

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ NA TEMAT
BEZPIECZEŃSTWA DZIECI W INTERNecie
DLA UCZNIÓW KLAS IV-VI
SZKÓŁ PODSTAWOWYCH.
Wersja dla niesłyszących**



3...2...1...Internet!
– SCENARIUSZE ZAJĘĆ
na temat bezpieczeństwa dzieci w Internecie
dla uczniów klas IV–VI szkoły podstawowej
Wersja dla niesłyszających

Opracowanie: Julia Barlińska, Łukasz Wojtasik, FDDS
Konsultacja wersji dla niesłyszających: Polski Związek Głuchych

3...2...1...Internet! – scenariusze zajęć dla uczniów klas IV–VI

Postęp w rozwoju nowoczesnych technologii, oprócz skutków pozytywnych, wiąże się także z powstawaniem zagrożeń, których ofiarami coraz częściej stają się młodzi internauci. Również dla dzieci niesłyszących nowe technologie informatyczne stają się naturalną częścią świata, w jakim żyją. Należy jednak pamiętać, że dzieci są najbardziej narażone na zjawiska zagrożeń internetowych i edukacja w tym zakresie jest rzeczą priorytetową.

Niniejsze materiały przygotowane zostały jako pomoc dydaktyczna dla pracowników firmy Microsoft zaangażowanych w program wolontariatu pracowniczego oraz nauczycieli zainteresowanych realizacją zajęć edukacyjnych poświęconych bezpieczeństwu w Internecie w wśród uczniów klas IV–VI szkół podstawowych w ramach kampanii „Dziecko w Sieci”.

Akcja edukacyjna *3... 2... 1... Internet!* jest wspólnym projektem Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę (dawniej Fundacja Dzieci Niczyje) oraz firmy Microsoft. Ambasadorem projektu jest Krzysztof Hołowczyc, a wersja dla niesłyszących powstała we współpracy z Polskim Związkiem Głuchych.

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 dzieci. 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 zagrażające zdrowiu postawy i zachowania, tj. hazard, używki, anoreksję, uczestnictwo w sektach itp. Część tych materiałów publikowanych jest w Sieci nielegalnie (pornografia dziecięca, rasizm), inne – mimo wysokiej szkodliwości dla 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 coraz częściej zazwyczaj przypadkowo! Powszechność kontaktów dzieci z niebezpiecznymi treściami potwierdzają badania.

Skala zagrożenia

(wg badań przeprowadzonych w 2006 r. przez Gemius i Fundację Dzieci Niczyje na grupie 2559 dzieci w wieku 12–17 lat)

- 71% dzieci trafiło w Internecie na materiały pornograficzne (63% przypadkowo).
- 51% dzieci trafiło na materiały z brutalnymi scenami przemocy (61% przypadkowo).
- 28% dzieci trafiło na materiały propagujące przemoc i nietolerancję (74% przypadkowo).
- Co czwarte dziecko deklaruje, że rodzice nigdy nie interesują się tym, w jaki sposób korzysta z Internetu.
- Jedynie 10% dzieci deklaruje regularną opiekę rodziców podczas korzystania z Sieci.

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 niebezpiecznymi osobami. Przez swoją niewiedzę i łatwowierność młodzi internauci niejednokrotnie stają się ofiarami przestępstw z użyciem sieci: oszustw, wyludzeń, 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 w związku z coraz częstszym uwodzeniem dzieci w sieci.

Skala zagrożenia

(wg badań przeprowadzonych w 2006 r. przez Gemius i Fundację Dzieci Niczyje na grupie 1779 dzieci w wieku 12–17 lat i 687 rodziców)

- Ponad 90% dzieci korzysta z serwisów komunikacyjnych.
- 68% dzieci otrzymało propozycję spotkań od osób poznanych w sieci.
- 45% dzieci korzysta z propozycji spotkań.
- Jedynie co czwarte dziecko informuje rodziców o spotkaniach z osobami poznаныmi w sieci.
- Połowa dzieci spotyka się w pojedynkę.
- 28% rodziców nie dostrzega żadnych zagrożeń dla dzieci korzystających z Internetu.

