# Cyberbezpieczni

**Chroń się w Internecie**

# Plan prezentacji

- Gry komputerowe
  - Internet
- Aplikacje mobilne

# Gra komputerowa

- **Gra komputerowa** – rodzaj oprogramowania komputerowego przeznaczonego do celów rozrywkowych bądź edukacyjnych (rozrywka interaktywna) i wymagającego od użytkownika (gracza) rozwiązywania zadań logicznych lub zręcznościowych.
- Gry komputerowe mogą być uruchamiane na komputerach osobistych, specjalnych automatach, konsolach do gry, telewizorach, telefonach komórkowych oraz innych mobilnych urządzeniach, nazywanych łącznie platformami sprzętowymi.
- Zadania stawiane przed graczem w grach komputerowych różnią się w zależności od gatunku i mogą polegać na przykład na rozwiązaniu zadania logicznego, eliminacji wirtualnych przeciwników czy też rywalizacji ze sztuczną inteligencją bądź innymi graczami (gra wieloosobowa).

POWRÓT DO PLANU

# Gry komputerowe

- Gry płytowe – na PC (komputer osobisty) oraz na konsole (Playstation, Xbox, Nintendo Wii)
- Gry online – w Internecie

# Oznaczenia PEGI

## PEGI 3

Treść gier oznaczonych w ten sposób uznaje się za odpowiednią dla wszystkich grup wiekowych. Dopuszczalna jest pewna ilość przemocy w komicznym kontekście (zwykle podobna do prezentowanej w kreskówkach w rodzaju Królika Bugsa czy Toma i Jerry'ego). Dziecko nie powinno utożsamiać postaci pojawiających się na ekranie z postaciami rzeczywistymi. Powinny one być w całości wytworem fantazji. Gra nie powinna zawierać dźwięków ani obrazów, które mogą przestraszyć dziecko. Nie powinny w niej występować wulgaryzmy.

## PEGI 7

Gry, które w innym przypadku zostałyby zakwalifikowane do grupy 3, lecz zawierają dźwięki lub sceny potencjalnie przerażające najmłodszych odbiorców, mogą być uznane za odpowiednie dla tej grupy wiekowej.

## PEGI 12

Gry wideo pokazujące przemoc o nieco bardziej realistycznym charakterze, skierowaną przeciw postaciom fantastycznym i/lub nierealistyczną przemoc wobec postaci o ludzkim lub rozpoznawalnych zwierząt, ponadto w tej kategorii wiekowej dopuszczalna jest nieco bardziej dosłowna nagość. Ewentualne wulgaryzmy muszą mieć łagodny charakter i nie mogą zawierać odwołań do seksu.

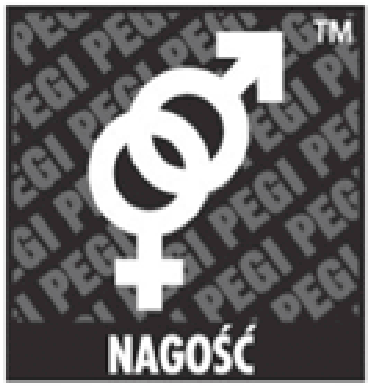
## PEGI 16

Ten symbol jest nadawany, jeżeli przemoc lub aktywność seksualna wyglądają tak jak w rzeczywistości. Młodzież w tym wieku powinna również być odporna na brutalniejsze wulgaryzmy, sceny pokazujące używanie tytoniu lub narkotyków oraz sceny popełniania przestępstw.

## PEGI 18

Za gry dla dorosłych uznaje się gry przedstawiające daleko posuniętą przemoc i/lub specyficzne rodzaje przemocy. Daleko posunięta przemoc jest najtrudniejsza do zdefiniowania, ponieważ w wielu przypadkach jest to pojęcie bardzo subiektywne, ale ogólnie można ją określić jako sceny przemocy powodujące u widza uczucie odrazy.

# Oznaczenia PEGI



### Wulgarny język

W grze jest używany wulgarny język.

### Dyskryminacja

Gra pokazuje przypadki dyskryminacji lub zawiera materiały, które mogą do niej zachęcać.

### Narkotyki

W grze pojawiają się nawiązania do narkotyków lub jest pokazane zażywanie narkotyków.

### Strach

Gra może przestraszyć młodsze dzieci.

### Hazard

Gry, które zachęcają do uprawiania hazardu lub go uczą.

### Seks

W grze pojawiają się nagość i/lub zachowania seksualne lub nawiązania do zachowań o charakterze seksualnym.

