

Rozsądek Uważność Siła Życzliwość Odwaga

Fundacja Szkoła z Klasą

ul. Śniadeckich 19, 00-654 Warszawa

<https://asyinternetu.szkolazklasa.org.pl/>

ISBN: 978-83-67621-13-7



Warszawa 2023

Publikacja została opracowana przez Fundację Szkoła z Klasą w ramach programu Asy Internetu tworzonego i rozwijanego we współpracy pomiędzy firmą Google oraz Fundacją Szkoła z Klasą, przy wsparciu Google.org.

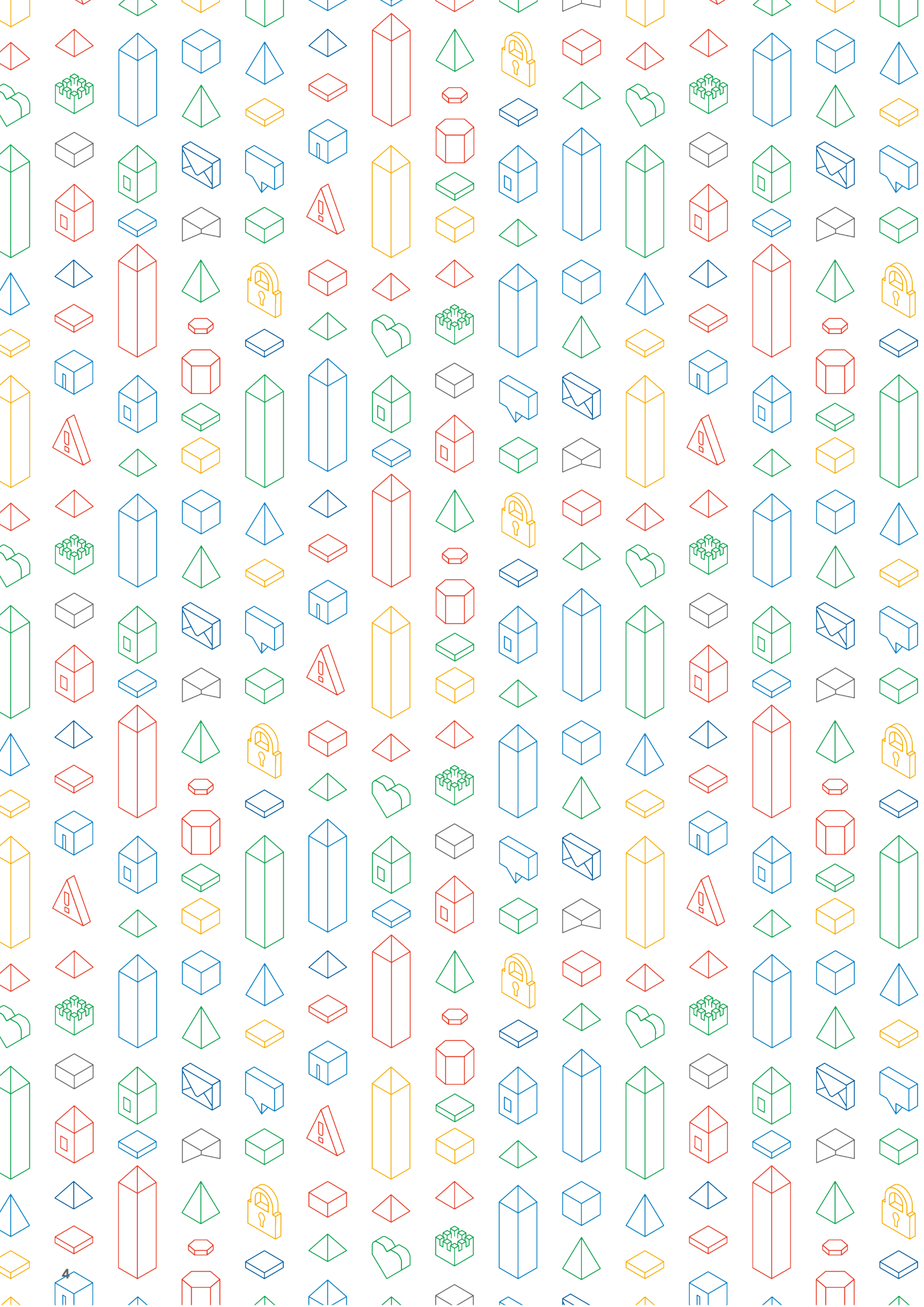
Aktywności: Zyta Czechowska

Ilustracje i skład: Anna Wuls

**Asy
Internetu.**

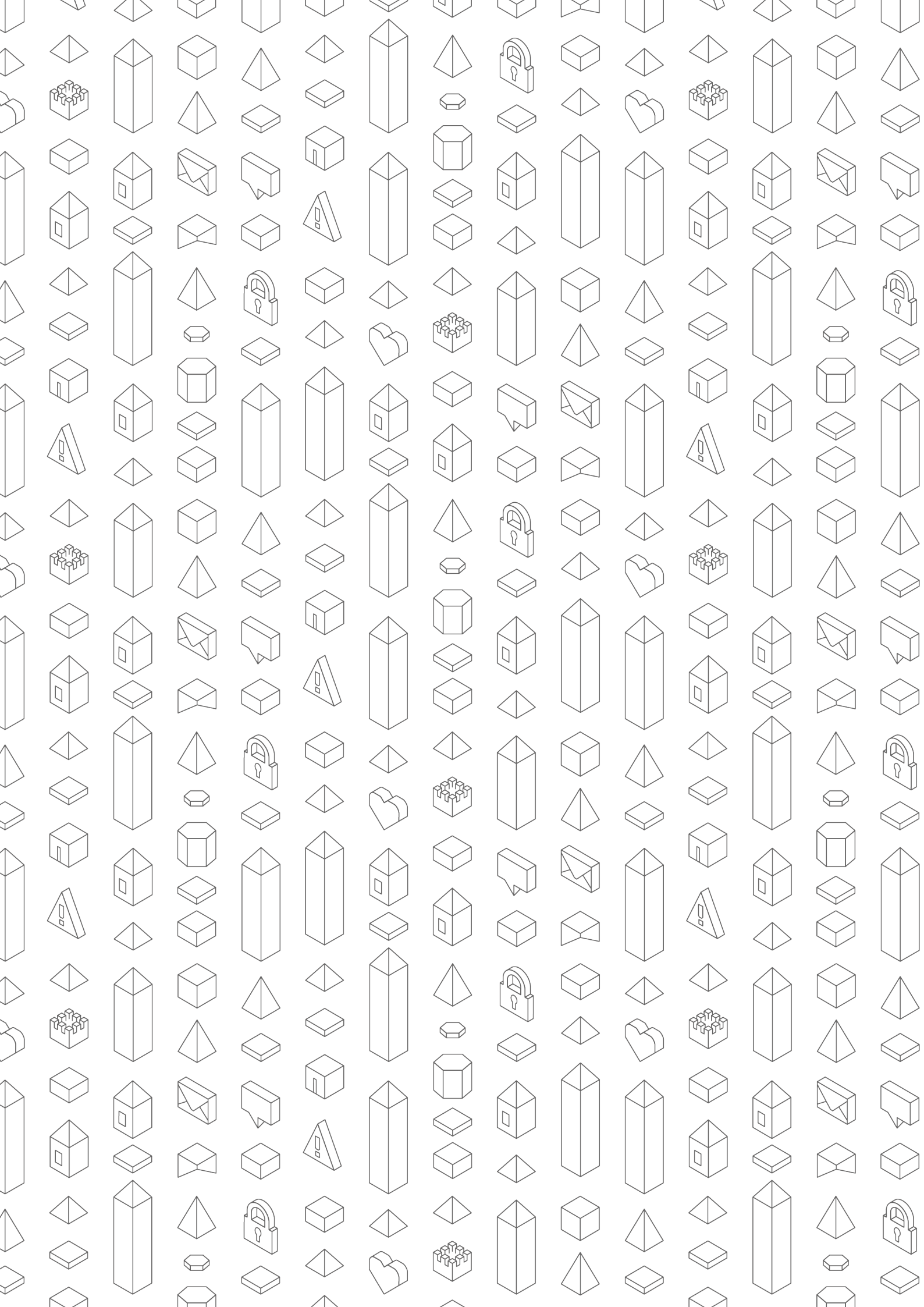


Fundacja
Szkoła z Klasą



Spis treści

Wstęp	7
Materiały wprowadzające, s. 10	8
Słowniczek, s. 16	9
Porozmawiajmy, s. 17	11
Karta pracy, s. 27	17
Ćwiczenie, s. 29	18
Karta pracy, s. 31	19
Karta pracy, s. 34	22
Porozmawiajmy, s. 35	23
Interlandia: Góra Uważności, s. 37	23
Słowniczek, s. 40	26
Porozmawiajmy, s. 42	28
Karta pracy, s. 44	29
Porozmawiajmy, s. 47	32
Karta pracy, s. 50	32
Scenariusz, s. 51	37
Aktywność, s. 62	38
Karta pracy, s. 69	39
Karta pracy, s. 72	40
Karta pracy, s. 75-76	40
Słowniczek, s. 82	44
Karta pracy, s. 85	45
Słowniczek, s. 94	45
Ćwiczenie, s. 96	46
Karta pracy, s. 97	47
Karta pracy, s. 102	49
Karta pracy, s. 105	52
Karta pracy, s. 119	54
Słowniczek, s. 124	60
Scenariusz, s. 131	60
Karta pracy, s. 135	60
Karta pracy, s. 146	60
Karta pracy, s. 152	61



