

Bezpieczne korzystanie z komputera i Internetu



Rodzice nie mają możliwości i czasu na kontrolowanie aktywności dziecka w sieci. Wielu z rodziców żyje w przekonaniu, że taka forma spędzania czasu wolnego jest bezpieczna, bo nie wymaga wychodzenia z domu. Jednak można wskazać wiele zagrożeń. Jedynie edukacja dzieci i rodziców wprowadzić może pewną równowagę między rozwojem a bezpiecznym wykorzystaniem dóbr technologicznych.



- **Cyberprzestępstwa, czyli niezgodna z prawem działalność w sieci wymierzona w dane lub systemy komputerowe np. włamanie do systemów komputerowych, zniszczenie, kradzież lub wyłudzenie danych, łamanie praw autorskich. Młodzi mogą być ofiarami lub sprawcami cyberprzestępstw, przy czym często są tego nieświadomi (np. przejmując czyjeś konto na portalu społecznościowym czy włamując się na skrzynkę e-mail).**
- **Nieświadome podawanie danych osobowych mogące być przyczyną kradzieży domowych, prób nawiązywania rozmów telefonicznych, niechcianych korespondencji.**
- **Hacking, gdy nieuprawnionemu uzyskuje informację nieprzeznaczoną dla niej.**



- **Oszustwa komputerowe – działania zmierzające do osiągnięcia korzyści majątkowych bądź wyrządzenia szkody drugiej osobie.**

- **Istnienie trendu posiadania jak największej liczby „przyjaciół” na portalach społecznościowych, dzięki czemu jest się postrzeganym jako osoba lubiana i znana, czasami młodzi wyrażają zgodę na spotkania w „realu”.**
- **Celowe uszkodzenia komputera przy braku odpowiednich zabezpieczeń, co niesie za sobą konsekwencje finansowe.**
- **Treści internetowe często nie są dostosowane do wieku odbiorcy.**
- **Konsekwencje psychofizyczne- w Polsce 1,3% badanych przejawiało objawy nadużywania sieci, a 12% jest zagrożonych nadużywaniem. Efektem niewłaściwego używania sieci może być:**
 - **ryzyko uzależnienia**
 - **agresja wobec osób zabraniających korzystania z Internetu,**
 - **zaburzenie więzi między rodziną i rówieśnikami,**
 - **zaburzenia koncentracji uwagi, pamięci oraz**
 - **problemy ze zdrowiem fizycznym: wady postawy, bóle nadgarstków i głowy, wady wzroku, nerwice, ataki epilepsji**



Cyberprzemoc to:

- **nękanie, straszenie, szantażowanie, wyśmiewanie, prześladowanie w sieci**
- **rejestrowanie niechcianych filmów i zdjęć**
- **publikowanie w Internecie lub przy użyciu telefonów komórkowych ośmieszających zdjęć, filmów i informacji**
- **podszycanie się w sieci pod inną osobę**

**DZIECKU, KTÓRE DOŚWIADCZYŁO PRZEMOCY POTRZEBNA
JEST POMOC ZE STRONY DOROSŁYCH.**

Co możesz zrobić? – przeczytaj ulotkę!

Świat gier komputerowych

Zagrożenia

- Izolacja, wycofanie z życia społecznego, **nie rozwijają się kompetencje społeczne.**
- Brak kontroli, gdy rodzice nie stawiają dziecku granic, nie kontrolują czasu spędzanego przed komputerem ani rodzaju gier, to dziecko samo traci nad tym kontrolę i sięga po gry coraz bardziej agresywne, nieodpowiednie do wieku.
- Zawężenie zainteresowań poświęcanie większej ilości czasu grom powoduje ograniczenie czasu na rozwijanie innych zainteresowań; wpływa to negatywnie na rozwój osobowości i aktywności.
- Mogą wyzwalać agresję – **mechanizmy agresywnych gier komputerowych wpływają na psychikę dziecka.**
- Mogą uzależniać
- Mogą zawierać szkodliwe treści
- Mogą zaburzać rozwój fizyczny

Pozytywne strony gier

- Posiadają walory edukacyjne, sprzyjają nauce.
- Uczą logicznego myślenia.
- Rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową, spostrzegawczość, koncentrację uwagi.
- Rozwijają sprawności psychiczne, silnie stymulują mózg (percepcja wzrokowa, szybkość reakcji, analizowanie, łączenie posiadanych informacji i ich wykorzystywanie).
- Pomagają w terapii zaburzeń i niepełnosprawności np. ADHD, autyzm, logopedia, dysleksja.
- Pamiętajmy: należy zachować rozsądek w wyborze gier i umiar w korzystaniu z nich!

Uzależnienie od gier komputerowych

Objawy uzależnienia od grania:

- ❖ Granie w gry jest najważniejszą aktywnością w życiu człowieka.
- ❖ Dziecko rezygnuje z dotychczasowej aktywności i zainteresowań na rzecz komputerowych gier.
- ❖ Niemożność zagrania w grę komputerową powoduje nieprzyjemne objawy „odstawienne” - złe samopoczucie, rozdrażnienie, wybuchy złości.
- ❖ Zaangażowanie w gry komputerowe jest źródłem konfliktów z bliskimi, zwłaszcza z rodzicami, którzy stawiają granice.
- ❖ Dziecko miewa nagłe, nieuzasadnione zmiany nastroju
- ❖ Po okresach samokontroli i ograniczania czasu spędzanego na graniu
- ❖ dziecko ma nawroty- ponownie traci kontrolę nad zachowaniami związanymi z graniem.



Jak rodzice mogą zapobiegać negatywnemu oddziaływaniu gier komputerowych?

- Należy wiedzieć, w jakie gry grają dzieci i zezwalać jedynie na gry dostosowane do wieku dziecka.
- Trzeba zasięgnąć pełnej informacji o grze.
- Stworzyć w domu zasady korzystania z gier:
 - najpierw obowiązki - potem gra
 - granie w gry tylko wtedy, gdy rodzice są w domu
 - ograniczony czas przeznaczony dziennie na TV i komputer (łącznie 1-2 godz.)
- Rodzice muszą przekazywać dzieciom wzorce zachowań nieagresywnych i rozmawiać z nimi o tym, w jaki sposób przemoc zawarta w grach może wpływać na ich rozwój i funkcjonowanie. Można podsuwać dzieciom gry logiczne, edukacyjne, do nauki języków obcych, ortografii itp.
- Jasne określenie, które gry są akceptowane, a które niedozwolone i dlaczego.



Jak chronić dzieci?

Uczyć zasad bezpieczeństwa

- 1. przypominać, że osoba po drugiej stronie nie musi być tym, za kogo się podaje;
- 2. mówić, aby dziecko nie podawało w sieci swoich danych osobowych, nie wysyłało zdjęć osobom nieznanym;
- 3. jeśli młody człowiek umawia się w „realu” z osobą z sieci, to niech wybierze na spotkanie miejsce publiczne i zabierze ze sobą kolegę;
- 4. jeśli coś niepokoi dziecko lub zawstydzają je, to niech powie o tym dorosłemu

Rozmawiać z nimi nt. jak unikać przykrych sytuacji i jak na nie ewentualnie reagować.

