

## Bezpieczeństwo uczniów w cyberprzestrzeni

**Obecnie żyjemy równolegle w dwóch rzeczywistościach: realnej i wirtualnej. Umożliwiają one nawiązywanie relacji interpersonalnych, rozwijanie zainteresowań, zdobywanie wiedzy i wyrażanie własnych poglądów. Młodzi ludzie coraz częściej zaczynają przenosić swoją aktywność ze świata realnego do cyberprzestrzeni, która zmieniła funkcjonowanie człowieka na każdym etapie jego życia.**

W wielu przypadkach internet pozwala na anonimowość, co zachęca jego użytkowników do niekontrolowanych zachowań charakterystycznych dla wirtualnej przestrzeni z jej liberalnymi regułami i wolnością słowa. Młodzi ludzie nie są świadomi pułapek zastawianych na nich w tym na zewnątrz pięknym, kolorowym świecie. Korzystanie z sieci nasila znane od wielu lat zagrożenia oraz generuje nowe niebezpieczeństwa.

Zagrożenia te mają wielowymiarowy charakter. Chodzi tu nie tylko o dostęp do nieodpowiednich treści, lecz także ryzyko wystąpienia chorób układu wzrokowego czy mięśniowo-szkieletowego, chorób psychicznych. Szczególnie niepokojące są uzależnienia, a także nasilające się specyficzne zachowania związane z realizowaniem różnych form przemocy i agresji (zarówno w świecie wirtualnym, jak i rzeczywistym), zmiany o charakterze społecznym oraz zagrożenia z zakresu etyki, zanik samodzielnego myślenia i pogłębionej refleksji.

Proces ten nie dotyczy już pojedynczych przypadków, ale jest zjawiskiem o charakterze masowym, niezwykle dynamicznym i występującym powszechnie. Od kilku lat nasilają się jego siła i zasięg. Bezpieczeństwo dzieci w cyberprzestrzeni, przeciwdziałanie zagrożeniom oraz minimalizowanie ich skutków to pedagogiczne wyzwanie dla całego społeczeństwa.

### Wybrane formy aktywności dzieci i młodzieży w cyberprzestrzeni

Jedną z wielu aktywności dzieci i młodzieży są gry komputerowe i sieciowe – stanowią rozrywkę, popularny element stylu życia i mody dla uczniów wszystkich typów szkół. Użytkownik może zgłębiać tajniki gry w nieskończoność, dążyć do uzyskania coraz lepszych wyników, przejścia kolejnych etapów i osiągnięcia mistrzostwa. Zabawa może trwać przez długie godziny, dostarczając emocjonalnych przeżyć. Atrakcyjność gier wyraża się także w oddziaływaniu na emocje – właśnie

dzięki temu są one tak popularne. Szczególnego znaczenia dla młodych ludzi nabierają niestety te z ogromnym ładunkiem agresji.

Animacja w grach komputerowych jest bardzo różna, od prostej, jak w filmach rysunkowych, do bardziej realistycznej. Można korzystać z różnorodnych opcji, które pozwalają ponownie obejrzeć zabitego przeciwnika, spojrzeć mu w oczy, podeptać jego zwłoki czy zostawić krwawe ślady wokół ofiary. Grę uzupełniają odpowiednio dobrane muzyka i dźwięki, takie jak odgłosy strzałów i wybuchów, krzyki, jęki itp. Gracz w czasie walki ma do dyspozycji różnego typu uzbrojenie – miecze, dzidy, maczugi, piły tarczowe, pistolety, wreszcie czołgi i broń laserową czy jądrową. Niektóre akcje może oglądać z perspektywy obserwatora, co daje mu możliwość identyfikowania się z postacią widoczną na ekranie, niejako wcielenia się w bohatera. Ma on w swoim polu widzenia nie tylko przeciwników, lecz także rękę swojej postaci z bronią, co może ▶



### Młodzi ludzie przeciwko mowie nienawiści w internecie

Projekt Rady Europy, który ma na celu zwalczanie przejawów rasizmu i dyskryminacji w wypowiedziach online, poprzez mobilizację młodych ludzi i organizacji młodzieżowych, do przeciwdziałania takim naruszeniom praw człowieka. Kampania rozpoczęła się oficjalnie 21 marca 2013 r. i będzie prowadzona przy wsparciu instytucji rządowych oraz organizacji pozarządowych.

