**WSKAZÓWKI DLA RODZICÓW:**

Drogi Rodzicu!

- nie mów źle o szkole i nauczycielach przy dziecku,

- problemy szkolne dziecka rozwiązuj zachowując drogę służbową:

a) kontakt z wychowawcą lub nauczycielem uczącym, b)pedagogiem szkolnym,

c) dyrektorem.

**Jak pomóc dziecku?**

1. Przygotuj z dzieckiem plan lekcji z wyraźnie zaznaczonymi numerami sal.

2. We wrześniu poproś dziecko o sporządzenie listy uczących je nauczycieli

3. Powiadom wychowawcę o szczególnych zaleceniach wobec dziecka ( np. ze względu na stan zdrowia).

4. Od początku zwracaj uwagę, aby dziecko zapisywało, co ma zadane- pisemnie i ustnie;

5. Nie utożsamiaj dziecka z oceną. Zwracaj raczej uwagę na umiejętności zdobywania wiedzy i wykorzystywania jej; radzenia sobie w sytuacjach problemowych.

6. Ustal z dzieckiem, że odrabia lekcje tego dnia, kiedy są zadane.

 7. Chwal dziecko za postępy- nie za oceny.

8. Pozwalaj na wspólne z kolegami odrabianie lekcji, ale kontroluj je.

9. Pozwól na odrabianie lekcji zaczynając od tych przedmiotów, które lubi.

10. Zapewnij dziecku przy pracy umysłowej bezwzględny spokój oraz odpowiednie miejsce do nauki.

11. Pomóż mu w organizacji czasu wolnego- nuda to największy wróg.

12. Współpracuj z wychowawcą i nauczycielami uczącymi Twoje dziecko

13. Korzystaj z oferowanej Ci przez nauczycieli, pedagoga pomocy.

16. Interesuj się postępami dziecka w nauce i zachowaniu przychodząc na konsultacje i zebrania.

[**Zagrożenia w Internecie**](http://pedagogradzi.blogspot.com/2016/02/zagrozenia-w-internecie_16.html)

**Niebezpieczne gry komputerowe, w których stosuje się przemoc, wulgaryzm, brutalność, magię, podteksty erotyczne.**

**MANHUNT 1 i 2** - Dziecko-gracz jako wyjątkowy morderca. Manhunt 2 towyjątkowo brutalna, w niezwykle naturalistyczny sposób przedstawia liczne zbrodnie, które są w niej kluczem do sukcesu. Grafika jest mroczna, klimat gry oscyluje wokół nieustannego zagrożenia, niepewności czy też najzwyklejszego panicznego strachu.

**F.E.A.R. -** Dziecko-gracz jako komandos o nadprzyrodzonych zdolnościach. W grze pojawia się wiele drastycznych scen, widoki szkieletów, poszarpanych zwłok ludzkich. Generalnie ideą całej gry jest wystraszenie grającego, poprzez oddziaływanie na jego podświadomość oraz wyzwalanie natychmiastowej walki. W gruncie rzeczy żołnierze FEAR to zwykli zabójcy.

**RESIDENT EVIL (CAŁA SERIA) -** gry z gatunku survival horror. Bohater (gracz) trafia do pewnej wsi, opanowanej przez mutanty, zombie i inne przerażające stworzenia. Jedyną formą sukcesu jest zabicie przeciwnika. Dziecko znajduje w niej wiele brutalnych scen eliminacji każdego napotkanego wroga. Chociaż gra jest adresowana do dorosłych graczy, często sięgają po nią dzieci.

**GTA (cała seria)** - Cała gra opiera się na gloryfikacji przemocy i zbrodni, gdzie użytkownik nabiera przekonania, iż przemoc i brutalność pomagają w zdobyciu autorytetu i władzy. W grze użytkownicy mogą pozbyć się wszelkich ograniczeń moralnych i prawnych, a następnie jako część wielkiej machiny przestępczej grabić, kraść oraz w razie potrzeby zabijać. Oprócz tego gra mocno nasycona scenami erotycznymi (szczególnie GTA V)

**POSTAL** - bohater wciela się z rolę psychopaty. Należy do najbardziej kontrowersyjnych gier akcji – jej sprzedaży zakazano oficjalnie w wielu krajach. Program stał się znany przede wszystkim dzięki przeładowanej sadystyczną brutalnością formule zabawy. Likwidacja ofiar odbywa się przy pomocy dziewięciu śmiercionośnych narzędzi o charakterze wybitnie niszczycielskim (granaty, pistolet maszynowy, strzelba, karabin szturmowy, miny, butelki z benzyną, wyrzutnia rakiet, granatnik napalmowy i miotacz płomieni). Zabijanie przeobrażono w zabawę oraz pole wielkiej satysfakcji, gdzie o śmierci napotkanej osoby decyduje kaprys gracza.

