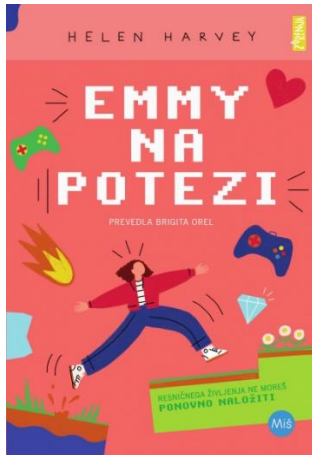


Harvey, Helen: **Emmy na potezi.**

Prev. Brigita Orel. Dob: Miš, 2022, 239 str.

| P – 2. stopnja

| videoigre, dekleta, sposobnosti, vrstniki, nasilje, internet (računalniško omrežje), medvrstniško nasilje, mladostniki, pogum, pomoč, prijateljstvo, računalniške igre, samorealizacija, šole, uspeh, zloba



Emmy je odlična gejmarka, o svojih uspehih objavlja na spletišču Otok, kjer ima veliko oboževalcev, toda v resničnem življenju ni tako uspešna, v resnici je osamljena, v šoli jo nadlegujejo sošolke, doma pa se je k sreči na novo vzpostavilo ravnotežje, saj je mamin novi fant v redu. Toda prav igranje računalniških igrice Emmy pomaga, da postane samozavestnejša, zna se postaviti zase, ponovno gradi prijateljske odnose idr. Učiteljica osnuje krožek Einsteini, v katerem otroci svojo gejmarsko supermoč lahko prenesejo na druge dejavnosti, snemajo filmčke, pišejo proste spise, imajo govorne nastope ... sodelujejo in se družijo!

Spodbude za branje:

Odlična zgodba iz sveta iz sveta računalniških igrice, zanima za njihove oboževalce in za druge (tudi odrasle!), ki o njih ne vemo veliko. Primerna za bralce v 2. in 3. triletju. Ob njej se lahko pogovorimo o pozitivnih in negativnih platih računalniških igrice, o odvisnosti od igrice in nujnosti pridobivanja življenjskih izkušenj v živo. Besedo najprej prepustim mladim bralcem; med njimi so zagotovo kakšni gejmarji, ki nam bodo pojasnili marsikaj iz zgodbe.

Za pogovor mi je v veliko pomoč spremna beseda **»Od gejmarja do svetovalca o digitalni zasvojenosti«**, ki jo je prispeval Rok Gumzej, svetovalec Centra pomoči pri prekomerni rabi interneta Logout; odlično predstavi prednosti računalniških igrice in njihovih pasti.

Pa vendar: bom o vsem tem zmogla pogovor sama ... ali bom prosila za pomoč psihologa ali kakšnega drugega strokovnjaka?

Ob tej knjigi velja izkoristiti priložnost, da pojasnimo, kdaj so računalniške igrice zabava (celo koristna!), kdaj pa vodijo v odvisnost.

Nadaljnje spodbude za branje:



Daniel Höra, Daniel: **Igra**.
Prev. Majda Šulc. Izola, Grlica, 2021, 120 str.
| M – 3. stopnja
| računalniške igre, odvisnosti, digitalna zasvojenost, duševne motnje, fantje, matere in sinovi, mladostniki, psihosocialne težave, šole

V zgodbo vstopimo sredi dogajanja, prepolnega divje akcije. Ampak na žalost samo navidezne, virtualne; sicer pa v nadaljevanju zgodbe spremljamo mulca, ki je pozabil živeti v resničnem svetu. Čas zapravlja v namišljenih akcijah, ki jih ustvarjajo računalniške igrice. Mama je nemočna. Iztrošila se je v propadlem zakonu, za sina, navezanega na konzolo, premore le puhlice na temo vzgojnih prijemov. Še tečaj joga ji ni v pomoč. Kje je skrito bistvo omamljanja in zadevanja z računalniškimi igrami se, skozi pripoved, mnogim staršem odstira vpogled v svet, kjer svetijo njihovi »sončki« in »sončice«. Zgodba nas seznani s pastmi in srhljivostjo iskanja poti iz blodnjaka virtualnega sveta. (Vir:

<https://www.dobreknjige.si/Knjiga.aspx?knjiga=9848>)



Kodrič Filipič, Neli: **Povej mi po resnici**.
Mladinska knjiga, 2017 (Odisej), 296 str.
| M – 3. stopnja
| internet (računalniško omrežje), odvisnosti, matere in sinovi, medosebni odnosi, mladostniki, samopodoba, ljubezen, svetovni splet
V Priporočilnici:
<https://www.bralnaznacka.si/sl/priporocene-knjige/povej-mi-po-resnici>