

Zajęcia **3... 2... 1... Internet!** poświęcone są bezpieczeństwu dzieci w Internecie. Zostały opracowane jako pomoc dydaktyczna dla pracowników firmy Microsoft zaangażowanych w program wolontariatu pracowniczego oraz nauczycieli realizujących zajęcia edukacyjne w ramach programu Dziecko w Sieci, prowadzonego przez Fundację Dajemy Dzieciom Się.

Zajęcia **3... 2... 1... Internet!** przewidywane są na dwie godziny lekcyjne i polegają na pracy grupowej i indywidualnej uczniów przeplatanej projekcją atrakcyjnych kreskówek, poświęconych różnym formom internetowych zagrożeń. Przygody bohaterów kreskówek komentuje Krzysztof Hołowczyc - ambasador programu **3... 2... 1... Internet!**

## 3... 2... 1... Internet!

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ NA TEMAT BEZPIECZEŃSTWA  
DZIECI W INTERNECIE DLA UCZNIÓW KLAS IV-VI  
SZKÓŁ PODSTAWOWYCH**



**Microsoft**



[@ferinternet.pl](http://@ferinternet.pl)



Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę (dawniej Fundacja Dzieci Niczyje)  
ul. Walecznych 59  
03-926 Warszawa  
tel. 22 6161669  
fdds.pl

Copyright © Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę (dawniej Fundacja Dzieci Niczyje)



Tekst publikacji jest dostępny na licencji Creative Commons  
Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 3.0 Polska.  
Tekst licencji dostępny jest na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/pl/>.  
Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę.

Opracowanie: Julia Barlińska  
Konsultacja: Łukasz Wojtasik  
Grafika i skład: Ewa Brejnakowska-Jończyk, [www.ewa-bj.pl](http://www.ewa-bj.pl)



Microsoft



s@ferinternet.pl



# 1. Wstęp

Postęp w rozwoju nowoczesnych technologii, oprócz skutków pozytywnych, wiąże się także z powstawaniem zagrożeń, których ofiarami coraz częściej stają się młodzi internauci. Z tego względu edukacja dotycząca bezpiecznego korzystania przez dzieci z Internetu staje się zadaniem priorytetowym. Niniejsze materiały przygotowane zostały jako pomoc dydaktyczna dla pracowników firmy Microsoft, zaangażowanych w program wolontariatu pracowniczego oraz nauczycieli zainteresowanych realizacją zajęć edukacyjnych wśród uczniów klas IV-VI szkół podstawowych, poświęconych bezpieczeństwu w Internecie. Akcja edukacyjna **3... 2... 1... Internet!** jest wspólnym projektem Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę i firmy Microsoft. Ambasadorem projektu jest Krzysztof Hołowczyc.

## O zagrożeniach dzieci w Internecie

Coraz więcej dzieci korzysta z Internetu. Wraz ze wzrostem dostępności nowoczesnych technologii zwiększa się także skala zagrożeń internetowych, które mogą mieć negatywny wpływ na prawidłowy rozwój i funkcjonowanie najmłodszych. Korzystanie z Internetu przez dzieci może wiązać się z następującymi kategoriami zagrożeń:

### Kontakt z niebezpiecznymi treściami

Dzieci korzystające z Internetu narażone są na kontakt z materiałami, które mogą mieć szkodliwy wpływ na ich psychikę. Do niebezpiecznych treści zalicza się filmy, zdjęcia lub teksty o charakterze pornograficznym, prezentujące przemoc, promujące postawy i zachowania zagrażające zdrowiu, tj.: hazard, używki, anoreksję, zaangażowanie w działalność sekt itp. Część tych materiałów publikowanych jest w sieci nielegalnie (pornografia dziecięca, rasizm), inne – mimo szkodliwości wobec najmłodszych internautów – publikowane są zgodnie z prawem. Niebezpieczne treści występują w Internecie w ogromnej liczbie. Materiały pornograficzne to najczęstsza kategoria treści publikowanych w tym medium, na które młodzi internauci trafiają zazwyczaj przypadkowo.

### Niebezpieczne kontakty

Zdecydowana większość młodych internautów korzysta z komunikatorów, czatów i portali społecznościowych. Dzieci zawierają w ten sposób nowe znajomości, co naraża je na możliwość kontaktów z osobami niebezpiecznymi. Przez swoją niewiedzę i łatwowierność młodzi internauci niejednokrotnie stają się ofiarami przestępstw z użyciem sieci: oszustw, wyłudzeń, włamań komputerowych i innych. Dzieci często podają obcym w sieci prywatne informacje, tj. dane osobowe oraz umawiają się z osobami poznanymi w Internecie na spotkania w rzeczywistym świecie. O internetowych znajomościach dzieci zazwyczaj nie informują nikogo, udając się na nie w pojedynkę lub z inną osobą nieletnią. Jest to szczególnie niebezpieczne ze względu na liczne przypadki uwodzenia dzieci w sieci.