### Przemoc

Gra zawiera elementy przemocy.

### Online

gra może grać online

# Uzależnienie od gier - objawy

- czas spędzany przy komputerze lub konsoli dominuje nad innymi aktywnościami, np. spotkaniami ze znajomymi, nauką, pracą, innymi zainteresowaniami, a nawet jedzeniem czy spaniem;
- brak możliwości skorzystania z komputera lub zagrania w grę powoduje rozdrażnienie, złe samopoczucie, agresję, chandrę, apatię, a w skrajnych przypadkach nawet depresję;
- Nadpobudliwość, zaburzenia lękowe, izolowanie się, zaburzenia i zmiany nastroju;
- problemy z zasypianiem i bezsenność, problemy z koncentracją;

# Uzależnienie od gier - objawy

- zaniedbywanie obowiązków;
- relacje wirtualne stają się ważniejsze od realnych;
- w momencie, gdy osoba uzależniona nie przebywa przy komputerze lub konsoli, stale myśli o graniu i rzeczach, które będzie robić, gdy już usiądzie przed ekranem;
- wydawanie dużych kwot pieniędzy na nowe gry, akcesoria do gier lub wyposażenie postaci w grze, co znacząco odbija się na budżecie, np. uniemożliwiając zapłacenie rachunków czy pochłaniając całe oszczędności.

# Jak radzić sobie z uzależnieniem dziecka?

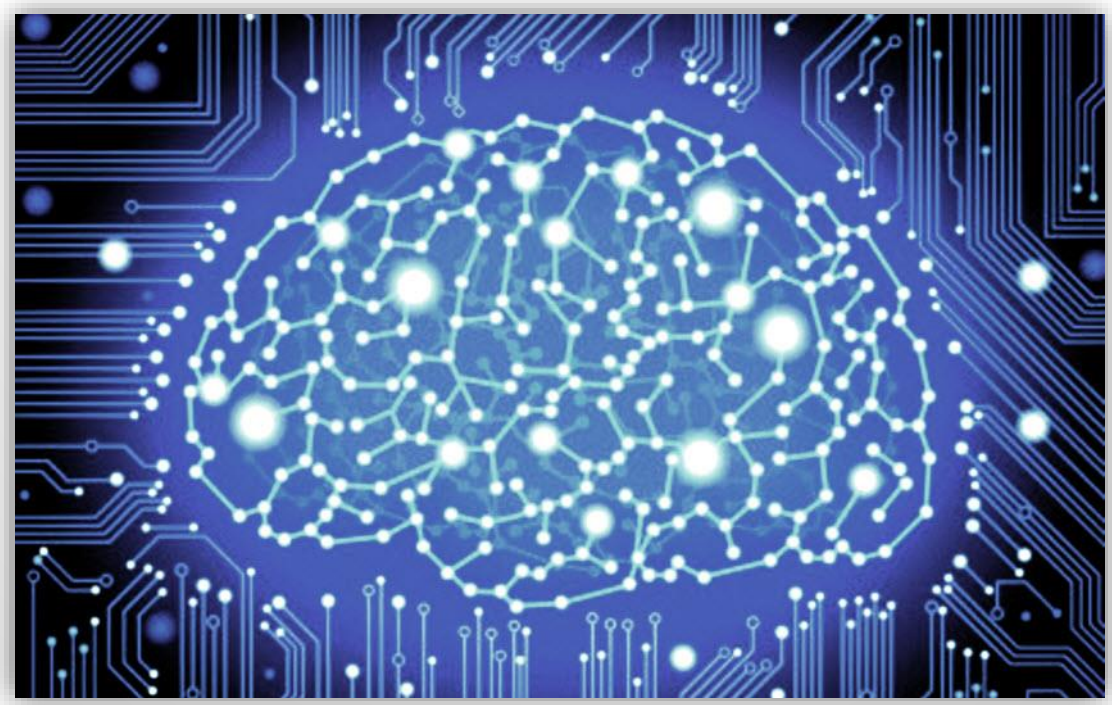
- Na początku należy nazwać problem i porozmawiać o tym z dzieckiem – być może wówczas uświadomi sobie ono, że faktycznie spędza przed monitorem zbyt dużo czasu. Rodzic z kolei – poprzez zastosowanie jasnego i klarownego przekazu – powinien wykazywać się stanowczością i od razu powiadamiać dziecko o swoim podejściu do sprawy.
- W następnej kolejności warto wspólnie ustalić, kiedy pojawiają się sytuacje trudne, które powodują, że dziecko „sięga po Internet" i czym się one charakteryzują. Warto wówczas znaleźć alternatywę dla spędzania czasu przed monitorem – ważne, aby było to coś równie interesującego dla młodego człowieka.
- Następnie, wspólnie z dzieckiem, należy rozpisać harmonogram dnia, w którym zawarta będzie konkretna ilość czasu przeznaczonego na korzystanie z komputera, naukę, wyjścia ze znajomymi, etc.

