

DZIECKO W ŚWIECIE GIER KOMPUTEROWYCH



GRY KOMPUTEROWE : gry i zabawy z wykorzystaniem komputera.

Cel → dostarczenie rozrywki



CECHY GIER KOMPUTEROWYCH:

- **Interaktywny charakter** – gracz ma dużą swobodę działania oraz wpływ na rozwój gry.
- **Fikcyjność osób i zdarzeń** – dziecko uczestniczy w „sztucznym świecie”, poznaje wyimaginowaną rzeczywistość, ma poczucie złudnego zadowolenia, sukcesu a także bezpieczeństwa.



**ŚWIAT REALNY TRACI NA
ATRAKCYJNOŚCI !**

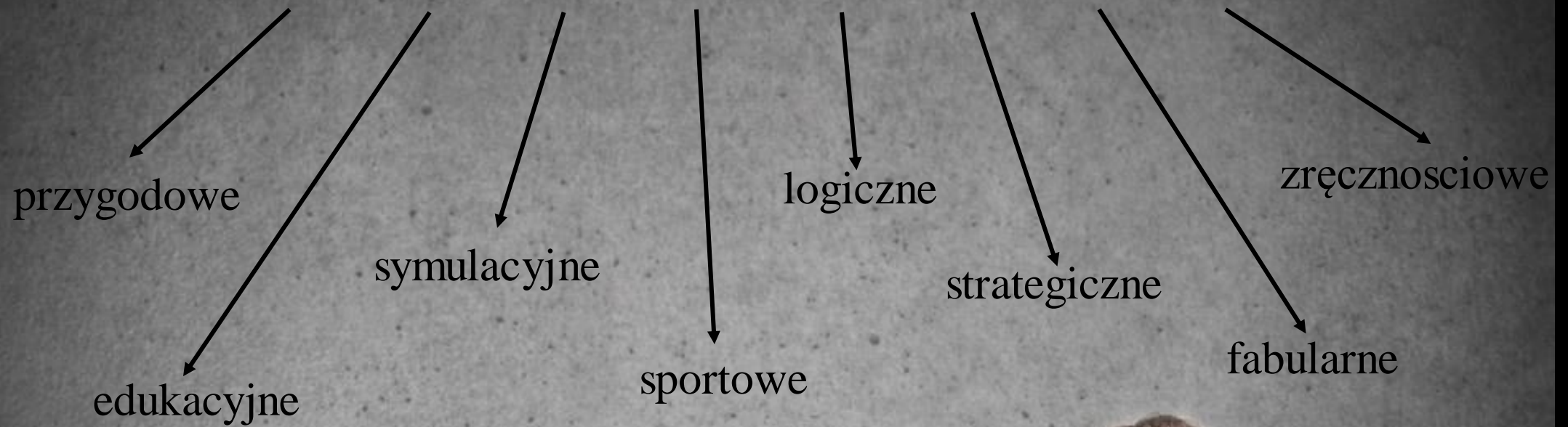


CZYNNIKI ŚWIADCZĄCE O ATRAKCYJNOŚCI GRY KOMPUTEROWEJ:

- dobrowolność,
- brak ograniczeń w czasie i przestrzeni,
- intensywność i zmienność akcji,
- podporządkowanie się określonym regułom,
- powtarzalność zdarzeń,
- odrealnienie.



RODZAJE GIER KOMPUTEROWYCH:

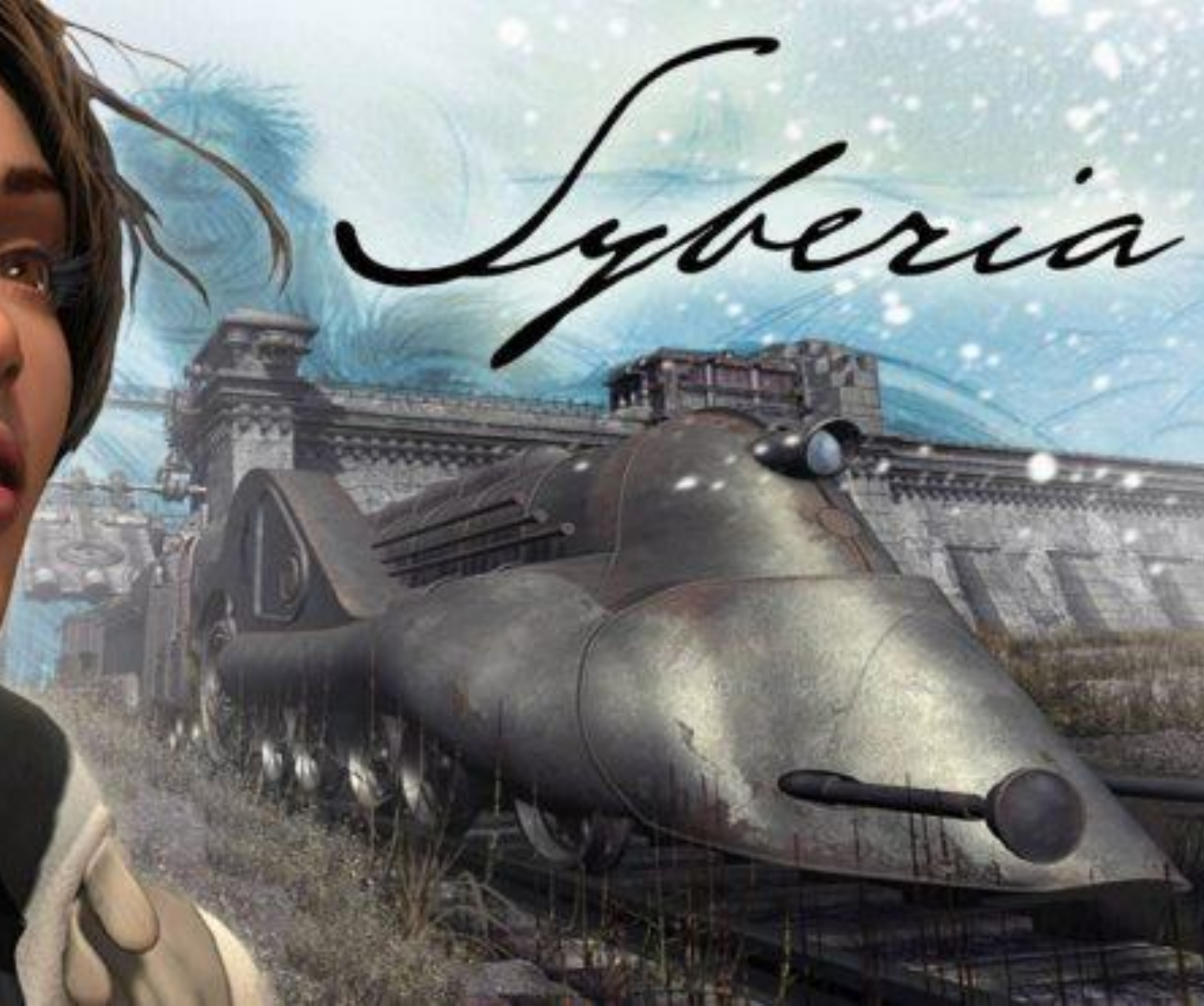


PRZYGODOWE

Gracz wciela się w rolę zazwyczaj samotnego bohatera, który ma do wykonania ważną misję od której powodzenia może zależeć np. los świata. Gra taka zazwyczaj oferuje wiele zagadek.