Wstęp

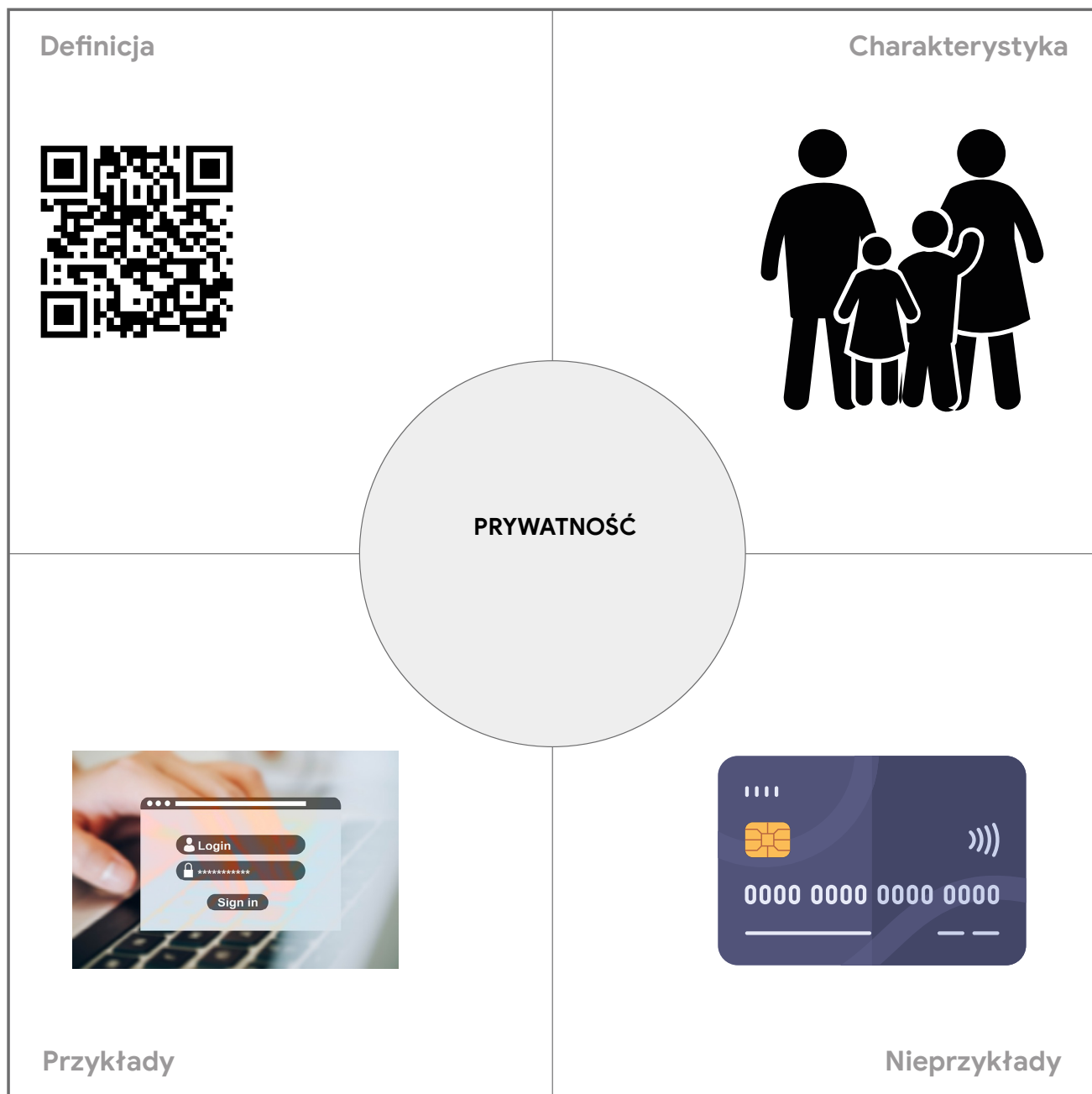
Publikacja, którą masz przed sobą, jest uzupełnieniem “Scenariuszy zajęć o cyfrowym obywatelstwie i bezpieczeństwie”. Zawarte są w niej propozycje dostosowań niektórych aktywności do indywidualnych potrzeb uczniów i uczennic z klas 4-8 szkoły podstawowej.

Znajdziesz tu wskazówki dla nauczyciela/nauczycielki, dodatkowe ilustracje oraz zmodyfikowane karty pracy z podstawowej wersji scenariuszy. Kody QR skierują uczniów i uczennice do nagrań dźwiękowych tekstów. Przy obrazkach znajdziesz opisy w formie tekstu alternatywnego. Do pracy z uczniami i uczennicami z indywidualnymi potrzebami edukacyjnymi potrzebujesz obu publikacji: tej, którą właśnie czytasz oraz podstawowej wersji scenariuszy – możesz je pobrać z naszej strony:

<https://www.szkolazklasa.org.pl/materialy/podrecznik-asow-internetu-dla-klas-4-8-w-jezyku-polskim/>.

Ty najlepiej znasz potrzeby dzieci, z którymi pracujesz. Dlatego potraktuj tę publikację jako zbiór propozycji i nie bój się wprowadzać alternatywnych rozwiązań jeśli uznasz, że są one potrzebne Twoim uczniom i uczennicom. Zależy nam na tym, aby każde dziecko kierowało się w życiu rozsądkiem, uważnością, siłą, życzliwością i odwagą.

Przykładowa mapa skojarzeń:





Dane osobowe – wszystkie informacje, które pozwolą Cię zidentyfikować, czyli: imię i nazwisko, adres, numer PESEL i adres e-mail, jeśli zawiera imię i nazwisko, zdjęcie. Szczególną kategorię danych osobowych stanowią dane wrażliwe, dotyczące zdrowia, przekonań religijnych, orientacji seksualnej czy pochodzenia etnicznego.



Fakt – coś, czego prawdziwość może być lub jest udowodniona.



Interpretacja – sposób, w jaki dana osoba rozumie przekaz lub pojmuje jego znaczenie.



Kadr – kiedy robisz zdjęcie lub nagrywasz krajobraz, osobę albo obiekt, kadr określa fragment, jaki widzi odbiorca. Twój widz nie zobaczy tego, co zdecydujesz się pozostawić poza kadrem.



Kod – słowo lub fraza, obraz (np. logo lub emotka) albo inny symbol lub zbiór symboli, które reprezentują określone znaczenie lub przesłanie. Czasami jest to tajny kod zrozumiały tylko dla niektórych ludzi, często jest to po prostu symbol oznaczający coś, co rozumieją prawie wszyscy.



Kontekst – informacje, które otaczają przekaz i pomagają go zrozumieć. Kontekst może obejmować miejsce, czas, w jakim przekaz się pojawia, lub to, od kogo pochodzi.



Nadmierne dzielenie się (oversharing) – udostępnianie w sieci zbyt wielu informacji osobistych, danych wrażliwych albo po prostu pisanie zbyt wiele o sobie w określonej sytuacji lub rozmowie w sieci.



Opinia – przekonanie, które Ty lub inni macie na temat danej osoby lub rzeczy. Nie jest faktem, nie można jej udowodnić. Prywatność w sieci – szeroki termin. Zazwyczaj używamy go w kontekście kontroli, którymi informacjami o sobie dzielimy się w sieci i kto może je zobaczyć.



Przypuszczenie – coś, co Ty lub inni podejrzewacie, że jest prawdziwe na temat jakiejś osoby, rzeczy lub zdarzenia, brakuje jednak jasnych dowodów na to, że jest to prawda.



Prywatność w sieci – szeroki termin. Zazwyczaj używamy go w kontekście kontroli, którymi informacjami o sobie dzielimy się w sieci i kto może je zobaczyć.



Reputacja – opinie, wrażenia i przekonania, które inni żywią na Twój temat. Nie zawsze wiesz, jaką masz reputację, ale przeważnie zależy Ci na tym, żeby była dobra.



Selekcja – decydowanie o tym, co publikować w sieci, np. tekst, zdjęcia, dźwięki, ilustracje lub filmy, a następnie uporządkowanie i udostępnienie tego, mając na uwadze, jaki wpływ może to mieć na ludzi, którzy to oglądają, i na to, co pomyślą o Tobie.



Ślad cyfrowy (lub obecność cyfrowa) – Twój ślad cyfrowy to wszystkie informacje o Tobie, które pojawiają się w sieci. Mogą to być zdjęcia, nagrania audio, filmy, teksty, posty czy lajki i wiadomości zostawiane na profilach znajomych. Gdy idziesz, zostawiasz odciski stóp. Podobnie dzieje się z tym, co wrzucasz do sieci – wtedy również zostawiasz swój ślad.

Porozmawiajmy, s. 17

Materiał uzupełniający do dyskusji oparty o wizualizację tematów do dyskusji na temat prywatności i cyfrowych śladów.

Uzupełnieniem ćwiczenia mogą być filmy z cyklu „Owce w sieci”, które warto w tym temacie z uczniami obejrzeć, a następnie omówić fabułę i zdefiniować przesłanie.

Link do cyklu filmów: <https://www.youtube.com/watch?v=e4WTiDx5mlA>

Na pierwszym planie dziewczyna wykonująca zdjęcie, przestrzeń w mieszkaniu zamazana.

PUBLICZNE



Kasia Malinowska

1 godz.



Dziewczynka w stroju kąpielowym na desce surfingowej pływająca w morzu.

PRYWATNE



Alicja Kowalska

15 godz.

Pozdrowienia z wakacji! 🌞🌴



PUBLICZNE



Nasze zwierzaki



Maks Skalski

3 godz.

To mój piesek Roki!



Grupa otwarta: Komentarze w otwartej grupie na temat planów wyjazdowych z danymi skąd i dokąd będzie podróż.

PRYWATNE



Podróże po Polsce



Kasia Wrona

8 godz.

Hej! Czym najlepiej wybrać się w podróż z Krakowa do Warszawy?