# Jak radzić sobie z uzależnieniem dziecka?

- Kolejnym krokiem jest ustalenie zasad i etapów stopniowego ograniczania czasu spędzanego przy komputerze, co należy dokonać razem z podopiecznym. Dzięki temu zyska on świadomość, że jego zdanie również się liczy. Dobrym pomysłem jest także wprowadzenie systemu nagradzania za sukcesy osiągnięte w sferze ograniczania czasu spędzanego w sieci.
- Dostęp do Internetu można odłączyć tylko wtedy, kiedy wystąpi zagrożenie zdrowia dziecka (np. popadnie ono w stan psychotyczny). Specjaliści potwierdzają, że nagłe „odłączenie" dziecka od sieci absolutnie nie jest skuteczne, a może nawet przynieść odwrotne skutki.
- Jeżeli doszło do ograniczenia dostępu do sieci przez rodziców, powinni oni wytłumaczyć dziecku, dlaczego tak się stało, wyjaśnić przyczyny powziętych przez nich kroków oraz wyrazić swoje intencje i przekonania.

# Bezpieczeństwo w sieci Twojego dziecka

- Chroń swój komputer!
  Dbaj o zawsze aktualne oprogramowanie antywirusowe na urządzeniu.



# Bezpieczeństwo w sieci

- Poczta elektroniczna
  Tam też może być niebezpiecznie. Nie otwieraj reklam i maili od nieznanych sobie nadawców, gdyż mogą poważnie zainfekować urządzenie. Upewnij się, że Twoje dziecko jest tego świadome.

# Bezpieczeństwo w sieci

- Uważaj na wirusy!
  Posiadasz oprogramowanie antywirusowe i aktywnie z niego korzystaj. Skanuj zawsze wszystkie pobierane przez siebie z sieci pliki, a także skanuj podłączane do urządzenia dyski zewnętrzne i płyty CD/DVD. Twoje dziecko powinno o tym wiedzieć.

# Bezpieczeństwo w sieci

- Bankowość elektroniczna
  Jeśli masz elektroniczny dostęp do swojego konta pamiętaj, że banki NIGDY nie proszą drogą mailową o podanie hasła i loginu do elektronicznego konta! Takie dane są bardzo poufne, dlatego należy na nie uważać szczególnie.

# Bezpieczeństwo w sieci

- Dane poufne
  Nie zostawiajcie swoich danych w niezaufanych serwisach oraz w e-mailach. Przypominaj o tym swojemu dziecku.

# Aplikacje mobilne

- Połączone z portalami społecznościowymi
- Bardzo popularne wśród młodzieży
- Najpopularniejsze: Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat

# Wskazówki, jak być bezpiecznym w sieci

- **Bądźcie dyskretni.** Informacje, które publikujecie, stają się publiczne i widoczne dla wszystkich. Nie wstawiajcie informacji lub obrazków, których nie chcecie udostępniać całemu światu. Uważajcie – mogą zostać przekazane dalej!

# Wskazówki, jak być bezpiecznym w sieci

- **Bądźcie anonimowi.** Nie dzielcie się prywatnymi lub bardzo osobistymi informacjami. Nigdy nie zamieszczajcie lub wysyłajcie czegokolwiek, co może posłużyć do zlokalizowania was lub innej osoby (na przykład imienia i nazwiska, adresu e-mail, czy też adresu domowego lub numeru telefonu).

# Wskazówki, jak być bezpiecznym w sieci

- **Zachowajcie dystans.** Nie organizujcie spotkań z przypadkowymi osobami poznanymi w sieci. Jeśli już musicie, spotykajcie się wyłącznie w bezpiecznych i publicznych miejscach, powiadomcie kogoś o swoich planach i przyprowadźcie ze sobą znajomego. Jeśli nie jesteście pełnoletni, poproście rodziców lub opiekunów o pozwolenie i weźcie ich ze sobą.

