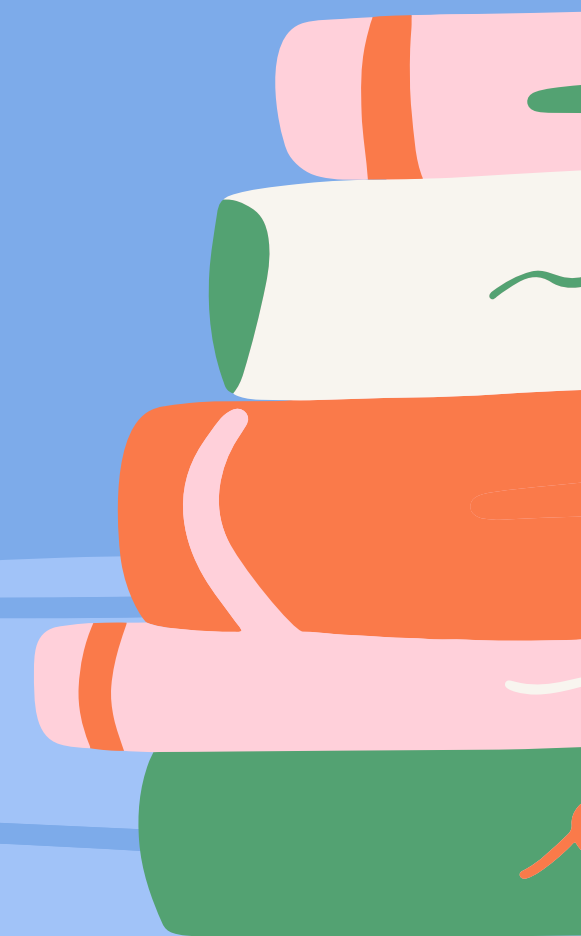


CYBERPRZEMOC

Bezpieczeństwo w Internecie - niebezpieczne gry wśród młodych internautów



FORMY CYBERPRZEMOCY

CYBERSTALKING

Śledzenie osoby poprzez przestrzeń wirtualną i przesyłanie wiele wiadomości o różnej treści

HAPPY SLAPPING

Prowokowanie lub atakowanie drugiej osoby, następnie dokumentowanie jej zachowania np. poprzez filmy

DENIGRATION

Poniżanie poprzez upublicznianie nieprawdziwych, krzywdzących informacji, przerobionych zdjęć

EXCLUSION

Wykluczenie danej osoby z różnych grup, serwisów społecznościowych



FLAMING

Wymiana zdań o charakterze agresywnym

HARASSMENT

Prześladowanie (przesyłanie ośmieszających i agresywnych treści)

IMPERSONATION

Kradzież tożsamości, podszywanie się pod ofiarę - wysyłanie w jej imieniu wiadomości do innych osób

OUTING

Upublicznianie tajemnic ofiary - przekazywanie ich innym

Jak chronić dziecko przed cyberprzemocą?

**W przypadku młodszych dzieci
warto zainstalować program
ochrony rodzicielskiej**



ROZMOWA

O zagrożeniach
Internetu

Co i gdzie można
publikować

Jak zabezpieczyć
swoje konta na
różnych stronach

O zasadach
ochrony
prywatności w
Internecie





Dlaczego dzieci i młodzież grają w gry?