## Cyberprzemoc

Cyberprzemoc to nowe oblicze przemocy rówieśniczej z wykorzystaniem różnych technologii informacyjnych i komunikacyjnych, jak np.: poczta elektroniczna, czaty, komunikatory, strony internetowe, blogi, serwisy społecznościowe itd. Akty cyberprzemocy przyjmują różne formy: nękanie, straszenie, szantażowanie z użyciem sieci, publikowanie i rozsyłanie ośmieszających lub kompromitujących zdjęć i filmów oraz podszywanie się pod cudzą tożsamość.

## Uzależnienie od Internetu

Różnorodność form aktywności w Internecie oraz ich atrakcyjność sprawiają, że istotnym problemem staje się ryzyko uzależnienia od sieci. Problem ten dotyczy szczególnie dzieci, gdyż z racji swojej niedojrzałości uzależniają się dużo szybciej niż dorośli. Spędzanie przez młode osoby wielu godzin dziennie przed komputerem zaburza ich rozwój, zwłaszcza w aspekcie kontaktów społecznych i może prowadzić do uzależnienia – zarówno od Internetu, jak i od komputera.

## Telefon Zaufania Dla Dzieci i Młodzieży 116 111

To bezpłatna i anonimowa pomoc telefoniczna i online dla dzieci i młodzieży, zapewnia dzwoniącym możliwość dzielenia się troskami, rozmawiania o sprawach dla siebie ważnych oraz wsparcia w trudnych sytuacjach.

**Formy pomocy:** konsultacje telefoniczne i online, interwencje podejmowane w sytuacjach zagrożenia zdrowia i życia, działania edukacyjne i informacyjne;

**Kontakt:** bezpłatny numer telefonu (dostępny ze wszystkich telefonów stacjonarnych i komórkowych): 116 111, 7 dni w tygodniu w godzinach 12.00-22.00.

Więcej informacji i kontakt online przez stronę [www.116111.pl](http://www.116111.pl)

## Telefon dla Rodziców i Nauczycieli w sprawie Bezpieczeństwa Dzieci 800 100 100

To bezpłatna i anonimowa pomoc telefoniczna i online dla rodziców i nauczycieli, którzy potrzebują wsparcia i informacji w zakresie przeciwdziałania i pomocy dzieciom przeżywającym kłopoty i trudności wynikające z problemów i zachowań ryzykownych.

**Formy pomocy:** konsultacje telefoniczne i online w sytuacjach związanych z problemami rodziców/opiekunów i nauczycieli z podejrzeniem lub stwierdzeniem doświadczania przez dzieci i młodzież agresji i przemocy w szkole, cyberprzemocy i zagrożeń związanych z nowymi technologiami, wykorzystywania seksualnego, kontaktu z substancjami psychoaktywnymi, uzależnień, depresji, myśli samobójczych lub zaburzeń odżywiania.

**Kontakt:** bezpłatny numer telefonu (dostępny ze wszystkich telefonów stacjonarnych i komórkowych): 800 100 100, od poniedziałku do piątku w godzinach 12.00-15.00.

Więcej informacji i kontakt online przez stronę [www.800100100.pl](http://www.800100100.pl)

# Charakterystyka zajęć

Na potrzeby realizacji zajęć **3... 2... 1... Internet!** opracowane zostały scenariusze lekcji trwających dwie godziny dydaktyczne.

Ideą zajęć jest propagowanie bezpiecznego korzystania z sieci przy użyciu popularnych i lubianych przez dzieci metod: kreskówek, łąmigłówek i innych form edukacji poprzez zabawę.

**Odbiorcy** Zajęcia adresowane są do uczniów klas IV-VI szkoły podstawowej.

**Cele** Podstawowym celem zajęć jest prezentacja efektywnego korzystania z sieci jako alternatywy wobec zachowań ryzykownych:

- cyberprzemocy,
- spotkań z osobami znanymi wyłącznie z Internetu,
- upubliczniania danych osobowych,
- piractwa w sieci,
- nadmiernego korzystania z Internetu.

**Forma zajęć** Proponowana jest forma edukacji przez zabawę. Dzięki temu dzieci łatwiej i lepiej przyswoją ważne treści. Dlatego wykorzystamy:

- kreskówki,
- ćwiczenia indywidualne,
- ćwiczenia grupowe.

**Czas zajęć** 90 minut (2 x 45 min)

Przy kolejnych elementach proponowanego scenariusza podajemy szacowany czas niezbędny do ich realizacji.

**Prowadzenie zajęć** Zajęcia mogą być prowadzone w ramach godziny wychowawczej, zajęć informatycznych lub w innym dogodnym czasie.