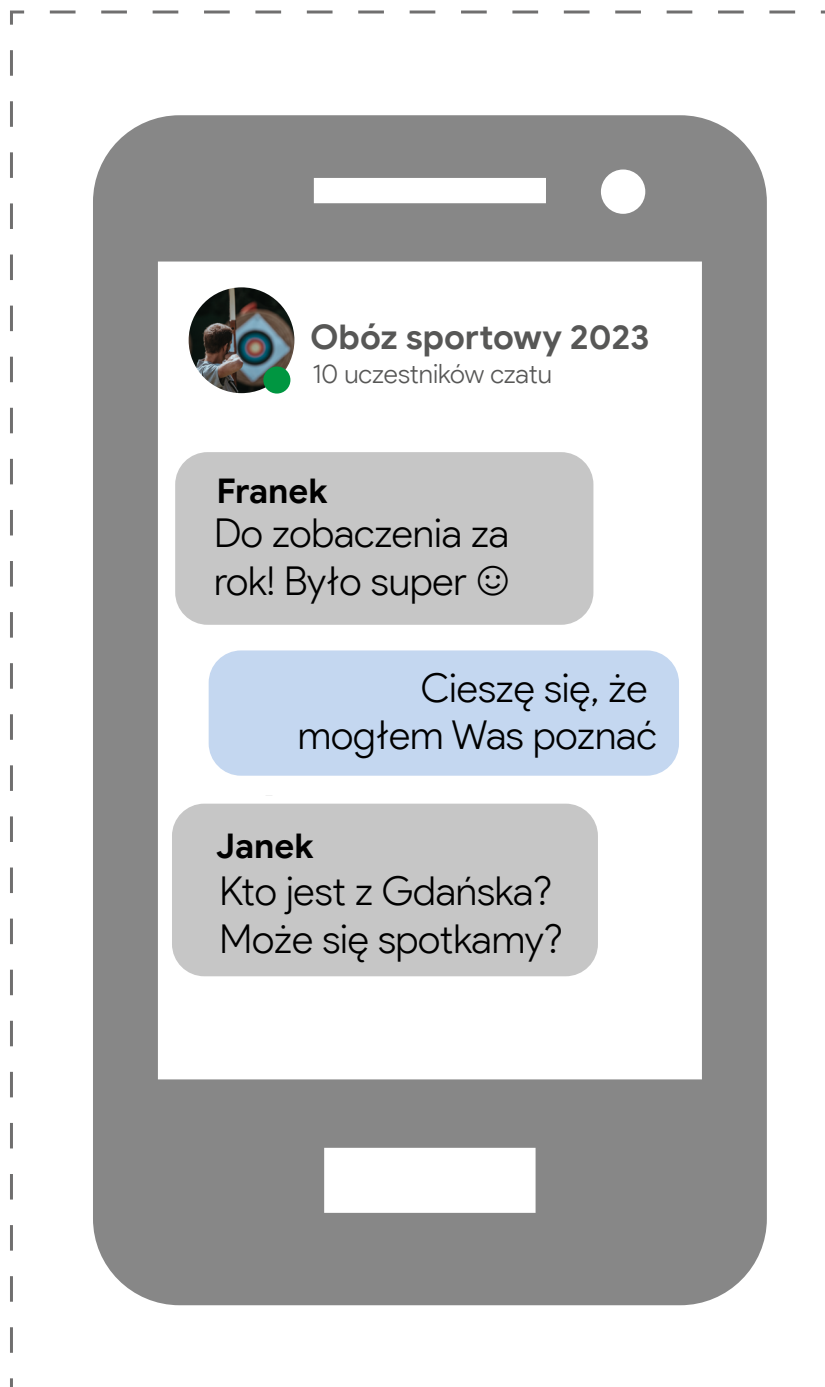
Napisz komentarz...



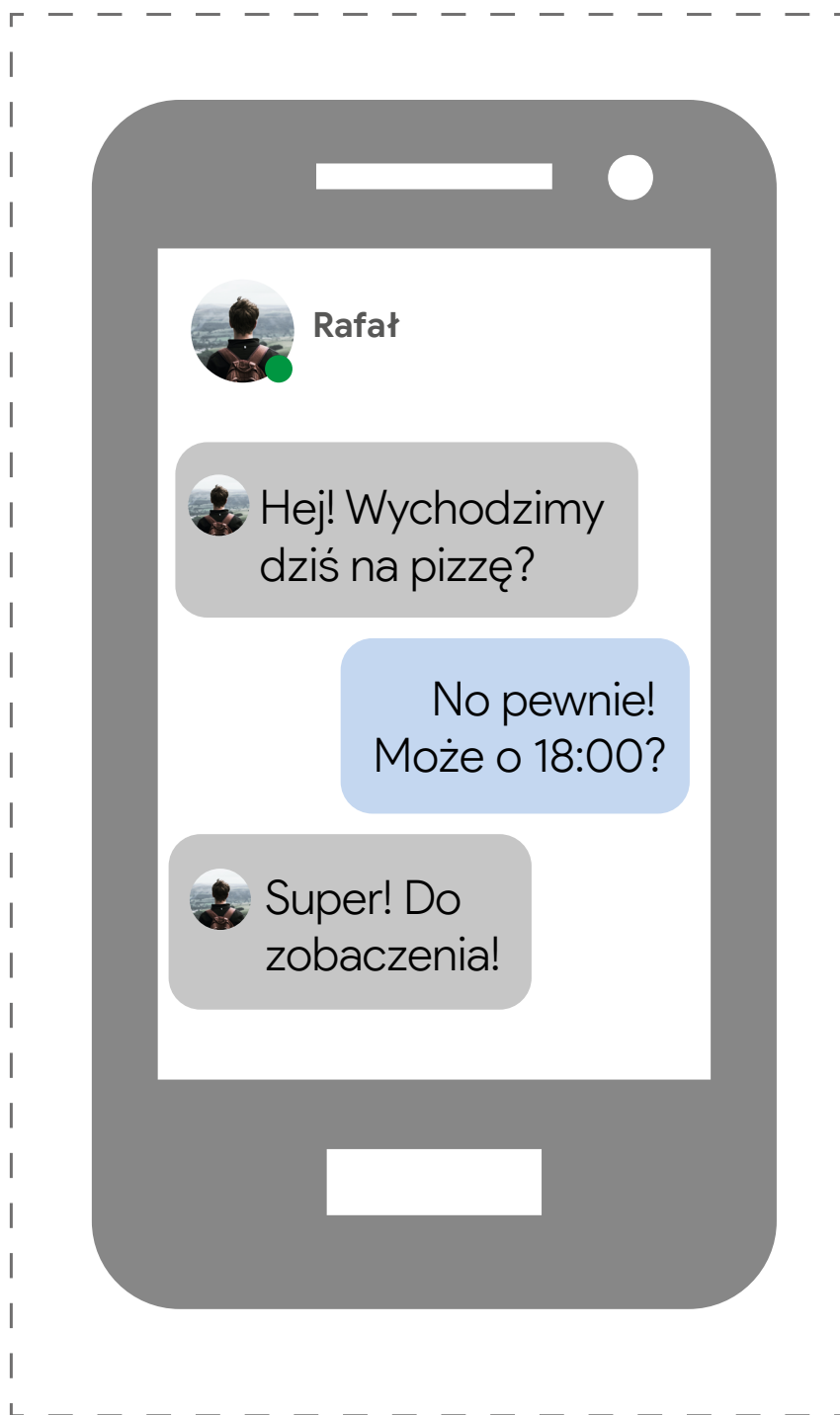
Krystian M

Najlepiej wybierz się w podróż pociągiem z Dworca Centralnego w Warszawie.

PUBLICZNE



PRYWATNE



Karta pracy, s. 27

Przykładowa koszulka oraz opis osoby, która ją tworzyła:

Lubię dużo się uśmiechać i grać w koszykówkę. Mam psa, z którym wychodzę po szkole na spacer. W weekendy gram na konsoli. Bardzo lubię pizzę.

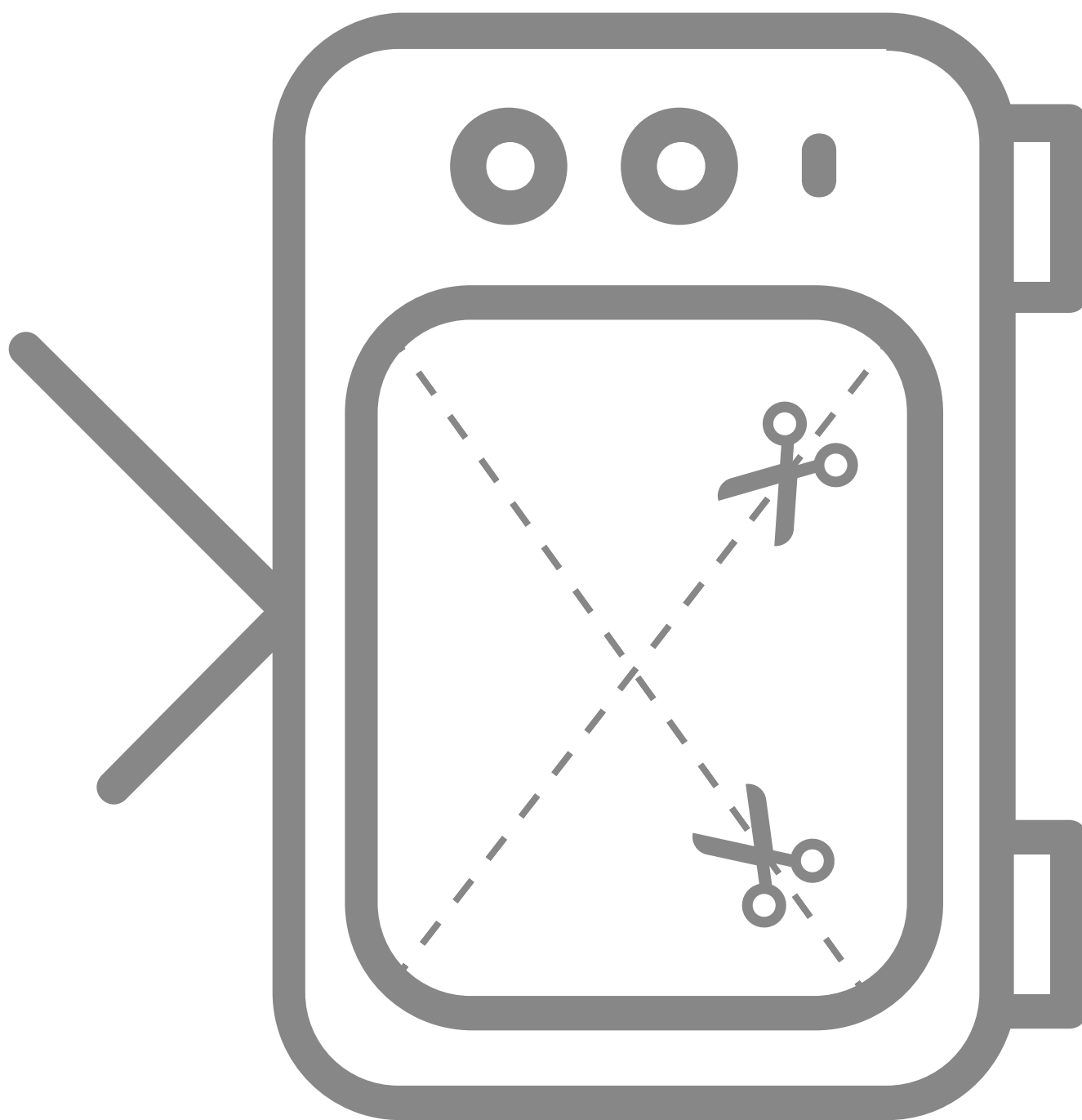
Koszulka z rysunkami pizzy, konsoli, kotka, piłki i wesołej minki.