**HITMAN** - Dziecko-gracz jako nieśmiertelny bohater. Główny bohater gry to agent 047 „wyhodowany” morderca. Gracz wciela się w postać seryjnego mordercy, który umie rozwiązywać napotkane problemy tylko przez zabijanie. Jego zadaniem jest bezszelestne, perfekcyjnie zaplanowane prowadzenie egzekucji kolejnych ofiar oraz maskowanie po sobie śladów.

**OJCIEC CHRZESTNY -** Gra opowiada o najsłynniejszej rodzinie mafijnej w Stanach Zjednoczonych. Jeśli gracz się wykaże swoimi zdolnościami ma szansę na zawodowy awans w przestępczej hierarchii i zyskuje należyty respekt. Może zdobywać kolejne szczeble kariery tylko poprzez czyny przestępcze i „dyplomację”. Grę tą można uznać za doskonały podręcznik pt. „Jak zostać doskonałym gangsterem?”. Gra wprowadza równoznaczność pomiędzy sukcesem a zbrodnią. Jej mottem mogą być słowa: „Im bardziej jesteś bezwzględny tym szybciej będziesz awansował”.

**DOOM** (cała seria)- Dziecko-gracz jako żołnierz-bohater.Bohater gry, którym sterujemy, jest nowo przybyłym na planetę marines, rozpoczynającym swą służbę dla korporacji. Bohater rozpoczyna śmiertelną walkę z licznymi demonami opanowującymi marsjańską bazę. Pod pozorem bohaterstwa kreuje wizerunek brutalnego wojownika, dla którego zabijanie staje się jedynym sposobem funkcjonowania i osiągania celu. Z obrazu śmierci uczyniono w grze kolorowe widowisko.

**COUNTER STRIKE** (CS) - Dziecko-gracz jako członek antyterrorystycznego zespołu lub… terrorysta. Gra oparta na wspólnym działaniu drużyny, a nie pojedynczego gracza. Cele drużyn są zawsze sprzeczne ze sobą - jeżeli terroryści mają wysadzić jakiś obiekt, antyterroryści mają nie dopuścić do tego, oraz odwrotnie - jeżeli antyterroryści mają uwolnić zakładników, terroryści mają im to uniemożliwić. Drużyna, która zdoła osiągnąć swój cel, albo zabije wszystkich przeciwników z drugiej grupy, wygrywa rundę. Przemoc w dużym stopniu stanowi o sensie gry. Gra potrafi przykuć gracza na długie godziny. Poprzez zmienność ról, zamazana została całkowicie granica między tym co dobre, a tym co złe.

**THE DARKNESS -** Mafijne porachunki, nocne życie Nowego Jorku, pożeranie serc, strzelaniny, wybuchy... Wszystko to możemy znaleźć w grze The Darkness. Wcielamy się w postać Jackiego Estacado - sieroty przygarniętego przez nowojorskiego mafijnego bossa i wychowanego na bardzo skutecznego zabójcę. Główny bohater przeistacza się w demona o ludzkim ciele, który żywi się sercami zabitych wrogów. Ponadto zyskuje magiczne moce, które ułatwiają mu zadanie w krwawej rzeźni.

**THE PUNISHER** - Gracz otrzymuje do dyspozycji pokaźny arsenał broni, który można – w zależności od naszych potrzeb – nieustannie modernizować. Duża dawka przemocy, mroczna i sugestywna grafika wydatnie przedstawia przerażający klimat brudnych ulic, plugawych bandytów, czy też naturalistycznych migawek z notorycznych egzekucji. Tytułowy bohater to pogromca działający w akcie zemsty za zabicie jego rodziny i morduje w bezwzględny sposób wszystkich złoczyńców, którzy staną mu na drodze.

**CALL OF DUTY -** Cóż nie pokazuje okrucieństwa, terroru, bezprawia i oszustwa politycznego lepiej niż wojna? Czym byłaby historia bez konfliktów zbrojnych…? Druga wojna światowa ujawniła do czego tak naprawdę zdolni są ludzie; humanitaryzm zsunął się w czeluście podświadomości ludzkiej. Kobiety, dzieci, młodzież, starcy, inteligencja – co za różnica? Wszyscy skończyli tak samo….Wiele było gier próbujących oddać, choć namiastkę tego, co wyrządziła ludziom ta wojna. Jednak żadna nie pokazała tego w taki sposób jak Call of Duty.

**FALLOUT -** Jest to gra typu RPG. Bohater tej gry wciela się w mieszkańca wioski oznaczonej numerem 13. Trafia do nierealnego świata, w którym przyjdzie się mu zmierzyć z licznymi wrogami, w tym monstrualnymi postaciami rodem z fantastycznych filmów. Świat jego walki to postnuklearna ruina. Dziecko-gracz prowadzi niebezpieczną misję skierowana na penetrację wrogiego świata, wykradanie artefaktów (magicznych przedmiotów) oraz zabijanie wyznaczonych wrogów. W wyniku skażonego środowiska ma do czynienia ze zdeformowanymi biologicznie stworami. I znowu zabijanie, destrukcja i walka są jedynymi sposobami na przetrwanie.