**Wymagana wiedza** Do prowadzenia zajęć wymagana jest jedynie podstawowa znajomość Internetu. Ważne, aby przed zajęciami dokładnie zapoznać się z niniejszym scenariuszem oraz prezentacją **3... 2... 1... Internet!** Dla ułatwienia, instrukcje do ćwiczeń proponowanych w trakcie zajęć zostały zaprezentowane w podręczniku na stronach 14-16. Pomocne będzie również odwiedzenie serwisów internetowych: [www.321internet.pl](http://www.321internet.pl), [www.edukacja.fdds.pl](http://www.edukacja.fdds.pl)

**Wymagany sprzęt** Do przeprowadzenia zajęć będzie potrzebny sprzęt umożliwiający odtworzenie materiałów zapisanych na płycie DVD lub pobranych ze strony [www.edukacja.fdds.pl](http://www.edukacja.fdds.pl). Mogą to być:

- odtwarzacz DVD (lub komputer z nagłośnieniem) podłączony do telewizora
- odtwarzacz DVD z nagłośnieniem (lub komputer z nagłośnieniem) podłączony do projektora multimedialnego.

## Prezentacja 3... 2... 1... Internet!

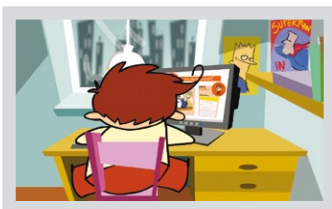
Prowadzący zajęcia posługuje się prezentacją multimedialną zapisaną na płycie DVD lub pobraną ze strony edukacja.fdds.pl. Rozpoczyna ją zaproszenie do udziału w zajęciach, wygłoszone przez Krzysztofa Hołowczyca, który następnie zapowiada i podsumowuje kolejne pięć kreskówek.

Każda kreskówka poświęcona jest jednej z form zagrożeń, które dzieci poznają na podstawie przygód Kuby, Ani, Sandry, Szymona i Piotrka – uczniów szkoły podstawowej. Prezentacja każdego odcinka jest podzielona na dwie części. Przerwa pomiędzy nimi pojawia się w momencie, kiedy bohater staje przed wyborem zachowania bezpiecznego bądź ryzykownego.

### Ankieta, zgłoszenie zajęć, zaświadczenie dla prowadzącego

Po realizacji zajęć prowadzący proszony jest o przeprowadzenie wśród dzieci ankiety ewaluacyjnej (wzór na str. 17, do pobrania również z serwisu edukacja.fdds.pl), a następnie wypełnienie sprawozdania z zajęć na stronie edukacja.fdds.pl. Na podstawie wypełnionego sprawozdania prowadzący otrzyma za pośrednictwem e-maila zaświadczenie o przeprowadzeniu zajęć.

### Odcinek 1. „Dobry żart???” – cyberprzemoc



Kreskówka prezentuje sytuację przemocy rówieśniczej z użyciem telefonu komórkowego i Internetu. Film zostaje przerwany w momencie wyboru:

- odpowiadać przemocą na przemoc?
- ignorować sprawców, szukać pomocy?

Zakończenia kreskówki:

1. Eskalacja przemocy pogarsza sytuację bohatera.
2. Ignorowanie sprawców i uzyskanie pomocy rozwiązuje problem.

### Odcinek 2. „Znajomi-nieznajomi” – kontakty online



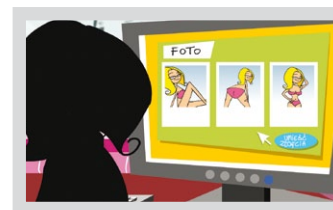
Kreskówka prezentuje historię znajomości w Internecie. Film zostaje przerwany w momencie wyboru:

- spotykać się z internetowym znajomym w rzeczywistym świecie?
- unikać spotkania?

Zakończenia kreskówki:

1. Dochodzi do spotkania, na którym bohater kreskówki zostaje źle potraktowany przez internetową „znajomą”.
2. Bohater historii odrzuca propozycję i proponuje pozostanie przy kontaktach online. Nieprzyjemna reakcja „znajomej” zdradza jej złe intencje.

### Odcinek 3. „Małe zdjęcie – duży problem” – ochrona danych w Internecie



Kreskówka pokazuje możliwe konsekwencje zamieszczenia w serwisach społecznościowych zbyt wielu informacji na swój temat. Bohaterka kreskówki publikuje w Internecie zdjęcia w dosyć „odważnych” pozach. Znajomy zwraca jej uwagę, że powinna usunąć je ze swojego profilu. Film zostaje przerwany w momencie wyboru:

- usunąć z profilu część zdjęć?
- w dalszym ciągu publikować tego typu materiały?

Zakończenia kreskówki:

1. Usunięcie części zdjęć pozwoliło na uniknięcie nieprzyjemnej sytuacji.
2. Zdjęcia stają się obiektem szyderstw w Internecie i w szkole.

### Odcinek 4. „Moja praca domowa” – poszanowanie własności intelektualnej



Bohaterka kreskówki poszukuje w Internecie materiałów potrzebnych do przygotowania wypracowania. Trafia na tekst w pełni poświęcony tematowi zadanej pracy. Zastanawia się, czy nie skopiować go w całości i oddać jako własne wypracowanie. Film zostaje przerwany w momencie wyboru:

- oddać tekst jako własny?
- opracować własny tekst na podstawie wiedzy z książek i Internetu?

