Dzień Otwartej Szkoły – 16 listopada 2016r.

**ROZSZERZONA PRELEKCJA E-LEARNINGOWA DLA RODZICÓW KLAS IV-VI**

**„Gry komputerowe – uzależnienie czy szansa na rozwój?
– Europejski Miesiąc Cyberbezpieczeństwa 2016”**

 W październiku 2016 roku ruszyła kolejna edycja Europejskiego Miesiąca Cyberbezpieczeństwa.
W naszej szkolekampania została zorganizowana przez Bibliotekę szkolną „U Sowy Poczytajki” już po raz czwarty. Celem Europejskiego Miesiąca Cyberbezpieczeństwa jest popularyzacja wiedzy o zagrożeniach
w cyberprzestrzeni, jak i promowanie bezpiecznego korzystania z Internetu oraz nowoczesnych technologii IT wśród szerokiej grupy użytkowników: w domu, w pracy, w szkole, na uczelni - co jest jednym z priorytetów europejskiej Strategii Cyber Bezpieczeństwa. Kampania realizowana jest z inicjatywy Komisji Europejskiej przy współpracy z Europejską Agencją Bezpieczeństwa Sieci i Informacji w krajach Unii Europejskiej.

 Komputer, Internet, telefon komórkowy w ostatnich latach stały się nieodłącznym elementem życia dzieci i młodzieży. Nic więc dziwnego, że technologiczne nowinki są jednym z popularniejszych pomysłów na mikołajkowe i gwiazdkowe prezenty. Wszyscy jednak musimy jednak pamiętać, że technologia niewłaściwie wykorzystywana może stanowić zagrożenie dla bezpieczeństwa dziecka i jego właściwego rozwoju. Dlatego tak ważna jest świadomość opiekunów dotycząca zagrożeń związanych z nowoczesnymi technologiami oraz możliwości zapobiegania im i dbania o bezpieczeństwo młodych internautów.

**Gry komputerowe – szansa na rozwój czy niebezpieczeństwo uzależnienia?**

 Gry komputerowe mogą stanowić ciekawą alternatywę nauki ortografii, matematyki, przyrody, historii. Mają również znaczenie terapeutyczne, gdyż usprawniają koordynacje wzrokowo-ruchową i koncentrację. Umożliwienie wyboru  i dostosowanie poziom trudności do możliwości gracza, wzmacnia jego poczucie własnej wartości. Ponadto porażka traktowana jako błąd, który można naprawić, uczy rozwiązywania problemów, radzenia sobie  w sytuacjach trudnych. Niestety treść wielu gier komputerowych przeraża ładunkiem przemocy i okrucieństwa. Tego typu sceny mogą wywoływać zachowania agresywne u dzieci oraz prowadzić  do zobojętnienia na przemoc  w codziennym życiu. Należy pamiętać, iż oddziaływanie gier jest o wiele silniejsze niż oddziaływanie przemocy oglądanej w telewizji, ponieważ posiadają one interaktywną formę. Gracz podlega następującym mechanizmom:

* **aktywnego uczestnictwa w grze komputerowej** – gracz nie tylko ogląda przemoc, ale przede wszystkim sam jej dokonuje na ekranie komputera poprzez bohatera, którym kieruje,
* **silnej koncentracji na grze** - gracz nie może jednocześnie robić czegoś innego, całkowicie angażuje się
w wirtualny świat, co może prowadzić do zacierania granic pomiędzy fikcją a rzeczywistością,
* **możliwości wielokrotnego powtarzania gry** – pozwala oswoić się i przyzwyczaić do najbardziej drastycznych scen. Przemoc staje się czymś normalnym i nie wzbudzającym emocji. Prowadzi to do akceptacji w realnym życiu pewnych zachowań, których gracz nie uznaje za przemoc, takich jak popychanie, przezywanie, wyśmiewanie się,
* **kojarzenia przemocy z nagrodą** – agresja i destrukcja są nagradzane w grach komputerowych: zabicie kogoś pozwala iść do przodu, zdobyć dodatkową broń, dodatkowe życie, za przejechanie przechodniów uzyskuje się dodatkowe punkty. Przemoc pozwala osiągnąć sukces w grze, daje poczucie mocy
i zwycięstwa. Zaangażowane w tego rodzaju grę dziecko dowiaduje się, że  "zło wcale nie jest takie złe, a nawet może być całkiem dobre, bo jest skuteczne",
* **braku konsekwencji wirtualnych czynów w realnym świecie,** np. szybka jazda samochodem nie grozi śmiercią, antyspołeczne zachowania nie prowadza do utraty wolności.

  Oddziaływanie gier komputerowych na psychikę dziecka zależy  od ich treści, ilości czasu spędzonego na graniu, wieku gracza, jego cech temperamentu, osobowości oraz jakoś więzi łączących dziecko ze środowiskiem  rodzinnym   i  rówieśniczym. Gry komputerowe mają również negatywny wpływ na rozwój fizyczny. Mogą powodować pogorszenie wzroku, dolegliwości reumatologiczne, odrętwienia palców
i dłoni, wady postawy.