[Więcej informacji](#)

▶ prowadzić do silnych przeżyć emocjonalnych (Braun-Gałkowska, 2000, s. 30–35). Zaangażowanie się dziecka w grę nie polega jedynie na biernej percepcji treści wizualnych, uruchamia również różne obszary jego aktywności. Młody gracz obserwuje, ale także osobiście dokonuje aktów brutalnej agresji. Gry oddziałują na wszystkie elementy postaw, czyli na ich aspekt intelektualny, emocjonalny i behawioralny (Braun-Gałkowska, 2000, s. 51).

Należy się zastanowić nad wpływem gier na dzieci i młodzież, których myślenie krytyczne nie jest w pełni rozwinięte. Skutkami aktywnego uczestnictwa w takiej zabawie są odwrócenie i znieczulenie na przemoc, a zachowania agresywne, których dzieci wielokrotnie wtedy doświadczają, kojarzą im się z nagrodą i przyjemnością. W konsekwencji negatywne zachowania mogą być przenoszone do realnego świata (Andrzejewska, 2007, s. 1191). Dziecko przez wielość agresywnych działań w grze komputerowej uodparnia się na ich emocjonalny odbiór, zobojętnia na nie i pozbawia altruizmu.

Gry komputerowe przepełnione przemocą mogą zakłócać prawidłowy rozwój osobowości i kształtować zachowania agresywne, szczególnie w przypadku niekontrolowanego i nadmiernego ich użytkowania. Zdaniem J. Bednarka agresja ta zależy od „nieograni-

zonego dostępu do programów z elementami przemocy; zwiększonej ilości na rynku medialnym agresywnych gier komputerowych; rosnącego popytu na brutalne programy; zwiększenia popularności negatywnych bohaterów gier komputerowych” (Bednarek, 2002, s. 253).

Z psychologicznego punktu widzenia zaleca się, aby dzieci do 10–12 roku życia w ogóle nie grały w gry, w których pojawiają się agresja i przemoc. Biorąc pod uwagę kształtowanie się osobowości młodego człowieka, a zwłaszcza jego cech emocjonalnych, ważne jest, by wchodzenie w wirtualny świat odbywało się pod opieką rodziców lub opiekunów – gry, ich treści i stopień trudności należy dostosować do poziomu rozwoju dziecka.

Gry przesyczone agresją wpływają dezintegrująco na zdolność pełnienia ról społecznych oraz nawiązywanie koncyliacyjnych relacji z innymi osobami, powodują także wyzwolenie agresji i przemocy wśród dzieci i młodzieży. Poprzez obserwację brutalnych scen uczą się oni negatywnych zachowań, destygmatyzują śmierć, która staje się dla nich odwracalnym aktem. Ich świat dzieli się jedynie na wrogów i sprzymierzeńców.

Inną niezwykle istotną formą aktywności młodych ludzi w cyberprzestrzeni są portale społecznościowe. W dzisiejszych czasach

posiadanie konta w kilku serwisach tego typu jest dla młodzieży czymś zupełnie normalnym, a nawet oczywistym. Popularne stało się stwierdzenie „nie masz konta na Facebooku – nie istniejesz”. Warto przeanalizować, co uczniowie najczęściej robią na portalach społecznościowych, które służą głównie do utrzymywania kontaktu ze znajomymi i zdobywania nowych znajomości. Wśród użytkowników, szczególnie tych młodszych, dostrzega się dążenie do zdobycia jak największej liczby znajomych, co niewątpliwie odzwierciedla popularność danej osoby. Aby ułatwić komunikowanie się, wiele serwisów (m.in. Facebook i Nasza Klasa) dodało do swoich funkcjonalności czat umożliwiający natychmiastowy przekaz wiadomości pomiędzy zalogowanymi użytkownikami. Co właściwie robią online młodzi ludzie, oprócz aktualizowania swojego statusu, rozmawiania i wysyłania linków, zdjęć lub filmików? Odpowiedź brzmi: mnóstwo różnych rzeczy. Facebook oferuje kilkaset milionów stron, grup, wydarzeń, bezpłatnych gier i aplikacji.

Młodzi ludzie coraz częściej zaraz po powrocie do domu lub jeszcze przed wyjściem do szkoły sprawdzają wiadomości, przeglądają zdjęcia znajomych, czytają komentarze do swoich aktywności i sprawdzają liczbę „lajków”. Bardzo trudno jest im pozbyć się nawyku częstego logowania na portalach ▶



#### oŚwiatowe Trendy

#### **Blog *e-Safety in Schools***

Tematykę bezpiecznej szkoły w aspekcie bezpieczeństwa cyfrowego i cybernetycznego w Wielkiej Brytanii i w świecie szczegółowo naświetla świetnie wypozycjonowany, a zatem cieszący się dużą oglądalnością blog autorski *e-Safety in Schools*. Zawiera on wiele zasobów w postaci wiadomości, artykułów i linków do stron www wielu organizacji, grup społecznościowych i projektów związanych z tym tematem. Autorem blogu jest urzędnik hrabstwa Kent, zawodowo zajmujący się problematyką e-bezpieczeństwa.