Syberia

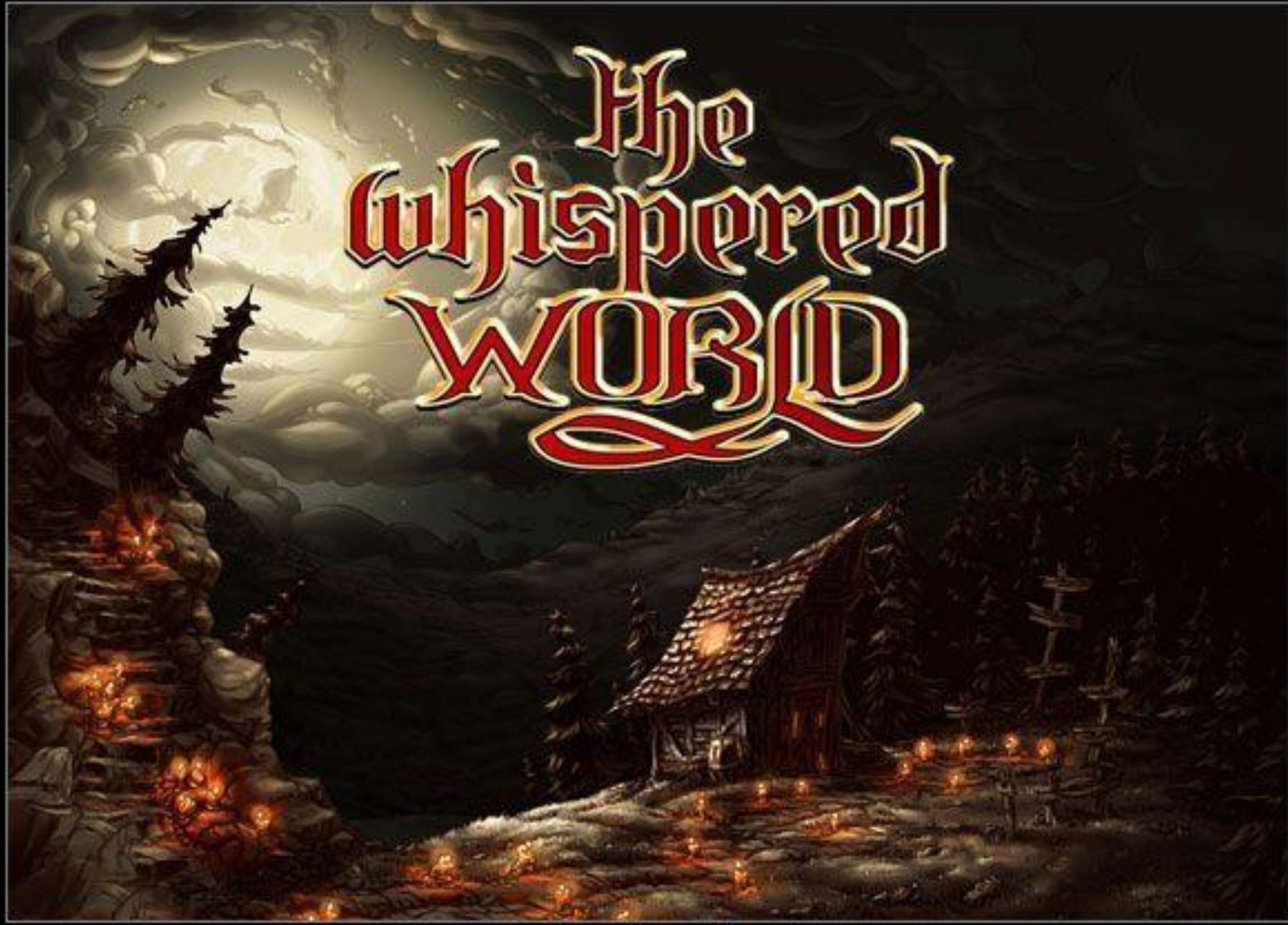


MYST

MASTERPIECE EDITION



The Whispered World



THE WALKING DEAD

THE TELLTALE SERIES

THE FINAL SEASON




LIFE IS
STRONGE

BEFORE THE STORM



ZREĆCZNOŚCIOWE

A young child with long brown hair and large black-rimmed glasses is looking intently at a laptop screen. The child is wearing a grey and white striped shirt. The background is a soft, out-of-focus indoor setting.

Ten rodzaj gier jest zdecydowanie najpopularniejszy. Zaliczamy do nich m. in. FPS, bijatyki, gry platformowe, gry z poruszającym się po ekranie celownikiem. Takie gry wymagają od gracza logicznego myślenia, spostrzegawczości ale także refleksu oraz sprawnego posługiwania się myszką bądź joypadem.



MORTAL KOMBAT X





WORMS 3™



COUNTER STRIKE
GLOBAL OFFENSIVE

PAC-MAN[®]





New **SUPER MARIO BROS.**™

GUITAR HERO

The Aerosmith logo, featuring a stylized star with wings and the band's name in a gothic font.

The image features a close-up of a soldier's face and upper body as he wades through clear blue water. He is wearing a military vest and has a determined, intense expression. A large, dark assault rifle is held in his right hand, partially obscuring the left side of the frame. The water is bright and reflects the surrounding environment. The word "FARCRY" is superimposed in the center in a large, white, distressed font with a dark outline and a registered trademark symbol (®) at the end.

FARCRY[®]



The Elder Scrolls V

SKYRIM



CALL OF DUTY[®]

APOCALYPSE

FABULARNE

Gracz wciela się w bohatera,
którego może ulepszać bądź
podnosić mu różne umiejętności.



DIABLO





WORLD
OF
WARCRAFT™



FINAL FANTASY



Fallout

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

THE
WITCHER
WILD HUNT





METIN 2

THE DARK DRAGONS

TIBIA



Setahil Prita Pirolah Nagot Salvator Aranodie Arabitus El Chiquit

Happy De Lorde Alagoar Soddian

Leon Eric Beeaxidic

Bal Christa

Donyas Fli Komikazy Iowa Heston P.

Pito Malon

GOthic II

SEQUEL



SYMULACYJNE

Dzięki tym grom możemy sprawdzić jak to jest kierować różnymi pojazdami bądź doświadczyć symulacji życia ludzkiego. Gry z tego rodzaju kładą największy nacisk na realizm. Otoczenie oraz fizyka muszą przypominać w jak największym stopniu świat realny.





FlightGear

Flight Simulator for Ubuntu

The SIMS 4



TYCOON

A Roblox character with a yellow face, wearing a red and black plaid jacket over a black t-shirt with the word 'suprem' on it, and tan pants with white sneakers. The character is lying on their back in a vast sea of green banknotes, with their arms raised. Three yellow and blue beach balls are floating in the air around the character.

SIMULATOR



FIFA 18



SPORTOWE

W tym przypadku gry pozwalają się wcielić w rolę np. piłkarza, koszykarza itp. oraz rozwijać jego umiejętności.





FOOTBALL MANAGER

2018

TM



FIFA 18



A promotional image for the Tennis World Tour. The background is a vibrant blue with bright, out-of-focus stadium lights. In the foreground, three tennis players are featured: a woman on the left wearing a white Adidas visor and a white top, a man in the center wearing a dark blue Nike headband and a dark blue Nike zip-up jacket with a white 'F' logo, and a man on the right wearing a light blue shirt and white wristbands. Below the players, the text 'TENNIS' is written in a large, bold, white, italicized font, with a horizontal line underneath it. Below the line, the words 'WORLD TOUR' are written in a smaller, bold, white, italicized font. At the bottom of the image, a wide-angle shot of a tennis stadium is visible, showing a blue tennis court with white lines, a net, and a large crowd of spectators in the stands.

TENNIS
WORLD TOUR

A promotional image for PES 2018 featuring five Paris Saint-Germain players in their blue and red kits. The players are shown in various dynamic poses on a soccer field at night, with stadium lights and a crowd in the background. The text 'PES 2018' is prominently displayed in the center, with 'PRO EVOLUTION SOCCER' written below it.

PES 2018
PRO EVOLUTION SOCCER



 **NBA 2K16**



ProCycling Manager

Season 2017

LOGICZNE

Wymagają od gracza rozwiązywania ciągu zadań logicznych w celu przejścia do kolejnych poziomów, a w efekcie przejścia całej gry.



ANGRY BIRDS



..:Saper...

Gra O programie

000 ☹ 0000

	1								
	2	1	1						
	2		1						
		2	1						
					1	1	1		
		2	1		1		1		
			1		1		1		
			2	2	3		1		
							1		
			2	2	3	2	1		

TETRIS



Candy Crush

SAGA



Learn Animals™



STRATEGICZNE

Wywodzą się z gier planszowych, których celem jest kierowanie zorganizowaną jednostką bądź państwem dla osiągnięcia zwycięstwa militarnego lub ekonomicznego. Są to zazwyczaj gry dla osób starszych, których ukończenie może zająć bardzo dużo czasu.



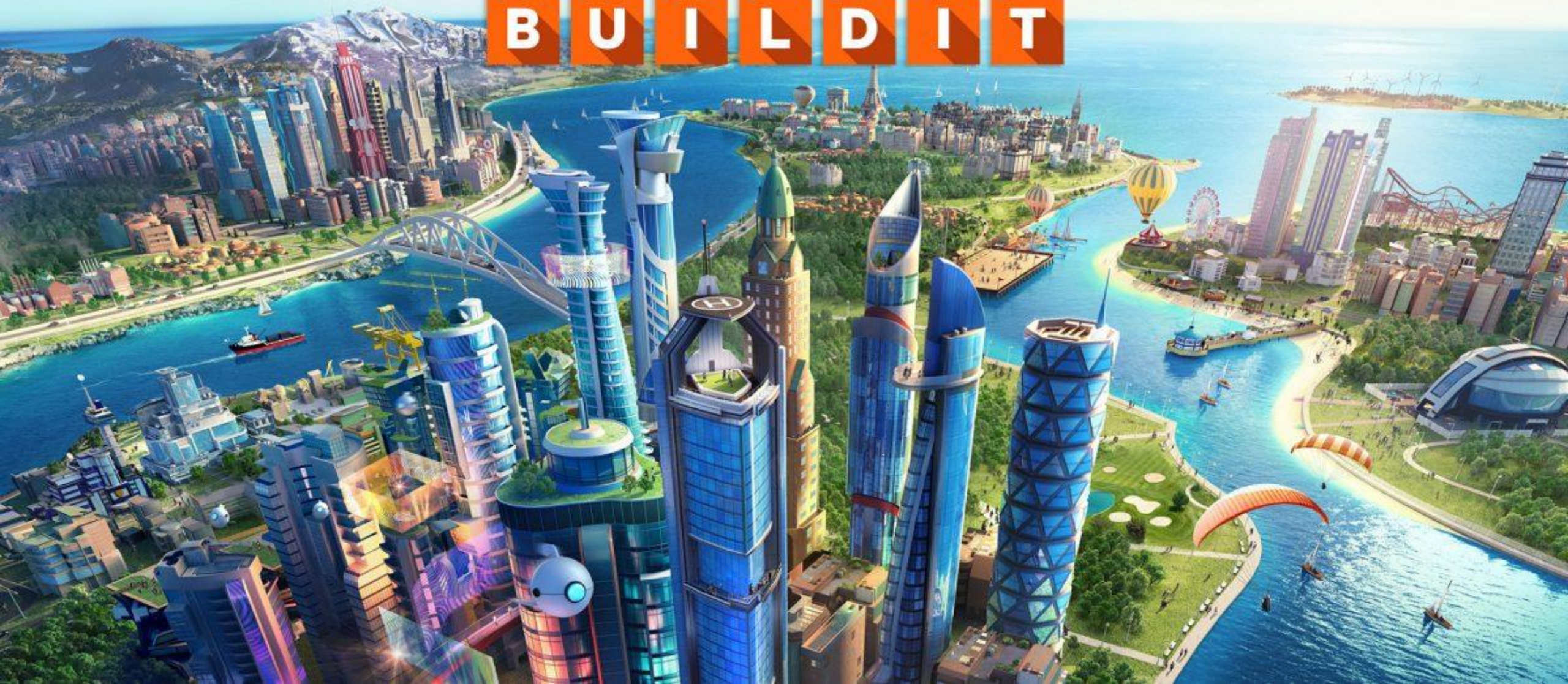
A dynamic and colorful illustration for the League of Legends title card. The central focus is the game's title, "LEAGUE of LEGENDS", rendered in a bold, golden, serif font with a dark, textured background. The text is set against a chaotic and fantastical scene. In the upper left, a large, muscular, purple-skinned character (Darius) is shown in a dynamic pose, holding a glowing blue sword. To his right, a smaller, more ethereal character with blue wings and a glowing aura (Seraphine) is visible. In the lower right, a blonde female character with a large, curved blade (Yasuo) is depicted. The background is filled with dark, swirling clouds, a large, glowing blue dragon-like creature (Nocturne) in the upper right, and a fiery, rocky landscape at the bottom. The overall color palette is dominated by blues, purples, and oranges, creating a sense of intense action and magic.

