



## TELEWIZJA I KOMPUTER

Telewizja i komputer ma wpływ na rozwój dziecka – jest to naukowo dowiedziony fakt. Są one ISTOTNYM środkiem wychowawczym. Od Rodziców zależy, czy będzie to środek służący prawidłowemu rozwojowi, czy też będzie oddziaływać negatywnie na ich dzieci.

### Możliwości i szanse, które daje telewizja i komputer:

- dostarczają informacji
- są źródłem rozrywki
- rozwijają zainteresowania
- dostarczają wiedzy o świecie
- pomagają w nauce języków obcych
- wyrównują szanse

### Zagrożenia płynące z telewizji i komputera:

- pokazują nierzeczywisty świat (u dzieci bardzo łatwo zaciera się granica między rzeczywistością a fikcją)
- pokazują wzorce zachowań i relacji między ludźmi (często negatywne)
- kształtują postawy (niestety często negatywne: zachowana agresywne, złośliwe)
- kształtują światopogląd
- kształtują hierarchię wartości
- dostarczają wielu, bardzo intensywnych bodźców, które obciążają układ nerwowy dzieci, co może przejawiać się zmęczeniem, nadmiernym pobudzeniem, niską koncentracją, reakcjami lękowymi (dzieci bardzo silnie przeżywają to, co widzą na ekranie)
- kształtują nawyk spędzania czasu wolnego (obniża inicjatywę, twórczą wolę i fantazję)
- kształtują postawę konsumpcyjną

Naucz swoje dziecko korzystania z telewizji i komputera:

#### 1. Kontroluj czas

Dziecko powinno tyle czasu poświęcać na telewizję i komputer, na ile pozwala jego wiek i stopień rozwoju:

4 – 5 latki mogą oglądać krótkie programy, najlepiej tylko dobranocki (około 30min),  
6 – 9 latki mogą oglądać telewizję (komputer) do 45 minut,  
10- 14 latki bez szkody dla zdrowia mogą oglądać programy, grać w gry przez 60 minut,  
a jeśli dłużej to z przerwą na odpoczynek od emocji.

Ograniczając dzieciom dostęp do telewizji i komputera musimy zaproponować im coś w zamian.

## 2. Kontroluj, co oglądasz.

Zwracamy uwagę na wiek, od którego przeznaczone są dane programy telewizyjne, gry. Informacje te są wskazówką, że w danych programach, czy grach mogą znajdować się treści, obrazy nieodpowiednie dla dzieci młodszych.



### 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.

Opisy zamieszczone z tyłu opakowania podają najważniejsze przyczyny przeznaczenia gry dla danej grupy wiekowej. Jest osiem takich opisów: przemoc, wulgaryzmy, lęk, narkotyki, seks, dyskryminacja, hazard i gra w Internecie z innymi ludźmi.



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.

### 3. Oglądaj z dziećmi i rozmawiaj, zadawaj pytania, odpowiadaj na pytania.

Nie pozostawiaj dziecka po obejrzanym filmie, programie bez komentarza. Dziecko samo nie potrafi ocenić obejrzanego materiału pod kątem wartości, potrzebuje do tego wskazówek dorosłego. Ucz dziecko krytycznego odbioru przekazu medialnego.

### 4. Ucz wyboru wartościowych programów, gier.

Rozmawiaj z dzieckiem na temat tego dlaczego na jedne rzeczy mu pozwalasz, a na inne nie. Rozmawiajcie o tym co jest dobrego, wartościowego w danym programie, grze a czego należy unikać i DLACZEGO.

### 5. Daj przykład jak korzystać z telewizji, komputera.

Pamiętaj, że Twoje zachowanie, Twój sposób korzystania z telewizji i komputera to WZÓR, który dziecko naśladuje!