[Więcej informacji](#)

▶ społecznościowych. Odwracają one uwagę od normalnych spraw i dekoncentrują, powodują, że młody człowiek nie jest w stanie bez nich funkcjonować.

Nie sposób odbyć choćby jednej zwykłej rozmowy z nastolatkami, by nie usłyszeć o popularnych portalach społecznościowych i tym, co się na nich dzieje. Kto dodał nowe kontrowersyjne zdjęcie, kto i jaki napisał komentarz – życie w sieci kwitnie przez 24 godziny na dobę. Z powodu zaangażowania młodych w internetowe znajomości, dochodzi do sytuacji, kiedy wirtualnymi znajomymi zostają nie tylko ludzie, których znają i z którymi utrzymują kontakt „w realu”, lecz także ci widziani raz w życiu, znajomi znajomych lub zupełnie obce osoby. To ostatnie zjawisko pojawia się coraz częściej i przybiera na sile szczególnie wśród młodszej młodzieży i dzieci oraz niestety wśród ludzi niezbyt dobrze radzących sobie ze znajomościami w realnym świecie. Poznanie kogoś nowego w sieci pozwala na zbudowanie relacji na innej płaszczyźnie niż w rzeczywistości – umieszczane w galeriach zdjęcia nie muszą być odbiciem realnego wyglądu, również posty publikowane na prywatnych ścianach mogą mijać się z prawdą. Być może dlatego niektóre znajomości po pewnym czasie same się kończą, ale są też takie, które przenoszą się do rzeczywistego świata – z lepszym czy gorszym skutkiem.

Niestety, w niektórych przypadkach okazuje się, że znajomy z internetu nie jest tym za kogo się podawał: wtedy czar znajomości pryska. Nastolatki podchodzą do zawierania wirtualnych przyjaźni w sposób nieracjonalny, często kreują siebie w sieci, tworzą swój mniej lub bardziej prawdziwy obraz – wszystko po to, by zaistnieć.

Według badań przeprowadzonych przez pracownię ARC Rynek i Opinia 40% respondentów odwiedza portale społecznościowe rano, tuż po przebudzeniu. „Serwisy te cieszą się popularnością przede wszystkim wśród młodych użytkowników Internetu w wieku 18–24 lata. Na Facebooku logują się oni dwa razy częściej niż starsi internauci” (Sala, 2001).

Młodzież korzystająca z portali społecznościowych bardzo chętnie udostępnia tam swoje statusy, aby „obwieszczać światu, co w danej chwili myślą, robią lub czują” (Levinson, 2010, s. 192). Jest to bardzo powszechne zjawisko, które daje możliwość przekazania informacji dużej grupie osób. W statusach użytkownicy zamieszczają również linki do stron internetowych, ciekawe cytaty lub inne informacje, które według nich są godne uwagi. Niekiedy jednak internauci zbyt lekkomyślnie traktują możliwość zamieszczania opisów: komentują swoje codzienne czynności lub zupełnie prywatne

aspekty życia, zapominając, że udostępniane informacje trafiają do szerokiego grona odbiorców.

Do aktywności młodzieży na portalach społecznościowych należy zaliczyć także zjawiska negatywne, w których uczestniczą, są ich ofiarami bądź sprawcami. Według amerykańskiego raportu *Nastolatki, życzliwość i okrucieństwo w mediach społecznościowych: jak amerykańscy nastolatki poruszają się w nowym świecie cyfrowego obywatelstwa*, „88% twierdzi, że było świadkami zachowań niegrzecznych lub wręcz okrutnych wobec innych osób. A 15% przyznało, iż samemu stało się celem niemiłego lub okrutnego działania ze strony rówieśnika. (...) 90% nastolatków ignoruje negatywne zachowania obserwowane lub doświadczane w Internecie” (Kowalczyk, 2011). Należy zwrócić uwagę, że portale społecznościowe wpłynęły na przeniesienie się tych sytuacji do cyberprzestrzeni, gdzie ich kontrolowanie wydaje się trudniejsze.

#### Uzależnienie od cyberprzestrzeni

Zdaniem Ph. Zimbardo nałóg (*addiction*) formalnie oznacza uzależnienie fizyczne i psychiczne „(...) które jest na tyle poważne, że dane zachowanie stało się przymusowe i jednostka nie ma nad nim wystarczającej dowolnej kontroli” (Zimbardo, 1998, s. 448). ▶



National Association of School Psychologists

Effective partners in the commitment to help school children and youth achieve their best. In school. At home. In life.