LEAGUE of LEGENDS



SIMCITY™

BUILDIT

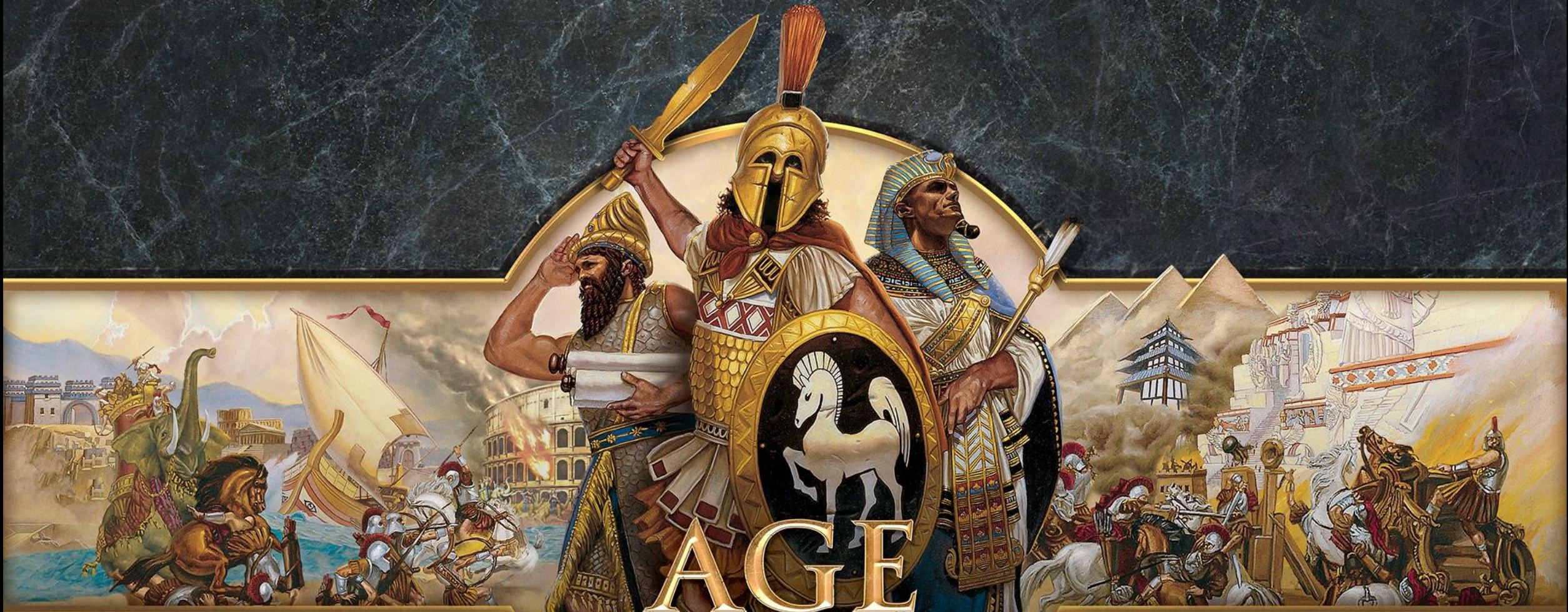


The background is a vibrant, painterly illustration. At the top, a large, green, bearded face with intense eyes looms over a landscape. Below, a stone building with arched windows sits on a hillside. In the bottom left, a small figure in a blue tunic stands near a tree. The overall style is reminiscent of classic fantasy art.

POPULOUS II

TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

TM



AGE
OF
EMPIRES
DEFINITIVE EDITION

PLANTS VS. ZOMBIES



The image shows a top-down view of a RimWorld colony map. The map is divided into several rooms and areas, each with a different color theme: blue for medical/paramedic, green for agriculture, brown for storage, and red for living quarters. Various characters are visible, including a Paramedic, Nordi, Wicked, Rubber, Lawson, Cat, Redcoat, Doug, Mole, Lendale, Marasen, Butler, Loco, Melee, and Raymond. A mouse cursor is positioned over the map. The title "RIMWORLD" is overlaid in the center in a large, white, sans-serif font. The letter 'O' is replaced by a circular icon containing a white silhouette of a sheriff's badge.

RIMWORLD

EDUKACYJNE

Służą poszerzeniu wiedzy gracza i są wykorzystywane w praktyce edukacyjnej.



*Poszukujące
Legionionej Warszawy*



LITERAKI
RUSZ GŁOWĄ!





WIEDZATM
to
POTĘGA

The logo features the word "WIEDZA" in blue, "to" in a gold cursive font, and "POTĘGA" in red. A white film strip with black sprocket holes runs horizontally through the word "to". The entire logo is set against a background of blue light rays radiating from the center, with a bright light flare on the right side.

MATEMATIKUS



Witaj!

Zły matematyk Iloraz porwał Wielką Księgę Działań
aby już nikt w Matkrainie nie wiedział jak ich używać.
Tylko Ty możesz pomóc.

Aby przedostać się do księgi musisz, na każdym
poziomie ułożyć działania tak,
aby wynik był równy z wyświetlonym na tablicy.

START



ASPEKTY GIER KOMPUTEROWYCH

sportowy

kulturowy

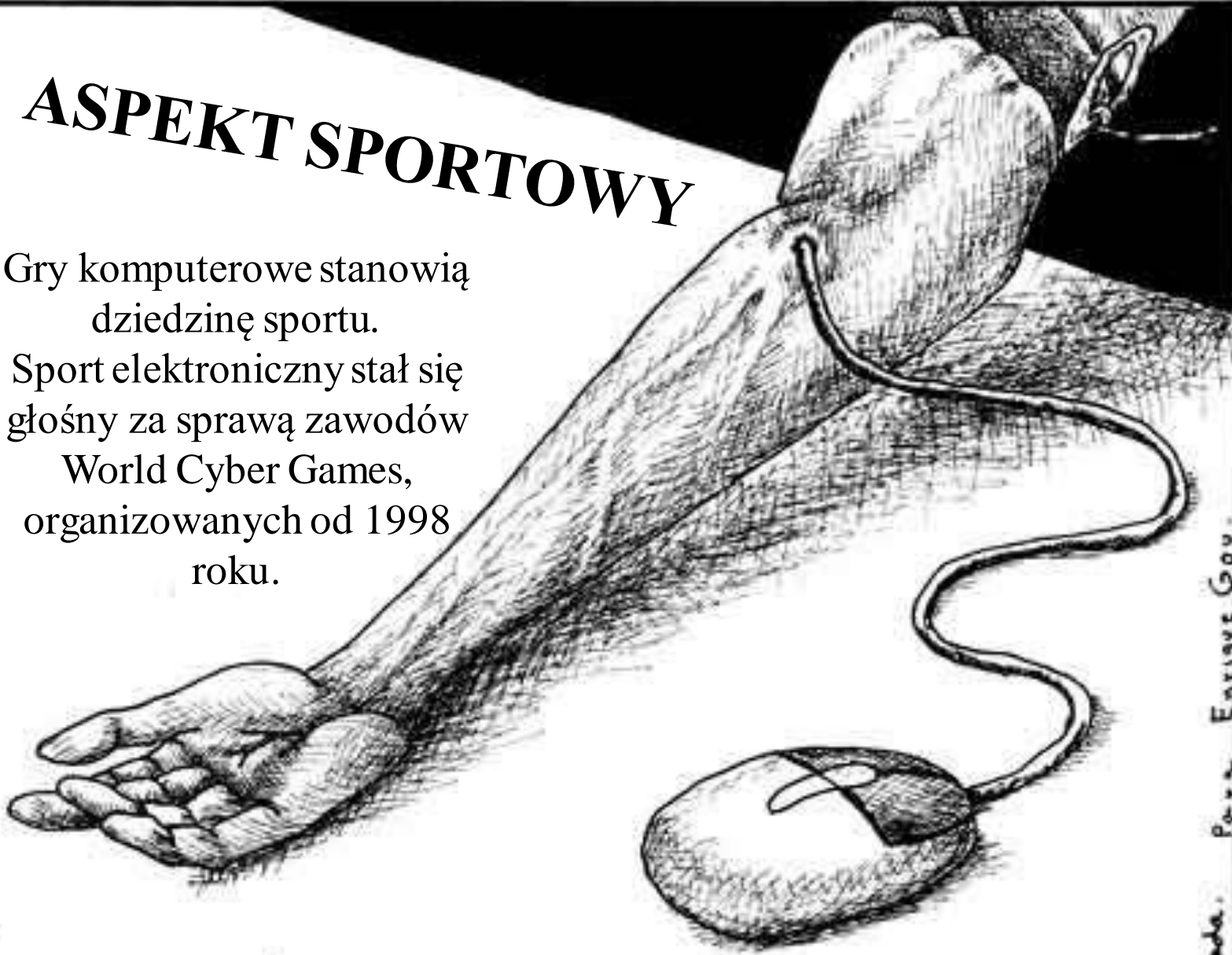
psychologiczny

socjologiczny



ASPEKT SPORTOWY

Gry komputerowe stanowią dziedzinę sportu.
Sport elektroniczny stał się głośny za sprawą zawodów World Cyber Games, organizowanych od 1998 roku.



shunda. Para. Enriave Gov.

