

Świat cyfrowy może być zarazem fascynującym imperium rozrywki i edukacji, jak i siedliskiem zagrożeń. Co zrobić, aby nasze dziecko czerpało korzyści z wirtualnej rzeczywistości i jak ochronić je przed niebezpieczeństwem, nie wylogowując z cyberprzestrzeni? Między innymi na te pytania odpowiadał Marcin Siekański podczas pierwszego szkolenia w ramach projektu "Brak sieci - piąty jeździec Apokalipsy".

Pierwsze szkolenie w projekcie dotyczyło gier, aplikacji oraz źródeł szkodliwych i korzystnych pod względem edukacyjnym i wychowawczym programów dla dzieci i młodzieży. Prowadzący - miłośnik świata gier, ale również nauczyciel historii i wiedzy o społeczeństwie oraz członek międzynarodowej grupy zrzeszającej nauczycieli w dziedzinie ICT w edukacji oraz GBL (game based learning) w pierwszej części spotkania wyjaśniał tajniki cyfrowego świata, poruszał tematy tabu, tłumaczył, czym jest zjawisko immersji technologicznej, przestrzegał przed pedofilią w świecie gier on-line oraz podawał przykłady stereotypów i sztucznie wygenerowanych zagrożeń, takich jak "niebieski wieloryb". Drugą część poświęcił pozytywnej stronie cyfrowego świata, pełnego fascynujących i rozwijających gier edukacyjnych, które poprawiają koncentrację, rozwijają zainteresowania, empatię, refleks i intelekt.

Marcin Siekański podkreślał wielokrotnie, że to, w jaki sposób i z jakim efektem dziecko będzie uczestniczyło w świecie wirtualnym zależy od nas, dorosłych. Kluczowym zadaniem dla rodziców i nauczycieli jest przestrzeganie zasad, tj. dostosowanie gier lub portali społecznościowych do wieku dziecka.

Kolejne spotkanie "Wiem czy nie wiem?" odbędzie się 22 listopada i poprowadzi je Paweł Łaszkiewicz, specjalista ds. pomocy psychologiczno-pedagogicznej w MSCDN Wydział w Ostrołęce.