

WITAJ UCZNIU KLASY 5!



Dzisiaj spróbujemy dokonać **mądrego wyboru w świecie gier.**

Wiele firm zatrudnia dzisiaj specjalistów od negocjacji.

NEGOCJATOR to osoba, która stara się przekonać rozmówcę do swoich racji.

Można np. negocjować cenę, czyli dążyć do tego, by korzystnie kupić lub sprzedać określoną rzecz.

Dorośli mogą też negocjować warunki pracy,

czyli ustalać z szefem wysokość wynagrodzenia oraz zakres obowiązków.

Wielu z was jest świetnymi negocjatorami.

Codziennie dyskutujecie z rodzicami,
próbując ich przekonać do swoich racji.

Stałym polem rodzinnych negocjacji jest kwestia gier komputerowych.

Bywa, że rodzice najpierw wyliczają ich wady
i łącznie się z nimi zagrożenia,

a potem kategorycznie **zabraniają grania na komputerze.**



Dzieci natomiast uważają gry za jedną z najlepszych rozrywek i prześcigają się w wymienianiu ich zalet.

A gdyby spróbować znaleźć złoty środek?



ZALETY

Pierwszy argument, po której sięgają młodzi ludzie, chcąc przekonać rodziców do gier komputerowych, to oczywiście ich walory edukacyjne.

Gry rozwijają wyobraźnię, umożliwiają poznanie niezwykłych roślin i zwierząt, a także architektury czy zwyczajów panujących w innych krajach.

To podróż dookoła świata bez wychodzenia z domu.

Niektóre mogą pomóc poprawić szkolne stopnie np. gry matematyczne albo utrwalające angielskie słowa lub zasady ortografii. Kolejną zaletą gier jest możliwość **ćwiczenia** przy ich pomocy

koncentracji, spostrzegawczości, refleksu i analitycznego myślenia.

Żeby osiągnąć satysfakcjonujące wyniki w grach strategicznych, trzeba się wykazać umiejętnością dobrego planowania, szybkiego podejmowania decyzji, przewidywania skutków konkretnych ruchów i błyskawicznego reagowania na kryzysy.

Gry komputerowe mogą też **zbliżyć dzieci i rodziców.**

Szczególnie te przeznaczone dla kilku graczy mogą stanowić świetną rozrywkę dla obydwu pokoleń.

Mimo to rodzice często krytykują fascynujący świat gier.

Dlaczego?





Zagrożeniem płynącym z grania w gry komputerowe może być **zobojętnienie wobec przemocy i akceptacja agresji**. Gry, których celem jest zabijanie przeciwników, **promują zachowania nieetyczne**, **zacierają granice między dobrem a złem** oraz **podważają nienaruszalną wartość ludzkiego życia**.

Niebezpieczeństwem związanym z korzystaniem z niektórych gier jest również **łatwy dostęp do pornografii**, a także **treści okultystycznych i ezoterycznych**, związanych z praktykami magicznymi.



Warto pamiętać, że do grania służy nie tylko komputer.



Mamy jeszcze do wyboru gry zespołowe na świeżym powietrzu: piłka nożna, siatkówka, badminton, podchody oraz gry planszowe: strategiczne, zręcznościowe, przygodowe.

Rozegrany z kolegami mecz albo rodzinna gra w kalambury mogą być ciekawsze niż najwspanialsza gra komputerowa.

Planując czas, który możecie przeznaczyć na grę, poświęć dzielenie

– jedną trzecią tego czasu przeznacz na zabawę online, jedną trzecią na grę zespołową na boisku i jedną trzecią na planszówkę.

Takie dzielenie wyjdzie wam na zdrowie!



Chciałabym, abyś nie zapomniał, że możesz do mnie również napisać, wykorzystując do tego pocztę mailową:

sp17soswpt@gmail.com

Nie zapomnij, w tytule maila dodać: **WDŻWR** oraz wpisać **klasa 5**

Chętnie odpowiem na wszystkie pytania.

Pozdrawiam Cię serdecznie i życzę dobrego tygodnia!

Ewa Szkólnik ☺