Zakończenia kreskówki:

1. Prawda o skopiowaniu pracy z sieci wychodzi na jaw.
2. Własna praca zostaje dobrze oceniona i uczeń ma satysfakcję ze zdobytej w uczciwy sposób wiedzy.

### Odcinek 5. „Komputeromania” – uzależnienie od Internetu



Bohater kreskówki spędza bardzo dużo czasu w Internecie. Cierpią na tym relacje ze znajomymi. Jego znajomi planują wspólny weekendowy wyjazd. Film zostaje przerwany w momencie wyboru:

- spędzić weekend ze znajomymi?
- zostać w domu i spędzić weekend przed komputerem?

Zakończenia kreskówki:

1. Pełen atrakcji wspólny wyjazd.
2. Zmęczony weekendem spędzonym przed komputerem bohater spotyka rozentuzjowanych po wyjeździe kolegów.

## Schemat zajęć

Poniżej prezentujemy ogólny schemat zajęć zastosowany w scenariuszu.

**1. Wstęp** Stanowi wprowadzenie do lekcji służące nawiązaniu kontaktu z grupą oraz wprowadzeniu na tematkę zajęć.

**2. Prezentacja kreskówki** Kolejne podpunkty (a-d) odnoszą się do prezentacji kolejnych odcinków kreskówki, z wyjątkiem ostatniego odcinka, w którym brak jest ćwiczenia grupowego.

### a. Prezentacja pierwszego fragmentu kreskówki

Stanowi wprowadzenie do sytuacji, kończy się w momencie, gdy bohater musi dokonać wyboru pomiędzy zachowaniem bezpiecznym a ryzykownym.

### b. Ćwiczenie indywidualne

Każdemu dylematowi bohatera kreskówki towarzyszy ćwiczenie indywidualne, wskazujące tendencje w grupie, tzn. preferowany wybór – zachowań bezpiecznych lub ryzykownych. Uczniowie w drodze głosowania podejmują decyzję, jak powinien się zachować bohater historii. Instrukcja do ćwiczenia jest wyświetlana po zakończeniu projekcji pierwszej części każdego odcinka. Treść slajdów z instrukcjami do ćwiczeń indywidualnych jest prezentowana na końcu tego scenariusza (str. 14). Ćwiczenia indywidualne powinny trwać ok. 3-5 minut.

### c. Prezentacja dwóch wersji zakończenia kreskówki

Każdy z pięciu odcinków posiada dwie wersje zakończenia. W trakcie lekcji prezentowane są obydwie wersje w kolejności zależnej od wyników głosowania uczniów – najpierw zakończenie wybrane przez większość dzieci, następnie wariant alternatywny. Morał płynący z danego odcinka prezentuje Krzysztof Hołowczyc w podsumowaniu każdej części.

### d. Ćwiczenie grupowe

Służy pogłębieniu i doprecyzowaniu zasad bezpiecznego i kulturalnego zachowania w ryzykownej sytuacji. Instrukcja do ćwiczenia jest wyświetlana po prezentacji obydwu wersji zakończenia każdej z kreskówek. Treść slajdów z instrukcjami do ćwiczeń grupowych jest prezentowana na końcu książeczki (str. 15-16). Ćwiczenia grupowe powinny trwać ok. 5-10 minut.

**3. Podsumowanie** Służy utrwaleniu i podkreśleniu najważniejszych kwestii dotyczących bezpiecznego korzystania z Internetu, poruszanych podczas zajęć.

Poniżej przedstawiamy szczegółową wersję scenariusza zajęć, z którym należy zapoznać się przed przeprowadzeniem lekcji.

# Scenariusz zajęć – 2 x 45 min

**Liczba uczestników:**

1-2 klasy szkolne

**Materiały potrzebne do realizacji zajęć:**

- prezentacja 3... 2... 1... Internet!
- ołówki/długopisy, kartki.

## Przebieg zajęć

### WSTĘP – 5 MIN

#### Powitanie i krótki wstęp

*W trakcie dzisiejszych zajęć porozmawiamy o komputerach i Internecie. Podczas dwóch lekcji będziemy oglądać kreskówki o przygodach waszych rówieśników, którzy tak jak wy korzystają z Internetu.*

*Będziecie także brali udział w różnych ciekawych ćwiczeniach, zarówno w grupach, jak i każdy osobno. Teraz zapraszam do obejrzenia wprowadzenia, w którym poznamy narratora historii. Pomoże on nam lepiej zrozumieć, na czym polega bezpieczne surfowanie. Znaćcie go na pewno z telewizji. Jesteście ciekawi kto to? Zobaczmy zatem.*

### PREZENTACJA CZĘŚCI WSTĘPNEJ

Wyświetl fragment pt. „Na początek”.

### 1. CYBERPRZEMOC – 20 MIN

Prezentacja pierwszego odcinka kreskówki.

*A teraz zapraszam was do obejrzenia pierwszego odcinka. Oglądajcie uważnie, gdyż po obejrzeniu tej części czeka nas ćwiczenie.*

Zaprezentuj pierwszą część odcinka „Dobry żart???”.