Przekazać dziecku, aby nigdy nie krzywdziło swoich rówieśników w sieci oraz żeby nie pozostawało obojętne wobec krzywdy innych.

Pokazywać to, co w sieci jest wartościowe.

Kontrolować dziecko podczas korzystania z internetu.

Filtrować szkodliwe treści z internetu.

Edukować opiekunów/rodziców.

Egzekwować prawo.





Badania Fundacji Dzieci Niczyje

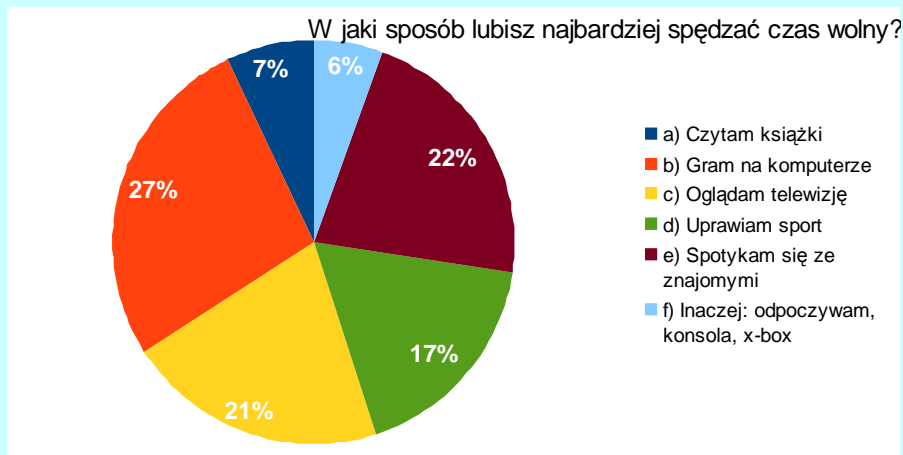
(badanie nadużywania Internetu przez młodzież w Polsce i Europie 2012r.)

- **90% badanych ma konto przynajmniej na jednym portalu społecznościowym**
- **32% młodzieży w ciągu dni szkolnych spędza na portalach społecznościowych przynajmniej 2 godz.**
- **istnieje związek między dużą liczbą znajomych na portalach społecznościowych a dysfunkcyjnym korzystaniem z Internetu**
- **69% dzieci i młodzieży kontaktuje się w Internecie z osobami, których wcześniej nie spotkało, a aż 30,8% badanych wybrało się na spotkanie z osobą poznaną w sieci**
- **67% badanych zatchnęło się w Internecie z materiałami pornograficznymi**
- **51% badanych miało kontakt z brutalnymi scenami**
- **28% badanych weszło na strony propagujące przemoc i nietolerancję**
- **22% badanych doświadczyło w Internecie przemocy**
- **63% badanych gra w gry online**
- **istnieje pozytywny związek między czasem spędzonym na graniu w gry online, a dysfunkcyjnym korzystaniem z Internetu**

A jak to jest w naszej szkole? Badania przeprowadzono w marcu 2013 roku wśród 321 uczniów w tym: klas III-VI SP (ogółem 136 ucz.) i I-III Gim. (ogółem 185 ucz.)

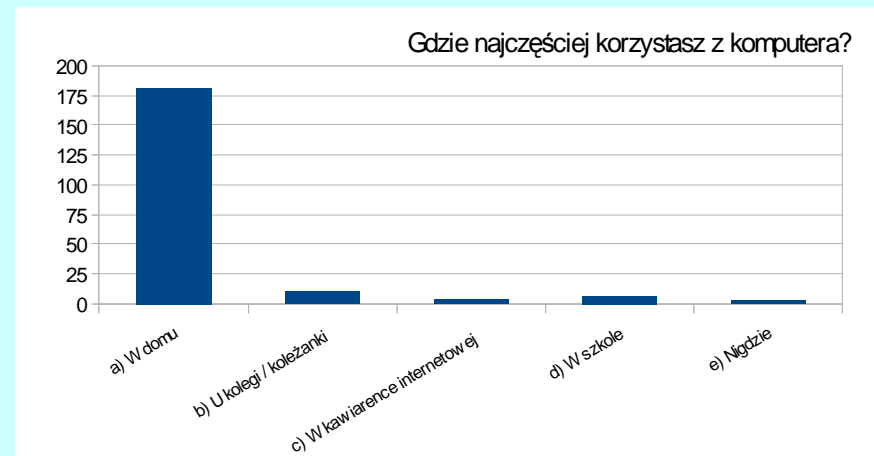
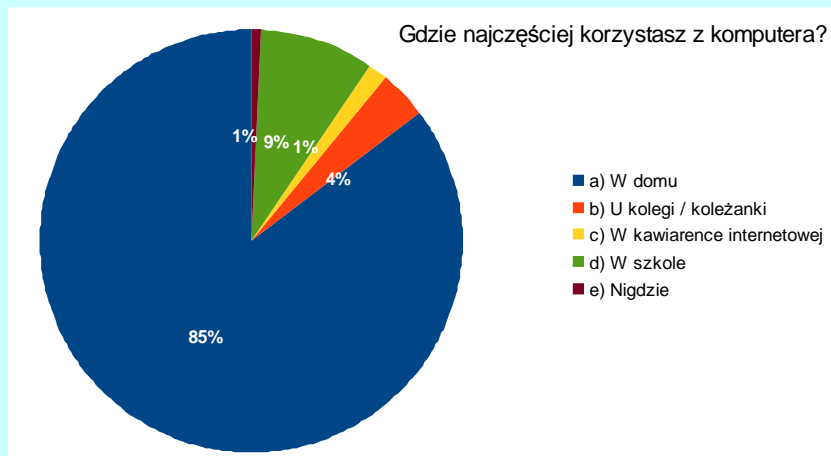
Wyniki ankiety