Cyberprzemoc (Cyberbullying)

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 lub rozsyłanie ośmieszających, kompromitujących zdjęć, filmów oraz podszywanie się w sieci pod kogoś wbrew jego woli.

Skala zagrożenia

(wg badań przeprowadzonych w 2007 r. przez Gemius i Fundację Dzieci Niczyje na grupie 891 dzieci w wieku 12–17 lat)

- 57% osób stała się przynajmniej raz obiektem zdjęć lub filmów wykonanych wbrew swojej woli.
- 52% dzieci miało do czynienia z przemocą werbalną w Internecie lub przez telefon komórkowy.
- 47% dzieci doświadczyło wulgarnego wyzywania.
- 29% badanych deklaruje, że ktoś w sieci podawał się za nie wbrew ich woli.
- 21% dzieci doznało poniżania, ośmieszania i upokarzania.
- 16% osób doświadczyło straszenia i szantażowania.
- 14% dzieci zgłasza przypadki rozpowszechniania za pośrednictwem Internetu lub GSM kompromitujących je materiałów.

Uzależnienie od Internetu

Co dziesiąty internauta w Polsce to dziecko w wieku 7–14 lat (Gemius, Fundacja Dzieci Niczyje 2007). Oprócz wielu zalet, jakie niesie ze sobą używanie Internetu, istnieje też jego ogromna wada – ryzyko uzależnienia się. Problem ten dotyczy szczególnie dzieci, gdyż z racji swojej niedojrzałości uzależniają się dużo szybciej niż dorośli. Różnorodność aktywności, których podejmowanie w Internecie jest atrakcyjne sprawia, że młodzi ludzie poświęcają mu coraz więcej czasu. Spędzanie w ten sposób wielu godzin dziennie zaburza ich rozwój, zwłaszcza w aspekcie kontaktów społecznych i może prowadzić do uzależnienia od tego medium.



Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży 116 111

Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę (dawniej Fundacja Dzieci Niczyje) świadczy bezpłatną pomoc dla dzieci i młodzieży potrzebujących wsparcia, opieki i ochrony oraz rodziców i nauczycieli, którzy potrzebują wsparcia i informacji w sprawie przeciwdziałania i pomocy dzieciom przeżywającym kłopoty i trudności.

Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży 116 111 to **bezpłatna i anonimowa pomoc (dostępna również online) dla dzieci i młodzieży**.

Zapewnia kontaktującym się możliwość podzielenia się troskami oraz wsparcie w trudnych sytuacjach.

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

Kontakt online przez stronę 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 trudności wynikające z problemów i zachowań ryzykownych.

Kontakt: bezpłatny numer telefonu **800 100 100**, od poniedziałku do piątku w godzinach 12.00-15.00, więcej informacji i kontakt online przez stronę www.800100100.pl

Charakterystyka zajęć

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

Ideą zajęć jest propagowanie bezpiecznego korzystania z sieci przy wykorzystaniu popularnych i lubianych przez dzieci metod: kreskówek, lamigłówek 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 do następujących 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 czas, jaki będzie potrzebny na ich realizację.

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 specyfiki Internetu. Ważne, aby przed zajęciami dokładnie zapoznać się z niniejszym scenariuszem oraz prezentacją *3...2...1...Internet! – wersja dla niesłyszących*. Dla ułatwienia instrukcje do ćwiczeń proponowanych w trakcie realizacji zajęć zostały zaprezentowane w podręczniku na stronach 22–27. Pomocne będzie również odwiedzenie serwisów internetowych: **edukacja.fdds.pl, 116111.pl**.

Wymagany sprzęt

Do przeprowadzenia zajęć będzie potrzebny sprzęt umożliwiający odtworzenie materiałów zapisanych na płycie DVD lub pobranych ze strony www.dzieckowsieci.pl. Mogą to być:

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

Materiały potrzebne do realizacji zajęć

Prezentacja 3...2...1...Internet! – wersja dla niesłyszących oraz scenariusz stanowią podstawę do realizacji lekcji.