ASPEKT KULTUROWY

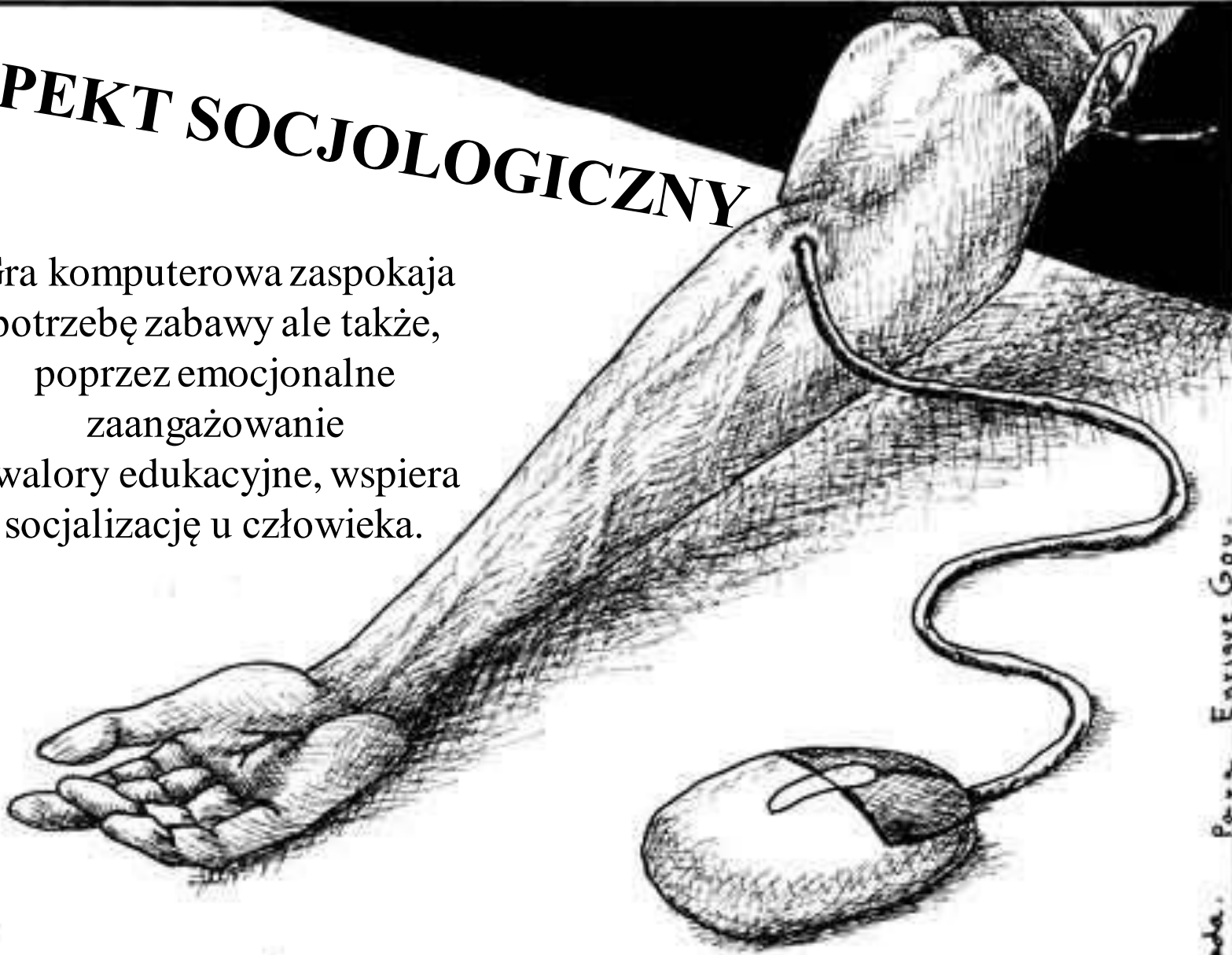
Gry komputerowe zaliczane
są do dzieł sztuki
postmodernistycznej.



shunda. Para. Enriave Gov.

ASPEKT SOCJOLOGICZNY

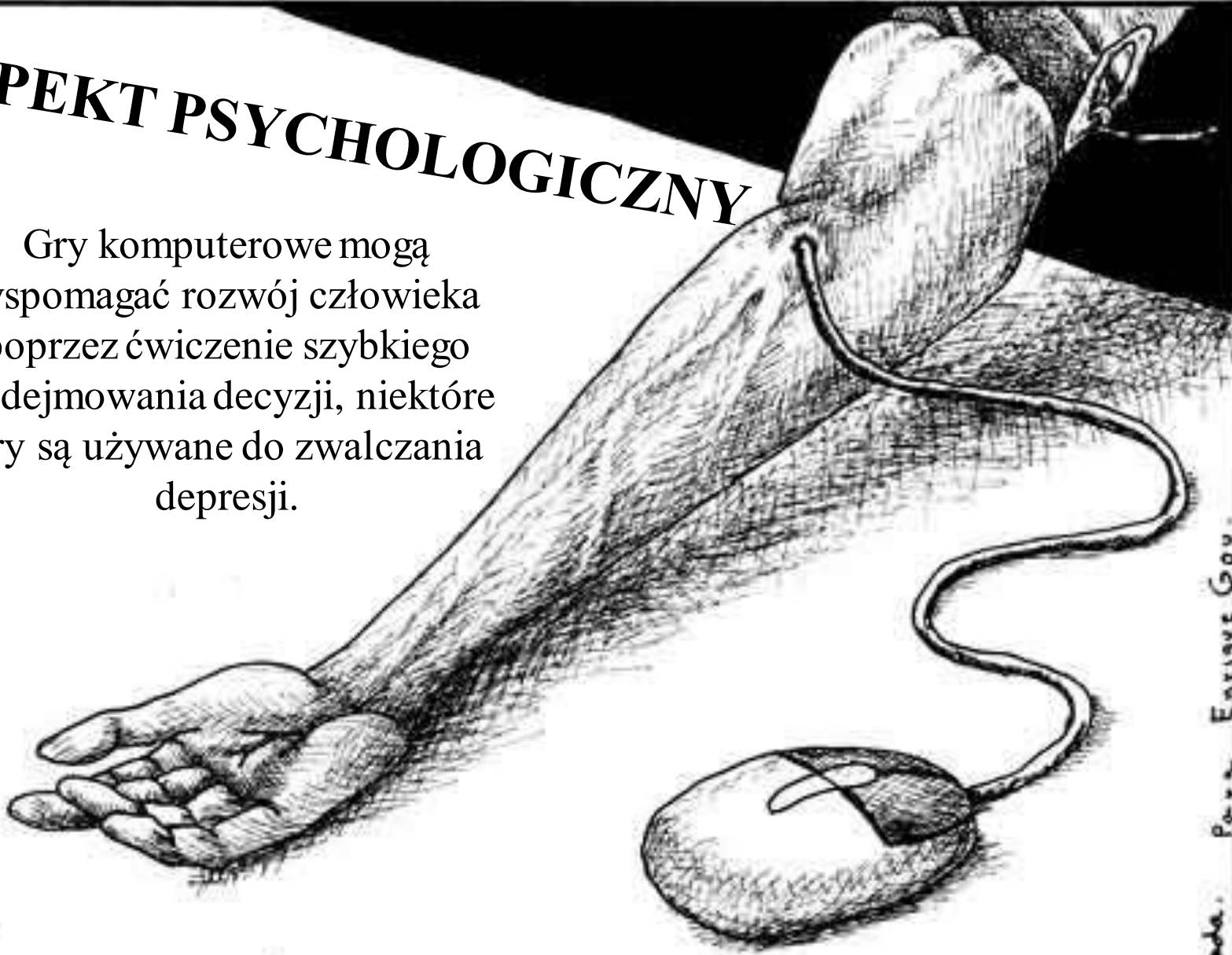
Gra komputerowa zaspokaja
potrzebę zabawy ale także,
poprzez emocjonalne
zaangażowanie
i walory edukacyjne, wspiera
socjalizację u człowieka.



shunda. Para. Enriave Gov.

ASPEKT PSYCHOLOGICZNY

Gry komputerowe mogą wspomagać rozwój człowieka poprzez ćwiczenie szybkiego podejmowania decyzji, niektóre gry są używane do zwalczania depresji.



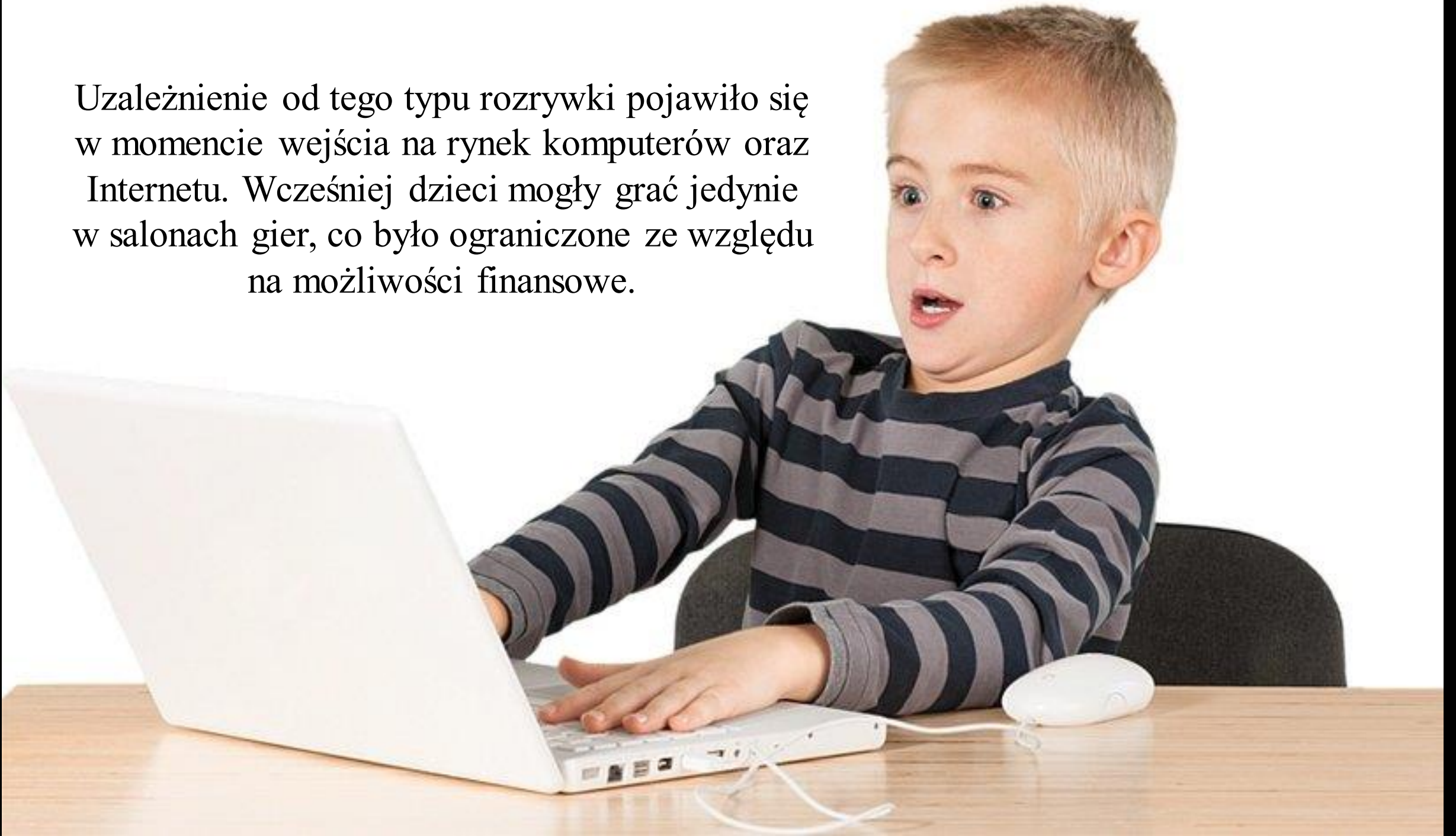
Z drugiej strony pobudzają agresywność i emocjonalność, gracz jest bezpośrednio zaangażowany np. w przemoc na ekranie, jest oderwany od rzeczywistości.

