacherskie)	452(95,5)	14(3,0)	7(1,5)	478(92,3)	28(5,4)	12(2,3)
Gra w salonie gry w bingo	458(97,0)	6(1,3)	8(1,7)	504(97,4)	6(1,2)	7(1,4)
Gra w kasynie	460(97,5)	9(1,9)	3(0,6)	503(97,1)	9(1,7)	6(1,2)

Tabela 69 Próby stawiania coraz większej liczby pieniędzy na gry hazardowe w badanej grupie z uwzględnieniem płci

Gry hazardowe	***Chłopcy***			***Dziewczęta***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze
	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)
Losowa loteria fantowa	235(94,0)	12(4,8)	3(1,2)	214(96,8)	5(2,3)	2(0,9)
Loteria zdrapkowa	227(90,4)	19(7,6)	5(2,0)	206(93,2)	13(5,9)	2(0,9)
Automaty do gier	235(93,6)	4(1,8)	2(0,9)	215(97,3)	4(1,8)	2(0,9)
Konkursy, w których udział bierze się przez telefon	238(96,0)	6(2,4)	4(1,6)	218(98,6)	2(0,9)	1(0,5)
Konkursy organizowane przez stacje radiowe i telewizyjne	233(93,6)	10(4,0)	6(2,4)	213(96,4)	6(2,7)	2(0,9)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe w internecie	237(95,2)	9(3,6)	3(1,2)	217(98,1)	3(1,4)	1(0,5)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe organizowane przez znajomych, np. w kości, karty	231(92,0)	14(5,6)	6(2,4)	211(95,9)	7(3,2)	2(0,9)
Gra losowa LOTTO	226(89,7)	17(6,8)	9(3,6)	210(95,4)	7(3,2)	3(1,4)[1]
Zakłady losowe, w których przewiduje się wynik spotkania sportowego (zakłady bukmacherskie)	236(93,7)	10(4,0)	6(2,4)	216(97,7)	4(1,8)	1(0,5)
Gra w salonie gry w bingo	243(96,8)	3(1,2)	5(2,0)	215(97,2)	3(1,4)	3(1,4)
Gra w kasynie	241(96,0)	7(2,8)	3(1,2)	219(99,1)	2(0,9)	-

Chłopcy vs dziewczęta: [1]ch^2=5,610; p=0,061

Tabela 70 Próby stawiania coraz większej liczby pieniędzy na gry hazardowe w badanej grupie z uwzględnieniem rodzaju szkoły

Gry hazardowe	***Gimnazjaliści***			***Uczniowie szkół ponadgimnazjalnych***		
	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze	Nigdy/prawie nigdy	czasami	Zawsze/prawie zawsze
	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)	N(%)
Losowa loteria fantowa	141(95,2)	5(3,4)	2(1,4)	308(95,4)	12(3,7)	3(0,9)
Loteria zdrapkowa	140(93,9)	8(5,4)	1(0,7)	293(90,7)	24(7,4)	6(1,9)
Automaty do gier	141(94,6)	5(3,4)	3(2,0)	309(95,6)	8(2,5)	6(1,9)
Konkursy, w których udział bierze się przez telefon	142(96,0)	5(3,4)	1(0,7)	314(97,8)	3(0,9)	4(1,3)
Konkursy organizowane przez stacje radiowe i telewizyjne	139(93,3)	7(4,7)	3(2,0)	307(95,6)	9(2,8)	5(1,6)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe w internecie	143(96,0)	5(3,4)	1(0,7)	311(96,9)	7(2,2)	3(0,9)
Gry o wygrane pieniężne i rzeczowe organizowane przez znajomych, np. w kości, karty	138(93,2)	8(5,4)	2(1,4)	304(94,1)	13(4,0)	6(1,9)
Gra losowa LOTTO	136(91,9)	8(5,4)	4(2,7)	300(92,6)	16(4,9)	8(2,5)
Zakłady losowe, w których przewiduje się wynik spotkania sportowego (zakłady bukmacherskie)	141(94,6)	7(4,7)	1(0,7)	311(95,9)	7(2,2)	6(1,9)
Gra w salonie gry w bingo	143(96,0)	3(2,0)	3(2,0)	315(97,6)	3(0,9)	5(1,5)
Gra w kasynie	144(96,6)	5(3,4)	-	316(97,8)	4(1,2)	3(0,9)