# Wskazówki, jak być bezpiecznym w sieci

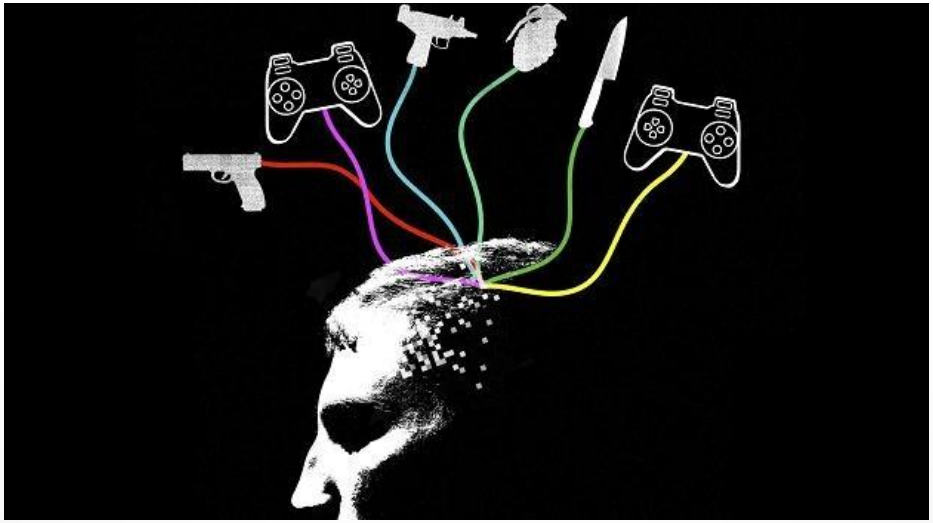
- **Bądźcie szczerzy.** Możliwe, że kusi was udawanie kogoś, kim nie jesteście. Pamiętajcie, że inni ludzie również mogą myśleć w ten sam sposób. Potrafią podawać się za kogoś, kim w rzeczywistości nie są.

# Wskazówki, jak być bezpiecznym w sieci

- **Bądźcie uprzejmi.** Nie wdawajcie się w zbędne dyskusje z natrętnymi osobami.
- **Bądźcie kreatywni.** Upewnijcie się, że wasza tożsamość internetowa nie ujawnia żadnych osobistych informacji. Bądźcie kreatywni i wyjątkowi!
- **Zachowajcie prywatność.** Nigdy nie udostępniajcie haseł lub podpowiedzi do nich.
- **Uważajcie.** Jeśli coś brzmi zbyt dobrze, żeby było prawdą, prawdopodobnie nią nie jest! Sprawdzajcie fakty, jeśli czegoś nie jesteście pewni.

# Wnioski

- Internet jest dla wszystkich, lecz w kwestii swojej prywatności należy bardzo przemyśleć to, co się w nim publikuje.
- Niedbałość o oprogramowanie antywirusowe może narazić nas na utratę danych i duże koszty naprawy sprzętu, jeśli ulegnie on zainfekowaniu.
- Internet też uzależnia.



# Zdjęcia w sieci

- Udostępnianie zdjęć jako dzielenie się chwilą
- Można sobie wybrać, kto takie zdjęcie zobaczy
- Zdarza się, że niektóre zdjęcia trafiają w niepowołane ręce i wystawiane są w Internecie na widok publiczny bez naszej zgody

# Instagram

- Aplikacja do dzielenia się zdjęciami, filmikami (czas trwania: maksymalnie 1 minuta) oraz GIF-ami.
- Widok publiczny: każdy może widzieć, co dodajemy.
- Można ustawić sobie konto prywatne: wtedy każdy inny użytkownik aplikacji musi wysłać nam zaproszenie do obserwacji, które możemy zaakceptować bądź odrzucić

# Snapchat

- Aplikacja do dzielenia się zdjęciami i filmikami – Snapami (maksymalna długość filmiku i wyświetlenia fotografii to 10 sekund). Posty „wiszą" w aplikacji 24 godziny.
- MyStory - można wybrać sobie widoczność publiczną bądź tylko dla znajomych, z którymi dodamy się wzajemnie. Można wysyłać sobie także prywatne Snapy.
- Należy uważać na wysyłanie zdjęć prywatnie – zgubne skutki może mieć wysłanie prywatnego zdjęcia na publiczną tablicę.