#### oŚwiatowe Trendy

### The National Association of School Psychologists (NASP)

Narodowe Zrzeszenie Psychologów Szkolnych (USA) realizuje i wspiera działania z zakresu psychologii szkolnej, polepszenia zdrowia i psychoprofilaktyki oraz zwiększenia szkolnych kompetencji dzieci. Z obszernej biblioteki zasobów online warto polecić dział związany z problematyką bezpiecznej szkoły.

[Więcej informacji](#)



▶ Jest to natrętna potrzeba ciągłego i coraz częstszego przyjmowania substancji lub niepoohamowany pociąg do powtarzania czynności wywołującej przyjemność – redukującej doznania negatywne. Istotą nałogu jest to, że powstrzymanie się od przyjmowania pewnej substancji czy wykonywania określonej czynności staje się problemem.

Z. Zaborowski ujmuje uzależnienie jako „(...) proces bądź jego efekt związany z wytwarzaniem się specyficznego związku między jednostką a jej czynnościami, zachowaniem, bądź między jednostką a innymi ludźmi, który charakteryzuje się ograniczeniem pola świadomości, pola decyzyjnego i wyborem często jednej tylko i to w sposób kompulsywny, alternatywy” (Zaborowski, 2001, s. 226).

Jak wynika z przytoczonych poglądów, uzależnienie to nic innego niż utrata kontroli nad swoim zachowaniem. W przypadku cyberprzestrzeni można mówić o uzależnieniu, gdy korzystanie z jej możliwości zaczyna przeszkadzać w normalnym życiu, w wykonywanej pracy, w kontaktach międzyludzkich, kiedy stanowi swoisty substytut rzeczywistego życia. Jest to nowe zjawisko, rozwijające się bardzo dynamicznie.

Interpretować je można w dwojaki sposób. Po pierwsze, jako uzależnienie od przedmiotów i czynności z nimi związanych, po dru-

gie – od treści przekazywanych przez media. Jest często konsekwencją nieradzenia sobie z problemami, zwłaszcza nieuświadomianymi i nienazwanymi. Ogarnia ono coraz szersze grono ludzi w różnym wieku, jednak największą grupę ryzyka stanowią dzieci i młodzież. To oni szukają dla siebie miejsca w świecie pędzącym w zastraszającym tempie, traktują cyberprzestrzeń jako odskocznnię, receptę na wszystkie problemy typowe w ich wieku.

Mechanizm uzależnienia od internetu działa podobnie do innych uzależnień. Najpierw występuje zainteresowanie i chęć spróbowania czegoś nowego, później powoli kontakt z cyberprzestrzenią zastępuje inne aktywności, prowadząc do utraty łączności z rzeczywistością. Człowieka wciąga świat wirtualny, który cieszy i satysfakcjonuje go bardziej niż realny. Tam odczuwa to, co powinien odczuwać wśród ludzi. U podstaw wszelkich uzależnień, bez względu na ich rodzaj, leżą podobne przyczyny i mechanizmy, podobne są również objawy i fazy przebiegu choroby. Nałóg niesie za sobą wyniszczenie fizyczne i psychiczne, czyni z człowieka niewolnika. Nieracjonalne korzystanie z cyberprzestrzeni powoduje zmiany somatyczne, ale nie mniej groźne okazują się zmiany w sferze psychicznej.

Mówiąc o zagrożeniach wynikających z uzależnienia od sieci, należy podkreślić, że

jednym z poważniejszych problemów jest syndrom IAD, na który zwraca uwagę M. Tanaś (1999; 2004). Należy on do nowej klasy uzależnień (*Internet Addiction Disorder*) i charakteryzuje się wewnętrznym przymusem „bycia online”, któremu wg statystyk ulega 18% użytkowników, spędzających w sieci ponad 70 godzin tygodniowo. IAD jest problemem złożonym i niejednorodnym. Osoby uzależnione od internetu uzyskują, często niemożliwe do zdobycia w inny sposób, złudne poczucie siły (funkcja kompensacyjna) i przynależności („zbiorowe ego”), „poczucie mocy” niosące za sobą elementy walki konkurencyjnej, a nawet rywalizacji (rekordy w sieci). Motywacje i cele niekontrolowanego korzystania z internetu są zwykle bardzo złożone i zindywidualizowane, odbijają się na stanie zdrowia, sile układu nerwowego i osobowości oraz na sytuacji życiowej osoby uzależnionej.