Prezentacja 3...2...1...Internet! – wersja dla niesłyszących

Prowadzący zajęcia posługuje się prezentacją multimedialną pobraną ze strony **www.edukacja.fdds.pl** lub zapisaną na płycie DVD. Rozpoczyna ją zaproszenie do udziału w zajęciach wygłoszone przez Krzysztofa Hołowczyca, który następnie zapowiada i podsumowuje kolejne pięć kreskówek prezentujących dzieciom podstawowe zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu.

Każda kreskówka poświęcona jest innej formie zagrożenia, którą dzieci poznają przez pryzmat przygód Kuby, Ani, Sandry, Szymona i Piotrka – uczniów szkoły podstawowej. Prezentacja każdego odcinka jest podzielona na dwie części – przerwa następuje w sytuacji wyboru bohatera pomiędzy zachowaniem bezpiecznym a ryzykownym.

Każda kreskówka ma do wyboru dwa zakończenia – pozytywne (bezpieczne zachowanie bohatera) i negatywne (ryzykowne zachowanie bohatera). Wszystkie kreskówki są przystosowane do pracy z dziećmi niesłyszącymi - wypowiedzi bohaterów, komentarze Krzysztofa Hołowczyca i polecenia prezentowane są również w wersji migowej. Treść kreskówek została scharakteryzowana poniżej:

Pierwszy odcinek kreskówki na temat cyberprzemocy pt. „Dobry żart ???”



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:

Opcja 1: eskalacja przemocy pogarsza sytuację bohatera.

Opcja 2: ignorowanie sprawcy i uzyskanie pomocy rozwiązuje problem.

Drugi odcinek kreskówki na temat kontaktów online pt. „Znajomi – nieznajomi”



Kreskówka prezentuje historię znajomości w Internecie. Film zostaje przerwany w momencie wyboru: spotykać się z internetowym znajomym w rzeczywistym świecie, czy nie?

Zakończenia kreskówki:

Opcja 1: Dochodzi do spotkania, na którym bohater kreskówki zostaje źle potraktowany przez internetową „znajomą”.

Opcja 2: Bohater historii odrzuca propozycję i proponuje pozostanie przy kontaktach *online*. Nieprzyjemna reakcja „znajomej” zdradza jej złe intencje.

Trzeci odcinek kreskówki na temat ochrony danych w Internecie pt. „Małe zdjęcie - duży problem”



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

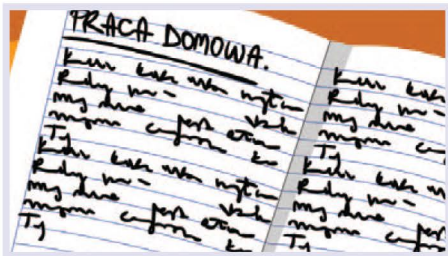
- usunąć z profilu część zdjęć?
- w dalszym ciągu zamieszczać w Internecie tego typu materiały?

Zakończenia kreskówki:

Opcja 1: Po jakimś czasie zdjęcia stają się obiektem szyderstw w Internecie i w szkole.

Opcja 2: Usunięcie części zdjęć pozwoliło na uniknięcie nieprzyjemnej sytuacji.

Czwarty odcinek kreskówki na temat poszanowania własności intelektualnej pt. „Moja praca domowa”



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

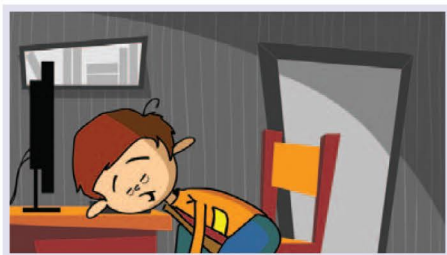
- oddać tekst jako własny?
- opracować własny tekst na podstawie wiedzy z książek i Internetu?

Zakończenia kreskówki:

Opcja 1: Prawda o skopiowaniu pracy z sieci wychodzi na jaw.

Opcja 2: Własna praca zostaje oceniona dobrze i uczeń ma satysfakcję ze zdobytej w uczciwy sposób wiedzy.