Ćwiczenie, s. 29

Kadrowanie.

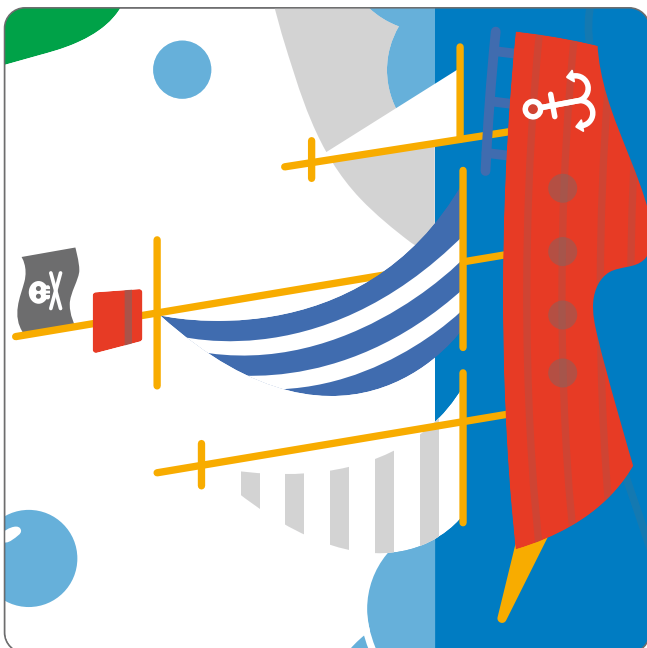
Wytnij swój telewizyjny kadr oraz jego ekran tam, gdzie są przerywane linie oraz nożyczki.



Na pierwszym planie łódka na morzu, na szerokim planie łódka, gumowa kaczka i chłopiec w wodzie.



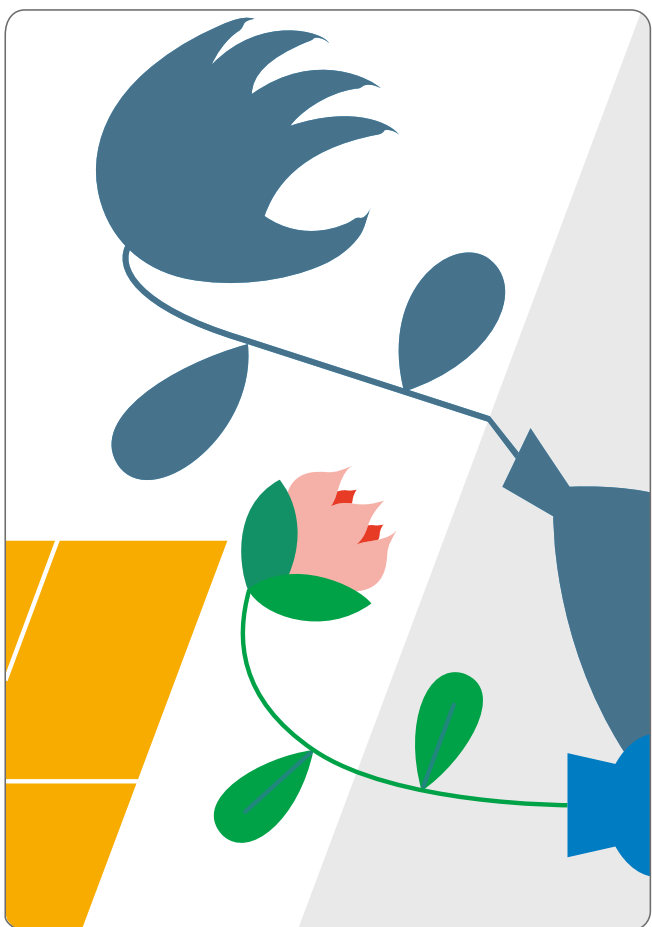
1B



1A

Na pierwszym planie obraz przypominający szpony, na szerokim planie kwiaty w wazonie.

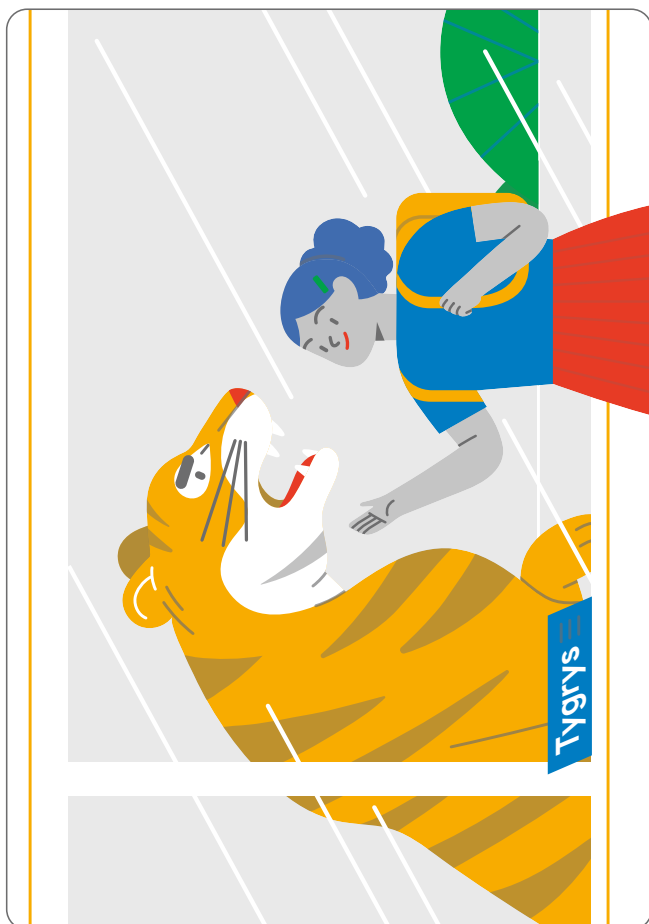
2B



2A



Na pierwszym planie dziewczynka z wyciągniętą dłonią do pyska tygrysa, na szerokim planie tygrys w klatce i dziewczynka dotykająca szyby tej klatki.












3B



3A

Karta pracy, s. 34

Kim jest ta osoba?

<p>Zobaczcie, jak tańczyć pod wodą!</p>		<p>Taniec choreograficzny pod wodą.</p>
<p> Najlepsze sposoby walki z trądzikiem.</p>		<p>Dziewczyna trzymająca lekarstwo na trądzik.</p>
<p>Mój młodszy brat jest MEGA wkurzający! Chyba jest kosmitą.</p>		<p>Chłopiec w masce kosmity.</p>
<p> Mandat za przekroczenie prędkości.</p>		<p>Interwencja policyjna, zatrzymanie auta za przekroczenie prędkości.</p>
<p> Konferencja Młodych Projektantów w Akademii Sztuk Pięknych</p>		<p>Pokaz mody, kobieta ubrana w długą suknię.</p>
<p>W KOŃCU WIDZIAŁAM TEN NOWY SERIAL SQUID GAME! OMG GENIALNE!</p>		<p>Na pierwszym planie pilot do tv, a na drugim zamazany obraz telewizora.</p>

Porozmawiajmy, s. 35

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki:

Dla uczniów wymagających szczególnych potrzeb, wybrany jeden przykład do analizy i ćwiczenia i dotyczy on punktu widzenia znajomego.

Punkt widzenia znajomego

Twój ślad cyfrowy może powiedzieć innym więcej, niż chcesz (a nawet coś całkowicie innego). Przyjrzymy się konsekwencjom takiej sytuacji.

Przyjrzyjmy się profilom z punktu widzenia znajomego. Zobaczymy, jak to wygląda z jego punktu widzenia.

- Myślisz, że chcą, by ktoś znał te wszystkie informacje o nich? Dlaczego?
- Przed kim woleliby te informacje ukryć?
- Jak inni mogą odbierać te informacje?
- Jak inni mogą wykorzystać tę wiedzę?

Różne sytuacje wymagają różnych poziomów zabezpieczeń prywatności. Umiejętność spojrzenia z innego punktu widzenia jest kluczem do właściwej ochrony prywatności.

Interlandia: Góra Uważności, s. 37

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki:

Pracując z uczniami ze SPE przed przystąpieniem do gry online warto zademonstrować jej zasady i przedstawić uczniom głównych bohaterów w tradycyjny, analogowy sposób.

W tym celu wykorzystać można ilustracje przedstawiające bohaterów gry i jej najważniejsze obszary oraz zdarzenia. Warto także zaaranżować pierwsze zadania na dywanie, tak by uczniowie zrozumieli instrukcję i wyobrażali sobie jej przestrzenie.