**CARMAGEDDON 2 -** Dziecko-gracz-kierowca-zabójca. To gra, która przeszła do historii dzięki ogromnej popularności i brutalności. Zwykłe wyścigi samochodowe, mimo że są sportem ekscytującym i niebezpiecznym, nie dają graczom naprawdę tego czego oczekują. Tym, co w grze jest szczególnie niebezpieczne, to bezkarne zabijanie pieszych i innych kierowców oraz zamienianie drogi w pasmo zbrodni, ubranej w szaty „dobrej zabawy”.

**PROGRAMY, KTÓRE POMAGAJĄ ZABEZPIECZYĆ I KONTROLOWAĆ KOMPUTER:**

**Beniamin** http://beniamin.pl

 możliwe ustawienie funkcji blokujących dostęp do stron, monitoruje strony, blokuje dostęp do plików i ogranicza ściąganie plików, ogranicza ilość reklam.

**Weblock** – filtrowanie treści w sieci http://www.weblock.pl

Umożliwia zabezpieczenie komputera przed zagrożeniami w sieci, chroni dziecko przed zagrożeniami z Internetu, uniemożliwia dostęp do stron z pornografią i przemocą, możliwość blokowania stron www o treści erotycznej i pornograficznej, kontrola komunikatorów, kontrola poczty, blokuje komunikatory, ograniczenie lub ustawienie czasu dostępu do Internetu, chroni wszystkie konta użytkowników.

**Bezpieczne i ciekawe strony dla dzieci oferuje serwis** sieciaki.pl : uczy korzystać z Internetu, wskazuje na niebezpieczeństwa grożące w sieci.

**Potencjalne zagrożenia związane ze stosowaniem elektronicznych papierosów**

Na przestrzeni ostatnich lat pojawiły się nowe zagrożenia dla zdrowia tzw. Elektroniczne papierosy ( e – papierosy).

Są one postrzegane jako mniej szkodliwe, dlatego młodym ludziom wydają się szczególnie atrakcyjne.

E – papieros to inaczej elektroniczny system dostarczający nikotynę. Jest to urządzenie elektroniczne, które podgrzewa ciecz i wytwarza aerozol lub mieszaninę małych cząstek w powietrzu. Mają wiele kształtów i rozmiarów. Większość z nich ma baterię, element grzewczy, miejsce na tzw. Liquid.

Korzystanie z e – papierosa jest czasem nazywane „wapowaniem”, lub „juulingiem”

Aerozol z e – papierosów jest „szkodliwą para wodną” zawierającą między innymi : acetaldehyd, akroleinę, propanal, aceton

Dotychczas na rynku pojawiło się ok. 800 substancji aromatyzujących e-papierosy. Nikt jednak nie jest w stanie oszacować wielkości czarnego rynku nielegalnych substancji aromatyzujących oraz ich wpływu na zdrowie. Szczególnie niepokoją olejki marihuanowe.

W Polsce e – papierosy istnieją już od 13 lat. Ich bum na polskim rynku przypada na lata 2008- 2009

Przekonanie, że e- papierosy są mniej szkodliwe niż tradycyjny papieros spowodowało, że wielu młodych ludzi coraz częściej sięga po tzw. E-fajki.

Wiele osób zapomina o pierwotnym celu w jakim został e – papieros wyprodukowany. Jego pojawienie się na rynku miało wesprzeć osoby uzależnione od nikotyny i pomóc im w sposób łagodny i skuteczny pozbyć się nałogu. Tymczasem wielu młodych ludzi, którzy o zgrozo! nigdy nie mieli kontaktu z tradycyjną nikotyną sięga po tego typu wynalazki.

Podając skutki zdrowotne wynikające z użycia e-papierosów wymieniono: podrażnienie górnych i dolnych dróg oddechowych, zapalenie oskrzeli, kaszel, zmiany rozedmowe w płucach, indukcję stanu zapalnego w drogach oddechowych, zmniejszenie wydajności układu odpornościowego, zwiększone ryzyko wystąpienia zapalenia płuc, zmiany behawioralne, upośledzenie pamięci, skurcze mięśni i drżenie mięśni, podrażnienie oczu, kontaktowe zapalenie skóry i oparzenia, nudności i wymioty, podrażnienie błony śluzowej gardła i jamy ustnej.

**CO ZROBIĆ, ABY UCHRONIĆ DZIECI PRZED UŻYWANIEM E – PAPIEROSÓW?**

- daj dobry przykład, jeśli palisz nigdy nie jest za późno na rzucenie,

- porozmawiaj ze swoim dzieckiem o szkodliwości e – papierosów,

- poinformuj dziecko, jaki jest twój stosunek do wszystkich wyrobów tytoniowych, wyraź zdecydowany sprzeciw dla stosowania takich produktów,

- w rozmowie z nastolatkiem możesz powołać się na filmy, publikacje poświęcone szkodliwości e – papierosa.