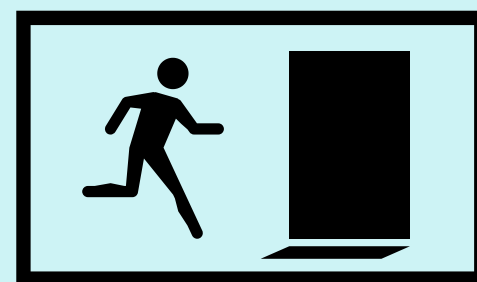
Rozrywka

Gry jako dobra zabawa



Nowe relacje

Możliwość poznania nowych ludzi



Ucieczka od realu

Gra pozwala zapomnieć o prawdziwym życiu



Spędzanie czasu

Nuda, brak innych alternatywnych form spędzania wolnego czasu



Radzenie ze stresem

Gra poprawia nastrój, pozwala odreagować złe emocje



Rywalizacja

Daje satysfakcję w momencie wygranej



Tabela 1. Negatywne skutki związane z graniem w gry komputerowe

Fizyczne	Poznawcze	Emocjonalne i motywacyjne	Społeczne
Wady kręgosłupa	Trudności z koncentracją	Wzrost poziomu agresji	Nauka zachowań agresywnych
Zaburzenia widzenia	Zaburzenia pamięci	Spadek poziomu empatii	Nabywanie negatywnych ról płciowych
Zwiotczenie mięśni	Trudności z nabywaniem nowych wiadomości	Zmiany nastroju	Siłowe rozwiązania problemów jako pożądane
Anemia	Problemy z logicznym myśleniem	Wzrost motywacji zewnętrznej, uzależnionej od nagrody	Mniejsza wrażliwość na krzywdę innych i chęć do udzielania pomocy
Zaburzenie rytmu dobowego	Problemy z odróżnianiem fikcji i rzeczywistości (szczególnie u młodszych dzieci)	Większa tendencja do postaw egocentrycznych	Zaniedbywanie kontaktów społecznych
Zwiększone zapotrzebowanie na intensywne bodźce	Problemy z percepcją wzrokową	Trudności z adekwatnym wyrażaniem emocji	Tożsamość i relacje w Internecie jako dominujące

Na podstawie: Borkowska A. (2016). *Dzieci w świecie gier komputerowych. Poradnik nie tylko dla rodziców*. Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji.

Tabela: Popularne gry według klasyfikacji PEGI

FIFA				
World of Tanks				
Minecraft, Roblox				
The sims, Fortnite				
GTA V, This War of Mine				
Cyberpunk 2077				

Czym się kierować przy wyborze gry?

System PEGI



Oznaczenia wiekowe Jakiej treści może zawierać gra



"przytul mnie, to cię zabiję"

Huggy Wuggy

GRA +16



Huggy Wuggy to postać z gry komputerowej "Poppy's Playtime" amerykańskiego survival horroru

NA JAKIE GRY ZWRÓCIĆ UWAGĘ?



Manhunt1i2

Dziecko-gracz jako
wyjątkowy morderca.



