



ÓSEMkowe WIEŚCI

Szkoła Podstawowa nr 8 im. Bolesława Zygmunta Wirskiego w Chełmie

2017/2018

WYDANIE
SPECJALNE

CYBER RĄDY

JAK CHRONIĆ KOMPUTER
PRZED WIRUSAMI

GRY DOBRE CZY ZŁE?

CZY WIESZ, ŻE...?

OZNACZENIA W GRACH

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA
W INTERNecie

ZAGROŻENIA WYNIKAJĄCE Z KORZYSTANIA Z INTERNETU MOŻEMY PODZIELIĆ NA KILKA RODZAJÓW:

psychiczne – uzależnienie, wirtualna rzeczywistość, oderwana od życia,
fizyczna – osłabienie wzroku, zła postawa,
społeczne – zachowanie nieetyczne, anonimowość, braku zahamowań, przestępczość komputerowa,
moralne – łatwy, niekontrolowany dostęp do niepożądanych informacji,
intelektualne – bezkrytyczne zaufanie do możliwości maszyny, „szok informacyjny”.

JAK CHRONIĆ KOMPUTER PRZED WIRUSAMI

Wirus komputerowy – program komputerowy posiadający zdolność powielania się, tak jak prawdziwy wirus, stąd jego nazwa. Wirus do swojego działania potrzebuje i wykorzystuje system operacyjny, aplikacje oraz tożsamość użytkownika komputera. Do zwalczania wirusów komputerowych stosuje się programy antywirusowe i skanery wykrywające szkodliwe oprogramowanie (anti-malware scanners).

Codziennie pojawiają się także ich nowe wersje więc, by skutecznie z nimi walczyć należy trzymać rękę na pulsie.

Antywirus to podstawa

Podstawową formą obrony jest instalacja oprogramowania antywirusowego. Nie trzeba od razu za niego płacić. Spora część producentów daje możliwość korzystania z antywirusa przez jakiś czas, pozwalający na sprawdzenie jego przydatności.

Firewall musi być

Zainstaluj zaporę ogniową, w szczególności jeśli używasz szybkiego łącza do Internetu (ostrzeże ona przed wszelkimi podejrzanymi działaniami. Blokuje ona ponadto wirusy oraz udaremnia ataki hakerów (oczywiście nie wszystkie).

Jeden antywirus, jeden firewall

Nie instaluj kilku programów antywirusowych i zapór firewall jednocześnie. Może bowiem dojść do sytuacji, że jeden z antywirusów natrafi na próbki wirusów (fragmenty ich kodów) innego programu i uzna je za zakażone. Tym sposobem może nawet dojść do sytuacji, że je po prostu usunie. Podobnie może stać się w przypadku firewalli. Najlepiej więc używać jednego programu antywirusowego i jednej zapory.



Częsta aktualizacja oprogramowania

Regularnie aktualizuj program antywirusowy. Nowe robale i trojany pojawiają się de facto codziennie. Z tego powodu powinniśmy jak najczęściej sprawdzać czy dostępne są aktualizacje zainstalowanego przez nas oprogramowania. Przynajmniej raz w tygodniu wykonuj skanowanie dysku.

Uważaj na załączniki

Nie wolno otwierać załączników pocztowych od nieznanych nadawców. W szczególności nie wolno ufać załącznikom wykonywalnym i aktywnym, czyli plikom "*.exe" "*.rar"czy "*.dll".

Internet nie jest bezpieczny

Bądź szczególnie uważny korzystając z zasobów sieci. Przede wszystkim wtedy, kiedy wchodzisz na nieznane strony, bądź uruchamiasz ściągnięte z nich pliki czy programy. Zachowaj ostrożność, kiedy logujesz się na portalach społecznościowych – ich systematycznie rosnąca liczba użytkowników sprawia, że prawdopodobieństwo ataku wzrasta.



Archiwizacja ważnych plików

Regularnie archiwizuj swoje ważne dane (twórz kopię bezpieczeństwa na nośnikach CD, DVD lub na kartach pamięci. W przypadku, gdyby jednak wirusowi udało się zainfekować jakiś plik masz jeszcze jedną jego wersję, z której możesz korzystać.

CZY WIESZ, ŻE... ?