**Udostępniaj
z głową**



**Chroń swoje
sekrety**

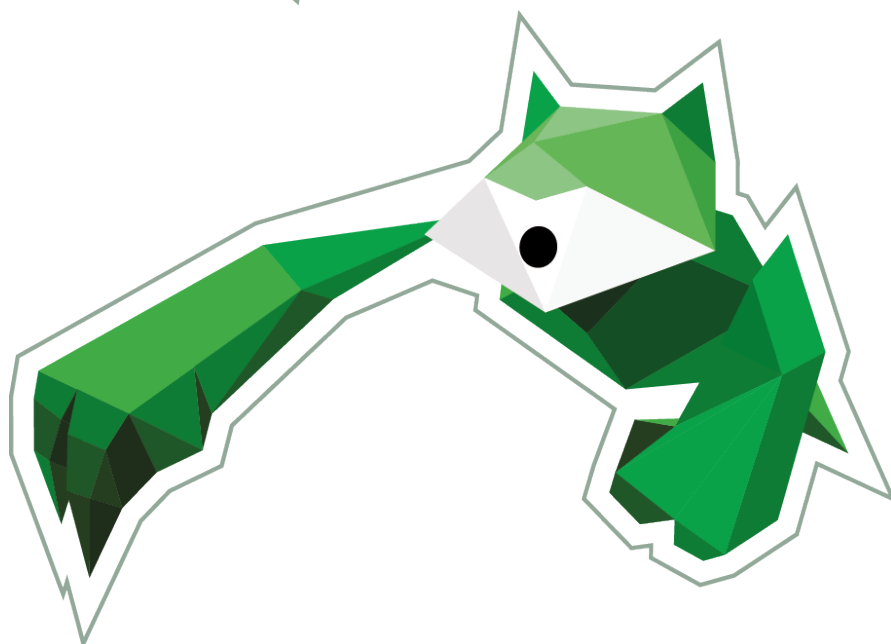
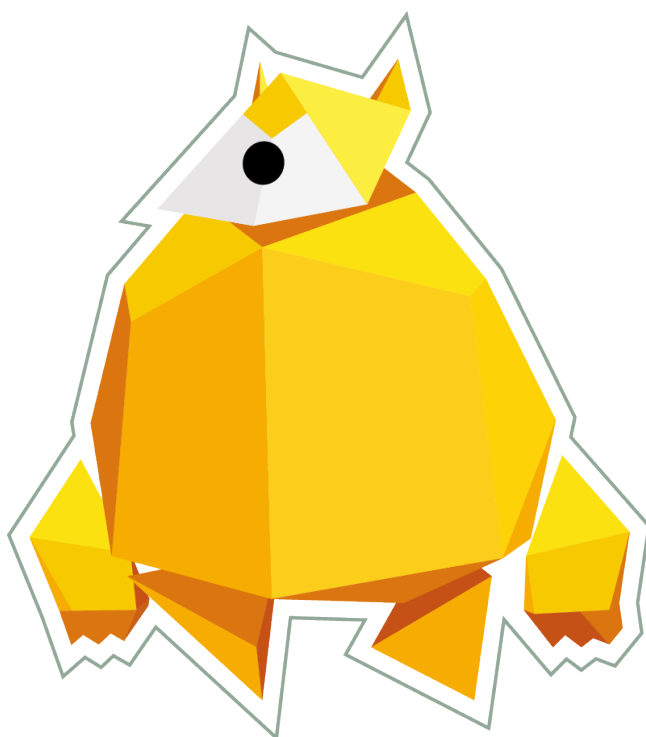
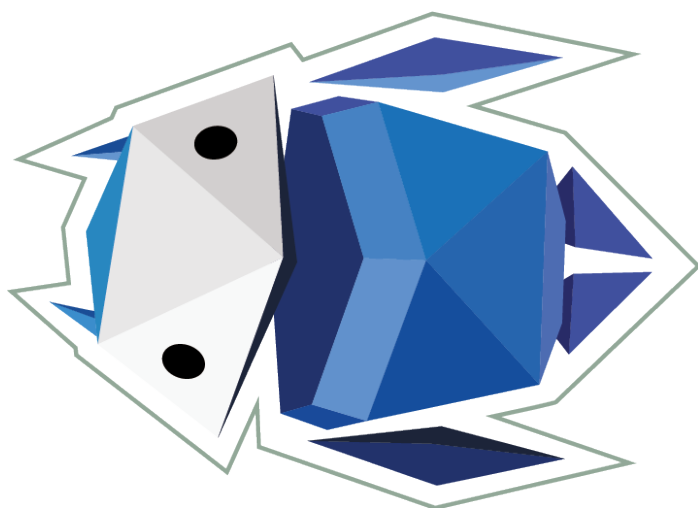


**Nie daj
się nabrać**



**Życzliwość
jest fajna**







Dezinformacja – forma przekazu informacji, która celowo wprowadza w błąd i tworzy fałszywy obraz rzeczywistości.



Fałszywe informacje – wiadomości, które celowo kłamią lub zniekształcają prawdę. Popularnie nazywane fake newsami.



Fejk – fałsz; działanie lub wiadomość mające na celu wprowadzenie w błąd, oszukanie lub okłamanie kogoś



Oszustwo (scam) – nieuczciwa próba zdobycia pieniędzy, czegoś wartościowego lub cyfrowego mienia przez nakłanianie do udostępnienia loginów, danych osobowych, kontaktów itp.



Vloger – osoba znana z regularnego publikowania krótkich filmów na blogu lub w mediach społecznościowych.



Wiarygodny – zasługujący na zaufanie; ktoś jest wiarygodny, jeśli potrafi przedstawić dowody na poparcie swoich twierdzeń.



Wyłudzenie informacji (phishing) – ma miejsce, kiedy ktoś próbuje podstępem skłonić cię do podzielenia się w sieci prywatnymi informacjami, np. loginem. Wyłudzenie zazwyczaj odbywa się przez e-mail, reklamy lub strony wyglądające jak te, które zdarzyło Ci się odwiedzić (tyle że fałszywe).



Wyniki wyszukiwania – zbiór informacji, które otrzymuje się w wyszukiwarce po wpisaniu zapytania i naciśnięciu przycisku „Szukaj” lub „Wyślij”.



Zapytanie – słowo kluczowe, zestaw słów kluczowych lub pytanie wpisywane w okienko (lub pole) wyszukiwania w celu znalezienia informacji online. Czasami, aby znaleźć to, czego szukasz, potrzebujesz więcej niż jednego zapytania.










Złośliwe – słowa albo czyny umyślnie okrutne lub raniące. Może się też odnosić do programów, które mają za zadanie niszczyć urządzenia, konta albo dane osobowe (złośliwe oprogramowanie).

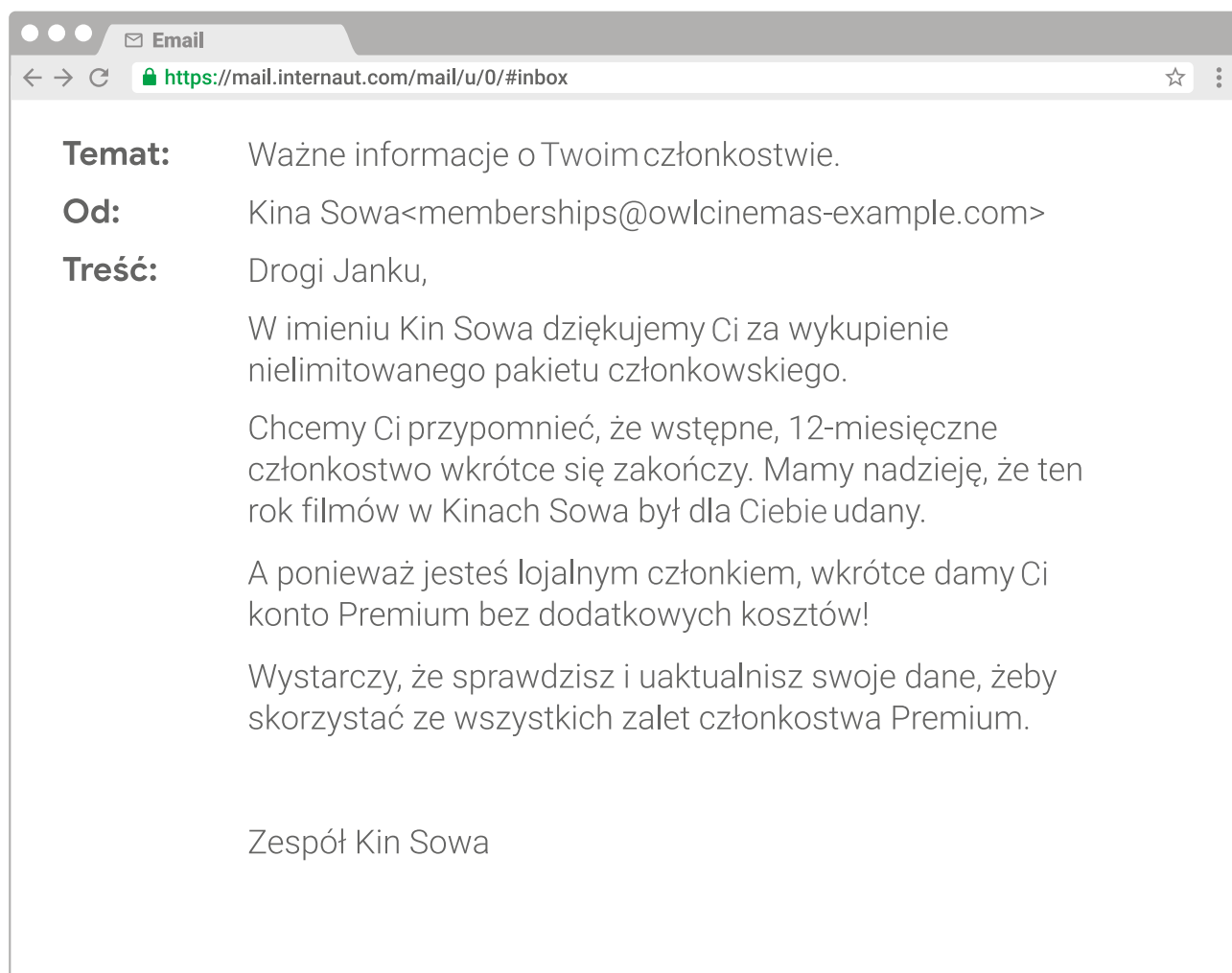


Źródło – ktoś lub coś, kto/co dostarcza informacje.