Nieznacznie częściej uczniowie z grupy badanej w porównaniu z grupą odniesienia przyznali, że branie udziału konkursach lub grach, w których można uzyskać nagrody rzeczowe lub pieniężne może uzależniać (71,5% vs 67,9%) (Tabela 71). Uczniowie z placówek szkolno-wychowawczych dla uczniów z niepełnosprawnością wzrokową istotnie statystycznie częściej niż osoby ze szkół ogólnodostępnych byli zdania, że wstęp do miejsc gdzie gra się o pieniądze powinien być tylko dostępny dla osób pełnoletnich (76,1% vs 67,9%) (Tabela 72).

Tabela 71 Opinia uczniów nt ryzyka uzależnienia od gier i konkursów, w których można uzyskać nagrody rzeczowe i pieniężne z uwzględnieniem grupy badanej i odniesienia

Opinia	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Tego typu gry oraz konkursy mogą uzależniać	169(69,0)	160(74,4)	329(71,5)	179(61,7)	162(76,4)	341(67,9)
Tego typu gry oraz konkursy nie uzależniają	21(8,6)	11(5,1)	32(7,0)	27(9,3)	6(2,8)	33(6,6)
Nie mam zdania na ten temat	55(22,4)	44(20,5)	99(21,5)	84(29,0)	44(20,8)	128(25,5)

Grupa badana vs grupa odniesienia: chi^2=2,105; p=0,349; Chłopcy vs dziewczęta (grupa badana): chi^2=2,648; p=0,266; Chłopcy vs dziewczęta (grupa kontrolna): chi^2=14,953; p=0,0006

Tabela 72 Opinia uczniów nt ograniczeń wiekowych związanych ze wstępem do miejsc gier hazardowych oraz do punktów przyjmowania zakładów z uwzględnieniem grupy badanej i odniesienia

Opinia	***Grupa badana***			***Grupa odniesienia***		
	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem	Chłopcy	Dziewczęta	Ogółem
	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)	N (%)
Każdy bez względu na wiek powinien mieć możliwość wstępu do miejsc, gdzie gra się o pieniądze	17(7,0)	4(1,8)	21(4,5)	20(6,9)	6(2,8)	26(5,2)
Wstęp do miejsc, gdzie się gra o pieniądze powinien być dostępny tylko dla osób pełnoletnich, tj. od 18 r.ż	180(73,7)	172(78,6)	352(76,1)	191(65,4)	151(71,3)	342(67,9)
Nie mam zdania na ten temat	47(19,3)	43(19,6)	90(19,4)	81(27,7)	55(25,9)	136(27,0)

Grupa badana vs grupa odniesienia (ogółem): chi^2=8,315; p=0,0156; Chłopcy vs dziewczęta (grupa badana): chi^2=7,078; p=0,0290; Chłopcy vs dziewczęta (grupa kontrolna): chi^2=4,605; p=0,100