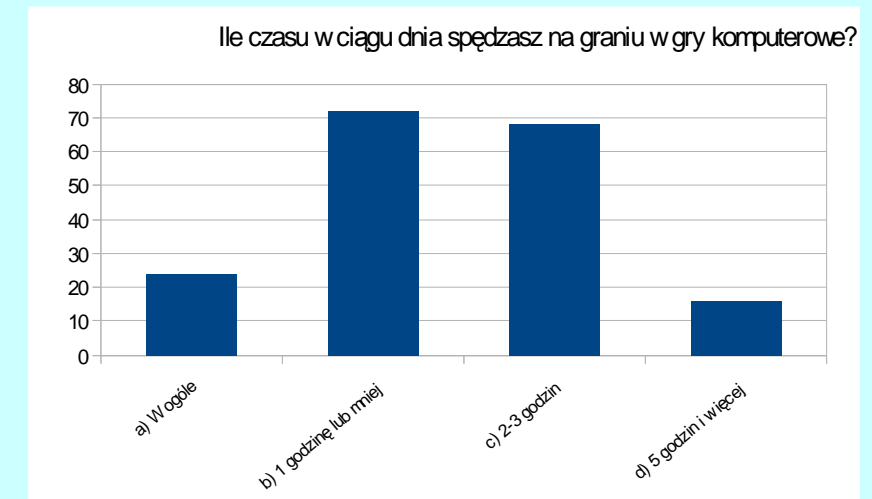
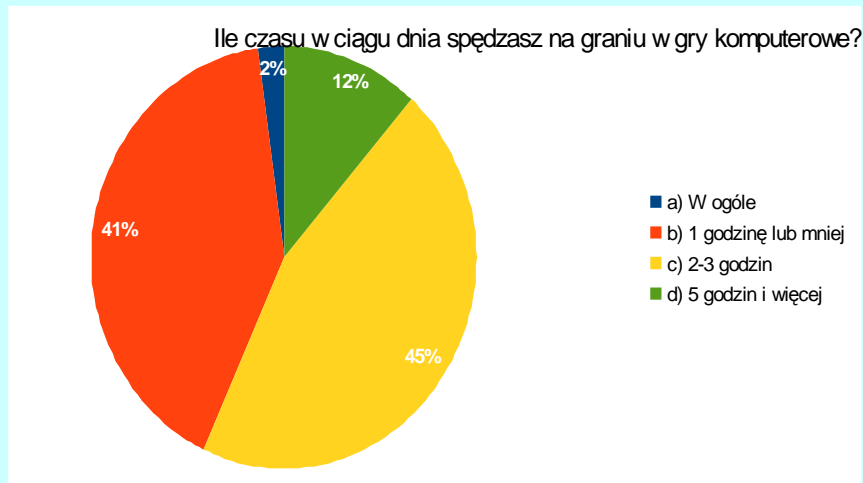
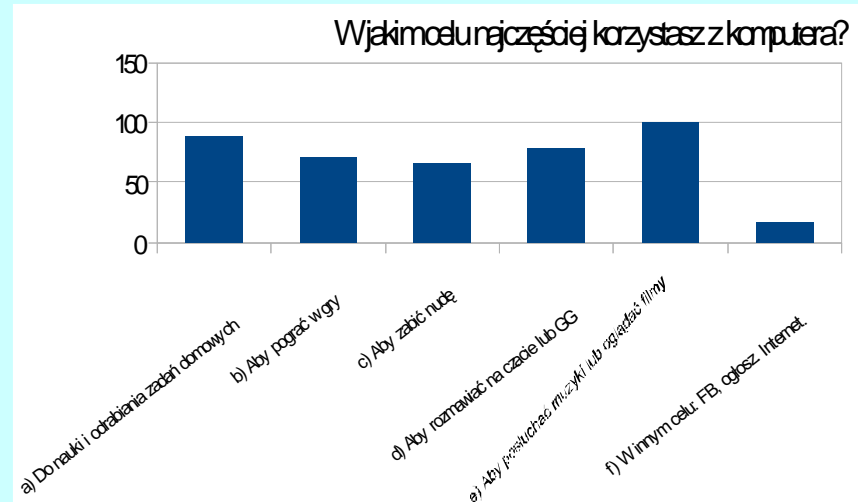
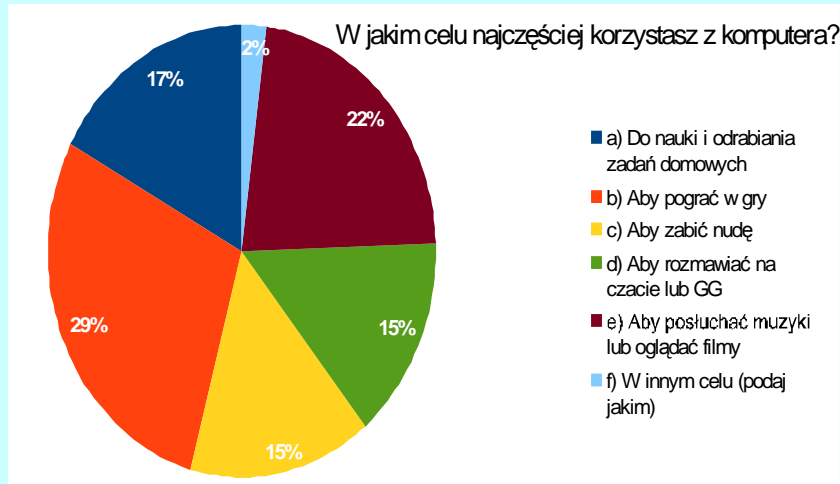
Szkoła Podstawowa (%)



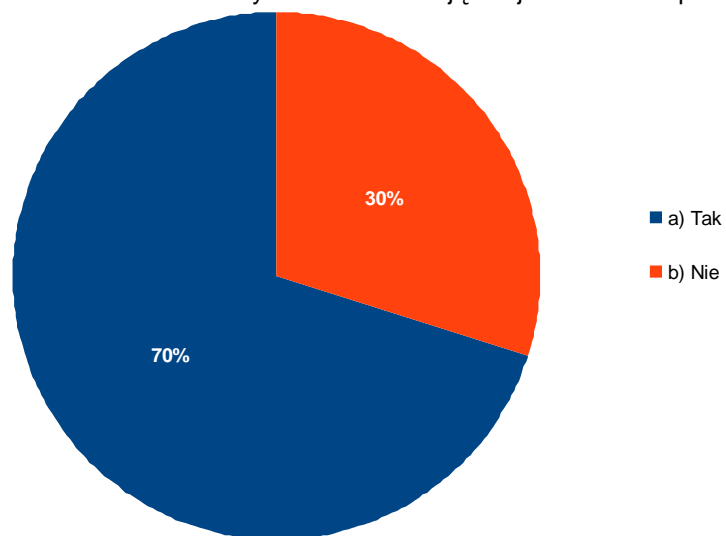
Wyniki ankiety

Gimnazjum (ilość)