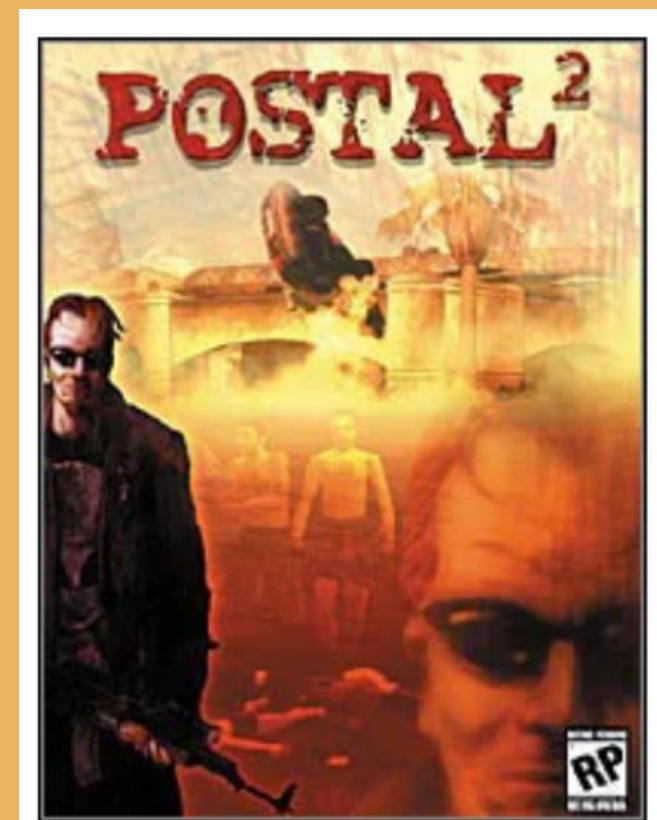
F.E.A.R

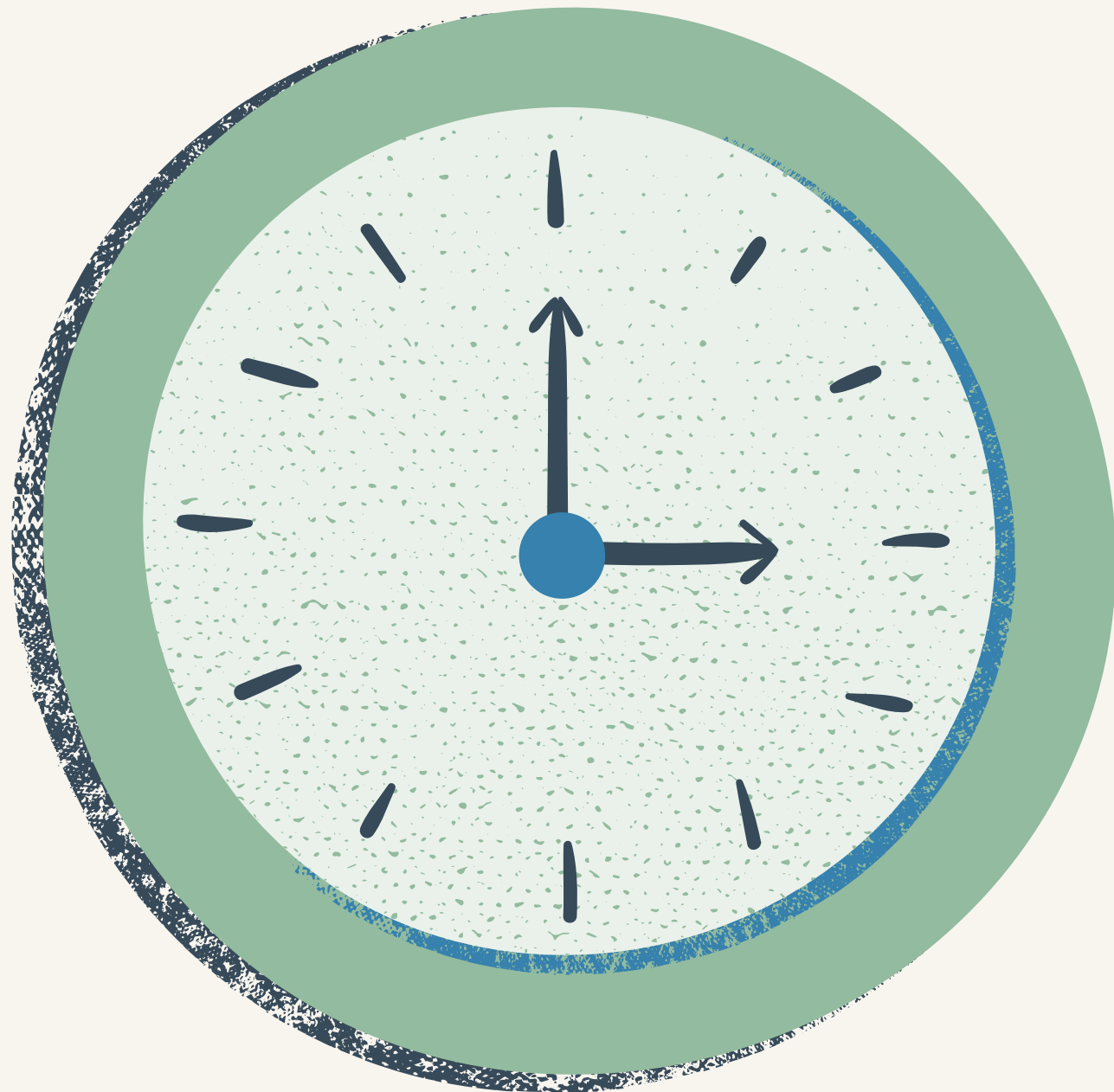
W grze pojawia się wiele
drastycznych scen, widoki
szkieletów, poszarpanych
zwłok ludzkich.



POSTAL1i2

Przeładowana sadystyczną
brutalnością formule gry





2-6 lat → 20 minut dziennie

6-12 lat → 1-2 godziny

powyżej 13 roku → 2-3 godziny



USTALENIE ZASAD



USTALENIE CZASU



SPĘDZANIE CZASU Z
DZIECKIEM



ROZMOWA

Gdzie szukać pomocy?



Pedagog

Psycholog

Wychowawca

Poradnia Psychologiczno-
Pedagogiczna

Strony dla rodziców:

- Fundacja Dzieci Niczyje
- Bezpieczne Interneciaki
- Sieciaki
- Mama tata tablet
- Domowe zasady reklamowe



PYTANIA

DZIĘKUJĘ ZA UWAGĘ!



**Wtorki i środy
11:30-16:00**

Psycholog – NATALIA SAJDA



natasa@wp.pl