Wnioski i rekomendacje

Wnioski

1. Prawie wszyscy uczniowie z niepełnosprawnością wzrokową korzystali z Internetu, aby zdobywać informacje potrzebne do nauki. Poza tym w grupie uczniów z niepełnosprawnością wzrokową ponad 80% uczniów korzystało z portali społecznościowych, blisko ¾ osób prowadziło rozmowy przez Internet, a ponad 60% uczniów używało pocztę elektroniczną. Potwierdza to, że Internet jest także dla uczniów z niepełnosprawnością wzrokową zasobem ułatwiającym kontakty społeczne.
2. Czas przeznaczony na korzystanie z Internetu przez młodzież z niepełnosprawnością wzrokową w porównaniu z grupą odniesienia był istotnie niższy w czasie wolnym od nauki. Czas korzystania w obu grupach był zbliżony, kiedy uczniowie uczęszczali do szkoły.
3. Uczniowie z niepełnosprawnością wzrokową przejawiali zachowania wskazujące na problematyczne używanie Internetu. Najczęściej przejawiali: porządkowanie ściągniętych z Internetu plików i materiałów w czasie wolnym od nauki (62,7%), przekraczali czas przeznaczony na korzystanie z Internetu (54%) oraz odczuwali potrzebę coraz dłuższego korzystania z Internetu (49,3%).
4. Młodzież z niepełnosprawnością wzrokową podejmowali różne zachowania ryzykowne w sieci, a najczęściej były to używanie nielegalnych plików i oprogramowań oraz oglądanie treści związanych z seksem. Częściej zachowania ryzykowne podejmowali w grupie badanej chłopcy niż dziewczęta.
5. Nieznacznie częściej uczniowie z grupy badanej w porównaniu z uczniami z grupy odniesienia wskazywali, że doświadczają przejawów cyberbullyingu w sieci, a istotnie rzadziej są sprawcami cyberprzemocy. W grupie uczniów z niepełnosprawnością wzrokową chłopcy w porównaniu z dziewczętami byli częściej ofiarami, ale także sprawcami cyberbullyingu w sieci. W badanej grupie uczniowie ze szkół ponadgimnazjalnych w porównaniu z uczniami ze szkół gimnazjalnych częściej byli świadkami obrażania lub straszenia innych osób w Internecie oraz byli częściej straszeni lub obrażani przez inne osoby.
6. Uczniowie z niepełnosprawnością wzrokową istotnie rzadziej korzystali z gier komputerowych. Jednak zarówno uczniowie z grupy badanej i porównawczej najchętniej wybierali gry strategiczne/logiczne. Istotnie statycznie częściej uczniowie

z niepełnosprawnością wzrokową w porównaniu z grupą odniesienia wybierali gry edukacyjne.

7. W grupie uczniów z niepełnosprawnością wzrokową istnieją różnice w wyborze określonych gier komputerowych w zależności od płci. Chłopcy najchętniej wybierali strzelanki oraz wyścigi, dziewczęta natomiast najchętniej korzystały z gier edukacyjnych oraz strategicznych. Chłopcy także częściej niż dziewczęta korzystali z gier na telefonie komórkowym.
8. Średni czas korzystania z gier komputerowych był zbliżony w grupie badanej i odniesienia w czasie, kiedy uczniowie uczęszczali do szkoły. Istotnie więcej czasu uczniowie z niepełnosprawnością wzrokową w porównaniu z uczniami z grupy odniesienia przeznaczali na granie w czasie wolnym od nauki.
9. W minionym roku przed badaniem co trzecia osoba z niepełnosprawnością przekraczała czas przeznaczony na korzystanie gier komputerowych, porządkowała pliki związane z grami komputerowymi w czasie wolnym od nauki lub była tak zaangażowana w grę, że miała trudności z jej zakończeniem.
10. Uczniowie z placówek szkolno-wychowawczych w porównaniu z grupą odniesienia istotnie więcej czasu przeznaczali na korzystanie z telefonu komórkowego zarówno w czasie wolnym od nauki, jak i w czasie uczęszczania do szkoły. Dziewczęta w porównaniu z chłopcami w badanej grupie znacznie więcej czasu poświęcali na korzystanie z telefonu głównie w czasie wolnym od nauki.
11. Uczniowie z niepełnosprawnością wzrokową częściej niż uczniowie bez niepełnosprawności ujawniali zachowania świadczące o problemowym używaniu telefonów komórkowych. Były to najczęściej: potrzeba prowadzenia coraz dłuższych rozmów telefonicznych, odczuwanie niepokoju lub lęku w momencie zakończenia rozmowy telefonicznej, występowanie trudności w zakończeniu rozmowy telefonicznej. Dziewczęta w porównaniu z chłopcami w grupie badanej częściej przejawiały prawie wszystkie zachowania wskazujące na problematyczne używanie telefonów komórkowych w okresie ostatnich 12 miesięcy przed badaniem.
12. Badani uczniowie statystycznie częściej niż uczniowie z grupy odniesienia spotykali się z tym, że inne osoby były obrażane podczas korzystania z telefonu komórkowego oraz otrzymywali SMS/MMS lub prowadzili rozmowy telefoniczne, podczas których byli obrażani przez inne osoby.