U osób uzależnionych, w skrajnych przypadkach, uniemożliwienie ponownego kontaktu ze źródłem uzależnienia może spowodować syndrom odstawienia, abstynencji, niekiedy o dramatycznym przebiegu. Lista ewentualnych objawów jest długa i przypomina objawy na tle nerwicowym – lęki, stany depresyjne, włącznie z próbami samobójczymi, swoisty dyskomfort psychosomatyczny, zaburzenia trawienne (np. zanik łaknienia), poczucie zmęczenia, wyczerpanie, osłabienie, ▶

### **Zadania szkoły w zakresie bezpieczeństwa uczniów w pracy z nowymi technologiami. Bezpieczeństwo informatyczne w szkole**

4 marca odbyło się zebranie konferencyjno-warsztatowe *Zadania szkoły w zakresie bezpieczeństwa uczniów w pracy z nowymi technologiami. Bezpieczeństwo informatyczne w szkole*. Konferencja była skierowana do dyrektorów, opiekunów szkolnych pracowni internetowych, nauczycieli przedmiotów informatycznych oraz pracowników administracji szkolnej. Jej tematyka koncentrowała się na zagadnieniach związanych z bezpieczeństwem zasobów informatycznych szkół oraz możliwościach zabezpieczeń serwerów szkolnych pracowni komputerowych.

Organizatorami spotkania były Kuratorium Oświaty w Warszawie oraz Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów.

Źródło



▶ bóle i zawroty głowy, bóle mięśni i stawów, nudności, zaburzenia widzenia. Pojawić się mogą także bezsenność w nocy z następczą sennością w ciągu dnia oraz lęk przed zaśnięciem spowodowany męczącymi koszmarami nocnymi lub różnymi sensacjami pojawiającymi się w stanie półsnu.

Głównymi predyspozycjami charakterologicznymi, które mogą sprzyjać uzależnieniu, są m.in. niska samoocena – brak wiary we własne siły, brak dojrzałości emocjonalnej – labilność uczuciowa, dominacja negatywnych uczuć i emocji, nieumiejętność budowania relacji społecznych, nieumiejętność radzenia sobie ze stresem i cierpieniem, negatywny wizerunek samego siebie, nieumiejętność nawiązywania kontaktów interpersonalnych. Warto zauważyć, że o ile dostrzega się wpływ czynników genetycznych w przypadku innych uzależnień, np. od alkoholu czy narkotyków, to o tyle nieznanym jest ich wpływ na powstawanie uzależnień od sieci.

Nieracjonalne korzystanie z cyberprzestrzeni może prowadzić do jeszcze innych objawów, takich jak problemy z zasypianiem, wzrost lęku i występowanie sennych koszmarów. Taki relaks nie wymaga żadnej aktywności fizycznej, nawet wychodzenia z domu, jest bardzo łatwym, lecz biernym sposobem spędzenia wolnego czasu. W dużym stopniu sprzyja lenistwu umysłowemu oraz obniże-

niu sprawności myślenia abstrakcyjnego. Zmniejsza się czas przeznaczony na sen, spotkania towarzyskie poza domem, zabawy z rówieśnikami, słuchanie radia, czytanie książek i czasopism, ruch na świeżym powietrzu, zajęcia domowe i uczestnictwo w innych formach spędzania czasu wolnego. Jednocześnie następuje redukcja liczby rozmów w rodzinie oraz ograniczenie czasu przeznaczonego na kontakty między rodzicami a dziećmi.

Zdaniem J. Bednarka (...), „wielogodzinne przebywanie dziecka w świecie *Cd-action* wpływa destrukcyjnie na jego życie osobowe, które przecież może rozwijać się tylko w relacji z innymi, żywymi osobami. Dziecko staje się niezdolne do nawiązywania żywej więzi z rówieśnikami, pojawia się swoisty autyzm, niemożność i niezdolność zrozumienia innego człowieka. Reakcje dziecka ze światem wirtualnym są całkowicie deterministyczne i mechaniczne, wobec tego nieświadomie dokonuje ono projekcji takich relacji na sytuację rzeczywistych relacji międzypersonalnych z rówieśnikami” (Bednarek, 2002, s. 252–253).

### **Ochrona dzieci i młodzieży przed zagrożeniami cyberprzestrzeni**

W cyberprzestrzeni można funkcjonować w oderwaniu od świata rzeczywistego, co

jest niezwykle niebezpieczne dla młodego człowieka, rozwijającego się i wkraczającego w społeczność. Ochrona przed nowymi zagrożeniami staje się największym wyzwaniem dla wielu środowisk, w tym w szczególności środowiska rodzinnego i szkolnego.