#### Pierwsze ćwiczenie indywidualne

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po zakończeniu projekcji pierwszej części odcinka (str. 14).

**Cel:** Diagnoza tendencji w grupie – wybór jakich zachowań dominuje: bezpiecznych czy ryzykownych?

Rozdaj uczniom kartki, informując, że będą służyć do zapisywania odpowiedzi do wszystkich ćwiczeń indywidualnych. Następnie przeczytaj na głos instrukcję do ćwiczenia i wyjaśnij ewentualne wątpliwości.

*Wyobraźcie sobie, że jesteście na miejscu Piotrka. Co byście zrobili w takiej sytuacji? Napiszcie na kartce, co waszym zdaniem powinien zrobić Piotrek: szukać pomocy czy nie?*

Następnie przeprowadź głosowanie.

*Niech teraz podniosą rękę osoby, które są za tym, by Piotrek zignorował zaczepki i szukał pomocy. A kto jest przeciwko tej decyzji?*

Zlicz głosy za jedną i drugą odpowiedzią. Od wyniku głosowania zależy kolejność prezentowanych wersji zakończenia historii.

*Większość z was zagłosowała za/przeciw (wybierz bardziej popularną opcję) szukaniu pomocy. Zobaczcie, jak ta historia mogłaby się dalej potoczyć w zależności od tego, jak zachowa się Piotrek.*

Zaprezentuj najpierw wersję zakończenia wybraną przez większość dzieci, następnie wariant alternatywny oraz podsumowanie odcinka.

### **Pierwsze ćwiczenie grupowe**

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po podsumowaniu odcinka kreskówki (str. 15).

**Cel:** pokazanie uczniom, że w sytuacjach trudnych warto szukać pomocy. Wskazanie potencjalnych źródeł pomocy w sytuacji cyberprzemocy. W ćwiczeniu można wskazać po kilka odpowiedzi do każdej sytuacji. Nie ma odpowiedzi prawidłowych i błędnych. Dobór właściwej osoby zależy od interpretacji sytuacji zastosowanej przez grupę.

### **Podział na grupy**

Podziel uczniów na cztery grupy. Powrót do pracy w grupach będzie odbywał się zawsze po zaprezentowaniu uczniom podsumowania danego odcinka kreskówki. Rozdaj po jednej kartce każdej grupie. Przeczytaj na głos instrukcję do ćwiczenia i wyjaśnij ewentualne wątpliwości.

*Zastanówcie się, do kogo moglibyście się zwrócić w każdej z podanych poniżej sytuacji. Kto najlepiej i najszybciej pomoże wam rozwiązać problem? Zapiszcie na kartkach literki przy kolejnych cyferkach. Przy każdej sytuacji może być więcej niż jedna odpowiedź.*

Poproś, żeby przedstawiciel każdej grupy zaprezentował propozycje swojej grupy, a następnie je podsumuj.

*Pamiętajcie o tym, że w trudnych sytuacjach w Internecie nie jesteście sami. Zawsze warto szukać pomocy. Zwierzenie się koleżance czy koledze może przynieść ulgę, ale często nie rozwiązuje problemu. Warto zwrócić się o pomoc do osoby dorosłej – rodzica, nauczyciela lub konsultanta Telefonu Zaufania dla Dzieci i Młodzieży 116 111.*

*Oni zawsze pomogą wam szybko znaleźć wyjście z trudnej sytuacji. Czasem należy zwrócić się do specjalistów, takich jak administratorzy serwisów, którzy pomogą usunąć coś z Internetu lub policji, kiedy czyjeś życie lub zdrowie jest zagrożone albo jeżeli mamy do czynienia z sytuacją łamania prawa.*

## **2. KONTAKTY Z NIEZNAJOMYMI – 20 MIN**

### **Prezentacja drugiego odcinka kreskówki**

*A teraz zapraszam was do obejrzenia drugiego odcinka.*

Zaprezentuj pierwszą część kreskówki pt. „Znajomi-nieznajomi”.

### **Drugie ćwiczenie indywidualne**

Instrukcja do ćwiczenia jest wyświetlana po zakończeniu projekcji pierwszej części odcinka (str. 14).

**Cel:** Diagnoza tendencji w grupie – wybór jakich zachowań dominuje: bezpiecznych czy ryzykownych?

Przeczytaj na głos instrukcję do ćwiczenia i wyjaśnij ewentualne wątpliwości.

*Wyobraźcie sobie, że jesteście na miejscu Kuby. Co byście zrobili w takiej sytuacji? Zapiszcie na kartce, co waszym zdaniem powinien zrobić Kuba: spotkać się czy nie?*

Następnie przeprowadź głosowanie.

*Niech teraz podniosą rękę osoby, które są za tym, żeby Kuba spotkał się z internetowym znajomym. A kto jest przeciwko tej decyzji?*

Zlicz głosy za każdą z odpowiedzi. Od wyniku głosowania zależy kolejność prezentowanych wersji zakończenia historii.