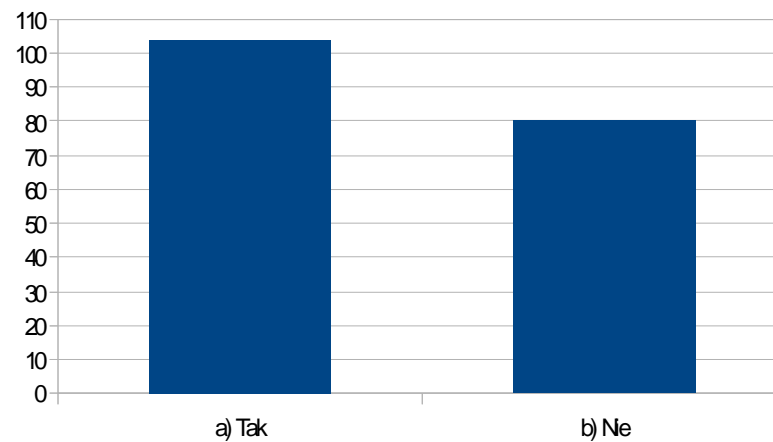




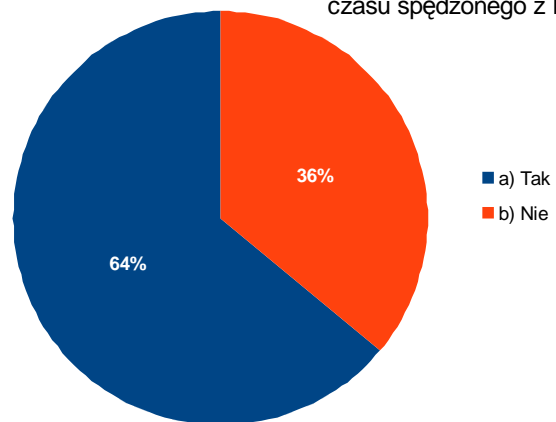
Czy rodzice kontrolują Twój kontakt z komputerem?



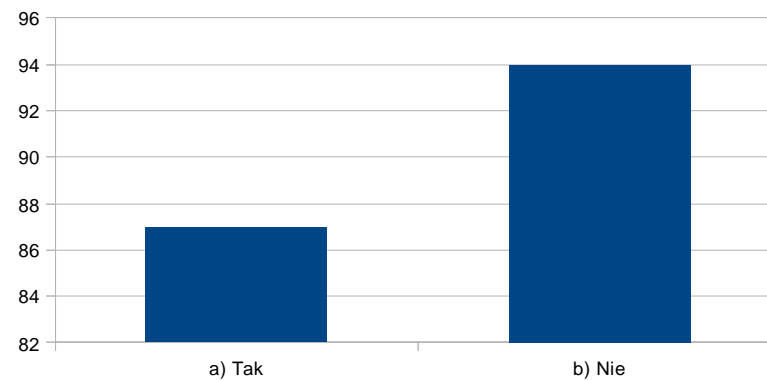
Czy rodzice kontrolują Twój kontakt z komputerem?



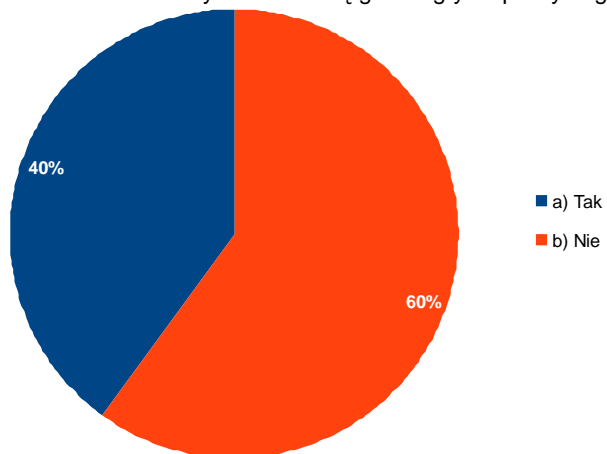
Czy w Twoim domu rodzice stosują zasadę ograniczania czasu spędzonego z komputerem?



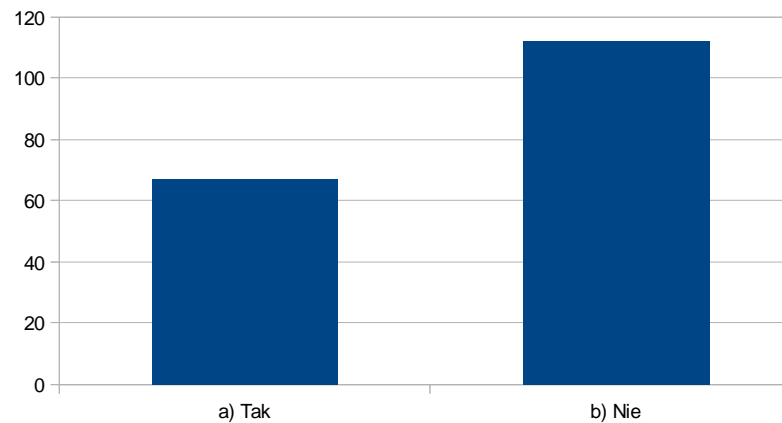
Czy w Twoim domu rodzice stosują zasadę ograniczania czasu spędzonego z komputerem?



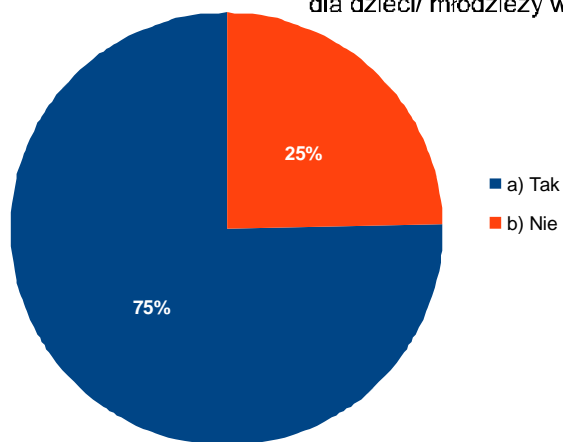
Czy zdarza Ci się grać w gry do późnych godzin nocnych?



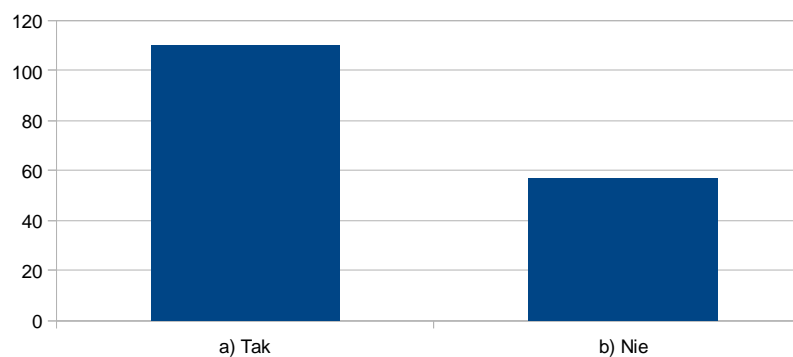
Czy zdarza Ci się grać w gry do późnych godzin nocnych?