Zaburzenia związane z ucieczką dzieci w świat cyberprzestrzeni często tkwią w błędach wychowawczych popełnianych przez rodziców – mam na myśli nieumiejętność doboru metod wychowawczych, które powinny uwzględniać predyspozycje dziecka. Zbyt wygórowane i sprzeczne wymagania w stosunku do niego mogą powodować napięcia i frustracje. Innym źródłem zaburzeń prowadzącym do popadnięcia w uzależnienie jest zapominanie, że dziecko ma wiele potrzeb psychicznych, do których można zaliczyć przede wszystkim potrzebę bezpieczeństwa i przynależności. Ważnym czynnikiem jest brak świadomości rodziców, że przebywanie w cyberprzestrzeni może być uzależniające – dzieci wykazują tam wiele aktywności, które są dla nich niezwykle atrakcyjne, ale są narażone także na liczne niebezpieczeństwa.

Analiza zagrożeń pokazuje rodzicom, wychowawcom i nauczycielom, jak wiele problemów rodzą media i cyberprzestrzeń. Wzrasta więc rola szkoły związana z prowadzeniem działań profilaktycznych skiero-

### **Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w szkole i poza szkołą**

11 marca odbyła się konferencja *Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży w szkole i poza szkołą*. Konferencja, poruszająca zagadnienia związane z szeroko rozumianym bezpieczeństwem, adresowana była do dyrektorów szkół podstawowych, gimnazjów i szkół ponadgimnazjalnych. Wśród gości pojawili się m.in. Wicewojewoda Mazowiecki Dariusz Piątek, Mazowiecki Kurator Oświaty Karol Semik oraz Rektor Honorowy Wyższej Szkoły Menedżerskiej w Warszawie prof. dr Stanisław Dawidziuk.

Prelegenci, reprezentujący m.in. Komendę Stołeczną Policji, Komendę Wojewódzką Państwowej Straży Pożarnej oraz Wodne Ochotnicze Pogotowie Ratunkowe w Legionowie, przedstawili sposoby przeciwdziałania zagrożeniom oraz zakres współpracy oferowany szkołom w ramach edukacji bezpiecznych zachowań.

Organizatorem konferencji było Kuratorium Oświaty w Warszawie.

Źródło

wanych na wspieranie psychospołecznego rozwoju dzieci i młodzieży. Zadaniem szkoły jest przygotowanie młodego pokolenia zarówno do życia w realnym świecie z innymi, dla innych i wśród innych, jak i w cyberprzestrzeni (Miłkowska, 2001, s. 45).

Niewątpliwie rodzice mogą mieć wpływ na to, czego dzieci nie powinny robić w wirtualnej rzeczywistości. Pomocne dla nich będą programy profilaktyczne i działania umożliwiające kontrolę dostępu do informacji w internecie. Można również skorzystać z oprogramowania filtrującego, aby ochronić niepełnoletnich przed nieodpowiednimi treściami na stronach internetowych (Konovaluk, 2005, s. 41). Warto dowiedzieć się też, czy w szkole, do której uczęszcza dziecko, zostały wprowadzone jakiegokolwiek strategię uświadamiania w zakresie korzystania z komputera i internetu oraz przeciwdziałające cyberprzemocy, można również współpracować z nauczycielami i pozostałymi rodzicami.

Zabezpieczenia techniczne pomagają, ale żadne z nich nie zastąpi nauki, ponieważ życia nie da się w ten sposób filtrować. Warto przygotować dzieci do racjonalnego, bezpiecznego i mądrego korzystania z sieci, co będzie dla nich podstawową metodą obrony. Rozmowa jest więc nieodzowna. Wszystko powinno być starannie omówio-

ne, ze wskazaniem i wyjaśnieniem wszelkich zagrożeń, należy ukazać pozytywne i negatywne strony surfowania w sieci, co pozwoli dzieciom zrozumieć, dlaczego dostają zakazy od dorosłych.

Każdy rodzic powinien wychowywać swoje dzieci tak, aby miały one świadomość, że nie wolno nikogo prześladować i rozpowszechniać wiadomości mogących skrzywdzić innych. Trzeba uczyć je korzystania z nowoczesnych technologii z pożytkiem dla siebie i bez szkody dla innych, aby rozumiały, jakie prawa przysługują im oraz pozostałym ludziom, jakie zachowanie może sprawić przykrość. Konieczna jest więc rozmowa o ochronie własnej prywatności i szanowaniu prywatności innych (Ins@fe, 2008).

