

Warszawa, 20 marca 2017 r.

DPPI-DPPI.070.2.2017.RLS

Szanowni Państwo,
Dyrektorzy i Nauczyciele,

zgodnie z art. 4a ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty¹ szkoły i placówki zapewniające uczniom dostęp do internetu są obowiązane podejmować działania zabezpieczające uczniów przed dostępem do treści, które mogą stanowić zagrożenie dla ich prawidłowego rozwoju, w szczególności zainstalować i aktualizować oprogramowanie zabezpieczające.

O doborze konkretnych środków i form realizacji litery przepisu 4a decyduje dyrektor szkoły, ponieważ zgodnie z ustawą o systemie oświaty (art. 39 ust. 1 pkt 3), sprawuje opiekę nad uczniami oraz stwarza warunki harmonijnego rozwoju psychofizycznego poprzez aktywne działania prozdrowotne.

Zapis ten utrzymano również w ustawie z dnia 14 grudnia 2016 r. Prawo oświatowe²(art., 27). Ponadto w art. 1 pkt. 21 tej ustawy podkreślono, że system oświaty zapewnia w szczególności upowszechnianie wśród dzieci i młodzieży wiedzy o bezpieczeństwie oraz kształtowanie właściwych postaw wobec zagrożeń, w tym związanych z korzystaniem z technologii informacyjno-komunikacyjnych, i sytuacji nadzwyczajnych.

W związku z niepokojącymi doniesieniami dotyczącymi pojawiających się zagrożeń w internecie zwracam się z uprzejmą prośbą o zwrócenie szczególnej uwagi na poniższe informacje.

Jednocześnie proszę o zorganizowanie spotkań z rodzicami i uczniami, podczas których możliwe będzie omówienie kwestii dotyczących bezpiecznego korzystania z zasobów internetu przez uczniów.

Gry komputerowe to bardzo popularna forma rozrywki dla dzieci i młodzieży. 60% dzieci w wieku 4-14 lat używa komputera do grania³, a 94% nastolatków w wieku 12-17 lat gra w gry wideo⁴.

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.

¹Dz.U. z 2016 r., poz. 1943 z późn.zm.

² Dz. U., poz. 59.

³Gry w życiu uczniów, Instytut Badań Edukacyjnych, 2014.

⁴ The report of the APA Task Force on Violent Media, American Psychological Association, 2015.

Jednak nadmierne granie może powodować problemy z koncentracją uwagi przez dłuższy czas, zaniedbywania nauki, aktywności fizycznej, kontaktów z rodziną i kolegami. Może ono prowadzić również do rezygnacji z innych zainteresowań, a nawet zaniedbywania czynności takich, jak jedzenie czy sen. W skrajnych przypadkach doprowadzić nawet do uzależnienia.

W naszym kraju wiele gier komputerowych oznaczonych jest wg 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. Na stronie internetowej www.pegi.info można sprawdzić klasyfikację gry i jej kategorię wiekową.

W systemie PEGI poza klasyfikacją wiekową można znaleźć oznaczenia informujące o potencjalnie szkodliwych treściach występujących w grze, takich jak przemoc, wulgaryzmy czy hazard. Przed zakupem gry warto zapoznać się z jej klasyfikacją, aby podjąć przemyślaną decyzję.

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.

Media donoszą o nowej grze pn. „Blue Whale Challenge” czyli „niebieski wieloryb”, która pojawiła się w internecie i zagraża życiu dzieci oraz nastolatków. Z doniesień medialnych wynika, że początek gry miał miejsce w Rosji, gdzie już ponad setka młodych internautów popełniła samobójstwo.

Z doniesień mediów wynika, że gra jest bardzo popularna i wzbudza zainteresowanie młodych internautów. Psychologowie ostrzegają, że szczególnie narażone na udział w grze są osoby o niskiej samoocenie i poczuciu własnej wartości.