GRY KOMPUTEROWE

- Gry komputerowe to bardzo popularna forma rozrywki dla dzieci i młodzieży. 60% dzieci w wieku 4-14 lat używa komputera do grania, a 94% nastolatków w wieku 12-17 lat gra w gry wideo,
- Chłopcy zdecydowanie częściej korzystają z gier komputerowych niż dziewczęta. Gra prawie 90% chłopców, ale tylko 40% dziewcząt,
- Ponad połowa (52,40%) chłopców gra codziennie,
- 62% dzieci poniżej 7 roku życia korzysta z gier na smartfonie lub tablecie,
- Prawie 85% gier wideo dostępnych na rynku zawiera treści związane z przemocą,



CYBERPRZEMOC

- Jedynie ok. 9% ofiar cyberprzemocy zgłasza problem nauczycielom, a 29% – rodzicom,
 - Aż 66% ofiar cyberprzemocy zna swoich prześladowców,
 - 6,8% młodzieży to jednocześnie sprawcy i ofiary (bully-victim),
- Są oni szczególnie narażeni na problemy w obszarze zdrowia psychicznego.
- Wszelkie dowody cyberprzemocy powinny zostać zabezpieczone. Należy zanotować datę i czas otrzymania materiału, treść wiadomości oraz – jeśli to możliwe – dane nadawcy (nazwę użytkownika, adres e-mailowy, numery telefonu komórkowego itp.) lub adres strony WWW, na której pojawiły się szkodliwe treści czy profil w serwisie społecznościowym.**

Źródła:

- The report of the APA Task Force on Violent Media, American Psychological Association, 2015
- Gry w życiu uczniów, Instytut Badań Edukacyjnych, 2014
- Badanie nadużywania Internetu przez młodzież w Polsce, EU-NET-ADB, 2012
- Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce, FDN, 2015

Źródła:

- Pyżalski J. Cyberbullying jako nowa forma agresji rówieśniczej wśród gimnazjalistów 2011.
- C. Salmivalli, E. Nieminen, Proactive and reactive aggression among school bullies, victims, and bully victims, Aggressive Behavior, 2001, 28, 30-44.

GRY – DOBRE CZY ZŁE?

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

Wpływają pozytywnie na: spostrzegawczość, reakcje na bodźce, zdolności przestrzenne, procesy myślowe oraz koncentrację uwagi. Poprawiają refleks i koordynację wzrokowo-ruchową oraz ćwiczą umiejętność współdziałania w grupie.

Nadmierne granie może spowodować problemy z koncentracją uwagi przez dłuższy czas, prowadzić do zaniedbywania nauki, aktywności fizycznej, kontaktów z rodziną i kolegami, rezygnacji z innych zainteresowań, a nawet do zaniedbywania czynności takich jak jedzenie czy sen. W skrajnych przypadkach może prowadzić 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.

Jak zachować bezpieczeństwo – wskazówki dla rodziców:

- 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.
- Zainteresuj 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 mikroplątałości.
- Pamiętaj, że istnieją minigry, 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.



GRY KOMPUTEROWE - OZNACZENIA

W naszym kraju gry komputerowe oznaczone są według 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 i poziomem rozwoju młodego użytkownika.



Brak ograniczeń wiekowych. Gra odpowiednia dla wszystkich dzieci powyżej 3 roku życia. Dopuszczalna jedynie łagodna, kreskówkowa przemoc. Brak scen mogących przestraszyć dziecko. Brak wulgaryzmów i erotyki.



Gry dla dzieci w wieku 7 lat i starszych. Dopuszczalna jedynie łagodna, kreskówkowa przemoc. Brak wulgaryzmów i erotyki. Te gry mogą zawierać sceny, które mogłyby przestraszyć najmłodsze dzieci.



Gry dla dzieci w wieku 12 lat i starszych. Mogą zawierać sceny przemocy, choć skierowane wobec postaci fantastycznych, oraz elementy nagości lub łagodniejsze przekleństwa.



Gry dla dzieci w wieku 16 lat i starszych. Mogą zawierać realistycznie pokazaną przemoc, treści erotyczne, wulgaryzmy, sceny hazardu oraz zażywania narkotyków.



Gry tylko dla dorosłych. Mogą przedstawiać drastyczne sceny przemocy, w tym przemoc wobec osób bezbronnych lub przemoc szczególnie intensywną. Oprócz tego mogą wystąpić mocne sceny erotyczne, wulgaryzmy, gloryfikacja hazardu lub zażywania narkotyków oraz dyskryminacja rasowa czy etniczna.





Gra zawiera sceny przemocy. Pokazane jest ranienie lub zabijanie ludzi zarówno w formie realistycznej, jak i fantastycznej.



Gra zawiera sceny bądź momenty, które mogą przestraszyć młodsze dzieci.



W grze występują zachowania seksualne bądź odniesienia do takich zachowań, jak również nagość lub sceny pornograficzne.



Gra zawiera elementy zachęty do uprawiania hazardu.



W grze używany jest wulgarny język. Chodzi zarówno o prze-kleństwa, jak również groźby, aluzje seksualne i bluźnierstwa.



Gra zawiera tryb online (rozgrywka w internecie z udziałem innych graczy).