Dzieci powinny także wiedzieć, że należy zapisać obraźliwe czy wulgarne wiadomości, które otrzymały, oraz że mogą powiadomić o tym najbliższych. Nie wolno im również, bez wiedzy i kontroli osób dorosłych, korzystać z kamer internetowych. Oprócz tego muszą poznać netykietę, czyli zasady poprawnego zachowania w sieci – trzeba je uprzedzić, że nic co napiszą bądź zrobią w świecie wirtualnym, wbrew pozorom, nie jest anonimowe. Należy rozmawiać również o tym, jak radzić sobie w sytuacjach niezwykle groźnych, jakimi są pedofilia czy cyberprzemoc. Choć nie zawsze są to łatwe

tematy, młody człowiek korzystający z internetu musi znać niebezpieczeństwa, z którymi w każdej chwili może się zetknąć. Warto omówić możliwe scenariusze rozwoju danej sytuacji, a nawet przećwiczyć pewne schematy rozmów czy zachowań (Aftab, 2003, s. 209–210).

Aby uchronić dziecko przed zagrożeniami płynącymi z cyberprzestrzeni, należy zapoznać się z radami dla rodziców:

- Ustaw komputer w miejscu, do którego wszyscy domownicy mają dostęp.
- Nie karz dziecka za błędy, o których ci mówi.
- Rozmawiaj z dzieckiem.
- Nie bój się przyznać do niewiedzy.
- Baw się siecią, poznawaj ją.
- Surfuj po sieci ze swoim dzieckiem.
- Pokazuj dziecku wartościowe miejsca w sieci.
- Ustal z dzieckiem zasady korzystania z internetu i egzekwuj je.
- Porozumiewaj się z rodzicami kolegów i koleżanek dziecka.
- Ucz dziecko zasad bezpieczeństwa, nie strasz jednak zagrożeniami.
- Wychowuj do sieci.
- Wspomagaj się programami filtrującymi (Dobrołowicz, 2009, s. 19).

Obowiązkiem rodziców jest zadbanie o to, by dziecko nie zostało pochłonięte przez



### *Szkoła wolna od przemocy. Jak sobie radzić z bullyingiem?*

Wydział Wychowania i Profilaktyki zaprasza pracowników poradni psychologiczno-pedagogicznych i placówek doskonalenia nauczycieli, którzy zajmują się profilaktyką przemocy, promocją zdrowia lub wychowaniem oraz dyrektorów szkół i placówek systemu oświaty, specjalistów szkolnych, wychowawców na jednodniową konferencję *Szkoła wolna od przemocy. Jak sobie radzić z bullyingiem?*, która odbędzie się 11 kwietnia w siedzibie ORE w Warszawie.

[Więcej informacji](#)

[Program konferencji](#)

▶ wirtualny świat. Trzeba dostrzegać nie tylko pozytywne strony korzystania z komputera, lecz także zagrożenia wynikające ze spędzania wolnego czasu przed ekranem monitora. Należy zdać sobie sprawę z niebezpieczeństw, jakie niesie ze sobą nadmierne skupienie wokół tego, co dzieje się w świecie wirtualnym – dziecko zaczyna odcinać się od rzeczywistości, może mieć poczucie wyobcowania, izolacji, pogarszają się również jego stosunki interpersonalne i zanikają prawdziwie rodzinne kontakty (Noske, 2003, s. 20). Trzeba pamiętać, że często problem tkwi nie w samym internecie, lecz w tym, że rodzice nie wychowują swoich dzieci tak, aby potrafiły świadomie z niego

korzystać. Bowiem „rodzicielstwo to uczenie się w mgnieniu oka, konieczność reagowania na niespodzianki” (Aftab, 2003, s. 229). W ramach funkcji profilaktycznej ważne są następujące zadania szkoły:

- Ochrona młodego człowieka przed negatywnymi skutkami uczestnictwa w rzeczywistości wirtualnej;
- Kształtowanie umiejętności współpracy, współdziałania i współżycia w realnym świecie, wskazywanie wartości kontaktów międzyludzkich;
- Pomoc uczniom w rozumieniu sprzecznych wiadomości zawartych w internecie;
- Diagnozowanie uczniów uzależnionych i pomoc im;

- Propagowanie zdrowego trybu życia (Aftab, 2003, s. 46).

W profilaktyce zagrożeń powodowanych przez cyberprzestrzeń ważne są różnego rodzaju kampanie, konferencje i szkolenia z tego zakresu. Mają na celu uwrażliwienie nie tylko dzieci, lecz także rodziców i nauczycieli. Wiedza tych środowisk na temat uzależnień, patologii i cyberprzestępstw jest niewielka. W trosce o najmłodsze pokolenie powinno się podejmować wszelkie możliwe działania zmierzające do ochrony dzieci w cyberprzestrzeni.