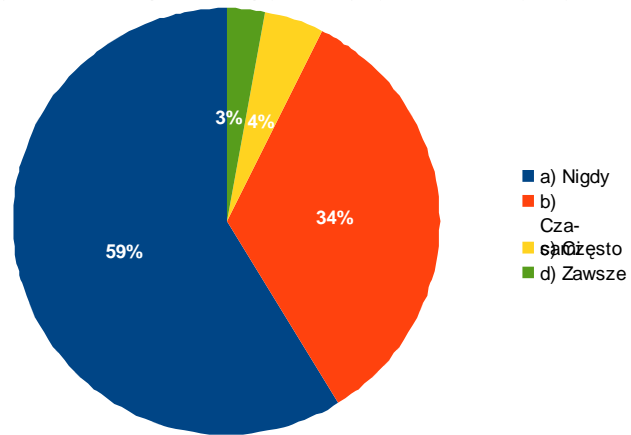
Czy gry, które stosujesz są przeznaczone dla dzieci/ młodzieży w Twoim wieku?



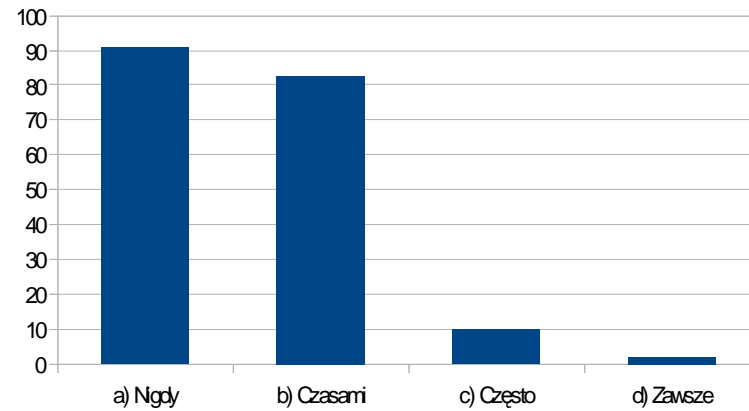
Czy gry, które stosujesz są przeznaczone dla dzieci/ młodzieży w Twoim wieku?



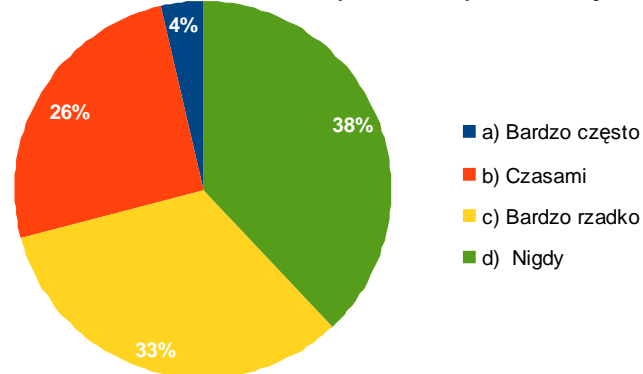
Czy granie na komputerze wpływa negatywnie na Twoje wyniki w nauce?



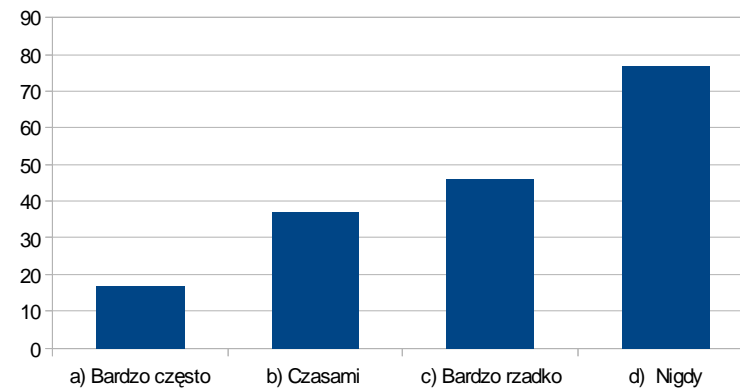
Czy granie na komputerze wpływa negatywnie na Twoje wyniki w nauce?



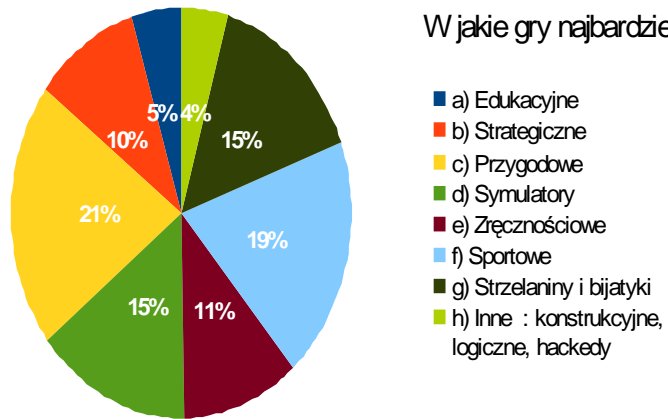
Jak często zdarza Ci się przez gry komputerowe zapomnieć o odrobieniu zadań domowych lub innych obowiązkach?



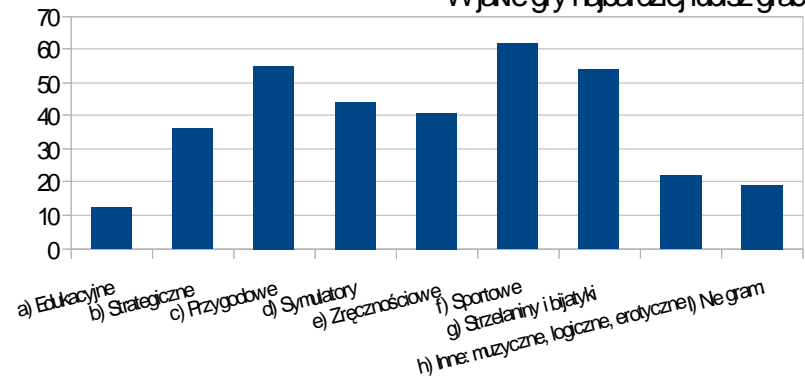
Jak często zdarza Ci się przez gry komputerowe zapomnieć o odrobieniu zadań domowych lub innych obowiązkach?



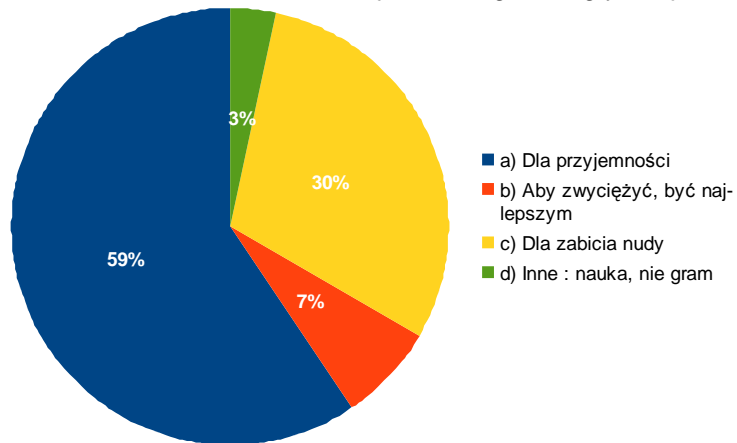
W jakie gry najbardziej lubisz grać?



