

## Cyberbezpieczeństwo w szkołach – list Minister Edukacji Narodowej

W związku z niepokojącymi doniesieniami dotyczącymi pojawiających się zagrożeń w Internecie, Minister Edukacji Narodowej Anna Zalewska w liście skierowanym do środowiska oświatowego zwróciła się z prośbą o szczególne zwrócenie uwagi na kwestie bezpiecznego zachowania dzieci i młodzieży w Internecie.

Minister edukacji poprosiła dyrektorów szkół o zorganizowanie w szkole, placówce oświatowej spotkań z rodzicami i uczniami, podczas których możliwe będzie omówienie kwestii dotyczących bezpiecznego korzystania z zasobów Internetu przez uczniów.

Gry komputerowe mogą wspierać rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny dzieci. Jednak nadmierne korzystanie z nich może powodować problemy z koncentracją uwagi przez dłuższy czas, zaniedbywania nauki, aktywności fizycznej, kontaktów z rodziną i kolegami. Szefowa MEN wskazuje także na to, że 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.

– Warto podkreślić, że nie wszystko, co pojawia się w Internecie, chociaż modne, jest bezpieczne i rozsądne – wskazuje w swoim liście szefowa MEN.

Należy zachęcać rodziców do rozmowy z dzieckiem, omówienia jego aktywności w Internecie, dopytania o ewentualne problemy, z jakimi być może się boryka. Dodatkowo istotne jest, aby zwrócić uwagę na zachowanie ucznia w ostatnim czasie – jego ogólne samopoczucie, poziom zmęczenia, rodzaj filmów i muzyki jakiej słucha.

Gry komputerowe to bardzo popularna forma rozrywki dla dzieci i młodzieży. 60% dzieci w wieku 4-14 lat używa komputera do grania (opracowanie: „Gry w życiu uczniów, Instytut Badań Edukacyjnych”, 2014.), a 94% nastolatków w wieku 12-17 lat gra w gry wideo.

Gry komputerowe mogą wspierać rozwój poznawczy, emocjonalny i społeczny dzieci. 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.

Gry zawierające agresję i brutalną przemoc powodują wzrost poziomu agresji u dzieci, uczą wrogich zachowań wobec innych ludzi oraz tego, że jedynym sposobem na rozwiązywanie problemów jest używanie siły. A w przypadku opisanym poniżej, mogą prowadzić do samookaleczenia, a nawet śmierci.

Media donoszą o nowej grze pn. „Blue Whale Challenge” czyli „niebieski wieloryb”, która pojawiła się w Internecie i zagraża życiu dzieci oraz nastolatków. Z doniesień medialnych wynika, że początek gry miał miejsce w Rosji, gdzie już ponad setka młodych internautów popełniła samobójstwo. Z doniesień mediów wynika, że gra jest bardzo popularna i wzbudza zainteresowanie młodych internautów. Psychologowie ostrzegają, że szczególnie narażone na udział w grze są osoby o niskiej samoocenie i poczuciu własnej wartości. Z informacji uzyskanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej wynika, że aktualnie Prokurator

Okręgowy w Szczecinie prowadzi śledztwo w sprawie usiłowania doprowadzenia trójki małoletnich do targnięcia się na własne życie pod wpływem wspomnianej gry.

### **Wskazówki dla rodziców**

Poniżej zamieszczam również kilka wskazówek dla rodziców, dotyczących zachowania bezpieczeństwa w korzystaniu 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.**
- **Zainterесuj 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 mini gry, 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.

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

### **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 numerem 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)

### **Gry komputerowe – oznaczenia**

W naszym kraju wiele gier komputerowych oznaczonych jest wg systemu PEGI (Pan-European Game Information). 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 z poziomem rozwoju młodego użytkownika. Na stronie internetowej [www.pegi.info](http://www.pegi.info) można sprawdzić klasyfikację gry i jej kategorię wiekową.

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.