**Anna Andrzejewska**

### Bibliografia

Aftab P., (2003), *Internet a dzieci: uzależnienia i inne niebezpieczeństwa*, Warszawa: Prószyński i S-ka. | Andrzejewska A., (2007), *Uzależnienie od mediów cyfrowych*, [w:] Pilch T. (red.), *Encyklopedia Pedagogiczna XXI wieku*, t. 6, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak”. | Bednarek J., (2002), *Media w nauczaniu*, Warszawa: MIKOM. | Braun-Gałkowska M., (2000), *Mechanizmy psychologiczne wyjaśniające wpływ gier komputerowych na psychikę dzieci*, [w:] Gała A., Ulfik I. (red.), *Oddziaływanie „agresywnych” gier komputerowych na psychikę dzieci*, Lublin: Wydawnictwo UMCS. | Dobrołowicz J., (2009), *Jak zapobiegać zagrożeniom płynącym z sieci?*, „Nauczanie Początkowe”, nr 1. | Ins@fe, UPC, (2008), *Bezpieczeństwo w sieci – elementarz dla całej rodziny* (dostęp dn. 5.03.2013). | Konowaluk H., (2005), *Internet jako problem wychowawczy*, [w:] Izdebska J., Sosnowski T. (red.), *Dziecko i media elektroniczne – nowy wymiar dzieciństwa. Komputer i Internet w życiu dziecka oraz obraz jego dzieciństwa*, Bydgoszcz: Wydawnictwo Trans Humana. | Kowalczyk M., (2010), *Młodzi a media społecznościowe* (dostęp dn.15.03.2012). | Levinson P., (2010), *Nowe nowe media*, Kraków: Wydawnictwo WAM. | Miłkowska G., (2011), *Miejsce szkoły w cyberprzestrzeni edukacyjnej*, „Edukacja”, nr 1. | Noske M., (2003), *Kształtowanie się społeczeństwa wirtualnego*, „Edukacja Medialna”, nr 4. | Sala M., (2011), *Sondaż: Internet zamiast śniadania* (dostęp dn. 8.02.2012). | Tanaś M., (1999), *Cywilizacja globalna, społeczeństwo informacyjne a kształcenie*, „Kultura i Edukacja”, nr 1. | Tanaś M. (red.), (2004), *Pedagogika @ środki informatyczne i media*, Warszawa–Kraków: WSP ZNP. | Zaborowski Z., (2001), *Problemy psychologii życia*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak”. | Zimbardo Ph.G., (1998), *Psychologia i życie*, Warszawa: PWN.

### Bibliografia uzupełniająca

Andrzejewska A., (2008), *(Nie)Bezpieczny komputer. Od euforii do uzależnienia*, Warszawa: Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej. | Andrzejewska A., Bednarek J. (red.), (2009), *Cyberświat – możliwości i zagrożenia*, Warszawa: Wydawnictwo Akademickie „Żak”.



**Anna Andrzejewska**

Doktor, pedagog w zakresie edukacji informatycznej i medialnej, specjalista do spraw zagrożeń cyberprzestrzeni. Pracownik naukowo-dydaktyczny uczelni pedagogicznych. Członek Zespołu ds. Bezpieczeństwa Dzieci w Cyberprzestrzeni przy Rzeczniku Praw Dziecka RP.

Autorka książek, m.in. *Patologie moralne w sieci* (2009), *Gry komputerowe i sieciowe. Nasze dziecko w wielkiej sieci* (2009), *Cyberświat – możliwości i ograniczenia* (2009), *(Nie)Bezpieczny komputer. Od euforii do uzależnień* (2008), *Magia szklanego ekranu – zagrożenia płynące z telewizji* (2007). Zajmuje się edukacją medialną, patologiami w cyberprzestrzeni oraz uzależnieniami od mediów cyfrowych.

Od lat prowadzi badania związane z wpływem najnowszych mediów na życie dzieci i młodzieży. Uczestniczka międzynarodowych i krajowych konferencji naukowych i sympozjów. Prowadzi szkolenia i warsztaty dotyczące zagrożeń powodowanych przez cyberprzestrzeń. Współautorka projektów badawczych. Współtwórcza wielu filmów dydaktycznych i aplikacji multimedialnych z ww. obszarów wiedzy. Jej zainteresowania naukowe dotyczą pedagogiki, psychologii, edukacji medialnej, cyberprzestrzeni, patologii społecznych.