*Większość z was zagłosowała za/przeciw (należy wybrać bardziej popularną opcję) spotykaniu się z kimś, kogo znamy tylko z Internetu. Zobaczcie, co może spotkać Kubę, jeżeli uda się na spotkanie bądź z niego zrezygnuje.*

Zaprezentuj najpierw wersję zakończenia wybraną przez większość dzieci, następnie wariant alternatywny oraz podsumowanie odcinka.

### **Drugie ćwiczenie grupowe**

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po podsumowaniu odcinka kreskówki (str. 15).

**Cel:** wypracowanie zasad bezpiecznego spotkania z osobą nieznaną.



### **Podział na grupy**

Powrót do pracy w grupach utworzonych na potrzeby pierwszego ćwiczenia grupowego. Rozdaj po jednej kartce każdej grupie. Przeczytaj na głos instrukcję do ćwiczenia i wyjaśnij ewentualne wątpliwości.

*Niech każdy z was wyobrazi sobie, że poznał kogoś na portalu społecznościowym. Pomimo zagrożeń związanych z tą sytuacją, zależy ci na spotkaniu się z tą osobą. Jak należy się przygotować i co zrobić, żeby takie spotkanie było bezpieczne i żeby nic złego was nie spotkało? Zapiszcie swoje pomysły w punktach.*

Poproś, żeby przedstawiciel każdej grupy zaprezentował propozycje swojej grupy, a następnie podsumuj.

*Nigdy nie wiemy, kto jest po drugiej stronie. Dlatego, jeżeli już decydujemy się na spotkanie z osobą znaną nam wyłącznie z sieci, należy przygotować się tak, jak na spotkanie z kimś obcym. Po pierwsze, powiedzieć zaufanej osobie dorosłej o spotkaniu, podając dokładne miejsce oraz czas. Po drugie, pójść z osobą towarzyszącą – najlepiej rodzicem lub starszym rodzeństwem. Kolejna ważna sprawa to wybór miejsca i czasu – powinno to być miejsce, gdzie jest dużo ludzi, a na czas spotkania wybieramy dzień. Pamiętajcie jednak, że przede wszystkim warto się upewnić, czy osoba warta jest spotkania – na to natomiast trzeba czasu, zwłaszcza w kontaktach przez Internet.*

### **Przerwa**

## **3. OCHRONA DANYCH W INTERNECIE – 15 MIN**

### **Prezentacja trzeciego odcinka kreskówki**

*Obejrzymy kolejny odcinek przygód Sandry, Kuby, Piotrka, Szymona oraz Ani. Zobaczcie, kto tym razem będzie miał kłopoty.*

Odtwórz pierwszą część kreskówki pt. „Małe zdjęcie – duży problem”.

### **Trzecie ćwiczenie indywidualne**

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po zakończeniu projekcji pierwszej części odcinka (str. 14).

**Cel:** Diagnoza tendencji w grupie – wybór jakich zachowań dominuje: bezpiecznych czy ryzykownych?

Przeczytaj instrukcję do ćwiczenia.

*Wyobraźcie sobie, że jesteście na miejscu Sandry. Co byście zrobili w takiej sytuacji? Zapiszcie na kartce, co waszym zdaniem powinna zrobić Sandra: usunąć zdjęcie czy nie?*

Następnie przeprowadź głosowanie.

*Niech teraz podniosą rękę osoby, które są za tym, żeby Sandra usunęła zdjęcie. A kto jest przeciwko tej decyzji?*

Zlicz głosy za każdą z opcji. Od wyniku głosowania zależy kolejność prezentowanych wersji zakończenia historii.

*Większość z was zagłosowała za/przeciw (należy wybrać wskazaną przez większość opcję) usunięciu zdjęcia. Zobaczmy, jak wyglądała historia Sandry.*

Zaprezentuj najpierw wersję zakończenia wybraną przez większość dzieci, następnie wariant alternatywny oraz podsumowanie odcinka.

### **Trzecie ćwiczenie grupowe**

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po podsumowaniu odcinka kreskówki (str. 16).

**Cel:** wypracowanie listy danych, których nie należy upubliczniać w Internecie.

### **Podział na grupy**

Powrót do pracy w grupach utworzonych na potrzeby pierwszego ćwiczenia grupowego. Rozdaj po jednej kartce każdej grupie. Przeczytaj na głos instrukcję do ćwiczenia i wyjaśnij ewentualne wątpliwości.

*Waszym zadaniem jest wybrać spośród różnych informacji te, których nie należy upubliczniać w Internecie. Wypiszcie numerki swoich wyborów do listy „Ścisłe tajne”.*

Po zakończeniu czasu na pracę skomentuj.