Gry komputerowe bardzo często prowadzą do uzależnienia.

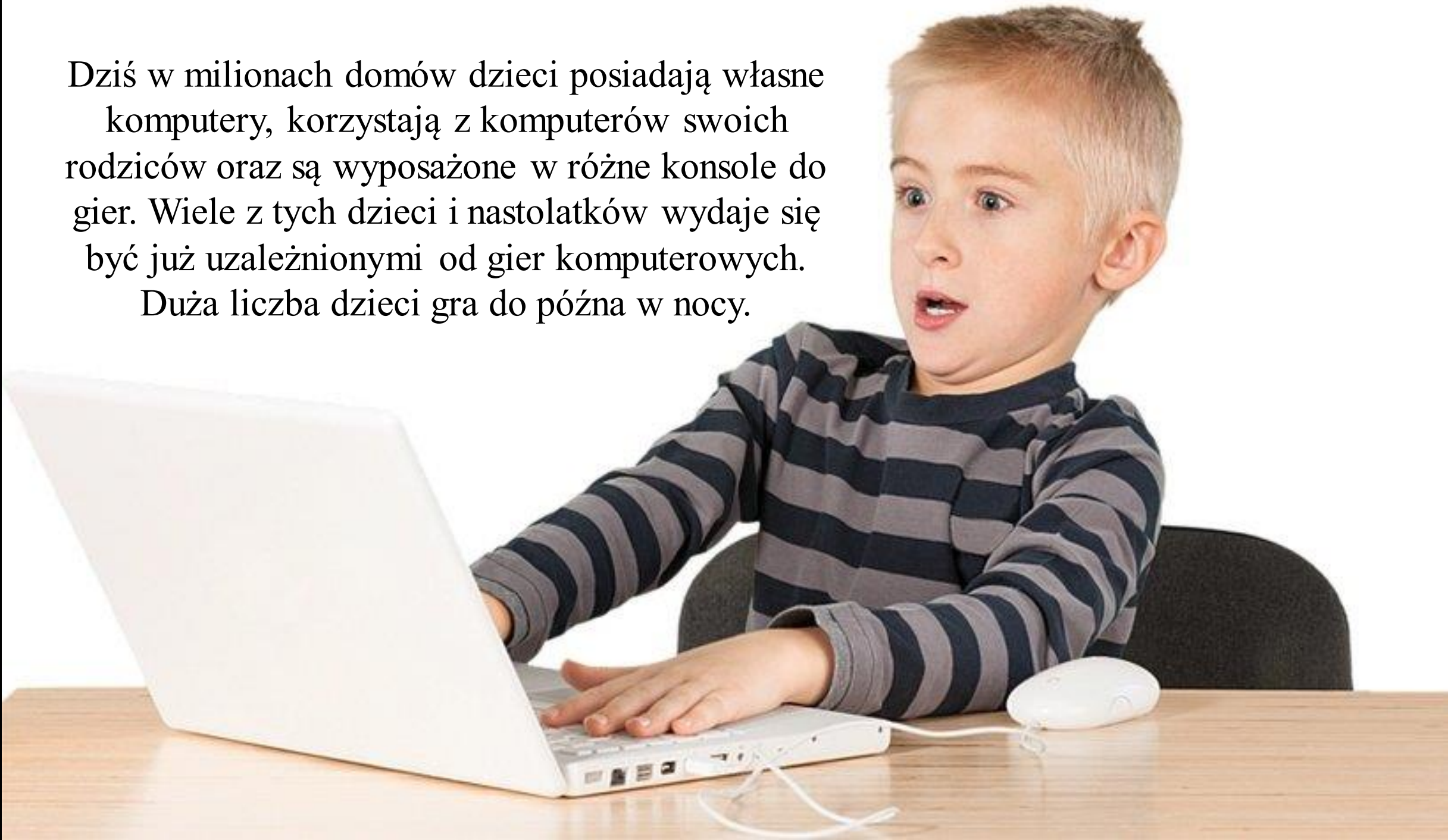
UZALEŻNIENIE DZIECI OD GIER KOMPUTEROWYCH



Uzależnienie od tego typu rozrywki pojawiło się w momencie wejścia na rynek komputerów oraz Internetu. Wcześniej dzieci mogły grać jedynie w salonach gier, co było ograniczone ze względu na możliwości finansowe.

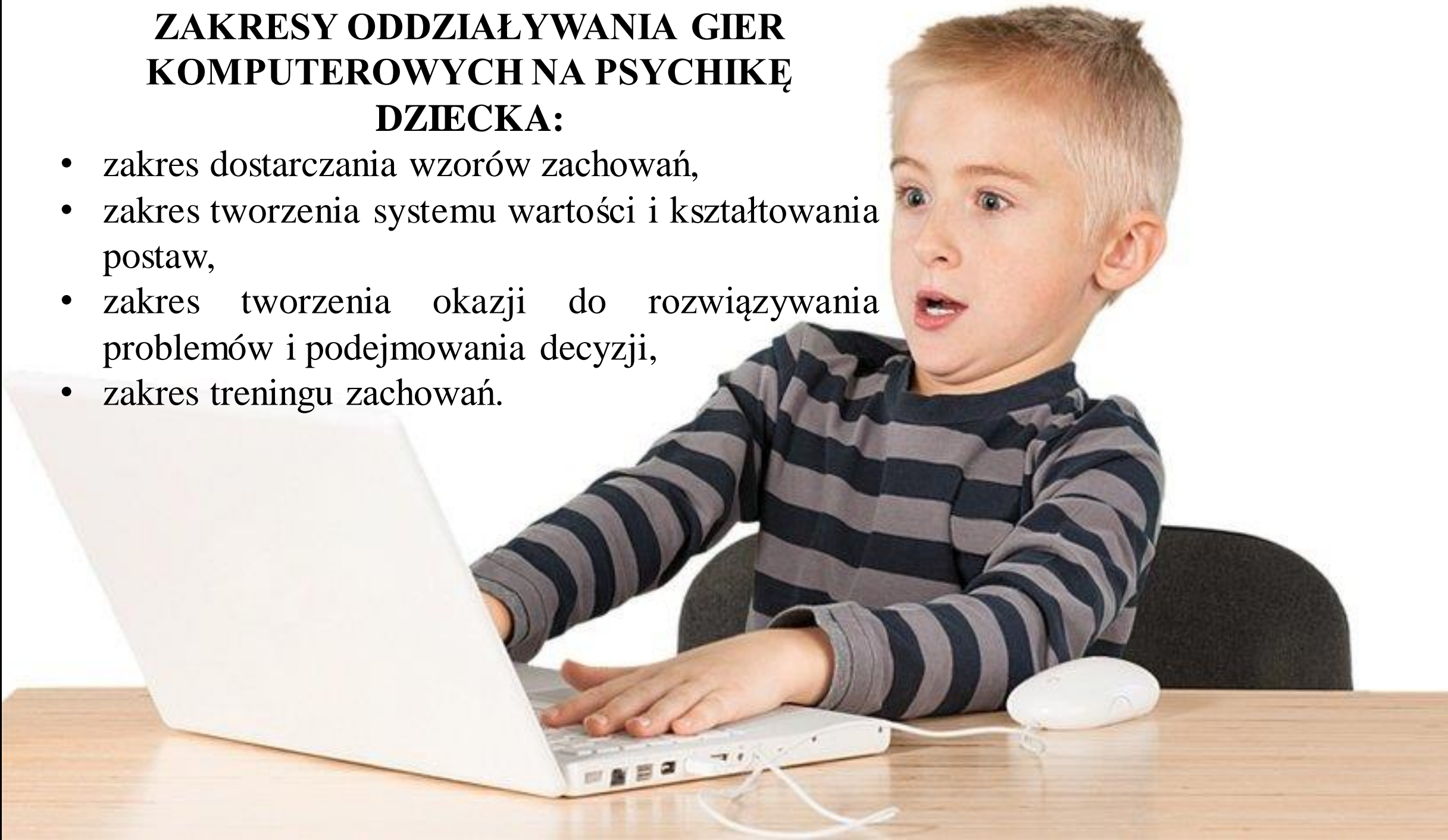


Dziś w milionach domów dzieci posiadają własne komputery, korzystają z komputerów swoich rodziców oraz są wyposażone w różne konsole do gier. Wiele z tych dzieci i nastolatków wydaje się być już uzależnionymi od gier komputerowych. Duża liczba dzieci gra do późna w nocy.