Piąty odcinek kreskówki na temat uzależnienia od Internetu pt. „Komputeromania”



Bohater kreskówki spędza bardzo dużo czasu, korzystając z Internetu. 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, grając w grę?

Zakończenia kreskówki:

Opcja 1: Pełen atrakcji wspólny wyjazd, podczas którego znalazł się również czas na zabawę przez Internet.

Opcja 2: Zmęczony po weekendzie przed komputerem bohater spotyka rozentuzjuszowanych po wyjeździe kolegów.

Schemat zajęć

Poniżej prezentujemy ogólny schemat zajęć zastosowany w scenariuszu.

1. Wstęp

Stanowi wprowadzenie do lekcji służące nawiązaniu pierwszego kontaktu z grupą oraz naprowadzeniu na tematykę zajęć.

2. Prezentacja kreskówki

Kolejne podpunkty (a–d) odnoszą się do prezentacji wszystkich pięciu kolejnych odcinków kreskówki, z wyjątkiem ostatniego odcinka, w którym brak jest ćwiczenia grupowego.

a. Prezentacja pierwszej części odcinka kreskówki

Stanowi wprowadzenie do sytuacji o potencjalnie niebezpiecznych konsekwencjach dla bohatera. Kończy się w momencie, gdy bohater musi dokonać wyboru pomiędzy zachowaniem bezpiecznym a ryzykownym.

b. Ćwiczenie indywidualne

Każdemu dylematowi bohatera kreskówki towarzyszy ćwiczenie indywidualne służące diagnozie tendencji w grupie – tego, jaki wybór zachowań dominuje: bezpiecznych czy ryzykownych. Uczniowie w drodze głosowania podejmują decyzję, jak powinien się zachować bohater historii. Instrukcja do ćwiczenia jest wyświetlana w prezentacji po zakończeniu projekcji pierwszej części każdego odcinka. Treść slajdów z instrukcjami do ćwiczeń indywidualnych jest prezentowana na końcu książeczki (s. 22–24). Ćwiczenia indywidualne powinny trwać ok. 3 – 5 minut.

c. Prezentacja dwóch wersji zakończenia kreskówki

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

d. Ćwiczenie grupowe

Służy pogłębieniu i doprecyzowaniu zasad bezpiecznego i kulturalnego zachowania w danej sytuacji ryzykownej. 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 (s. 25–26). 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 którymi koniecznie zapoznaj się przed realizacją 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.

1. Wstęp – 5 min.

Powitanie i krótki wstęp.

» W trakcie dzisiejszych zajęć porozmawiamy o komputerach i Internecie. Podczas dwóch lekcji będziemy oglądać kreskówkę o przygodach Waszych rówieśników, którzy zapewne 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 – „Na początek”

Wyświetl część wstępną pt. „Na początek”.

2. 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 kreskówki pt. „Dobry żart ???”.

Pierwsze ćwiczenie indywidualne

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po zakończeniu projekcji pierwszej części odcinka (s. 22).

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 Przedstaw instrukcję do ćwiczenia i wyjaśnij ewentualne wątpliwości.

» Wyobraźcie sobie, że jesteście na miejscu Piotрка. Co byście zrobili w takiej sytuacji? Zapiszcie na kartce, co Waszym zdaniem powinien zrobić Piotrek: szukać pomocy czy nie?

Następnie przeprowadź głosowanie.

» Niech teraz podniosą rękę osoby, które są za tym, żeby Piotrek zignorował zaczepki i szukał pomocy. Kto jest przeciwko tej decyzji?

Zlicz liczbę głosów za obydwoma opcjami zachowania. Od wyniku głosowania zależy kolejność prezentowanych wersji zakończenia historii.

Większość z Was zagłosowała za/przeciw (należy wybrać 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 (s. 25).

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. Przedstaw 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 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 116 111 (czat lub korespondencja e-mail). 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, czy policji, kiedy czyjeś życie lub zdrowie jest zagrożone lub jeżeli mamy do czynienia z sytuacją łamania prawa. W kontaktach z administratorami lub z policją zawsze może Wam pomóc zaufana osoba dorosła.