Plan aktywności- czeklista

Jeżeli wiadomość pochodzi od firmy, to czy wygląda profesjonalnie?	TAK <input type="checkbox"/>	NIE <input type="checkbox"/>	
Ma logo produktu?	TAK <input type="checkbox"/>	NIE <input type="checkbox"/>	
Tekst, który nie zawiera błędów ortograficznych?	TAK <input type="checkbox"/>	NIE <input type="checkbox"/>	
Czy adres URL strony pasuje do nazwy produktu lub firmy oraz do informacji, których szukasz?	TAK <input type="checkbox"/>	NIE <input type="checkbox"/>	
Czy wiadomość jest nachalna? Wyskakuje w okienkach?	TAK <input type="checkbox"/>	NIE <input type="checkbox"/>	
Czy wiadomości proponują coś za darmo?	TAK <input type="checkbox"/>	NIE <input type="checkbox"/>	
Czy w wiadomości tekst zapisany jest drobnym drukiem?	TAK <input type="checkbox"/>	NIE <input type="checkbox"/>	

Dostosowane grafiki dla uczniów ze szczególnymi potrzebami.

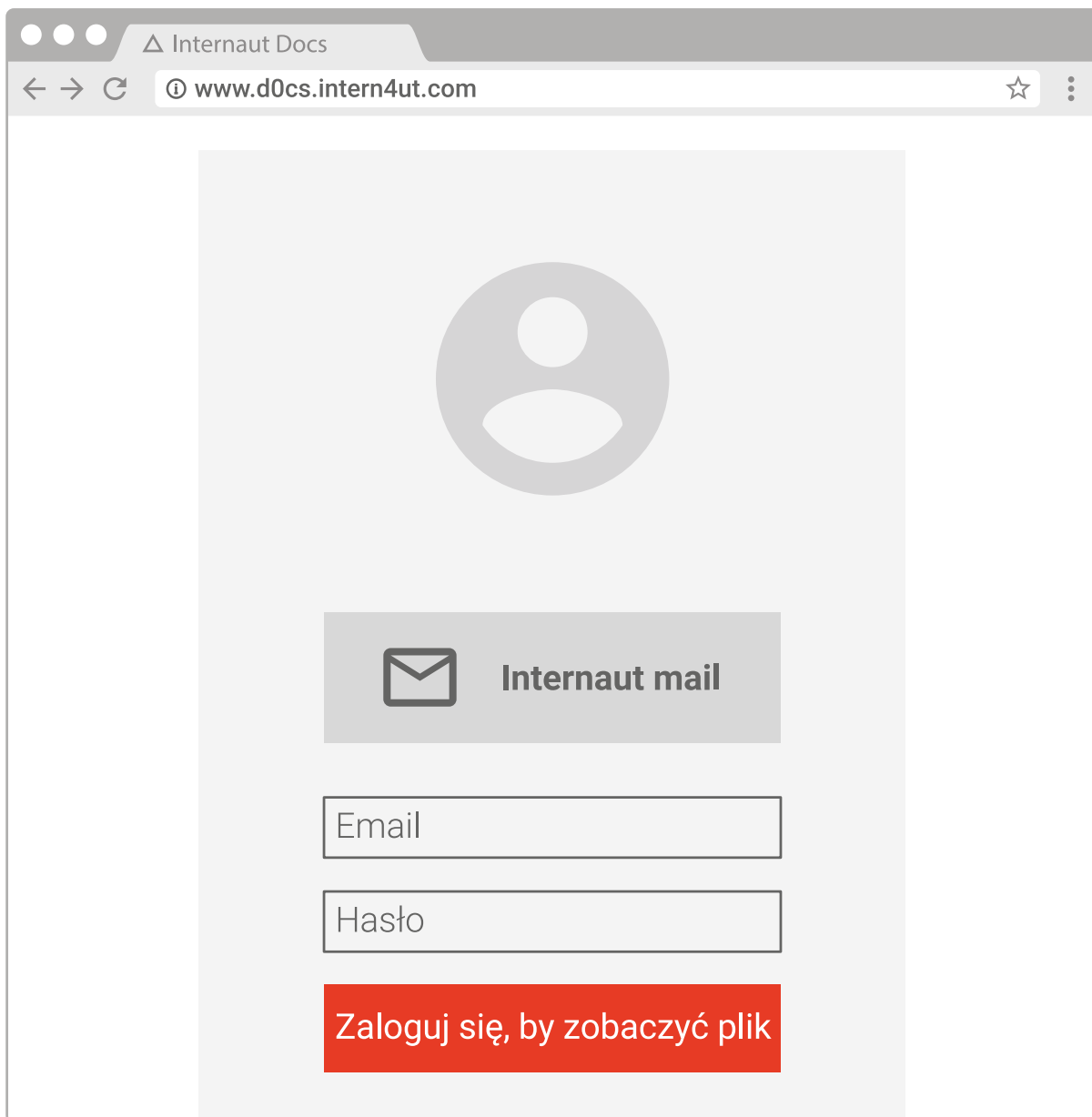


1. Czy ten przykład jest prawdziwy czy fałszywy?

prawdziwy

fałszywy

Obraz okna z logowaniem się do poczty elektronicznej

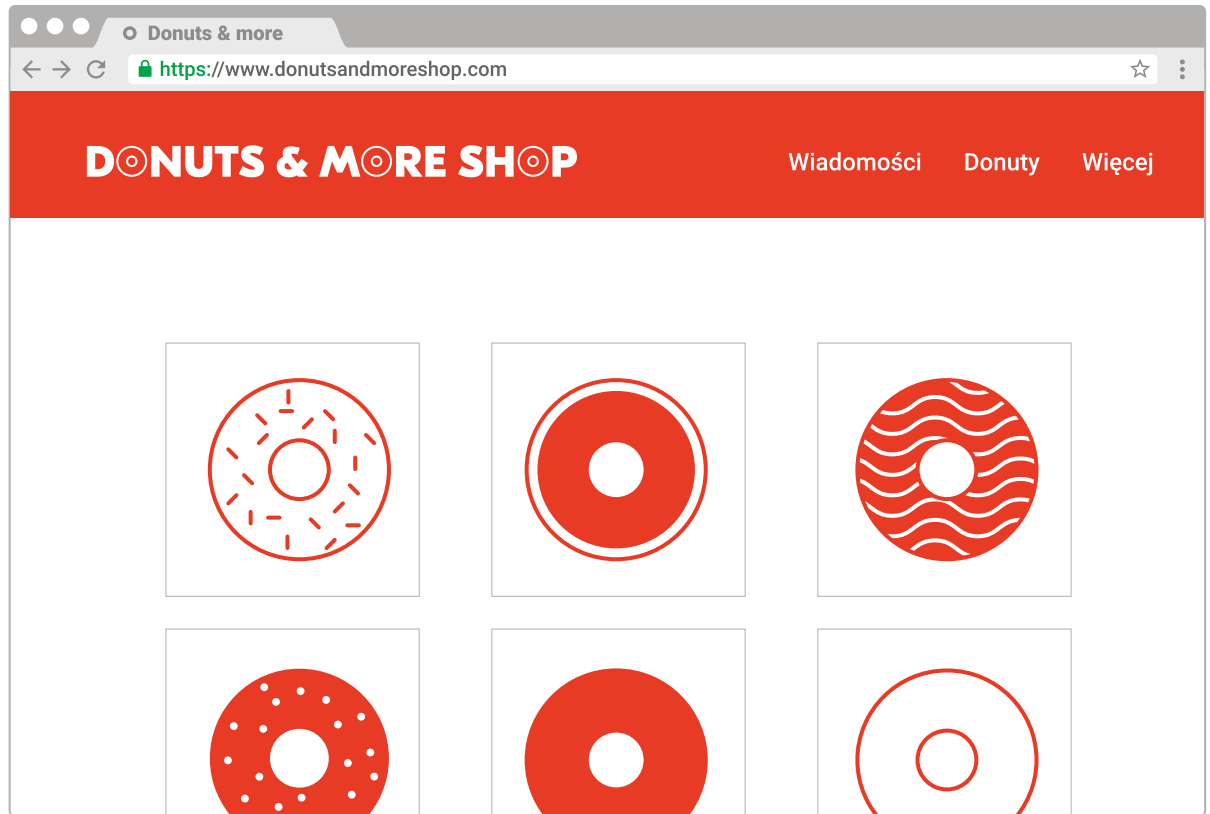


2. Czy ten przykład jest prawdziwy czy fałszywy?

prawdziwy

fałszywy

Obraz strony sklepu internetowego



3. Czy ten przykład jest prawdziwy czy fałszywy?

prawdziwy

fałszywy

Porozmawiajmy, s. 47

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki:

Jako uzupełnienie lekcji/aktywności obejrzyjcie wybrane filmy z cyklu Owce w sieci, które pomogą uczniom w zrozumieniu mechanizmów i niebezpieczeństw występujących w sieci:

<https://youtu.be/IWHkC09L-U8?si=NqEHX5Ob4uwllysx>

Link do całej playlisty z filmikami znajdziesz na stronie saferinternet.pl

Karta pracy, s. 50

Sytuacja 1

Otrzymujesz prośbę o dodanie do znajomych od nieznanego gracza: „Siema, dobrze Ci idzie! Zagramy razem? Dodaj mnie!”.

Chłopiec wpatrujący się w ekran komputera. Na nim wiadomość z propozycją wspólnej gry.



Sytuacja 2

Dostajesz SMS z nieznanego numeru: „Hej, tu Zuza! Pamiętasz mnie z wakacji?”.

Wiadomość od nieznanego na ekranie telefonu.



Sytuacja 3

Dostajesz wiadomość od kogoś, kogo nie obserwujesz. „Hej! Uwielbiam Twoje posty, są TAKIE super! Daj mi swój numer telefonu, pogadamy!”.

