



GRY *komputerowe,* *elektroniczne,* *cyfrowe*



Gry zręcznościowe

to gry, w których pokonujemy jakieś przeszkody, omijamy pułapki, dochodzimy do celu, zbieramy coś, zdobywamy.

Klasycznym przykładem gry zręcznościowej jest np. Super Mario Bros, Angry Birds



Gry sportowe

to gry, w których kierując swoją postacią bierzemy udział w jakiejś dyscyplinie sportowej – np. bierzemy udział w meczu czy ścigamy się.

Przykład takiej gry to Fifa



Gry przygodowe

tu najistotniejsza jest fabuła,
którą gracz odkrywaw w trakcie
trwania gry,
np. walczy z przeciwnikiem,
rozwiązuje zagadki.



Gry przygodowe cd.

Współcześnie popularną i rozbudowaną formą gier przygodowych są gry cRPG (computer role playing game) – gracz nadaje cechy postaci (siłę, moc, zdolności) oraz buduje jej historię.

Przykład takiej gry to Wiedźmin.



Gry strategiczne

- to gry polegające na opracowaniu strategii
- budowy miast, wygrania walki itp.
Tu gracz jest stroną w konflikcie.

Przykład takiej gry to Twierdza.



Rodzicu!

Przy wyborze gry dla dziecka

ZWRÓĆ UWAGĘ na oznaczenie **PEGI**

(Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier)

- jest to klasyfikacja pod kątem bezpieczeństwa, a nie stopnia trudności;

takie oznaczenie znajdziemy na opakowaniu lub cyfrowej platformie zakupowej.



OZNACZENIA WIEKOWE PEGI:



DESKRYPTORY TREŚCI:



MORE
INFO:



Oznaczenia PEGI to tylko punkt wyjścia do zadbania o bezpieczeństwo naszego dziecka.

Zawsze warto przeczytać opis gry i jej recenzje (wystarczy wpisać nazwę gry w wyszukiwarce i trochę poszperać), a także zobaczyć jej fragment np. na Youtube. Idealnie byłoby na początku z dzieckiem w taką nową grę pograć, albo być przy nim, kiedy gra.





NAJWAŻNIEJSZE ZASADY:

1. W każdym domu powinny być jasne zasady dotyczące czasu grania
2. Dzieci do 12 roku życia nie powinny same instalować sobie gier
3. Granie w gry nie może być jedyną aktywnością dzieci w ich czasie wolnym
4. Gry nigdy nie zastąpią kontaktu z rodzicem – zabawy, potrzeby bycia w relacji
5. Zawsze naszą czujność powinny wzbudzić:
częste konflikty, których źródłem jest granie, rezygnacja z innych form aktywności i zmiana emocjonalna naszego dziecka.



PRZYDATNE MATERIAŁY:

Temat 1.

Jak gry komputerowe wpływają na mózg?



Temat 2.

Co zrobić by gry rozwijały
a nie zabijały kreatywności?