3. Kontakty z nieznanymi – 20 min.

Prezentacja drugiego odcinka kreskówki.

» A teraz zapraszam Was do obejrzenia drugiego odcinka.

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

Drugie ćwiczenie indywidualne

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po zakończeniu projekcji pierwszej części odcinka (s. 22).

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

Przedstaw 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. Kto jest przeciwko tej decyzji?

Zlicz liczbę głosów za obydwoma opcjami zachowania. 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 (s. 25).

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. Przedstaw 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 Ciebie 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

4. 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 odcinka kreskówki pt. „Małe zdjęcie – duży problem”.

Trzecie ćwiczenie indywidualne

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po zakończeniu projekcji pierwszej części odcinka (s. 23).

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. Kto jest przeciwko tej decyzji?**

Zlicz liczbę głosów za obydwoma opcjami zachowania. Od wyniku głosowania zależy kolejność prezentowanych wersji zakończenia historii.

Większość z Was zagłosowała za/przeciw (należy wybrać bardziej popularną 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 (s. 26).

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. Przedstaw 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, nr 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.

5. Poszanowanie własności intelektualnej – 20 min.

Prezentacja czwartego odcinka kreskówki.

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

Czwarte ćwiczenie indywidualne

Instrukcja do ćwiczenia wyświetla się w prezentacji po zakończeniu projekcji pierwszej części odcinka (s.26)

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 wyprawowanie czy nie?

Następnie przeprowadź głosowanie.

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

Zlicz liczbę głosów za obydwoma opcjami zachowania. Od wyniku głosowania zależy kolejność prezentowanych wersji zakończenia historii.

Większość z Was zagłosowała za/przeciw (należy wybrać bardziej popularną 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 (s. 26).

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. Przedstaw instrukcję do ćwiczenia i wyjaśnij ewentualne wątpliwości.

» Wyobraźcie sobie, że jesteście autorami nowej super gry 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 się czujecie 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.

6. 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 (s. 24).

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. Kto jest przeciwko tej decyzji?

Zlicz liczbę głosów za obydwoma opcjami zachowania. Od wyniku głosowania zależy kolejność prezentowanych wersji zakończenia historii.

Większość z Was zagłosowała za/przeciw (należy wybrać bardziej popularną 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.

7. Podsumowanie – 2 min.

Prezentacja części podsumowującej – „Na koniec”

Odtwórz część podsumowującą kreskówki pt. „Na koniec”.

Podsumuj zajęcia i podziękuj uczniom za udział.

» 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.

Spis załączników

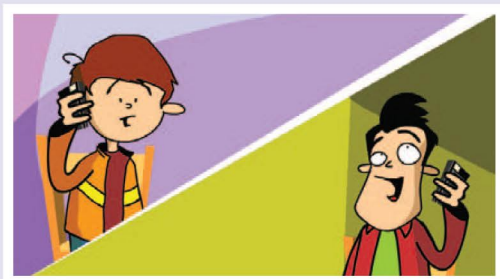
- Slajdy do ćwiczeń indywidualnych (s. 22-24)
- Slajdy do ćwiczeń grupowych (s. 25-26)

ĆWICZENIE INDYWIDUALNE NR 1



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

ĆWICZENIE INDYWIDUALNE NR 2



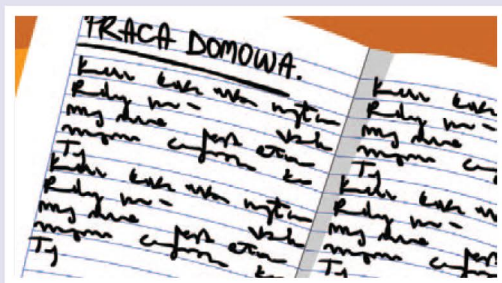
Co Ty byś zrobił/a na miejscu Kuby? Zapisz na kartce, co Twoim zdaniem powinien zrobić Kuba: spotkać się czy nie?