Z informacji uzyskanych przez Ministerstwo Edukacji Narodowej wynika, że aktualnie Prokurator Okręgowy w Szczecinie prowadzi śledztwo w sprawie usiłowania doprowadzenia trójki małoletnich do targnięcia się na własne życie pod wpływem wspomnianej gry.

Mając na uwadze powyższe informacje zwracam się z prośbą o podjęcie działań zmierzających do zapoznania rodziców z zagrożeniami płynącymi z uczestnictwa we wspomnianej grze, szczególnie tymi tragicznymi. Warto podkreślić, że nie wszystko, co pojawia się w internecie, chociaż modne, jest bezpieczniej rozsądne. Podejmowane działania nie powinny w żaden sposób przyczyniać się do reklamy wyżej wymienionej gry wśród dzieci.

Proszę również, aby podczas spotkań z rodzicami zachęcać ich do rozmowy z dzieckiem, omówienia jego aktywności w internecie, dopytania o ewentualne problemy, z jakimi być może się boryka. Dodatkowo istotne jest, aby zwrócić uwagę na zachowanie ucznia w ostatnim czasie –jego ogólne samopoczucie, poziom zmęczenia, rodzaj filmów i muzyki jakiej słucha. Należy również wspomnieć o możliwości założenia filtrów ochrony rodzicielskiej, aby uchronić dziecko przed szkodliwymi treściami.

Poniżej przekazuję informacje zamieszczam dotyczące zachowania bezpieczeństwa w korzystaniu z gier komputerowych⁵:

- 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 mikropłatności.
- 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.

Gdzie można uzyskać pomoc⁶

W celu uzyskania porad i wskazówek rodzice mogą dzwonić pod nr telefonu 800 100 100, oferujący bezpłatną i anonimową pomoc dla dorosłych (rodziców, nauczycieli, pedagogów). Dzieci i młodzież, którzy potrzebują pomocy, chcą z kimś porozmawiać

⁵ Wskazówki pochodzą z broszury pt.: „Zagrożenia w Internecie. Zapobieganie-reagowanie. Gry komputerowe”. Broszura dostępna jest pod adresem: <https://www.ore.edu.pl/materialy-do-pobrania/category/55-profilaktyka-agresji-i-przemocy>.

⁶ Więcej o bezpieczeństwie dzieci i młodzieży w Internecie: www.dyzurnet.pl, www.ore.edu.pl, www.akademia.nask.pl, www.kursor.edukator.pl, www.saferinternet.pl, www.plikifolder.pl.

o swoich problemach mogą dzwonić pod nr telefonu 800 121212 (Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży Rzecznika Praw Dziecka).

Pozostałe działania MEN

W projekcie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych, która zacznie obowiązywać od roku szkolnego 2017/2018 podkreślono, że **jedną z najważniejszych umiejętności rozwijanych**

w ramach kształcenia ogólnego w szkole podstawowej jest m.in. sprawne i odpowiedzialne posługiwanie się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi w procesie uczenia się. Wskazano również, że szkoła podstawowa przygotowuje uczniów do świadomego i odpowiedzialnego korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK). Wyposaża ich w kompetencje potrzebne do korzystania z różnych cyfrowych zasobów informacyjnych, wyszukiwania i krytycznej analizy informacji, bezpiecznego poruszania się w przestrzeni cyfrowej, w tym nawiązywania i utrzymywania opartych na wzajemnym szacunku relacji z innymi użytkownikami sieci.

W ramach realizowanego od 1 września 2016 r. pilotażu programowania, poprzedzającego wprowadzenie w roku szkolnym 2017/2018 do podstawy programowej nauki programowania już od pierwszego etapu edukacyjnego, prowadzony jest szereg działań (szkolenia, warsztaty, konferencje, przygotowanie materiałów informacyjnych i szkoleniowych) dla nauczycieli, pomagających im przygotować się do realizacji tego zadania. Wzrost kompetencji w zakresie wykorzystywania TIK na zajęciach pozwoli na sprawniejsze reagowanie w przypadkach zaobserwowanego niewłaściwego wykorzystania urządzeń cyfrowych przez uczniów.