**Jak rozpoznać uzależnienie dziecka od gier komputerowych?**

 **Dziecko jest uzależnione od gier komputerowych, gdy:**

* granie staje się najważniejszą aktywnością w jego życiu,
* coraz więcej czasu spędza przy grach komputerowych, rezygnując z dotychczasowych aktywności (spotkania z rówieśnikami, nauka),
* odizolowanie od komputera powoduje złe samopoczucie, bezsenność, rozdrażnienie, agresję, reakcje fizjologiczne, jak np. drżączka, depresja,
* osoba z powodu zaangażowania w gry komputerowe wchodzi w konflikt ze swoim najbliższym otoczeniem, najczęściej  z rodzicami,
* drastycznie ulega zmianom nastroju - przeżywanie albo dobrego nastroju albo też poczucie odrętwienia, niemocy,
* po okresie samokontroli, a nawet zaprzestania zabawy grami komputerowymi pojawiają się powroty do patologicznego korzystania z gier.

**Jak chronić dzieci przed szkodliwym wpływem gier komputerowych?**

 Aby uchronić dzieci przed szkodliwym wpływem gier komputerowych rodzice
i wychowawcy powinni być dobrze zorientowani w zakresie oddziaływania gier komputerowych oraz rodzajów gier dostępnych na rynku. Tylko wówczas mogą świadomie czuwać nad kierunkiem rozwoju dzieci, a przede wszystkim uczyć je rozsądnego i krytycznego korzystania z gier komputerowych od samego początku.

**ZŁOTE ZASADY:**

1. Rodzice powinni wiedzieć, w jakie gry grają ich dzieci.
2. Kupując grę rodzice powinni wcześniej pozyskać informacje na jej temat. Warto zapoznać się z tzw. PEGI - Ogólnoeuropejskim System Klasyfikacji Gier, czyli systemem ratingu wiekowego stworzonym
w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych.
3. Rodzice powinni ustalić zasady, z jakich gier dzieci mogą korzystać, a które z gier są dla nich niedozwolone i dlaczego. Sam zakaz nie wystarczy – trzeba rozmawiać z dziećmi o wpływie gier zawierających przemoc na ich psychikę. Należy również zaproponować dzieciom gry edukacyjne, logiczne, programy do nauki języków obcych, itp.
4. Dziecko powinno korzystać z gier komputerowych tylko wówczas, gdy rodzice są w domu.
5. Rodzice powinni bezwzględnie ograniczyć czas spędzany przez dziecko przy komputerze do 1 godziny dziennie, zwracać uwagę na stosowanie przerw w grze co 20 minut.
6. Konsekwentnie należy stosować zasadę: najpierw obowiązki, potem komputer.
7. Najmłodszym należy pokazywać inne formy spędzania wolnego czasu, więcej czasu spędzać
z dzieckiem, zapraszać do domu jego kolegów i koleżanki.

 W związku ze zbliżającym się czasem prezentów mikołajkowych i gwiazdkowych, Biblioteka szkolna „U Sowy Poczytajki" pragnie pomóc wszystkim Rodzicom w dokonaniu świadomego wyboru bezpiecznego sprzętu komputerowego i gier, kupowanych z myślą o dzieciach. Mamy nadzieję, że dzięki naszej kampanii informacyjnej w formie prelekcji i wystawy informacyjnej młodzi internauci będą bezpiecznie
i konstruktywnie wykorzystywać nowe technologie, a fascynacja elektronicznymi gadżetami nie odbije się na relacjach dzieci-rodzice. Zapraszamy do zapoznania się z także z ogólnopolską kampanią pod hasłem „Pomyśl, zanim kupisz”, przygotowaną przez Polskie Centrum Programu Safer Internet, Fundację Orange pod patronatem Europejskiego Centrum Konsumenckiego oraz serwisem internetowym systemu PEGI, który jest stosowany i uznany w całej Europie.

**PEGI – co to takiego?**

Ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier (Pan-European Game Information, PEGI) to system ratingu wiekowego stworzony w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych. Został on uruchomiony wiosną 2003 r. Ten jeden, nowy system zastąpił liczne krajowe systemy ratingu wiekowego i jest teraz stosowany w znacznej części Europy,
a mianowicie w 30 krajach. System wspierają najwięksi producenci konsol, w tym Sony, Microsoft
i Nintendo, a także wydawcy i twórcy gier interaktywnych w całej Europie. System ratingu wiekowego opracowała Europejska Federacja Oprogramowania Interaktywnego (Interactive Software Federation
of Europe, ISFE).

**Co oznaczają poszczególne znaki PEGI?**

Znaki ratingu PEGI znajdują się z przodu i z tyłu opakowań gier. Opisy z przodu wskazują następujące kategorie wiekowe: 3, 7, 12, 16 i 18.



