

# COMPUTERUL SI INTELIGENTA EMOTIONALA

Ioana Neag

In 1994 gen.Norman Scharzkopf viziteaza spitalul din Jacksonville, unde ramane impresionat de singuratatea si izolarea unei fetite care astepta un transplant de maduva osoasa.Preocupat de stesul psihologic care ar putea sa o afecteze si sa-i scada sansele de supravietuire,acesta impreuna cu prietenul sau,Stephen Spielberg pun bazele unei retele de computere numite Starbright World,care face legatura intre sectiile de pediatrie prin intermediul unor modemuri si care permite copiilor suferinzi sa interactioneze.

In cadrul programului Starbright World copiii pot vizita trei zone: o peștera plină de ascunzatori secrete, o lume aeriană în care pot zbura și un paradis tropical în care răsună zgomotul cascadelor și al pasarilor tropicale.

Aici copiii sunt reprezentați de personaje animate numite avataruri, ale căror mișcări le pot controla. Ei întâlnesc alte avataruri cu care pot juca un joc sau pot purta o conversație.

**COMPUTERUL:** Stimuleaza atat partea emotionala, cat si cea rationala a creierului  
Asigura numarul de repetitii necesare crearii unor noi trasee neuronale.

Transforma invatarea intr-o experienta interactiva, astfel incat demersul educational se adapteaza perfect stilului de invatare preferat de copil.

Asigura in mod automat metode de consolidare a abilitatilor invatate.

Cea mai larga categorie de programe benefice inteligente emotionale ii ajuta pe copii sa se exprime in mod creativ:sa creeze si sa publice propriile carti sau reviste de benzi desenate,sa compuna piese de teatru sau desene animate prin care sa-si comunice gandurile si sentimentele.

My Own Story le permite copiilor sa aleaga printr-un singur clic diferite scene, personaje si obiecte pentru a ilustra povestea pe care ei o creaza, pentru a depasi mai usor o situatie stresanta, de exemplu intergrarea intr-o noua scoala.

Pentru copiii cu varsta de peste 8 ani exista Comic Maker care permite crearea propriilor reviste de benzi desenate, avand zeci de eroi pozitivi si negativi si o multime de scene de fundal. Prin intermediul eroilor pozitivi, copiii vor lupta cu temerile sau suferinta fizica produsa de boala si reprezentata de eroii negativi.

Un alt tip de programe pentru a antrena inteligenta emotionala creaza lumi virtuale in care copiii pot dobandi si exersa abilitati specifice:

Graham Wilson's Haunted House poate fi utilizat pentru a desensibiliza un copil temator. Jucatorii trebuie sa caute intr-o casa bantuita de fantome, niste chei. Ei au la dispozitie mai multe moduri de a scapa de pericole sau de a riposta, ceea ce ii ajuta pe copii sa-si infrunte sau sa-si depaseasca temerile.

Pe internet exista chat rooms destinate copiilor cu dificultati de invatare, celor cu diverse tipuri de deficit de atentie, copiilor adoptati, etc, aici copiii si adolescentii se intalnesc, sub supravegherea tacuta a unui adult care administreaza portalul, pentru a impartasi idei si experiente, dar si pentru a-si oferi sprijin reciproc.

De exemplu, [kids.yahoo.com](http://kids.yahoo.com), versiunea pentru copii a celebrului site ofera linkuri spre pagini educative, stiintifice, informative sau jocuri.

Primul motiv de ingrijorare este siguranta copiilor, au existat situatii in care copii au fost ademiniti de un prieten de pe internet sa-si paraseasca locuinta, sau au fost expusi pornografiei, sau chiar abuzati sexual. Pentru a combate aceste pericole au fost elaborate programe precum CyberPatrol, care permite parintilor sa blocheze accesul la anumite site-uri. Un alt motiv de ingrijorare este ca internetul ofera un lucru bun intr-o cantitate prea mare, exista riscul ca cei mici sa devina dependenti de calculator si sa abandoneze sportul in favoarea acestuia.

Multe programe ca si CyberPatrol sunt prevazute cu cronometru care permit parintilor sa limiteze accesul la calculator cu ajutorul unei perole stiute doar de ei. Dar nimic nu poate inlocui supravegherea parinteasca, cel mai bine e sa stam cu copiii in fata calculatorului si sa ne pertecem timpul cautand site-uri educative si interesante pentru ei. Copiii trebuie sa respecte niste reguli pentru a fi in siguranta: sa nu divulge informatii personale pe interne; nume adresa, etc.

In cadrul programelor Hollywood si Hollywood High pentru adolescenti, copiii invata noi moduri de gandire prin intermediul desenelor animate pe care le creaza. In timp ce vor scrie dialoguri, vor rezolva probleme si vor face fata noilor situatii dificile, copiii pot sa selecteze o anumita stare de spirit, o anumita postura a corpului, un anumit ton al vocii atribuit personajului, cunoasterea acestor indicii joaca un rol esential in cresterea coeficientului de inteligenta emotionala.

Internetul si serviciile on-line le ofera copiilor noi moduri de a invata si de a comunica. Progresele tehnologice par sa-i uneasca pe oameni, depasind barierele reprezentate de distante sau prejudecati. Desi exista cateva masuri de siguranta pe care trebuie sa le ia parintii pentru copiii care petrec tot mai mult timp pe internet, beneficiile oferite de acest mediu sunt nenumarate. Cel mai mare dezavantaj ii priveste pe copiii care ar putea fi marginalizati din cauza faptului ca nu au acces la un computer si la noile tehnologii ale informatiei.