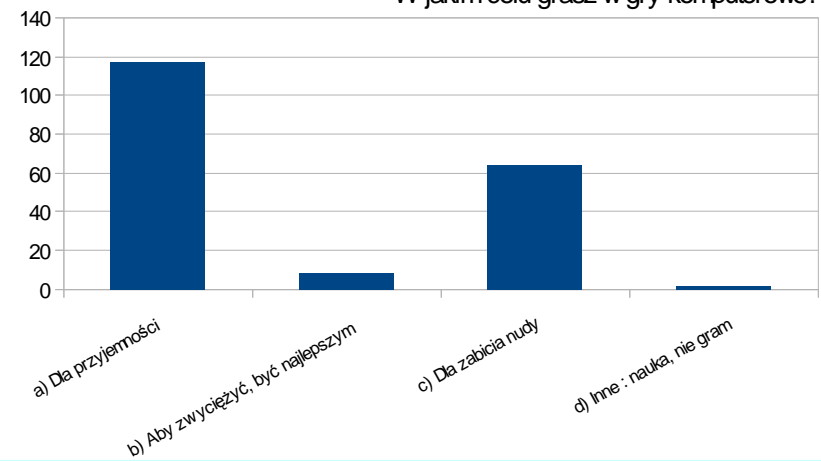
W jakie gry najbardziej lubisz grać?

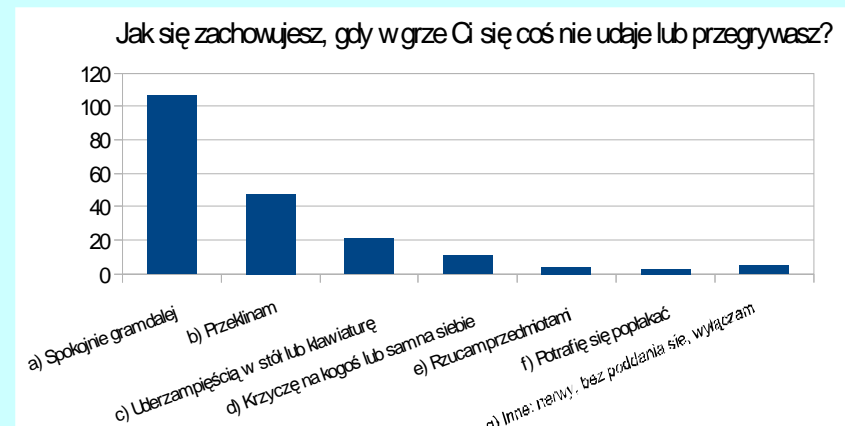
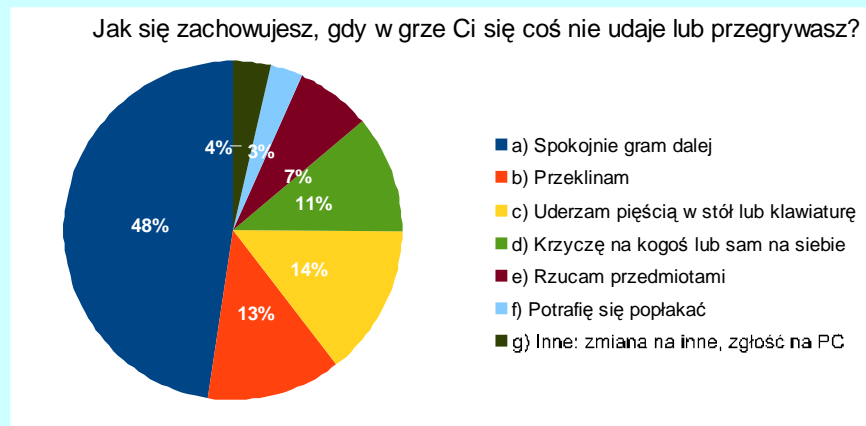
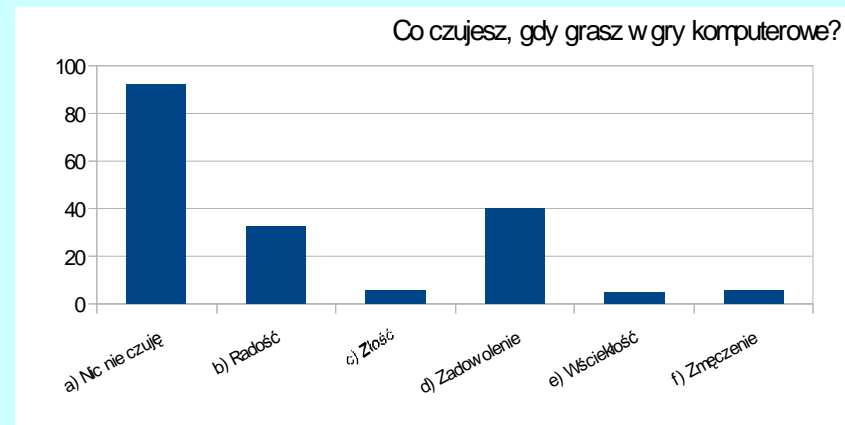
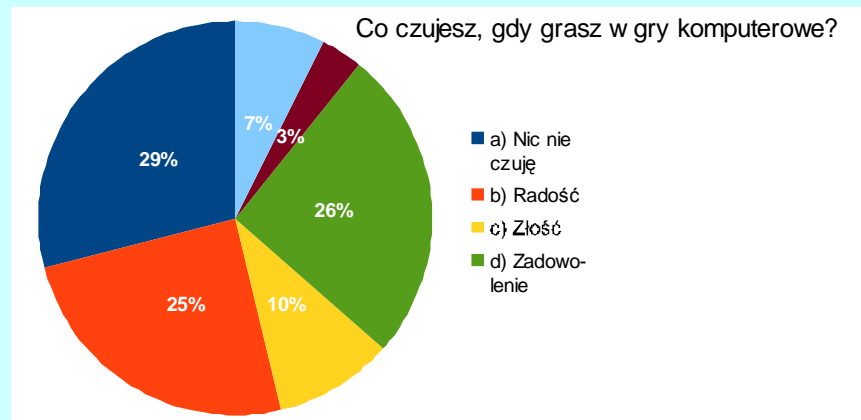


