

**Zagadnienie: Mądry wybór w świecie gier.**

*Dowiedz się, jakie są pozytywne skutki oraz zagrożenia gier komputerowych.*

**Materiały do zajęć:**

W gry komputerowe i gry wideo grają obecnie miliony ludzi na świecie. Są one dostępne na płytach CD/DVD, na stronach internetowych, konsolach czy w telefonach komórkowych i smartfonach. Ogromna grupa graczy to dzieci i młodzież, dla których gry są powszechną formą spędzania wolnego czasu. Grać zaczynają dzieci coraz młodsze, nierzadko już w wieku przedszkolnym. Jeśli gry są odpowiednio dobrane do wieku i możliwości dziecka, mogą być dla niego doskonałym źródłem nauki i rozrywki. Niestety badania wskazują, że ponad połowa dzieci gra w gry nieodpowiednie do ich wieku. Wiele powszechnie dostępnych gier zawiera treści zdecydowanie nieprzeznaczone dla dzieci: sceny pokazujące przemoc, treści seksualne, zachowania przestępcze czy używanie narkotyków. Przesycone agresją i przemocą gry prowadzą do wzrostu poziomu agresji u najmłodszych graczy i desensytyzacji – utraty wrażliwości na realną przemoc wobec innych ludzi. Coraz częściej też dzieci i młodzież wycofują się z rzeczywistego świata zabawy i kontaktów społecznych z rodziną i rówieśnikami. Uciekają w wirtualny świat gier, zaniedbują obowiązki i dotychczasowe zainteresowania

Polecam Ci zapoznanie się z tematem, korzystając z linku poniżej.

<https://www.youtube.com/watch?v=h7u7gxpfolU>