13. Najchętniej wybierane gry hazardowe przez uczniów z grupy badanej to loterie zdrapkowe, gra losowa LOTTO oraz loterie fantowe. W grupie osób z niepełnosprawnością chłopcy w porównaniu z dziewczętami istotnie statystycznie częściej grali w prawie wszystkie gry hazardowe preferując loterie fantowe, automaty do gier, konkursy, w których bierze się udział przez telefon, konkursy organizowane przez stacje radiowe i telewizyjne, hazard on-line, grę losową LOTTO oraz zakłady bukmacherskie, a także grali w kasynie. Uczniowie z grupy badanej stawiali coraz większą ilość pieniędzy oraz najczęściej okłamywali swoich bliskich w sprawie wygranej lub przegranej w przypadku grania w grę losową LOTTO oraz gry zdrapkowe.
14. W grupie badanej gimnazjaliści w porównaniu z grupą uczniów ze szkół ponadgimnazjalnych częściej posiadali braki wiedzy w zakresie negatywnych konsekwencji zdrowotnych dotyczących ryzyka uzależnienia oraz negatywnego funkcjonowania psychospołecznego związanych z nadmiernym używaniem Internetu, gier komputerowych oraz telefonów komórkowych. Braki wiedzy w tym zakresie częściej występowały u chłopców niż dziewcząt w klasach gimnazjalnych w badanej grupy.

Rekomendacje

1. Upowszechnienie wyników przeprowadzonych badań pt. „Ocena wiedzy, postaw i zagrożeń związanych z używaniem nowych mediów oraz hazardu u gimnazjalistów i uczniów szkół ponadgimnazjalnych z niepełnosprawnością wzrokową z placówek specjalnych" wśród nauczycieli ze specjalnych ośrodków szkolno-wychowawczych dla dzieci i młodzieży słabo widzącej i niewidomej, szkół ogólnodostępnych, rodziców. Informacja nt. wyników badań powinna być rozpowszechniona także wśród ogółu społeczeństwa w massmediach. Szczególną uwagę należy zwrócić na rozpowszechnienie informacji dotyczącej używania gier hazardowych przez młodzież z niepełnosprawnością wzrokową.
2. Realizacja szkoleń wśród kadry pracującej z dziećmi i młodzieżą oraz rodziców w zakresie uzależnień behawioralnych, ze szczególnym uwzględnieniem metod o udokumentowanej skuteczności w profilaktyce i leczeniu uzależnień.

2a. Przeprowadzenie bezpłatnych szkoleń dla nauczycieli, a także rodziców w zakresie działań profilaktycznych i wczesnego wykrywania zagrożeń, mechanizmów powstawania uzależnień behawioralnych, a także rozwiązywania problemów związanych z problemowym używaniem nowoczesnych mediów oraz hazardu.

2b. Szkolenia powinny obejmować przedstawicieli zawodów mających kontakt z osobami uzależnionymi lub zagrożonymi uzależnieniami behawioralnymi, np. kuratorzy, pomoc społeczna, terapeuci uliczni, wolontariusze pracujący z dziećmi i młodzieżą, rodzinami, pracownicy domów dziecka, piecza zastępcza, specjaliści poradni psychologiczno- pedagogicznych, kadra medyczna oraz pracownicy organizacji pozarządowych.

2c. Realizacja projektów szkoleniowych w zakresie problematyki uzależnień behawioralnych adresowana powinna być do studentów kierunków, m.in.: pedagogicznych, medycznych, psychologicznych.

3. Opracowanie i realizacja działań profilaktyczno-edukacyjnych o tematyce dotyczącej zagrożeń wynikających z problemowego korzystania z sieci, gier komputerowych, telefonów komórkowych oraz gier hazardowych kierowanych do uczniów w okresie adolescencji.