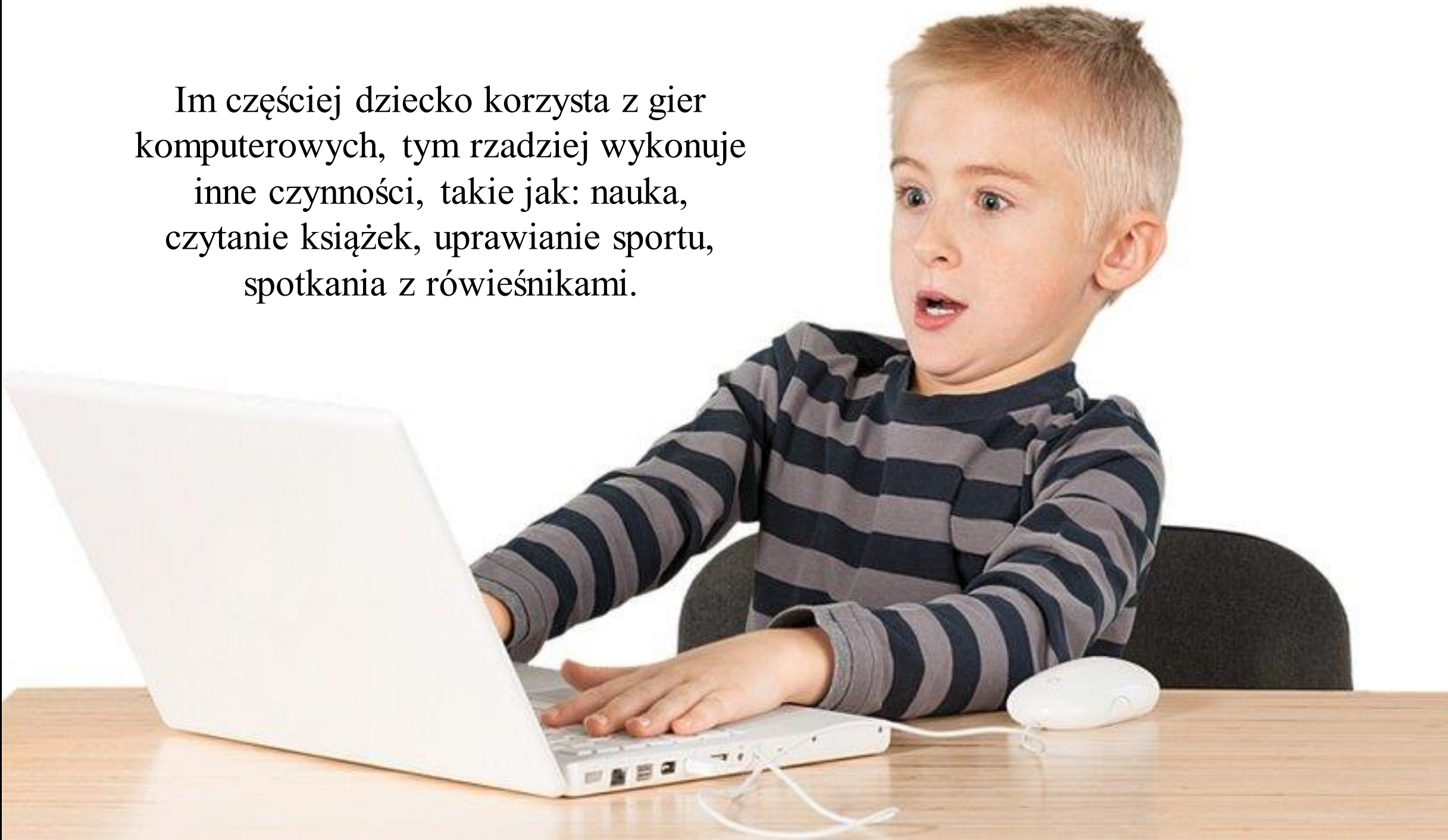


ZAKRESY ODDZIAŁYWANIA GIER KOMPUTEROWYCH NA PSYCHIKĘ DZIECKA:

- zakres dostarczania wzorów zachowań,
- zakres tworzenia systemu wartości i kształtowania postaw,
- zakres tworzenia okazji do rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji,
- zakres treningu zachowań.

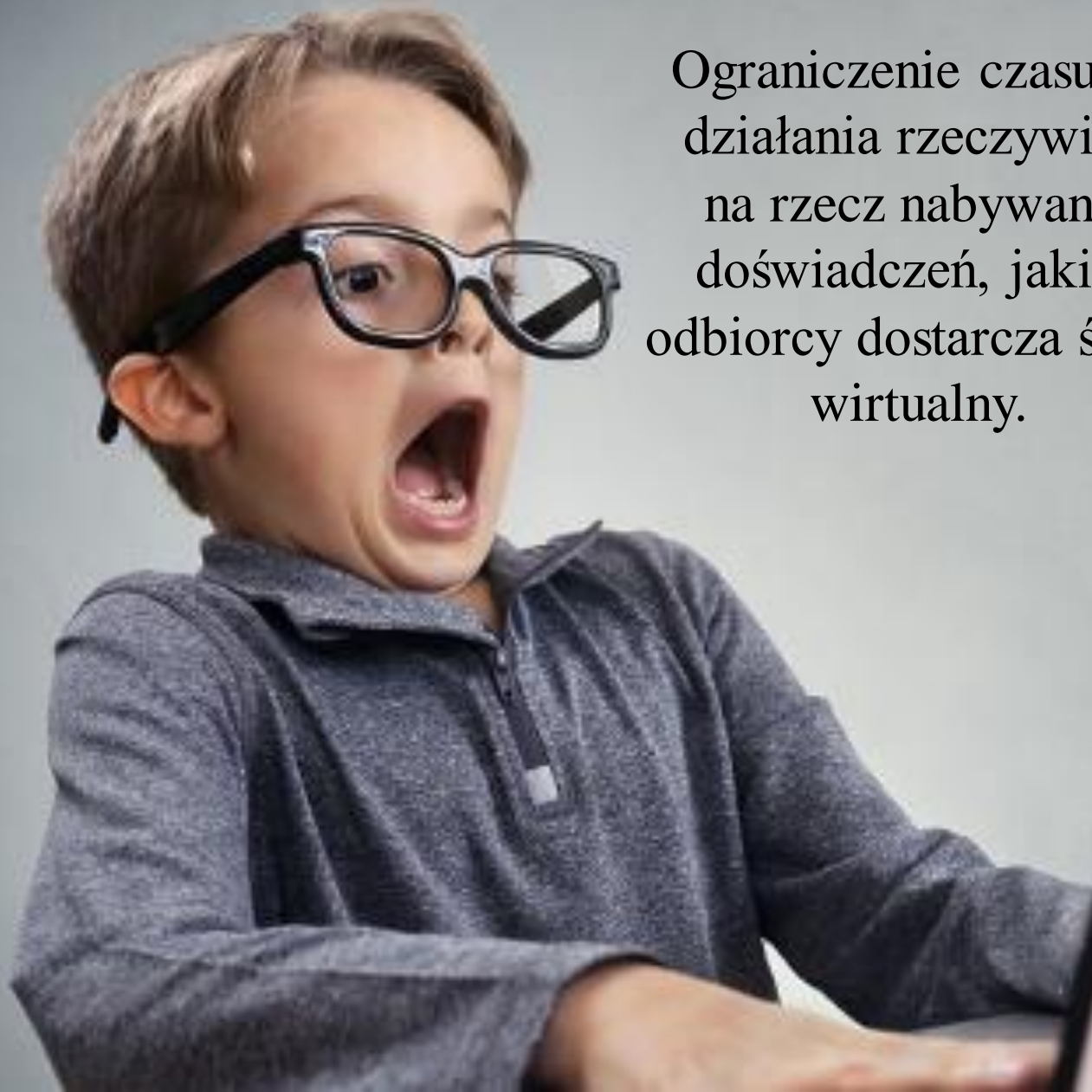


Im częściej dziecko korzysta z gier komputerowych, tym rzadziej wykonuje inne czynności, takie jak: nauka, czytanie książek, uprawianie sportu, spotkania z rówieśnikami.