Uprzejmie informuję, że w ramach celu szczegółowego Nr 1 Rządowego programu wspomagania w latach 2015–2018 organów prowadzących szkoły w zapewnieniu bezpiecznych warunków nauki, wychowania i opieki w szkołach – „Bezpieczna+” (przyjęty uchwałą nr 89 /2015 R.M.), przez Stowarzyszenia Miasta w Internecie i Fundację Nowoczesna Polska, jest realizowane zadanie publiczne pn. „Poprawa kompetencji pracowników szkoły, uczniów i ich rodziców w zakresie bezpiecznego korzystania z cyberprzestrzeni oraz reagowania na zagrożenia”.

Zadanie polega na opracowaniu i wdrożeniu warsztatów skierowanych do uczniów, rodziców i nauczycieli oraz opracowania pakietów materiałów edukacyjnych przeznaczonych dla uczniów, rodziców i nauczycieli z zakresu bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni i bezpiecznego korzystania z nowych technologii. Realizatorzy projektu prowadzą szkolenia wyłonionych spośród nauczycieli edukatorów prowadzących warsztaty w szkołach, rozpowszechniają

przygotowane materiały edukacyjne oraz we współpracy kuratorami oświaty przeprowadzają spotkania informacyjne. Warsztaty odbywają się w szkołach na terenie całego kraju oraz dodatkowo są wspomagane działaniami e-learningowymi prowadzonymi na internetowej platformie edukacyjnej przygotowanej przez każdego z realizatorów zadania:

www.cyfrowobezpieczni.pl oraz www.cybernauci.edu.pl.

W wyniku realizacji projektów przyjętych w konkursie zostały opracowane liczne materiały informacyjno-edukacyjne z zakresu bezpiecznego korzystania z internetu oraz modele działań interwencyjnych.

Mając na uwadze dużą przydatność powstałych produktów także w ramach innych projektów w działaniach wychowawczo-profilaktycznych w szkołach i placówkach oświatowych, Ministerstwo Edukacji Narodowej zamieściło informacje na stronie internetowej wraz z „Standardem bezpieczeństwa online placówek oświatowych” oraz innymi materiałami⁷.

Dodatkowo, w Ministerstwie Edukacji powstaje Zespół, którego zadaniem jest podjęcie szerokorozumianych działań prewencyjnych na rzecz bezpieczeństwa uczniów w internecie.

Nie zapominajmy, że problemy dzieci i młodzieży, mimo że dla nas dorosłych wydają się błahe i nieistotne, dla nich mogą być bardzo poważne, niekiedy wydają się być sytuacją bez wyjścia.

Dziękując Państwu za dotychczasowe uwrażliwianie uczniów w zakresie bezpiecznego korzystania z zasobów internetu proszę o dalsze działania dotyczące cyberbezpieczeństwa.

Z wyrazami szacunku

Maciej Kopec
Podsekretarz Stanu
/ – podpisany cyfrowo/

⁷ Dostępnymi pod adresem: <https://bezpiecznaszkola.men.gov.pl/programy/bezpieczna-i-przyjazna-szkola/dzialania-krajowe/>. Materiały na temat bezpieczeństwa i zagrożeń w sieci dostępne są również na stronie: <http://bezpiecznyinternet.edu.pl/>.

Na stronie internetowej Fundacji Odkrywców Innowacji i Fundacji Drabina Rozwoju <http://wiedza.bezpiecznyinternet.edu.pl/wyszukiwarka/wybor> powstała także baza, która zawiera wyselekcjonowane materiały na temat bezpieczeństwa i zagrożeń w sieci. W sumie zawiera ona 393 pozycje wydawnicze uporządkowane tematycznie wraz z linkami. W bazie zebrano i opisano również 133 hasła/definicje związane z terminologią internetową oraz 60 działań realizowanych na rzecz bezpiecznego korzystania z internetu.

Na stronie internetowej Fundacji Dla Kultury.pl: www.ambasadorzy.kulturaonline.pl działa platforma e-learningowa, na której zamieszczone są szkolenia.

