

Zagrożenia w sieci.

10 wskazówek dla rodziców dotyczących bezpiecznego korzystania z gier komputerowych

W liście minister zwraca się z prośbą do dyrektorów i nauczycieli o podjęcie działań zmierzających do zapoznania rodziców z zagrożeniami płynącymi z nieostrożnego korzystania z zasobów sieci.

Przedstawiamy kilka wskazówek dla rodziców dotyczących zachowania bezpieczeństwa w korzystaniu z gier komputerowych:

- 1) Określ zasady dotyczące czasu, jaki twoje dziecko może przeznaczać na gry komputerowe.
- 2) Zadbaj o to, aby dziecko nie grało codziennie, ale też nie rób tradycji z tej formy spędzania czasu. Jeśli ustalisz, że w waszym domu gra się w określone dni, np. w piątki i niedziele, dziecko przez cały tydzień będzie żyło oczekiwaniem na włączenie komputera.
- 3) Zainteresuj się, w co gra twoje dziecko i czy gra jest dla niego odpowiednia. Porozmawiaj z dzieckiem o grach, z których korzysta, sprawdź, czego może się z nich nauczyć.
- 4) Zanim kupisz swojemu dziecku grę, upewnij się, że jest odpowiednia do jego wieku. Może ci w tym pomóc system oceny gier PEGI.
- 5) Zwróć uwagę, czy w zachowaniu twojego dziecka nie pojawiają się sygnały uzależnienia od komputera.
- 6) Upewnij się, że twoje dziecko z powodu grania nie zaniedbuje obowiązków domowych i szkolnych.
- 7) Sprawdź, czy gra jest pozbawiona mikropłatności.
- 8) Pamiętaj, że istnieją mini gry, które nie wymagają instalacji, a zawierają treści nieodpowiednie dla dzieci.
- 9) Zwróć uwagę na to, czy w grze można kontaktować się z innymi graczami. Jeśli tak – sprawdź, czy znajomości, jakie zawiera twoje dziecko, są bezpieczne. Kontakt z innymi użytkownikami może być potencjalnym źródłem niebezpiecznych sytuacji i podejmowania ryzykownych zachowań.

Wskazówki pochodzą z broszury „Zagrożenia w Internecie. Zapobieganie-reagowanie. Gry komputerowe”. Broszura dostępna jest tutaj: <https://www.ore.edu.pl/materialy-do-pobrania/category/55-profilaktyka-agresji-i-przemocy>

W celu uzyskania porad i wskazówek rodzice mogą dzwonić pod nr tel. 800 100 100, oferującą bezpłatną i anonimową pomoc dla dorosłych (rodziców, nauczycieli,

pedagogów). Dzieci i młodzież, którzy potrzebują pomocy, chcą z kimś porozmawiać o swoich problemach mogą dzwonić pod numerem tel. 800 121 212 (Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży Rzecznika Praw Dziecka).

Więcej o bezpieczeństwie dzieci i młodzieży w Internecie:

www.dyżurnet.pl, www.ore.edu.pl, www.akademia.nask.pl, www.kursor.edukator.pl, www.saferinternet.pl, www.plikifolder.pl

Jakie oznaczenia zawierają gry komputerowe?

Wiele gier komputerowych oznaczonych jest wg systemu PEGI (Pan-European Game Information) – symbole PEGI znajdują się na opakowaniu gry. Jest to ogólnoeuropejski system klasyfikacji gier stworzony przez producentów gier w celu udzielenia rodzicom w Europie pomocy w podejmowaniu świadomych decyzji o zakupie gier komputerowych. Wskazują one kategorie wiekowe: 3, 7, 12, 16 i 18 lat, nadane zgodnie z zawartością gry z poziomem rozwoju młodego użytkownika.

W systemie PEGI poza klasyfikacją wiekową można znaleźć oznaczenia informujące o potencjalnie szkodliwych treściach występujących w grze, takich jak przemoc, wulgaryzmy czy hazard.

Działania szkoły wynikające z przepisów prawa.

Szkoły i placówki zapewniające uczniom dostęp do Internetu są obowiązane podejmować działania zabezpieczające uczniów przed dostępem do treści, które mogą stanowić zagrożenie dla ich prawidłowego rozwoju, w szczególności zainstalować i aktualizować oprogramowanie zabezpieczające (art. 4a ustawy o systemie oświaty). O doborze konkretnych środków i form realizacji litery przepisu 4a decyduje dyrektor szkoły. Zapis ten utrzymano również w ustawie Prawo oświatowe. Ponadto w art. 1 pkt. 21 tej ustawy podkreślono, że system oświaty zapewnia w szczególności upowszechnianie wśród dzieci i młodzieży wiedzy o bezpieczeństwie oraz kształtowanie właściwych postaw wobec zagrożeń, w tym związanych z korzystaniem z technologii informacyjno-komunikacyjnych, i sytuacji nadzwyczajnych.

Działania MEN związane z bezpiecznym korzystaniem uczniów z sieci.

1) W projekcie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych, która zacznie obowiązywać od roku szkolnego 2017/2018 podkreślono, że jedną z najważniejszych umiejętności rozwijanych w ramach kształcenia ogólnego w szkole podstawowej jest m.in. sprawne i odpowiedzialne posługiwanie się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi w procesie uczenia się.

2) W ramach realizowanego od 1 września 2016 r. pilotażu programowania, poprzedzającego wprowadzenie w roku szkolnym 2017/2018 do podstawy programowej nauki programowania już od pierwszego etapu edukacyjnego, prowadzony jest szereg działań (szkolenia, warsztaty, konferencje, przygotowanie

materiałów informacyjnych i szkoleniowych) dla nauczycieli, pomagających im przygotować się do realizacji tego zadania.

3) Planowane jest utworzenie Ogólnopolskiej Sieci Edukacyjnej (OSE) – działanie Ministerstwa Cyfryzacji we współpracy z MEN.

4) W ramach celu szczegółowego Nr 1 Rządowego programu wspomaganie w latach 2015–2018 organów prowadzących szkoły w zapewnieniu bezpiecznych warunków nauki, wychowania i opieki w szkołach – „Bezpieczna+” jest realizowane zadanie publiczne „Poprawa kompetencji pracowników szkoły, uczniów i ich rodziców w zakresie bezpiecznego korzystania z cyberprzestrzeni oraz reagowania na zagrożenia”. Więcej na ten temat przeczytasz tutaj: <http://www.cyfrowobezpieczni.pl> oraz <http://www.cybernauci.edu.pl>

5) W ministerstwie edukacji powstaje Zespół Kryzysowy, którego zadaniem jest podjęcie szerokorozumianych działań prewencyjnych na rzecz bezpieczeństwa uczniów w Internecie.

Informacje na temat bezpieczeństwa i zagrożeń w sieci dostępne są również na stronach:

<https://bezpiecznaszkola.men.gov.pl/programy/bezpieczna-i-przyjazna-szkola/dzialania-krajowe/> , <http://bezpiecznyinternet.edu.pl/>.

<http://wiedza.bezpiecznyinternet.edu.pl/wyszukiwarka/wybor> baza, która zawiera wyselekcjonowane, materiały na temat bezpieczeństwa i zagrożeń w sieci.

Na stronie internetowej Fundacji Dla Kultury.pl: www.ambasadorzy.kulturaonline.pl działa platforma e-learningowa, na której zmieszczone są szkolenia.

Źródło:

Strona internetowa Ministerstwa Edukacji Narodowej (**www.men.gov.pl**).