

# ZAGROŻENIE BEZPIECZEŃSTWA UCZNIÓW PODCZAS KORZYSTANIA Z INTERNETU ORAZ GIER KOMPUTEROWYCH

NA PODSTAWIE PISMA **PODSEKRETARZA STANU MEN  
MACIEJA KOPCIA** SKIEROWANEGO DO DYREKTORÓW I  
NAUCZYCIELI, W ZWIĄZKU Z WYSTĘPUJĄCYM ZAGROŻENIEM  
DLA BEZPIECZEŃSTWA UCZNIÓW KORZYSTAJĄCYCH Z  
TECHNOLOGII INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNYCH

GRY KOMPUTEROWE TO BARDZO POPULARNA FORMA ROZRYWKI DLA DZIECI I MŁODZIEŻY.

60% DZIECI W WIEKU 4-14 LAT UŻYWA KOMPUTERA DO GRANIA, A 94% NASTOLATKÓW W WIEKU 12-17 LAT GRA W GRY WIDEO.

GRY KOMPUTEROWE MOGĄ WSPIERAĆ ROZWÓJ POZNAWCZY,  
EMOCJONALNY I SPOŁECZNY DZIECI.

WPŁYWAJĄ POZYTYWNIENIE NA: SPOSTRZEGAWCZOŚĆ, REAKCJE  
NA BODŹCE, ZDOLNOŚCI PRZESTRZENNE, PROCESY MYŚLOWE  
ORAZ KONCENTRACJĘ UWAGI.

POPRAWIAJĄ REFLEKS I KOORDYNACJĘ WZROKOWO-  
RUCHOWĄ ORAZ ĆWICZĄ UMIEJĘTNOŚĆ WSPÓŁDZIAŁANIA W  
GRUPIE.

JEDNAK NADMIERNE GRANIE MOŻE POWODOWAĆ PROBLEMY Z KONCENTRACJĄ UWAGI PRZEZ DŁUŻSZY CZAS, ZANIEDBYWANIA NAUKI, AKTYWNOŚCI FIZYCZNEJ, KONTAKTÓW Z RODZINĄ I KOLEGAMI.

MOŻE ONO PROWADZIĆ RÓWNIEŻ DO REZYGNACJI Z INNYCH ZAINTERESOWAŃ, A NAWET ZANIEDBYWANIA CZYNNOŚCI TAKICH, JAK JEDZENIE CZY SEN.

W SKRAJNYCH PRZYPADKACH DOPROWADZIĆ NAWET DO UZALEŻNIENIA.

W NASZYM KRAJU WIELE GIER KOMPUTEROWYCH OZNACZONYCH JEST WG SYSTEMU **PEGI** (PAN-EUROPEAN GAME INFORMATION).

The image shows the homepage of the PEGI (Pan-European Game Information) website. At the top left is the PEGI logo with the text "Pan European Game Information". To the right of the logo are five age rating icons: 3 (green), 7 (light green), 12 (orange), 16 (yellow), and 18 (red), each with the URL "www.pegi.info" below it. Below the logo and icons is a navigation menu with buttons for HOME, ABOUT PEGI, ADVICE, FACTS, FAQ, SEARCH, NEWS, CONTACT, and a LOGIN button. Underneath the navigation menu is a row of icons representing various content categories: a hand holding a controller, a speech bubble with symbols, a spider, a female symbol, a syringe, two people silhouettes, dice, and a globe. To the right of these icons is a "United Kingdom" button with a UK flag and "SELECT COUNTRY" text. The main content area features a "HOME" section on the left, a large image of a smiling girl and woman, a "Quick Search" bar with a "Search" button, and an "Extended Search" link. On the right side of the main content area, there is a "FAQ" section with the text "You have questions about age rating? We have the answers." and a "Read more..." link, accompanied by a small image of a child playing a game.

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.

SYMBOLE PEGI ZNAJDUJĄ SIĘ NA OPAKOWANIU GRY. WSKAZUJĄ ONE NASTĘPUJĄCE KATEGORIE WIEKOWE: 3, 7, 12, 16 I 18 LAT, NADANE ZGODNIE Z ZAWARTOŚCIĄ GRY I POZIOMEM ROZWOJU MŁODEGO UŻYTKOWNIKA.