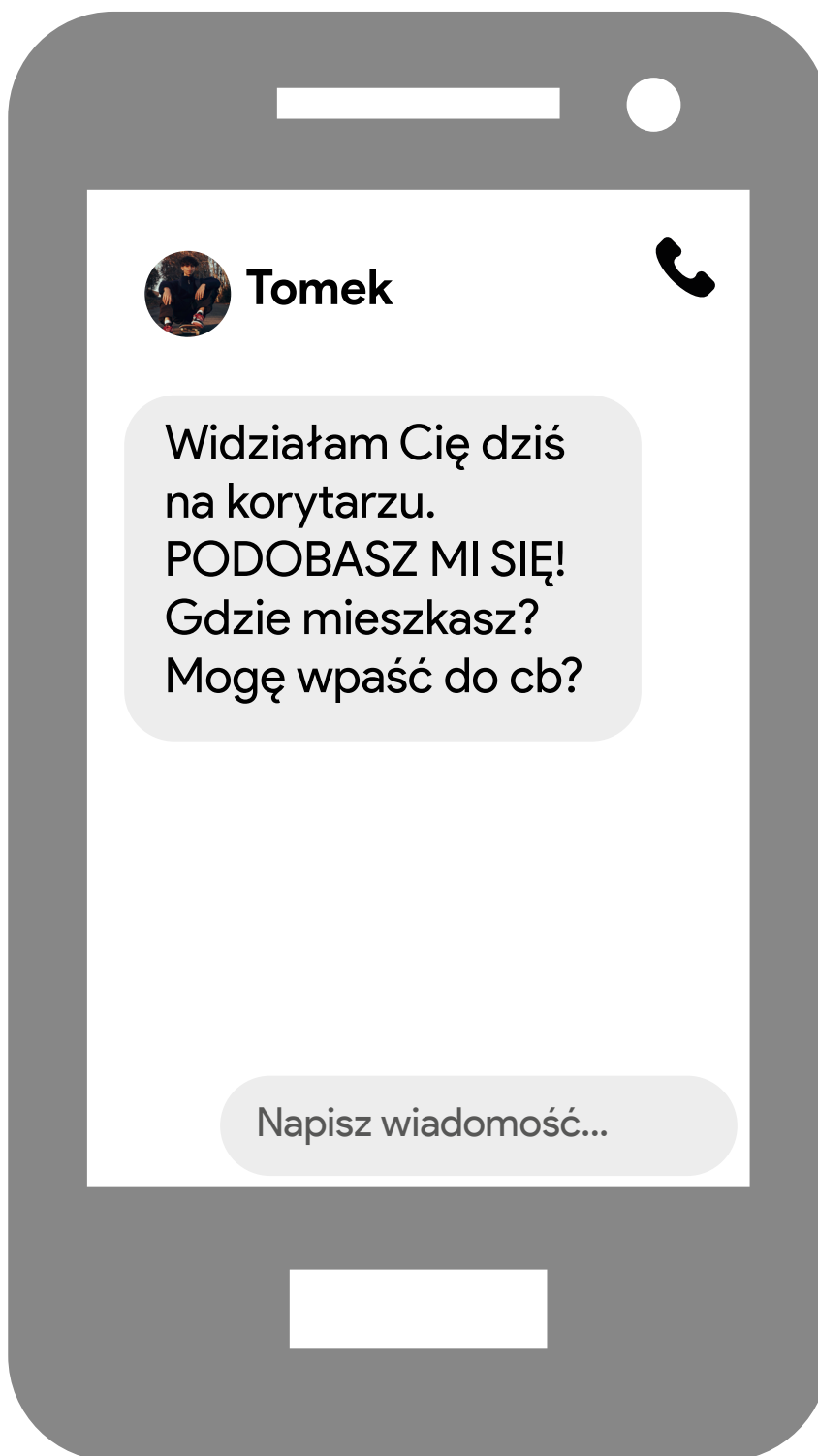
Wiadomość na ekranie telefonu z prośbą o numer telefonu i rozmowę.



Sytuacja 4

Dostajesz wiadomość na czacie od nieznajomej osoby. „Widziałam Cię dziś na korytarzu. PODOBASZ MI SIĘ! Gdzie mieszkasz? Mogę wpaść do cb?”.

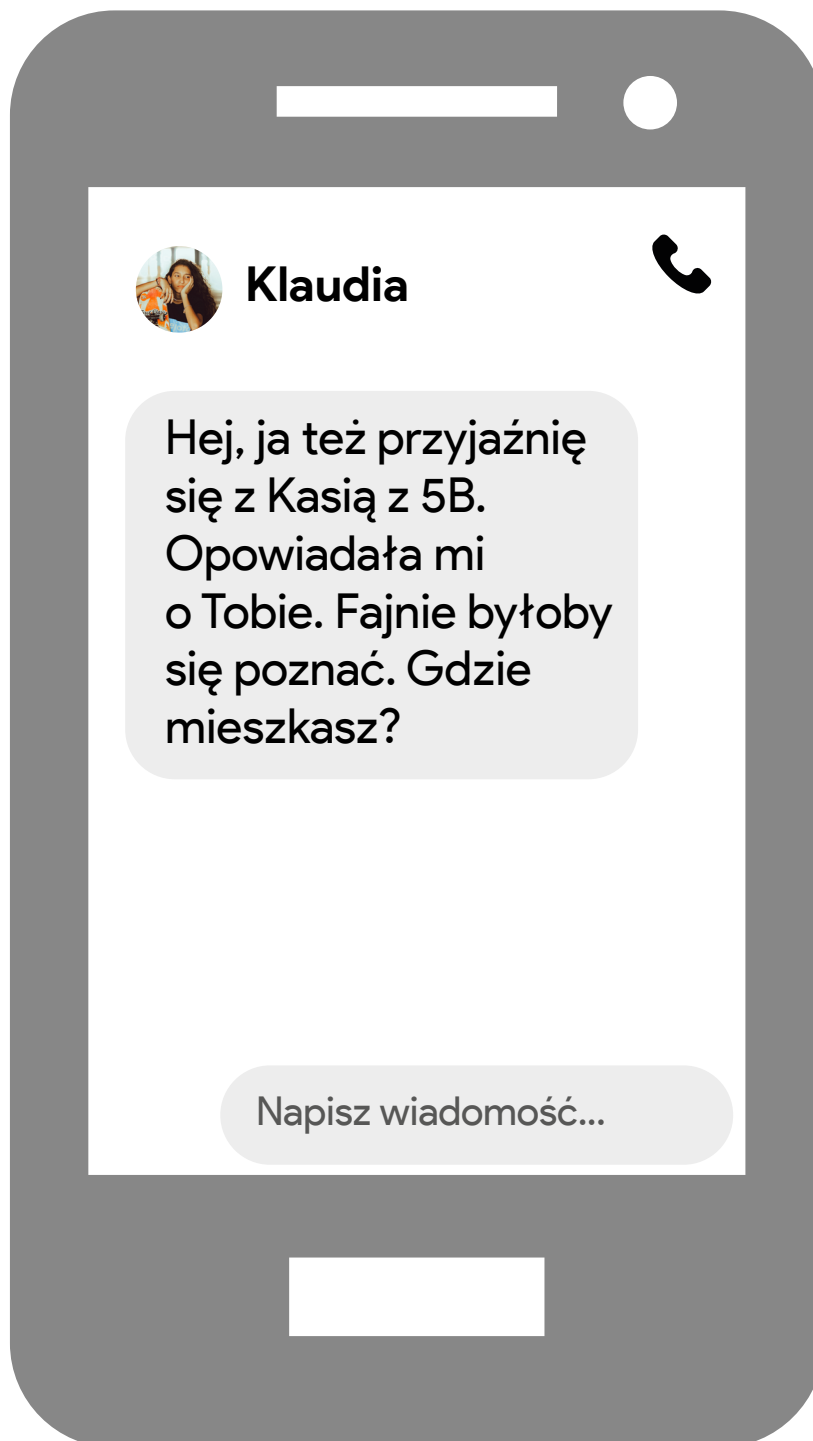
Wiadomość na ekranie telefonu, z pytaniem o adres zamieszkania.



Sytuacja 5

Otrzymujesz wiadomość online. „Hej, ja też przyjaźnię się z Kasią z 5B. Opowiadała mi o Tobie. Fajnie byłoby się poznać. Gdzie mieszkasz?”.

Wiadomość na ekranie telefonu z prośbą o podanie miejsca zamieszkania i spotkanie.



Odsłuchaj polecenie:

<p>Zignoruj to. Nie znasz go, więc go nie dodajesz.</p>	
<p>Zablokuj go. Nie otrzymasz już od niego żadnych wiadomości. Większość gier i aplikacji działa tak, że dana osoba nie wie, że została zablokowana.</p>	
<p>Zmień ustawienia. Przejdź do ustawień i sprawdź, czy możesz wyłączyć opcję otrzymywania zaproszeń, zaznaczając odpowiednie okienko. W ten sposób nie musisz decydować, czy akceptować prośby o dodanie do znajomych od przypadkowych graczy.</p>	
<p>Sprawdź tę osobę w internecie. Zobacz, czy ma jakąś stronę lub profil i sprawdź, czy naprawdę jest graczem. Czy ma doświadczenie, followersów, transmitował/a jakieś treści? Czy Twoi znajomi wiedzą, że ktoś taki naprawdę istnieje? Tylko jeśli wygląda jak prawdziwy gracz, który naprawdę nteresuje się grami, możesz zastanowić się nad dodaniem go do znajomych. Dla dzieci najlepsze jest jednak granie z przyjaciółmi z offline'u.</p>	
<p>Dodaj go do znajomych. Jeśli sprawia dobre wrażenie. Nie jest to zalecane, chyba że wiesz, kim jest ta osoba i skonsultowałaś/skonsultowałeś się z zaufaną osobą dorosłą lub z Twoimi przyjaciółmi, aby sprawdzić, czy wiedzą, kim ona jest. Jeśli grasz z innymi graczami, korzystając z mikrofonu lub słuchawek, pamiętaj, aby rozmawiać tylko o grze – nigdy nie podawaj swojego imienia i nazwiska ani żadnych innych danych osobowych.</p>	
<p>Podaj informacje o sobie. Na pewno nie. Przecież wiesz: nigdy nie udzielaj osobistych informacji osobom, których nie znasz.</p>	

Aktywność, s. 62

Pokaż uczniom ilustrację. Zapytaj czy jest ona prawdziwa, wiarygodna i jak można to zweryfikować. Spróbujcie zrobić to wspólnie.