Gra pokazuje sceny zażywania narkotyków lub zawiera pozy-tywne odniesienia do narkotyków.



Gra zawiera sceny dyskryminacji innych osób lub zachęca do takiej dyskryminacji.

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA W INTERNECIE

- Nie ufaj osobie poznanej przez Internet. Nigdy nie możesz być pewien, kim ona naprawdę jest. Mówi, że ma 8 lat, ale może mieć 40!
- Włączaj komputer tylko wtedy, gdy ktoś dorosły jest w domu.
- Nie spotykaj się z osobami poznanymi przez Internet! Zawsze skonsultuj to z rodzicami.
- Gdy coś Cię przestraszy lub zaniepokoi, wyłącz monitor i powiedz o tym dorosłemu. Powiedz też, jeśli szukając informacji, trafiłeś na stronę, która namawia do nienawiści lub do czegoś dziwnego.
- Nie zdradzaj nikomu swojego imienia ani adresu! Nie mów też, ile masz lat i do jakiej szkoły chodzisz. Nie podawaj numeru telefonu.
- Wymyśl sobie jakiś fajny nick, czyli internetowy pseudonim. Wykorzystaj imię bohatera ulubionego filmu lub słowo z piosenki. Użyj swojej fantazji.
- Nie dokuczaj innym. Pamiętaj, że w Internecie obowiązuje zasada nieużywania brzydkich słów. Traktuj innych tak, jak byś chciał, żeby Ciebie traktowano.
- Długie korzystanie z komputera szkodzi zdrowiu i może być przyczyną wielu innych problemów, np. w szkole. Nie zapominaj o sporcie i innych rozrywkach.
- Dbaj o swoje hasło jak o największą tajemnicę. Wymyśl takie, które będzie trudne do odgadnięcia. Niech to nie będzie Twoje imię ani imię najlepszej przyjaciółki.
- Dbaj o bezpieczeństwo swoich przyjaciół. Nie podawaj nikomu ich danych, nie publikuj zdjęć bez ich zgody. Nie wiesz, jaki ktoś zrobi z nich użytek, a kiedy je wysyłasz lub umieszczasz w Internecie, nie masz już nad nimi kontroli.
- Zabezpiecz komputer. Używaj dobrego programu antywirusowego, dbaj, by baza wirusów była aktualna. Nie otwieraj e-maili od nieznajomych, nie klikaj na linki podesłane przez obcą osobę – mogą Ci zawirusować komputer!
- Szanuj prawo własności w Sieci. Zawsze podawaj źródło pochodzenia materiałów znalezionych w Internecie.
- Chroń swoją prywatność!
- Zadbaj o swój wizerunek. Jeśli publikujesz w sieci swoje zdjęcia, zadbaj, by widzieli je tylko Twoi znajomi. Nie umieszczaj w sieci zdjęć, które mogą Ci zaszkodzić dziś lub za jakiś czas.
- Mów, jeśli coś jest nie tak!
- W sytuacji, kiedy ktoś lub coś Cię w internecie zaniepokoi lub wystraszy, koniecznie opowiedz o tym rodzicom lub innej zaufanej osobie dorosłej. Możesz w takiej sytuacji skontaktować się z Telefonem Zaufania dla Dzieci i Młodzieży, dzwoniąc pod bezpłatny numer 116 111.
- Nie reaguj agresją na agresję.
- Korzystaj z umiarem z internetu!
- Pomyśl kilka razy zanim wyślesz wiadomość, e-mail czy sms-a. Kiedy klikniesz „wyślij”, nie można już tego cofnąć.
- Jeśli ktoś nęka Cię w sieci, nabija się z Ciebie, wysyła Ci obraźliwe e-maile, sms-y, zadaje Ci na czacie, w mailu lub przez komunikator jakieś krępujące pytania, wypytuje Cię o prywatne dane, nalega na spotkanie... możesz liczyć na pomoc dzwoniąc na numer 0 800 100 100 lub helpline.org.pl

Przepisy prawne, do których można się odwołać w przypadkach przemocy rówieśniczej w sieci to:

art. 216 kk (zniewaga), art. 212 kk (zniesławienie), art. 267 i 268a kk (włamanie), art. 190 i 191 kk (groźby), art. 190a kk (nękanie), art. 23 i 24 kc (naruszenie wizerunku dziecka).

ZESPÓŁ REDAKCYJNY ÓSEMKOWYCH WIEŚCI:



Dziennikarze:

- Martyna Fic
- Aleksandra Kostecka
- Martyna Lewkowicz
- Lidia Mazurek
- Agata Mikulska
- Natalia Misiec
- Zuzanna Południuk
- Oliwia Rutkowska
- Aleksandra Tyszek



Opiekunowie:

- p. Agata Wojtasiuk
- p. Paweł Kudyba

