

VI WDŻ; (grupa chłopców)

temat: Stalking, hejting, cyberprzemoc.

Zobacz:

<http://www.spbaniocha.pl/online/804wdz6b.pdf>

Do przeczytania i przemyślenia

Mądry wybór w świecie gier

Gry dostarczają niezwykle silnych emocji, między innymi poczucia sukcesu, radości, satysfakcji, ale również uczucia złości, agresji, lęku, czy zagrożenia. W wirtualnym świecie gracz przeżywa fantastyczne przygody oraz sytuacje, które nie są dla niego dostępne w świecie rzeczywistym. Dlatego granie rzadko się nudzi, może natomiast coraz bardziej wciągać i angażować gracza w wirtualną rzeczywistość. Opinie na temat gier są bardzo skrajne. Z jednej strony podkreśla się ich wpływ edukacyjny, a z drugiej strony ich negatywne oddziaływanie. Zależy to od rodzaju gier oraz ilości czasu poświęconego na tę rozrywkę.

Pamiętaj:

-wiele godzin spędzonych na grach komputerowych powoduje zanik bezpośrednich kontaktów z rówieśnikami prowadzi do izolacji i samotności w realnym świecie

-przyczyną wzrostu zachowań agresywnych wśród młodzieży jest powielanie zachowań bohaterów gier komputerowych

-gra komputerowa powinna być dostosowana do wieku

Pozdrawiam. M.K.