PEGI 3 – Treść gier oznaczonych w ten sposób uznaje się za odpowiednią dla wszystkich grup wiekowych. Dopuszczalna jest pewna ilość przemocy w komicznym kontekście (zwykle podobna do prezentowanej
w kreskówkach w rodzaju Królika Bugsa czy Toma i Jerry’ego). Dziecko nie powinno utożsamiać postaci pojawiających się na ekranie z postaciami rzeczywistymi. Powinny one być w całości wytworem fantazji. Gra nie powinna zawierać dźwięków ani obrazów, które mogą przestraszyć dziecko. Nie powinny w niej występować wulgaryzmy.



PEGI 7 – Gry, które w innym przypadku zostałyby zakwalifikowane do grupy 3, lecz zawierają dźwięki lub sceny potencjalnie przerażające najmłodszych odbiorców, mogą być uznane za odpowiednie dla tej grupy wiekowej.



PEGI 12 – Gry wideo pokazujące przemoc o nieco bardziej realistycznym charakterze, skierowaną przeciw postaciom fantastycznym i/lub nierealistyczną przemoc wobec postaci o ludzkim lub rozpoznawalnych zwierząt, ponadto w tej kategorii wiekowej dopuszczalna jest nieco bardziej dosłowna nagość. Ewentualne wulgaryzmy muszą mieć łagodny charakter i nie mogą zawierać odwołań do seksu.



PEGI 16 – Ten symbol jest nadawany, jeżeli przemoc lub aktywność seksualna wyglądają tak jak
w rzeczywistości. Młodzież w tym wieku powinna również być odporna na brutalniejsze wulgaryzmy, sceny pokazujące używanie tytoniu lub narkotyków oraz sceny popełniania przestępstw.



PEGI 18 – Za gry dla dorosłych uznaje się gry przedstawiające daleko posuniętą przemoc i/lub specyficzne rodzaje przemocy. Daleko posunięta przemoc jest najtrudniejsza do zdefiniowania, ponieważ w wielu przypadkach jest to pojęcie bardzo subiektywne, ale ogólnie można ją określić jako sceny przemocy powodujące u widza uczucie odrazy.

 Opisy zamieszczone z tyłu opakowania podają najważniejsze przyczyny przeznaczenia gry dla danej grupy wiekowej. Jest osiem takich opisów: przemoc, wulgaryzmy, lęk, narkotyki, seks, dyskryminacja, hazard i gra w Internecie z innymi ludźmi.

 Wulgarny język.

W grze jest używany wulgarny język.

 Dyskryminacja.

Gra pokazuje przypadki dyskryminacji lub zawiera materiały, które mogą do niej zachęcać.

 Narkotyki.

W grze pojawiają się nawiązania do narkotyków lub jest pokazane zażywanie narkotyków.

 Strach.
Gra może przestraszyć młodsze dzieci.

 Hazard.
Gry, które zachęcają do uprawiania hazardu lub go uczą.

 Seks.
W grze pojawiają się nagość i/lub zachowania seksualne lub nawiązania do zachowań o charakterze seksualnym.

 Przemoc.
Gra zawiera elementy przemocy.

 Online.
Gracz może grać online.

 PEGI OK.

Wiele portali i serwisów internetowych zawiera gry o niewielkich rozmiarach. W celu obsłużenia tego szybko rozwijającego się segmentu stworzono oznaczenie „PEGI OK”. W grę internetową niewielkich rozmiarów dostępną w portalu i oznaczoną symbolem „PEGI OK” mogą grać osoby w każdym wieku, ponieważ nie zawiera ona potencjalnie nieodpowiednich treści.

System PEGI dostarcza wiarygodnych informacji o stosowności treści gry z punktu widzenia ochrony nieletnich. Komisja Europejska bardzo chętnie wyraziła dla niego poparcie, uznając go za wzór harmonizacji w zakresie ochrony dzieci.

 Wszyscy dorośli, Rodzice, Dziadkowie i Nauczyciele powinni pamiętać**, że dzieci najbardziej potrzebują miłości, zrozumienia i zainteresowania ze strony dorosłych. Spędzając czas wspólnie z dzieckiem: na zabawie, spacerze, rozmowie, wzmacniana jest więź rodzinna, która może skutecznie uchronić dziecko przed negatywnym wpływem gier komputerowych. Uwaga, zainteresowanie i rodzinna bliskość to szczepionka na całe życie, której znaczenia nie sposób przecenić.**

**BIBLIOGRAFIA:**

* Feibel T., Zabójca w dziecinnym pokoju – przemoc i gry komputerowe, Warszawa 2006, s. 18,
* Gała A., Ulfik – Jaworska I. (red.), Oddziaływanie agresywnych gier komputerowych na psychikę dziecka, s. 78-79,
* Ulfik – Jaworska I., Komputerowi mordercy: tendencje konstruktywne i destruktywne u graczy komputerowych, Lublin 2005, s. 117-118,
* *portal internetowy PEGI*, dostęp: 14.11.2016r., http://www.pegi.info.pl,
* *portal internetowy SaferInternet*, dostęp: 14.11.2016r., http://www.saferinternet.pl.

**Opracowanie prelekcji: Patrycja Karykowska (nauczyciel – bibliotekarz)**