*W Internecie, tak jak w tym ćwiczeniu, zawsze od was będzie zależało, jakie dane zdecydujecie się podać. To jest wasz wybór, dlatego nie będziemy odczytywać tego, na co się zdecydowaliście. Pamiętajcie jednak, jeżeli chcecie w sieci być spokojni i bezpieczni, nie należy podawać następujących danych: imienia, nazwiska, adresu zamieszkania, numeru telefonu oraz zamieszczać zdjęć, które pokazują, jak wyglądamy. Upublicznianie tych danych sprawia, że stajemy się dostępni nie tylko w Internecie, ale także w naszym prawdziwym życiu dla każdej osoby, nie mając kontroli nad tym, czy to nasz przyjaciel, czy np. przestępca.*

## **4. POSZANOWANIE WŁASNOŚCI INTELEKTUALNEJ – 20 MIN**

### **Prezentacja czwartego odcinka kreskówki**

Zaprezentuj pierwszą część kreskówki pt. „Moja praca domowa”.

### **Czwarte ćwiczenie indywidualne**

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po zakończeniu projekcji pierwszej części odcinka (str. 14).

**Cel:** Diagnoza tendencji w grupie – wybór jakich zachowań dominuje: bezpiecznych czy ryzykownych.

Przeczytaj instrukcję do ćwiczenia.

*Wyobraźcie sobie, że jesteście na miejscu Ani. Co byście zrobili? Zapiszcie na kartce, co waszym zdaniem powinna zrobić Ania: samodzielnie napisać wypracowanie czy nie?*

Następnie przeprowadź głosowanie.

*Niech teraz podniosą rękę osoby, które są za tym, żeby Ania samodzielnie napisała wypracowanie. A kto jest przeciwko tej decyzji?*

Zlicz głosy za każdym z rozwiązań. Od wyniku głosowania zależy kolejność prezentowanych wersji zakończenia historii.

*Większość z was zagłosowała za/przeciw (należy wybrać wskazaną przez większość opcję) samodzielnemu odrobieniu pracy domowej. Zobaczcie, jak ta historia mogłaby się dalej potoczyć w zależności od tego, jak zachowa się Ania.*

Zaprezentuj najpierw wersję zakończenia wybraną przez większość dzieci, następnie wariant alternatywny oraz podsumowanie odcinka.

#### **Czwarte ćwiczenie grupowe**

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po podsumowaniu odcinka kreskówki (str. 16).

**Cel:** pokazanie perspektywy osób będących ofiarą piractwa w sieci.

#### **Podział na grupy**

Powrót do pracy w grupach utworzonych na potrzeby pierwszego ćwiczenia grupowego.

Rozdaj po jednej kartce każdej grupie. Przeczytaj na głos instrukcję do ćwiczenia i wyjaśnij ewentualne wątpliwości.

*Wyobraźcie sobie, że jesteście autorami nowej supergry komputerowej. Pracowaliście nad tą grą przez rok i jesteście dumni ze swojego dzieła, które ma się ukazać już za tydzień. Niestety, ktoś nielegalnie pobrał waszą grę i opublikował w Internecie jako swoją! Postanawiacie napisać apel do internautów na temat tego, czym jest piractwo dla osób, których dzieła zostały skradzione w sieci. Zastanówcie się wspólnie, jak byście się czuli w takiej sytuacji i jakie argumenty za szanowaniem praw autorskich w sieci możecie przedstawić. Zapiszcie swoje pomysły w punktach. Niech każda grupa stworzy 4 punkty.*

Poproś, żeby przedstawiciel każdej grupy zaprezentował propozycje swojej grupy, a następnie podsumuj.

*Pamiętajmy o tym, że kradzież zawsze jest niewłaściwym zachowaniem oraz przestępstwem niezależnie, czy ma miejsce w świecie rzeczywistym, czy w Internecie.*

#### **UZALEŻNIENIE OD INTERNETU – 8 MIN**

#### **Prezentacja piątego odcinka kreskówki**

*Przyszedł czas na ostatni odcinek kreskówki.*

Odtwórz pierwszą część odcinka kreskówki pt. „Komputeromania”.

#### **Piąte ćwiczenie indywidualne**

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po zakończeniu projekcji pierwszej części odcinka (str. 14).

**Cel:** Diagnoza tendencji w grupie – wybór jakich zachowań dominuje: bezpiecznych czy ryzykownych?

Przeczytaj instrukcję do ćwiczenia.

*Wyobraźcie sobie, że jesteście na miejscu Szymona. Co byście zrobili w takiej sytuacji? Zapiszcie na kartce, co waszym zdaniem powinien zrobić Szymon: jechać z kolegami na wycieczkę czy nie?*

Następnie przeprowadź głosowanie.

*Niech teraz podniosą rękę osoby, które są za tym, żeby Szymon wybrał wycieczkę z kolegami. A kto jest przeciwko tej decyzji?*

Zlicz głosy za każdym z rozwiązań. Od wyniku głosowania zależy kolejność prezentowanych wersji zakończenia historii.

*Większość z was zagłosowała za/przeciw (należy wybrać wskazaną przez większość opcję) wybraniu wycieczki. Zobaczcie, jak ta historia mogłaby się dalej potoczyć w zależności od tego, co zadecyduje Szymon.*

Zaprezentuj najpierw wersję zakończenia wybraną przez większość dzieci, następnie wariant alternatywny oraz podsumowanie odcinka.

#### **PODSUMOWANIE – 2 MIN**

Odtwórz kreskówkę pt. „Na koniec”.