NA STRONIE INTERNETOWEJ [HTTP://WWW.PEGI.INFO/PL](http://www.pegi.info/pl)  
MOŻNA SPRAWDZIĆ KLASYFIKACJĘ GRY I JEJ KATEGORIĘ  
WIEKOWĄ.5

W SYSTEMIE PEGI POZA KLASYFIKACJĄ WIEKOWĄ MOŻNA  
ZNALEŹĆ OZNACZENIA INFORMUJĄCE O POTENCJALNIE  
SZKODLIWYCH TREŚCIACH WYSTĘPUJĄCYCH W GRZE, TAKICH  
JAK PRZEMOC, WULGARYZMY CZY HAZARD.

PRZED ZAKUPEM GRY WARTO ZAPOZNAĆ SIĘ  
Z JEJ KLASYFIKACJĄ, ABY PODJĄĆ PRZEMYŚLANĄ DECYZJĘ.

MEDIA DONOSZĄ O NOWEJ GRZE PN. „BLUE WHALE CHALLENGE” CZYLI „NIEBIESKI WIELORYB”, KTÓRA POJAWIŁA SIĘ W INTERNECIE I ZAGRAŻA ŻYCIU DZIECI ORAZ NASTOLATKÓW.

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=UXFUT8\\_JFB8](https://www.youtube.com/watch?v=UXFUT8_JFB8)

Z DONIESIEŃ MEDIALNYCH WYNIKA, ŻE POCZĄTEK GRY MIAŁ MIEJSCE W ROSJI, GDZIE JUŻ PONAD **SETKA MŁODYCH INTERNAUTÓW POPEŁNIŁA SAMOBÓJSTWO.**

# Zasady zachowania bezpieczeństwa podczas korzystania z gier komputerowych

- OKREŚL ZASADY DOTYCZĄCE CZASU, JAKI TWOJE DZIECKO MOŻE PRZEZNACZAĆ NA GRY KOMPUTEROWE.
- 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.
- 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.
- ZANIM KUPISZ SWOJEMU DZIECKU GRĘ, UPEWNIJ SIĘ, ŻE JEST ODPOWIEDNIA DO JEGO WIEKU. MOŻE CI W TYM POMÓC **SYSTEM OCENY GIER PEGI**.

- ZWRÓĆ UWAGĘ, CZY W ZACHOWANIU TWOJEGO DZIECKA NIE POJAWIAJĄ SIĘ SYGNAŁY UZALEŻNIENIA OD KOMPUTERA.
- UPEWNIJ SIĘ, ŻE TWOJE DZIECKO Z POWODU GRANIA NIE ZANIEDBUJE OBOWIĄZKÓW DOMOWYCH I SZKOLNYCH.
- SPRAWDŹ, CZY GRA JEST POZBAWIONA MIKROPŁATNOŚCI.
- PAMIĘTAJ, ŻE ISTNIEJĄ MINIGRY, KTÓRE NIE WYMAGAJĄ INSTALACJI, A ZAWIERAJĄ TREŚCI NIEODPOWIEDNIE DLA DZIECI.
- 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.

# GDZIE MOŻNA UZYSKAĆ POMOC

W CELU UZYSKANIA PORAD I WSKAZÓWEK RODZICE MOGĄ DZWONIĆ POD NR TELEFONU **800 100 100**, OFERUJĄCY 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 NR TELEFONU **800 121212** (TELEFON ZAUFANIA DLA DZIECI I MŁODZIEŻY RZECZNIKA PRAW DZIECKA).

WIĘCEJ O BEZPIECZEŃSTWIE DZIECI I MŁODZIEŻY W INTERNECIE:

[WWW.DYŻURNET.PL](http://WWW.DYŻURNET.PL), [WWW.ORE.EDU.PL](http://WWW.ORE.EDU.PL), [WWW.AKADEMIA.NASK.PL](http://WWW.AKADEMIA.NASK.PL),  
[WWW.KURSOR.EDUKATOR.PL](http://WWW.KURSOR.EDUKATOR.PL), [WWW.SAFERINTERNET.PL](http://WWW.SAFERINTERNET.PL),  
[WWW.PLIKIFOLDER.PL](http://WWW.PLIKIFOLDER.PL).