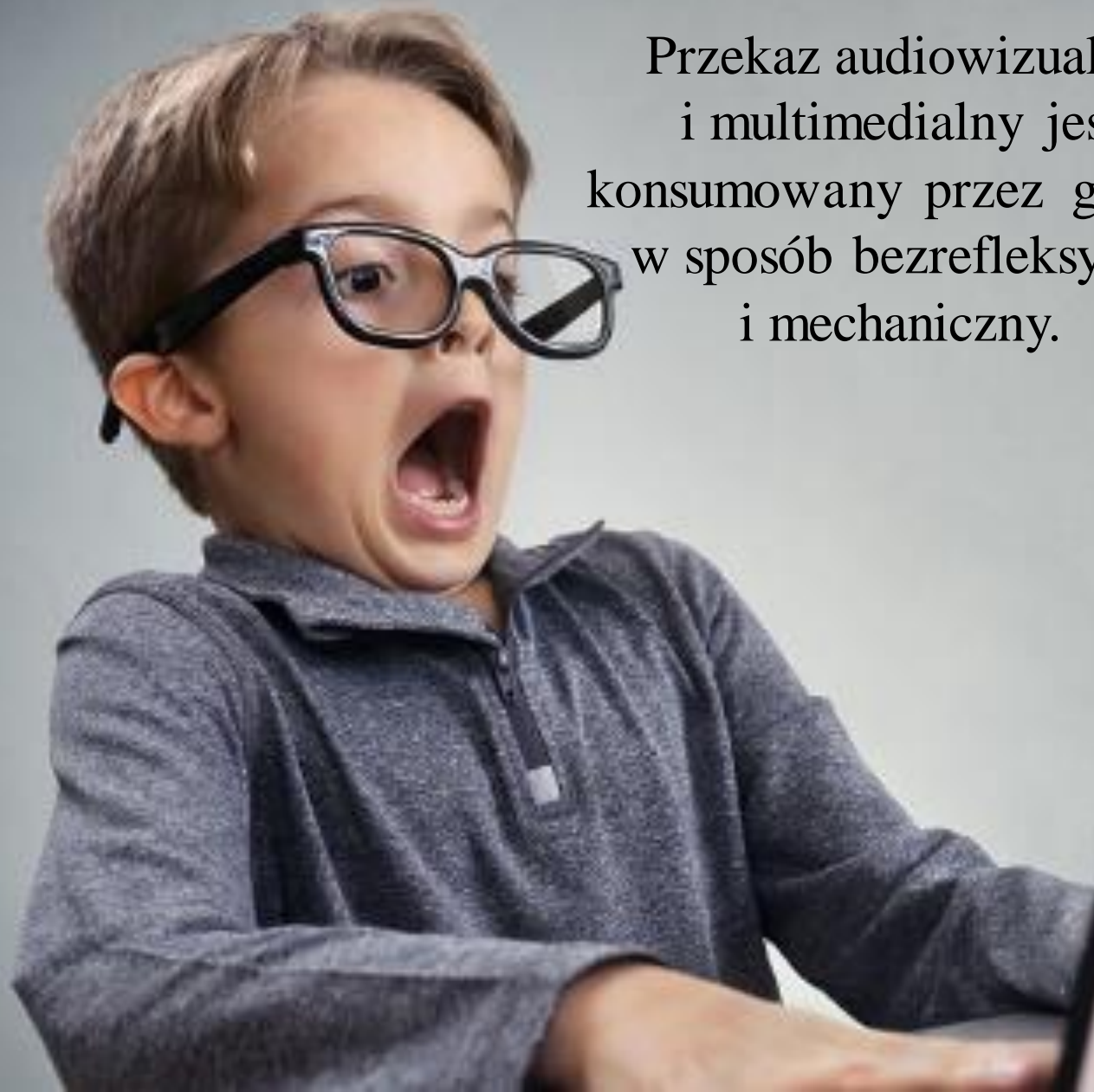
EFEKT WYPORNOŚCI

Ograniczenie czasu na działania rzeczywiste na rzecz nabywania doświadczeń, jakich odbiorcy dostarcza świat wirtualny.



SYNDROM NIENTENDO

Przekaz audiowizualny
i multimedialny jest
konsumowany przez gracza
w sposób bezrefleksyjny
i mechaniczny.



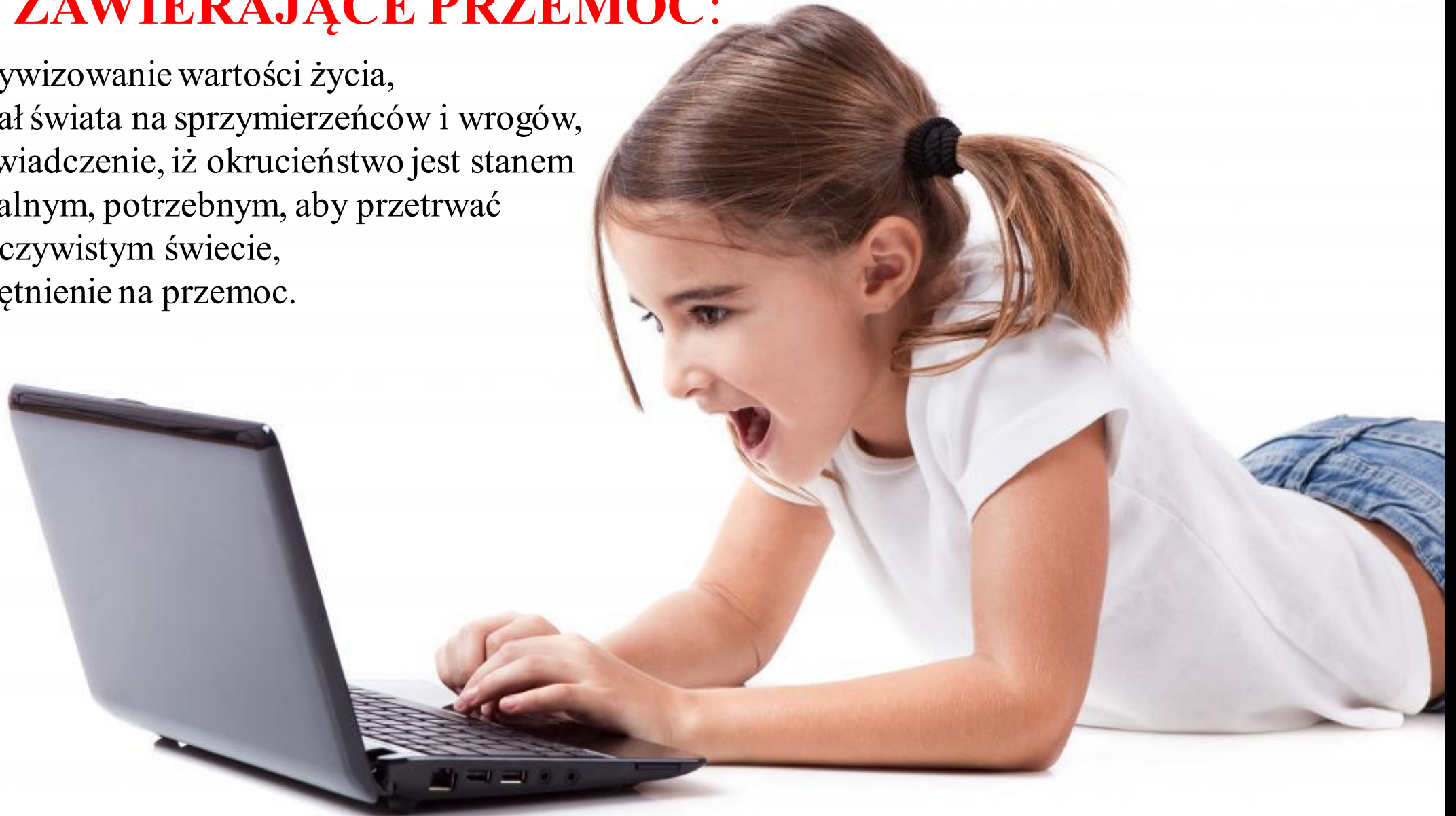
CZERWONE GRY

To takie w których występuje agresja,
przemoc, walka.



SKUTKI UBOCZNE GRANIA W GRY ZAWIERAJĄCE PRZEMOC:

- zrelatywizowanie wartości życia,
- podział świata na sprzymierzeńców i wrogów,
- przeświadczenie, iż okrucieństwo jest stanem normalnym, potrzebnym, aby przetrwać w rzeczywistym świecie,
- zubożenie na przemoc.