ĆWICZENIE INDYWIDUALNE NR 3



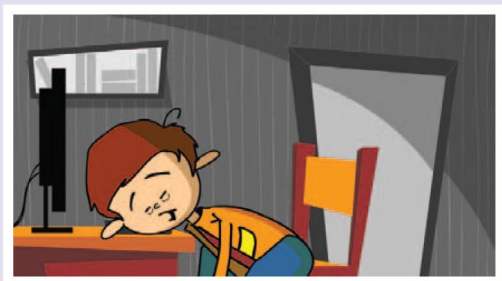
Co Ty byś zrobił/a na miejscu Sandry? Zapisz na kartce, co Twoim zdaniem powinna zrobić Sandra: usunąć zdjęcia czy nie?

ĆWICZENIE INDYWIDUALNE NR 4



Co Ty 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?

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

- A. Rodziców**
- B. Nauczyciela**
- C. Konsultanta Telefonu 116 111**
- D. Brata lub siostrę**
- E. Policjanta**
- F. Administratora**
- G. Kolegę lub koleżankę**

ĆWICZENIE GRUPOWE NR 2

Niech każdy z Was sobie wyobrazi, że poznał kogoś na portalu społecznościowym. Pomimo zagrożeń związanych z tą sytuacją zależy Ci na spotkaniu z taką osobą. Jak należy się przygotować i co zrobić, żeby takie spotkanie było bezpieczne i żeby nic złego Ciebie nie spotkało?

ĆWICZENIE GRUPOWE NR 3

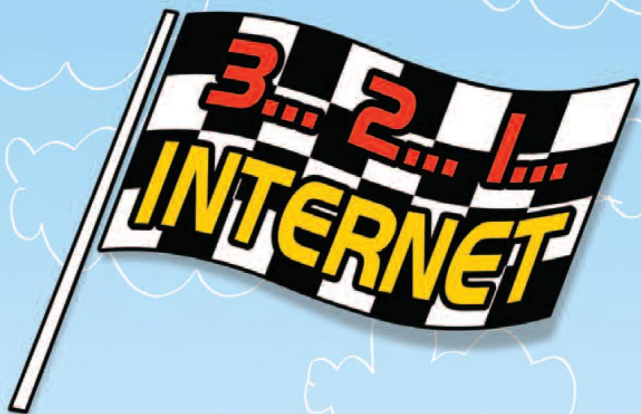
Waszym zadaniem jest wybranie spośród różnych informacji tych, których nie należy upubliczniać w Internecie. Które uważacie za ściśle tajne?

- A. Zainteresowania**
- B. Imię**
- C. Adres e-mail**
- D. Zdjęcie psa**
- E. Adres zamieszkania**
- F. Zdjęcie krajobrazu**
- G. Adres i numer szkoły**
- H. Zdjęcie portretowe**
- I. Nazwisko**
- J. Numer telefonu**

Ściśle tajne:
.....

ĆWICZENIE GRUPOWE NR 4

Wyobraźcie sobie, że jesteście autorami nowej super gry 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 się czujecie i jakie argumenty za szanowaniem praw autorskich w sieci możecie przedstawić.



Program **3... 2... 1... Internet!** poświęcony jest bezpieczeństwu dzieci w Internecie. Opracowany został jako pomoc dydaktyczna dla pracowników firmy Microsoft zaangażowanych w program wolontariatu pracowniczego oraz nauczycieli realizujących zajęcia edukacyjne w ramach kampanii „Dziecko w Sieci” prowadzonej przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę (dawniej Fundacja Dzieci Niczyje).

Zajęcia **3...2...1...Internet** przewidziane są na dwie godziny lekcyjne i polegają na pracy grupowej i indywidualnej przeplatanej projekcją atrakcyjnych kreskówek poświęconych różnym formom internetowych zagrożeń. Przygody bohaterów kreskówek komentowane są przez Krzysztofa Hołowczyca - ambasadora programu **3...2...1...Internet**.

Wersja dla dzieci niesłyszących opracowana została we współpracy z Polskim Związkiem Głuchych. Całość materiału prezentowana jest w niej w polskim języku migowym.