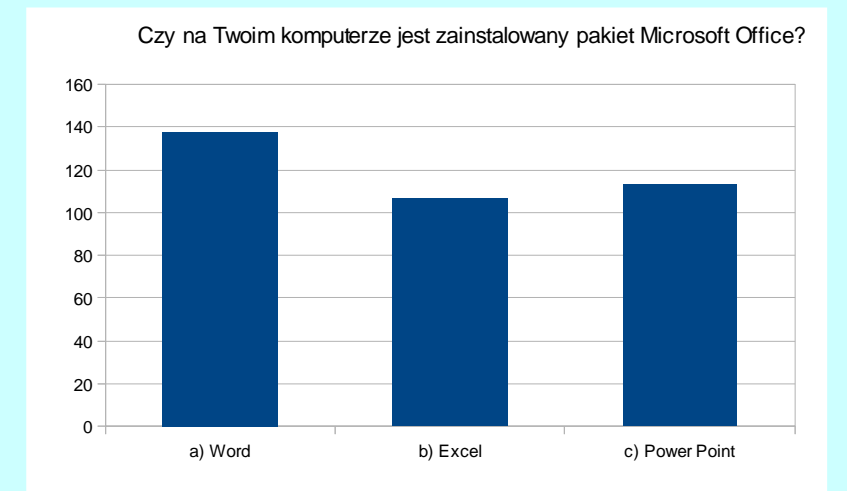
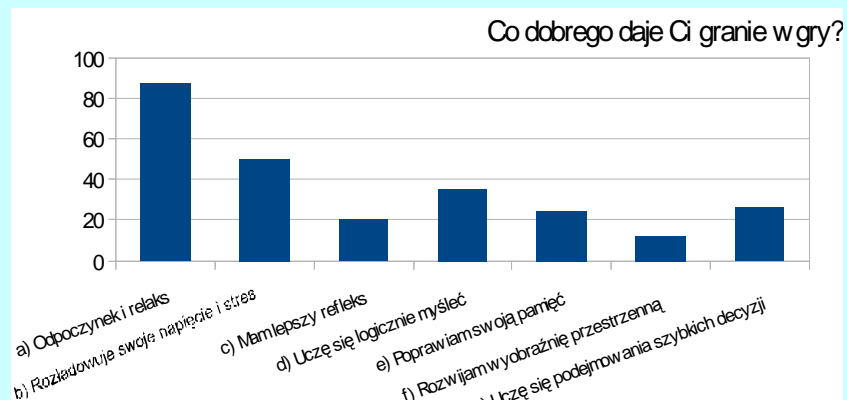
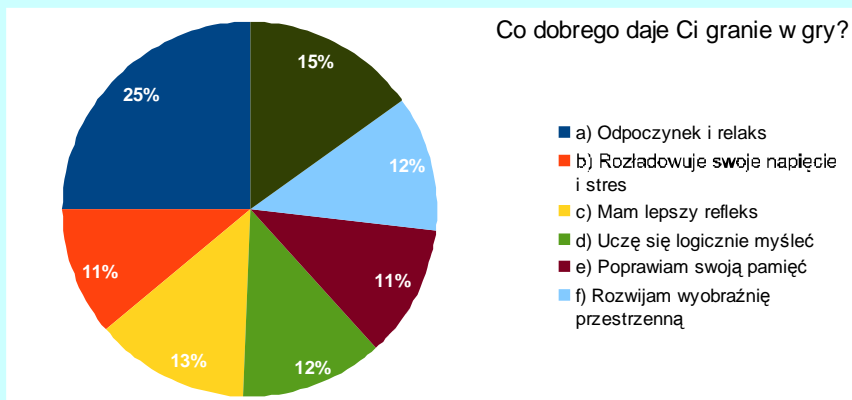
W jakim celu grasz w gry komputerowe?



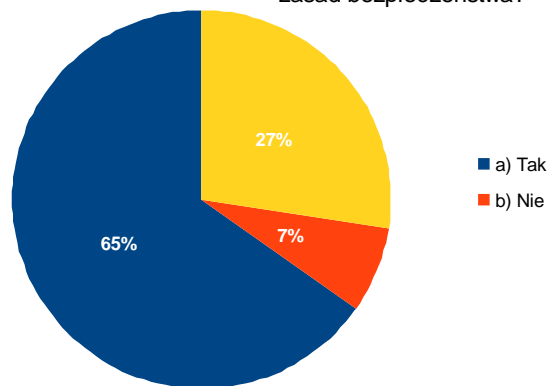
W jakim celu grasz w gry komputerowe?



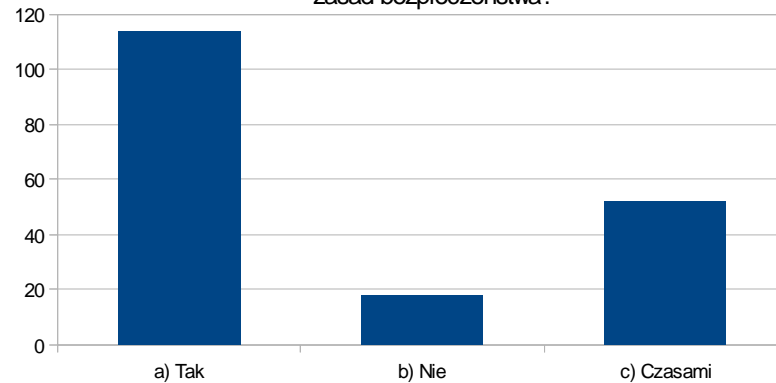




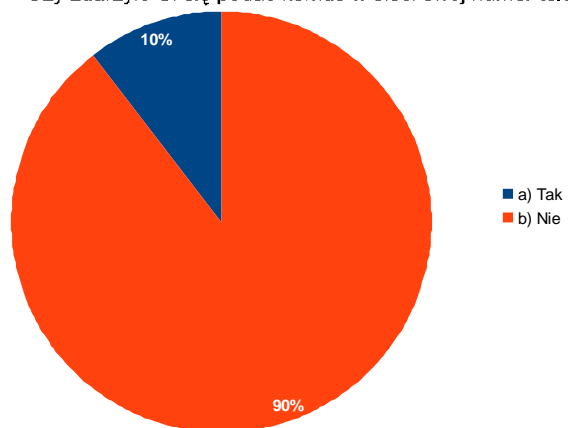
Czy korzystając z internetu pamiętasz o bezpieczeństwie i przestrzegasz zasad bezpieczeństwa?



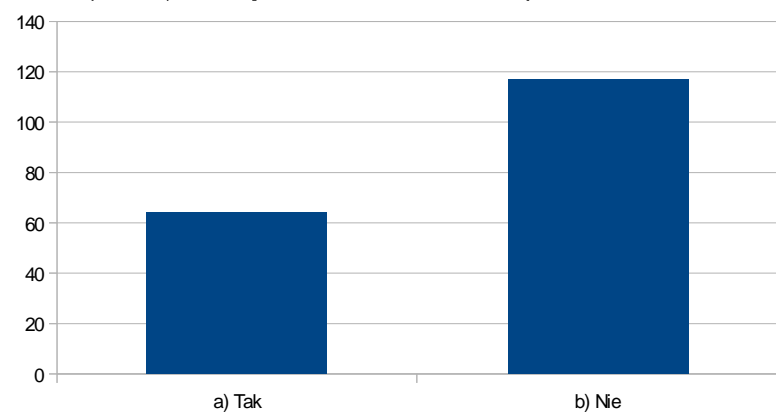
Czy korzystając z internetu pamiętasz o bezpieczeństwie i przestrzegasz zasad bezpieczeństwa?