3a. Opracowanie programu zajęć profilaktyczno - edukacyjnych dla gimnazjalistów i uczniów szkół ponadgimnazjalnych z niepełnosprawnością wzrokową z placówek specjalnych na temat poprawnych zachowań związanych z korzystaniem z Internetu, gier komputerowych, telefonów komórkowych raz gier hazardowych. Program powinien obejmować zagadnienia pozwalające na kształtowanie następujących umiejętności:

- rozpoznawania u siebie i u innych osób objawów mogących świadczyć o problemowym używaniu Internetu, gier komputerowych, telefonów komórkowych oraz gier hazardowych;
- kształtowanie umiejętności bezpiecznych zachowań w Internecie (np. portale społecznościowe, poczta elektroniczna, komunikatory) opartych na ogólnie przyjętych normach społecznych;
- kształtowanie umiejętności właściwych zachowań związanych z korzystaniem z telefonów komórkowych opartych na ogólnie przyjętych normach społecznych (pisanie wiadomości, wykonywanie zdjęć, prowadzenie rozmów telefonicznych);

- edukowanie rodziców na temat właściwego doboru gier komputerowych, w tym gier on-line, do wieku dziecka;
- kształtowanie umiejętności wybierania różnych form aktywnego spędzania wolnego czasu (np. aktywność fizyczna, rozwijanie hobby);
- kształtowanie umiejętności nawiązywania kontaktów społecznych online i offline, w tym zwrócenie uwagi na zasady komunikacji inter- i intra-personalnej;
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania u siebie i nazywania emocji;
- kształtowanie umiejętności konstruktywnego rozwiązywania sytuacji trudnych;
- kształtowanie i rozwijanie umiejętności z zakresu integracji społecznej.

Rekomenduje się, że powyższe działania profilaktyczno-edukacyjne powinny zostać przeprowadzone podczas wyjazdów szkoleniowo-rekreacyjnych poza terenem szkoły. Program szkoleń kierowany do młodzieży z niepełnosprawnością wzrokową powinien obejmować co najmniej trzy wyjazdy weekendowe (piątek południu-niedziela) oraz cykl zajęć stacjonarnych. Zaleca się również jedno weekendowe szkolenie z wyżej wymienionego zakresu dla kadry pedagogicznej.

3b. Dostosowanie treści programów profilaktyczno-edukacyjnych do stopnia wiedzy, poziomu szkolnego i rozwoju psychospołecznego uczniów.

4. Upowszechnienie informacji placówkom szkolnym na temat sposobów dokonywania diagnozy i leczenia uzależnień behawioralnych.
5. Opracowanie i rozpowszechnianie ulotek z informacjami, gdzie można uzyskać pomoc psychologiczną, terapeutyczną oraz leczenie psychiatryczne w przypadku podejrzenia problemowego używania Internetu, gier komputerowych, telefonów komórkowych oraz gier hazardowych.
6. Upowszechnienie wiedzy w placówkach oświatowych na temat telefonu zaufania (numer, godziny pracy): Uzależnienia behawioralne: 801 889 880, czynny codziennie w godz. 17-22.
7. Upowszechnienie informacji w placówkach oświatowych, nt. strony internetowej: http://www.uzaleznieniabehawioralne.pl/
8. Upowszechnienie informacji dotyczących sposobów uzyskania pomocy w przypadku podejrzenia problemowego używania nowoczesnych mediów oraz hazardu w społecznych kampaniach informacyjnych.

9. Upowszechnienie informacji w placówkach oświatowych oraz mediach nt. Funduszu Rozwiązywania Problemów Hazardowych: jego zadań, ogłaszanych programów, szkoleń, konkursów.
10. Zróżnicowanie dowodów osobistych (kolor, grafika), które są przeznaczone dla osób poniżej 18 r.ż. oraz uświadamianie szczególnie sprzedawców w punktach handlowo-usługowych, aby nie udostępniali gier hazardowych osobom małoletnim.