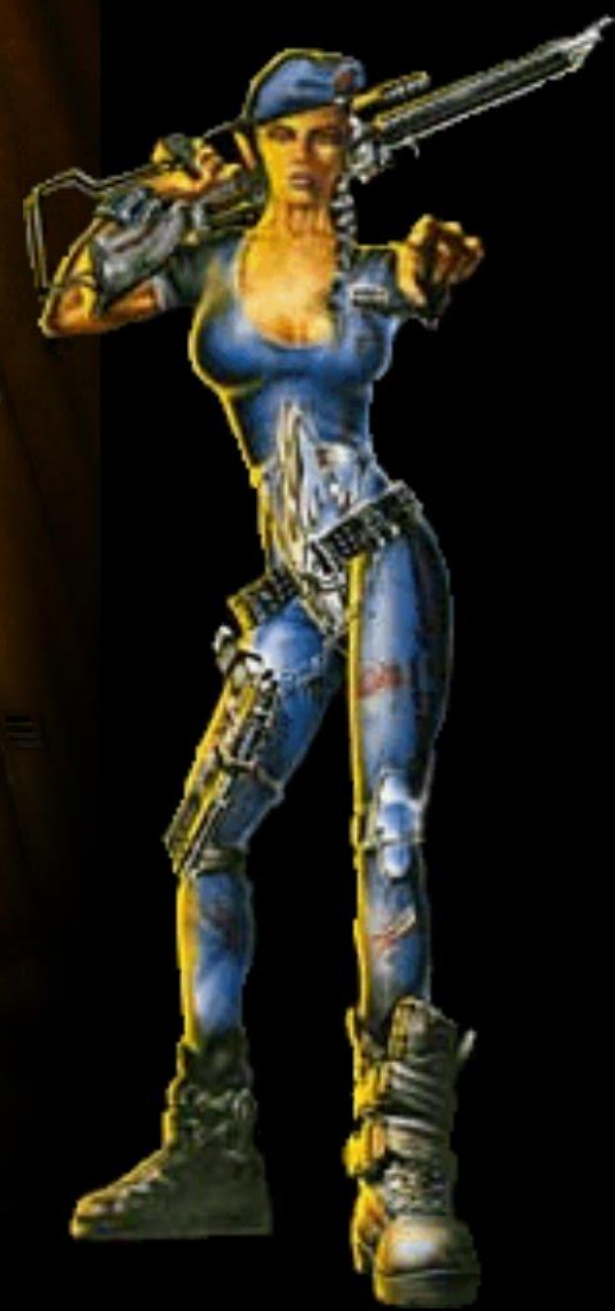
MORTAL KOMBAT X



DOOM™

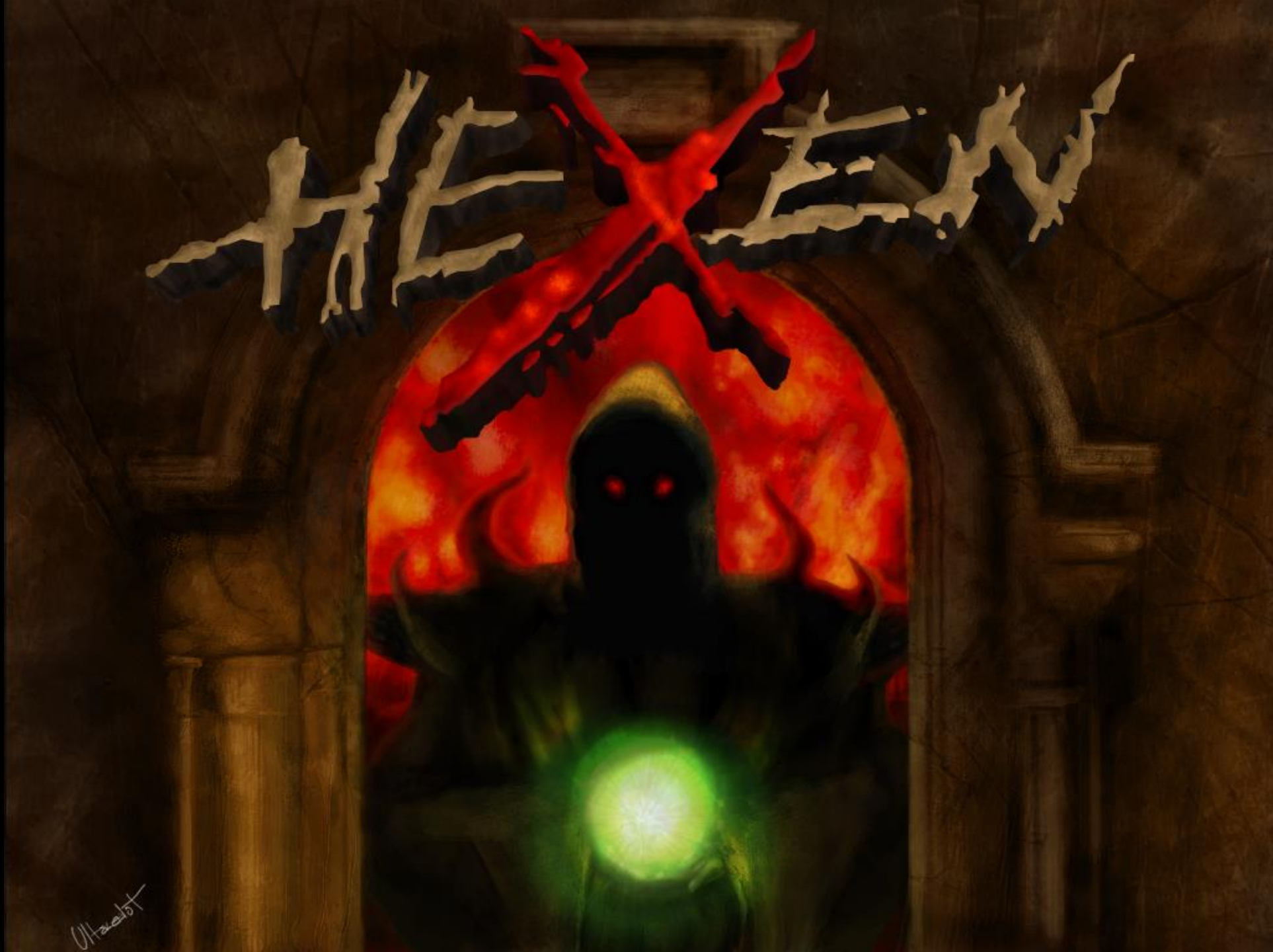
INCUBATION

TIME IS RUNNING OUT



01





01/20/2015

HERETIC







i HARRY POTTER

CARNAGE

REDEMPTION



Brak kontroli nad tym co robi dziecko na komputerze, może mieć negatywne konsekwencje oraz może doprowadzić do uzależniania.



OBJAWY UZALEŻNIANIA OD KOMPUTERA:

- symulowanie przez dziecko nauki,
- unikanie kontaktów i zabaw z dziećmi,
które nie posiadają komputera,
- powstawanie objawów nerwicy,
- rezygnacja z dotychczasowych
aktywności.



DBAJĄC O WŁAŚCIWY ROZWÓJ DZIECKA NALEŻY PAMIĘTAĆ O:

- wyznaczeniu dziecku elastycznych granic pracy przy komputerze,
- limitowaniu czasu poświęconego na gry komputerowe,
- właściwym doborze rodzaju gry,
- stworzeniu odpowiednich warunków,
- kontrolowaniu, co oglądają dzieci,
- rozmawianiu zamiast zakazywaniu,
- stwarzaniu alternatywy dla komputera.



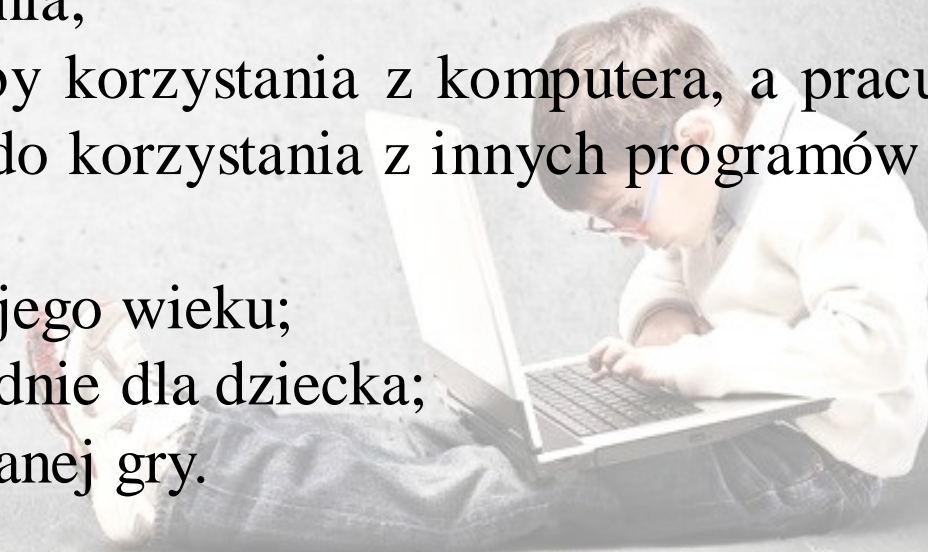
Dotychczasowe badania nie pozwalają jeszcze na jednoznaczne i całościowe ocenienie wpływu gier komputerowych na psychikę dzieci. Jak się wydaje, dają one duże możliwości w zakresie powiększania sprawności psychomotorycznych, być może także rozwoju myślenia strategicznego. Jednocześnie jednak korzystanie z gier może doprowadzić do zawężenia zainteresowań czy nawet uzależnienia, a także negatywnych zmian w osobowości.



Podsumowując,

DOBRZE PRZYGOTOWANY RODZIC:

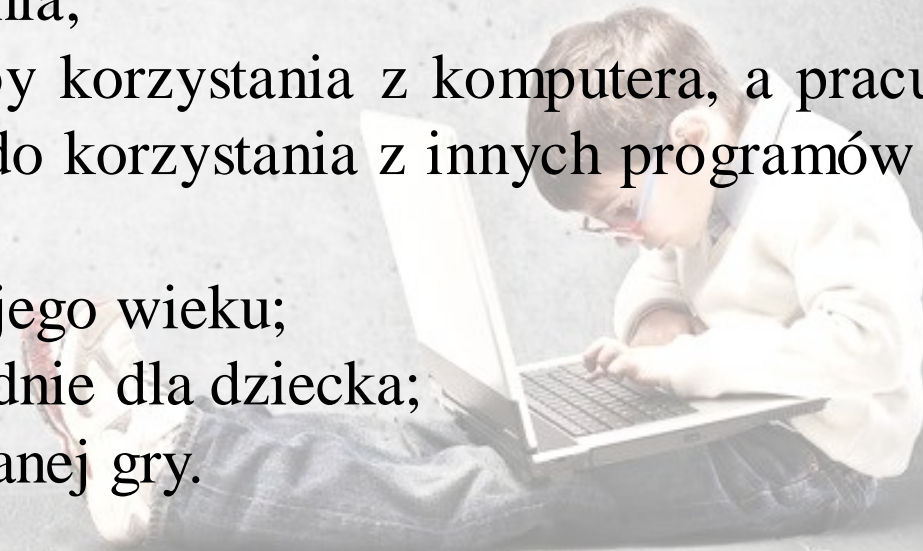
- nadzoruje kontakt dziecka z komputerem, jednocześnie jasno wyznacza określone ramy czasowe i praktyczne korzystanie z komputera, wskazując właściwe programy;
- kontroluje to, co dziecko przynosi do domu, zna źródła z których wypożycza gry;
- nadzoruje instalację oprogramowania;
- przedstawia dziecku nowe sposoby korzystania z komputera, a pracując wspólnie z dzieckiem zachęca je do korzystania z innych programów niż tylko gry;
- kupuje dziecku gry adekwatne do jego wieku;
- blokuje strony WWW nieodpowiednie dla dziecka;
- zna treści i sposób korzystania z danej gry.



Podsumowując,

DOBRZE PRZYGOTOWANY RODZIC:

- nadzoruje kontakt dziecka z komputerem, jednocześnie jasno wyznacza określone ramy czasowe i praktyczne korzystanie z komputera, wskazując właściwe programy;
- kontroluje to, co dziecko przynosi do domu, zna źródła z których wypożycza gry;
- nadzoruje instalację oprogramowania;
- przedstawia dziecku nowe sposoby korzystania z komputera, a pracując wspólnie z dzieckiem zachęca je do korzystania z innych programów niż tylko gry;
- kupuje dziecku gry adekwatne do jego wieku;
- blokuje strony WWW nieodpowiednie dla dziecka;
- zna treści i sposób korzystania z danej gry.



BIBLIOGRAFIA:

1. Frankowska G. (1995) *Zabawa w zabijanie* [w:] *Edukacja i Dialog*, nr 4.
2. Gajewski M. (2002) *Niebezpieczne gry komputerowe*, [w:] *Wychowawca*, nr 1.
3. Kosek-Nita B. (2003) *Uzależnienie od gier komputerowych*, [w:] *Problemy Opiekuńczo-Wychowawcze*, nr1.
4. Lepa A. (2000) *Pedagogika mass mediów*, Łódź.
5. Tuszyńska-Bogucka W. (2006) *Media – przyjaciel czy wróg dziecka?*, Poznań.

OPRACOWANIE:

Dorota Ciaputa