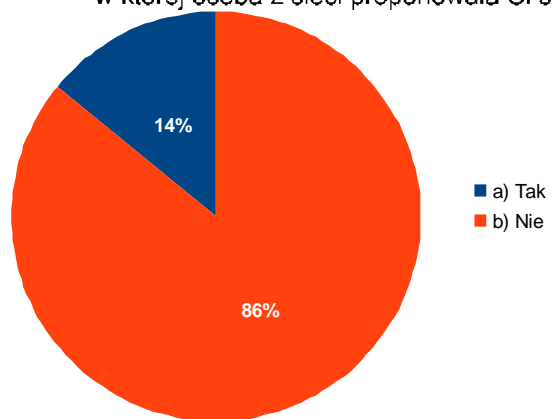
Czy zdarzyło Ci się podać komuś w sieci swój numer telefonu lub adres?



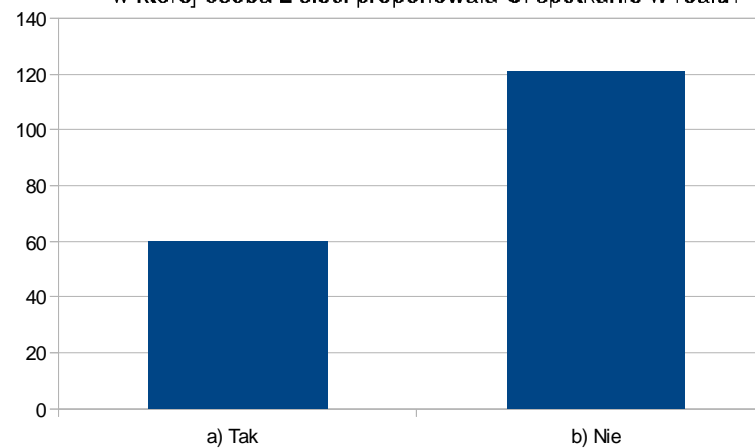
Czy zdarzyło Ci się podać komuś w sieci swój numer telefonu lub adres?



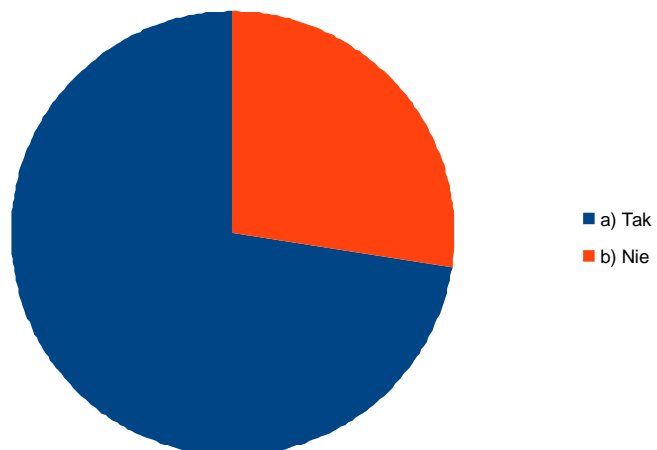
Czy spotkałeś/aś się z sytuacją,
w której osoba z sieci proponowała Ci spotkanie w realu?



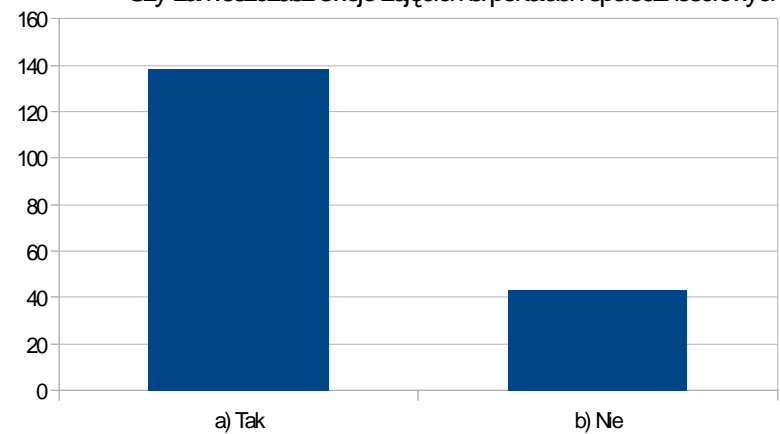
Czy spotkałeś/aś się z sytuacją,
w której osoba z sieci proponowała Ci spotkanie w realu?



Czy zamieszczasz swoje zdjęcia na portalach społecznościowych?

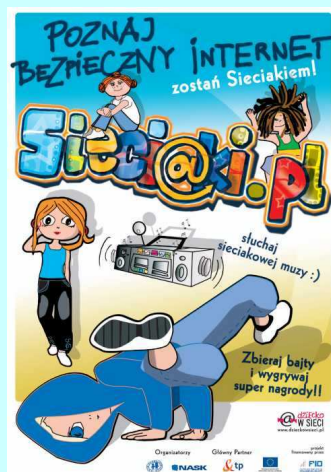


Czy zamieszczasz swoje zdjęcia na portalach społecznościowych?



Przydatne strony:

- www.saferinternet.pl (zagrożenia i zasady bezpieczeństwa)
- www.dyzurnet.pl (pomoc)
- www.helpline.org.pl (pomoc profesjonalisty)
- www.necio.pl (wprowadzenie dzieci w świat bezpiecznego Internetu)
- www.sieciaki.pl (portal edukacyjny, namiastka portalu społecznościowego)
- www.best.fdn.pl (pewnego rodzaju „zamknięta” wyszukiwarka)
- www.straznikucznia.pl



Polecane strony

- dla dzieci:

- _ www.anikino.pl
- _ www.czasdzieci.pl
- _ eduseek.interklasa.pl
- _ www.misie.com.pl
- _ www.krasnoludki.pl
- _ www.zyraffa.pl
- _ www.sieciaki.pl
- _ dzieci.mos.gov.pl
- _ www.domisie.tvp.pl

- dla rodziców:

- _ www.dzieckowsieci.pl
- _ www.fdn.pl
- _ www.erodzice.net
- _ www.erodzina.com
- _ www.dla-dzieci.com.pl
- _ www.dzieckowpodrozy.pl
- _ www.brpd.gov.pl
- _ www.cafebocian.pl

Dziękuję za uwagę i życzę bezpiecznego korzystania z nowych technologii

styczeń 2014 rok

pedagog ZS w Gostycynie: Anna Okonek



- **Materiały wykorzystano z :**
 - „Głosu Pedagogicznego” numery z maja 2012, grudnia 2012, stycznia 2013, listopada 2013
 - „Jak reagować na cyberprzemoc” - poradnik dla szkół
 - stron internetowych

WNIOSKI

1. Nie można bezgranicznie ufać swoim dzieciom.
2. Nie zakaz, tylko kontrola, skłanianie do refleksji, rozmowa z dzieckiem.
3. Pomyśl zanim wrzucisz.