Biblografia:

1. Pyżalski J. Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży. Impuls, Kraków, 2012.
2. Kron FW, Sofon A. Dydaktyka mediów. Sopot, GWP, 2008
3. Lopez-Fernandez O, Honrubia-Serrano ML, Gibson W, Griffiths MD. Problematic internet use in British adolescents. An exploration of the addictive symptomatology. Comput Human Behav. 2014;35:224e233
4. Sinkkonen HM, Puhhaka H, Merilainen M. Internet use and addiction among Finnish adolescents. J Adolesc. 2014;37:123e131.
5. Kim YR, Son JW, Lee SI, et al. Abnormal brain activation of adolescent internet addict in a ball-throwing animation task: possible neural correlates of disembodiment revealed by fMRI. Prog Neur opsychopharmacol Biol Psychiatry. 2012;39(1):88e95.
6. Tsitsika A, Critselis E, Louizou A, et al. Determinants of Internet addiction among adolescents: a case-control study. ScientificWorld- Journal. 2011;19(11):866e874.
7. Rogers RD, Robbins TW. Investigating the neurocognitive deficits associated with chronic drugs misuse. Curr Opin Neurobiol 2001, 1:250-257.
8. Chóliz M, Echeburúa, Labrador FJ. Technological addiction: are these the new addiction? Curr ent Psychiatry Review 2012, 8:290-291.
9. Ogińska-Bulik N. Uzależnienia behawioralne- czym są i skąd się biorą? Świat Problemów, 2014, 2,(253):5-9.
10. Guerreschi C. Nowe uzależnienia. Wyd. Salwador, Kraków 2006.
11. Plichta P. Korzystanie z nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych przez młodzież z niepełnosprawnością intelektualną. W: Melosik Z, Śliwerski B. (red.) Edukacja alternatywna w XXI w. Impuls, Kraków, 2010.

12. Smith DD. Pedagogika specjalna. PWN, 2011.
13. Lathouwers K, de Moor J, Didden R. Access to and use of Internet by adolescents who have physical disability: A comparative study. Research in Developmental Disabilities, 2009; 30 (4): 702-711.
14. Hewett R, Douglas G, Ramli A, Keil S. Post-14-transition e A Survey of the Social Activity and Social Networking of Blind and Partially Sighted Young People. Technical Report. Birmingham: University of Birmingham and RNIB; 2012.
15. Pfeifer JP, Pinquart M. Computer use of adolescents with and without visual impairment. Technology and Disability 2013; 25, 2:99-106. doi: 10.3233/TAD-130373
16. Katzmarzyk PT, Barreira TV, Broyles ST, Champagne CM. Physical activity, sedentary time, and obesity in an international sample of children. Med Sci Sports Exerc. 2015;47(10):2062-9. doi: 10.1249/MSS.0000000000000649.
17. Pascolini D, Mariotti SP. Global estimates of visual impairment. Br J Ophthalmol. 2012; 96: 614-618. doi: 10.1136/bjophthalmol-2011-300539. Epub 2011 Dec 1.
18. Celeste M, Grum DK: Social integration of children with visual impairment: A developmental model. Elementary Education Online 2010, 9:11-12.
19. Tinti C. Spontaneous facial expression in congenitally blind and sighted children aged 8-11. Journal of Visual Impairment &Blindness 2003, 97: 418-428.
20. Cleave JV, Davi MM: Bullying and peer victimization among children with special health care needs. Pediatrics, 2006; 118, 4: 1212-1219.
21. Jastrzembska J. Techniki informacyjne. W: Dajmy szansę niewidomym i słabowidzącym. Poradnik metodyczny dla nauczycieli. WSH TWP w Szczecinie. Szczecin 2010.
22. Douglas G, Corcoran C, Pavey S. The role of the WHO ICF as a framework to interpret barriers and to inclusion. Br J Vis Impair. 2007;25:32e50.
23. Gerber E. The benefits of and barriers to computer use for individuals who are visually impaired. J Vis Impair Blind. 2003;97:536e550. 8,10e12.
24. Stanisz A. Przystępny kurs statystyki z zastosowaniem *STATISTICA PL* na przykładach z medycyny. Tom 1. Statystyki podstawowe, StatSoft, Kraków 2006