# Wnioski

- Trzeba bardzo uważać na fotografie, które wstawia się do sieci na widok publiczny.
- Należy zwracać szczególną uwagę na fotografie wysyłane prywatnie: czy to odbiorca zaufany, czy na pewno wysyłamy fotografię prywatnie.
- Najlepiej jest nie wysyłać zdjęć bardzo intymnych. Zawsze jest prawdopodobieństwo, że ktoś je upubliczni.

# Cybeprzemoc

- **Cyberprzemoc (agresja elektroniczna)** – stosowanie przemocy poprzez: prześladowanie, zastraszanie, nękanie, wyśmiewanie innych osób z wykorzystaniem Internetu i narzędzi typu elektronicznego takich jak: SMS, e-mail, witryny internetowe, fora dyskusyjne w Internecie, portale społecznościowe i inne. Osobę dopuszczającą się takich czynów określa się stalkerem.
- Zamiarem internetowych chuliganów jest zdyskredytowanie konkretnej osoby lub grupy ludzi czy nawet całych społeczności. Takie działania wynikają z poczucia anonimowości lub bezkarności sprawców i ułatwiane są np. zamieszczeniem witryny internetowej na serwerze w kraju, w którym pisemne groźby nie są przestępstwem.

# Formy cybeprzemocy

- Rozsyłanie kompromitujących materiałów
- Włamania na konta pocztowe i konta komunikatorów w celu rozsyłania kompromitujących wiadomości
- Dalsze rozsyłanie otrzymanych danych i wiadomości jako zapisu rozmowy, czy kopii e-maila
- Tworzenie kompromitujących i ośmieszających stron internetowych

# Odpowiedzialność karna

- W dniu 6 czerwca 2011 r. weszła w życie poprawka do ustawy – Kodeks karny, uznająca cyberprzemoc, jak i stalking w Polsce za czyn zabroniony. Obecnie czyn ten podlega karze na podstawie art. 190a K.k.:
- paragraf 1: Kto przez uporczywe nękanie innej osoby lub osoby jej najbliższej wzbudza u niej uzasadnione okolicznościami poczucie zagrożenia lub istotnie narusza jej prywatność, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3.
- paragraf 2: Tej samej karze podlega, kto, podszywając się pod inną osobę, wykorzystuje jej wizerunek lub inne jej dane osobowe w celu wyrządzenia jej szkody majątkowej lub osobistej.
- paragraf 3: Jeżeli następstwem czynu określonego w § 1 lub 2 jest targnięcie się pokrzywdzonego na własne życie, sprawca podlega karze pozbawienia wolności od roku do lat 10.
- paragraf 4: Ściganie przestępstwa określonego w § 1 lub 2 następuje na wniosek pokrzywdzonego.
- Wprowadzenie art. 190a do Kodeksu karnego zakończyło w Polsce okres bezkarności osób posługujących się Internetem w celach nękania innych osób.

# Co robić?

- W miarę możliwości śledź, co Twoje dziecko robi w sieci. Nie bądź jednak nachalny. Jeśli Twoje dziecko nie przyjmie Cię do znajomych na „fejsie”, to się nie obrażaj!
- Dyskretnie i delikatnie dawaj dzieciom znać, że niektóre treści i dane nie powinny być udostępniane publicznie.
- Rozmawiaj z dzieckiem o Internecie, zainteresuj się też ile czasu Twoje dziecko spędza przy smartfonie.
- Nie odcinaj dziecku całkowicie dostępu do Internetu, bo to nie jest dobra metoda działania!

# Przydatne linki

- http://www.saferinternet.pl/pl/rady-dla-rodzicow-okno-na-swiat
- http://fdds.pl/baza_wiedzy/bezpieczenstwo-dziecka-sieci/
- http://fdds.pl/wp-content/uploads/2016/05/Wojtasik_rodzice_wobec_zagrozen_dzieci.pdf
- http://www.wysokieobcasy.pl/wysokie-obcasy/56,115167,19342024,10-najgorszych-bledow-jakie-popelniaja-rodzice-przez-internet.html?disableRedirects=true
- https://www.nask.pl/pl/aktualnosci/wydarzenia/wydarzenia-2016/432,Nastolatki-w-internecie-smartfony-komunikacja-i-cyberprzemoc.html

# Dziękuję za uwagę ☺

Przygotowała: Paulina Kopczyńska, nauczyciel-bibliotekarz

# Bibliografia:


- http://pegi.info.pl
- Uhls Y. T.: Cyfrowi rodzice. Dzieci w sieci. Jak być czujnym, a nie przeczulonym. Kraków 2016.
- http://2ea.com/pl
- http://bezpiecznypc.pl