Rozdaj uczniom ankiety ewaluacyjne i poproś o ich wypełnienie (patrz: str. 17).

Następnie zbierz ankiety i podsumuj zajęcia.

*Dziś mieliśmy okazję poznać najważniejsze zagrożenia internetowe, z którymi możecie się spotkać. Surfowanie po Internecie jest bezpieczne, jeżeli znamy zagrożenia i potrafimy ich unikać. Dziękuję wam za udział w tych zajęciach i życzę bezpiecznego surfowania.*



## SLAJDY

Slajdy do ćwiczeń indywidualnych (str. 14)  
Slajdy do ćwiczeń grupowych (str. 15-16)

## ĆWICZENIE INDYWIDUALNE NR 1

Co byś zrobił/a na miejscu Piotrka? Zapisz na kartce, co Twoim zdaniem powinien zrobić Piotrek: szukać pomocy czy nie?

## ĆWICZENIE INDYWIDUALNE NR 2

Co byś zrobił/a na miejscu Kuby? Zapisz na kartce, co Twoim zdaniem powinien zrobić Kuba: spotkać się czy nie?

## ĆWICZENIE INDYWIDUALNE NR 3

Co byś zrobił/a na miejscu Sandry? Zapisz na kartce, co Twoim zdaniem powinna zrobić Sandra: usunąć zdjęcia czy nie?

## ĆWICZENIE INDYWIDUALNE NR 4

Co byś zrobił/a na miejscu Ani? Zapisz na kartce, co Twoim zdaniem powinna zrobić Ania: samodzielnie napisać wypracowanie czy nie?

## ĆWICZENIE INDYWIDUALNE NR 5

Co Ty byś zrobił/a na miejscu Szymona? Zapisz na kartce, co Twoim zdaniem powinien zrobić Szymon: jechać z kolegami na wycieczkę czy nie?

## ĆWICZENIE GRUPOWE NR 1

Zastanówcie się, do kogo moglibyście się zwrócić w każdej z podanych poniżej sytuacji. Kto najlepiej i najszybciej pomoże Wam rozwiązać problem? Zapiszcie literki przy kolejnych cyferkach.

## SYTUACJE:

1. Ktoś nagrywa Cię telefonem komórkowym, chociaż tego nie chcesz.
2. Ktoś Cię wyzywa w Internecie.
3. Dostajesz nieprzyjemne SMS-y lub MMS-y.
4. Ktoś Cię straszy lub szantażuje.
5. Ktoś zamieścił w Internecie coś na Twój temat, coś Ci nie pasuje.
6. Ktoś się włamał na Twoje konto np. w portalu społecznościowym.

## OSOBY:

- A. Rodzic
- B. Nauczyciel
- C. Konsultant Telefonu Zaufania 116 111
- D. Brat lub siostra
- E. Policjant
- F. Administrator
- G. Kolega lub koleżanka

## ĆWICZENIE GRUPOWE NR 2

Niech każdy z Was sobie wyobrazi, że poznał kogoś na portalu społecznościowym. Pomimo zagrożeń związanych z tą sytuacją zależy Wam na spotkaniu z tą osobą. Jak należy się przygotować i co zrobić, żeby takie spotkanie było bezpieczne i żeby nic złego Cię nie spotkało? Zapiszcie swoje pomysły w punktach.

### ĆWICZENIE GRUPOWE NR 3

Waszym zadaniem jest wybranie spośród różnych informacji tych, których nie należy upubliczniać w Internecie. Wpiszcie numerki swoich wyborów na listę „ściśle tajne”.

1. Zainteresowania
2. Imię
3. Adres e-mail
4. Zdjęcie psa
5. Adres zamieszkania
6. Zdjęcie krajobrazu
7. Adres i nr szkoły, do której chodzę
8. Zdjęcie portretowe
9. Nazwisko
10. Numer telefonu

Ściśle tajne:

.....

.....

.....

### ĆWICZENIE GRUPOWE NR 4

Wyobraźcie sobie, że jesteście autorami nowej supergry komputerowej. Pracowaliście nad tą grą przez rok i jesteście dumni ze swojego dzieła. Gra ma się ukazać już za tydzień. Niestety, ktoś nielegalnie pobrał Waszą grę i opublikował w Internecie jako swoją! Postanawiacie napisać apel do internautów na temat tego, czym jest piractwo dla osób, których dzieła zostały skradzione w sieci. Zastanówcie się wspólnie, jak byście się czuli w takiej sytuacji i jakie argumenty za szanowaniem praw autorskich w sieci możecie przedstawić. Zapiszcie swoje pomysły w punktach.

### ANKIETA

Odpowiedz na pytania, stawiając krzyżyk w kratce.

#### 1. Jak Ci się podobały zajęcia?

nudne                       takie sobie                       fajne

#### 2. Czy dowiedziałas/-eś się czegoś nowego?

nie                       trudno powiedzieć                       tak

#### 3. Czy wykorzystasz to, czego się nauczyła/-eś?

nie                       trudno powiedzieć                       tak