Kadr z telewizji Boisko piłkarskie, i news dnia, że Lewandowski jest ponownie piłkarzem Bayer Monachium.



NEWS DNIA

PILNE: Robert Lewandowski: ponownie został piłkarzem Bayern Monachium.

Logo	Poprawny adres	Kod QR
	https://www.onet.pl/	
	https://www.interia.pl/	
	https://zpe.gov.pl/	
	https://www.polskieradio.pl/18,dzieci	
	https://wiadomosci.tvp.pl/	
	https://tvn24.pl/	

Karta pracy, s. 72

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki:

Aktywność jest możliwa do wykonania w parze.

Karta pracy, s. 75-76

Dziewczynka w okularach trzyma książki pod pachą.

Szukam jakiejś fajnej książki. Na przykład przygodowej lub kryminału. Ale lubię też czytać o zmyślonych postaciach, które żyją w przyszłości. To się chyba nazywa science-fiction, a przynajmniej tak mówi na to mój nauczyciel.



Zamyślony chłopiec w czapce cukiernika i ubijaczką, zastanawia się co upiec dla siostry.

Chcę zrobić tort na urodziny mojej siostry. Bez czekolady, bo jej nie lubi. Kocha za to owoce.
Zastanawiam się, co jej upiec.



Dziewczyna z słuchawkami na uszach i z konsolą w ręku. Zastanawia się nad pracą gracza.

Uwielbiam grać w gry wideo. Ciekawe jakby to było,
gdybym w przyszłości pracowała
w firmie zajmującej się grami. Super byłoby mieć
kiedyś taką pracę.



Mój kuzyn zaprosił mnie na ryby. Nigdy wcześniej nie wędkowałam. Nie mam pojęcia, co ze sobą zabrać.





Bezpieczeństwo – ochrona urządzeń i danych na nich zapisanych.



Haker – osoba, która za pośrednictwem komputerów zdobywa nieautoryzowany dostęp do urządzeń i danych innych osób i organizacji.



Hasło (kod dostępu) – sekretna kombinacja używana do uzyskania dostępu do czegoś. Może mieć różne formy, na przykład może być to kod cyfrowy do zablokowania telefonu albo bardziej złożone hasło do skrzynki e-mail i innych kont. Hasła powinny być tak długie i skomplikowane, jak tylko zdołasz wymyślić i zapamiętać.



Prywatność – ochrona osobistych informacji własnych i cudzych (nazywa się je też danymi wrażliwymi).



Reputacja – opinie, wrażenia i przekonania, które inni żywią na Twój temat. Nie zawsze wiesz, jaką masz reputację, ale przeważnie zależy Ci na tym, żeby była dobra lub pozytywna.



Ślad cyfrowy – Twój ślad cyfrowy to wszystkie informacje o Tobie, które pojawiają się w sieci. Mogą to być zdjęcia, nagrania audio, filmy, teksty, posty na blogach, komentarze pisane na stronach znajomych. Gdy idziesz, zostawiasz odciski stóp. Podobnie dzieje się z tym, co wrzucasz do sieci – wówczas również zostawiasz swój ślad.



Ustawienia – część każdego produktu cyfrowego, aplikacji, strony internetowej i tak dalej, gdzie można zarządzać swoim kontem (m.in. w zakresie prywatności) i decydować, co chcesz udostępniać.



Weryfikacja dwustopniowa (nazywana też weryfikacją dwuczynnikową albo autoryzacją dwuetapową) – proces zabezpieczający, po zastosowaniu którego logowanie do usługi ma dwa stopnie lub etapy: podanie hasła i wpisanie jednorazowego kodu. Przykładowo trzeba wpisać hasło i kod wysłany na telefon albo kod z aplikacji.

Karta pracy, s. 85

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki:

Uczniowie i uczennice mogą wykonać to zadanie w parach. Jeśli dziecko nie potrafi pisać, może warto dać opcję nagrania odpowiedzi i zamieszczenia do nich linku lub kodu QR: <https://vocaroo.com/>

Słowniczek, s. 94



Blokowanie – sposób na zakończenie wszelkiej internetowej interakcji z daną osobą. Osoba zablokowana nie widzi Twojego profilu, nie może wysłać wiadomości, zobaczyć Twoich postów i tak dalej. Nie wie też, że została zablokowana. Nie zawsze jest to idealne rozwiązanie (np. w sytuacji przemocy rówieśniczej, kiedy osoba doświadczająca trudnej sytuacji chce wiedzieć, co pisze agresor, albo kiedy przemoc ustanie).



Cyberprzemoc (cyberbullying) – przemoc rówieśnicza, która dzieje się w sieci lub z użyciem narzędzi cyfrowych.



Empatia – próba zrozumienia perspektywy drugiej osoby. „Próba” to istotne słowo w tej definicji, bo tak naprawdę zrozumienie sytuacji innych ludzi jest dosyć trudne. Ale to właśnie metodą prób i błędów uczymy się coraz trafniej interpretować uczucia innych.



Konflikt – sprzeczka lub nieporozumienie, najczęściej powstaje, kiedy postrzegamy drugą osobę jako kogoś, kto stoi na drodze do ważnych dla nas celów.



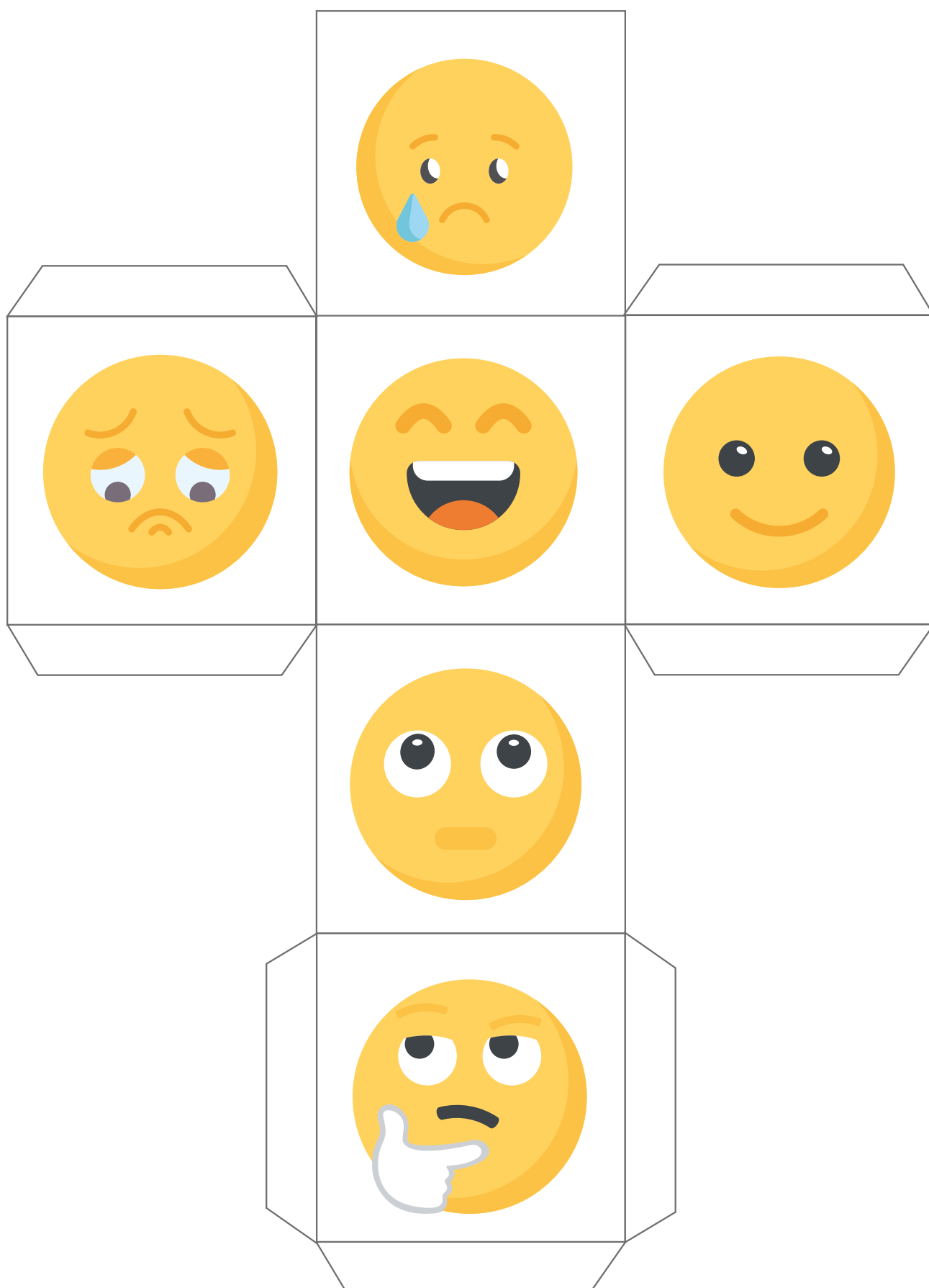
Podpis – tekst dołączony do zdjęcia i zawierający informacje o tym, co jest na zdjęciu.
Przemoc rówieśnicza – umyślne sprawianie komuś przykrości, zazwyczaj powtarzające się. Może dotyczyć sfery cielesnej (bicie, popychanie) lub psychicznej (wykluczanie z grupy, ignorowanie, niszczenie reputacji). Osoba, która jest celem przemocy, często ma trudność, by się bronić.



Przemoc rówieśnicza – umyślne sprawianie komuś przykrości, zazwyczaj powtarzające się. Może dotyczyć sfery cielesnej (bicie, popychanie) lub psychicznej (wykluczanie z grupy, ignorowanie, niszczenie reputacji). Osoba, która jest celem przemocy, często ma trudność, by się bronić.

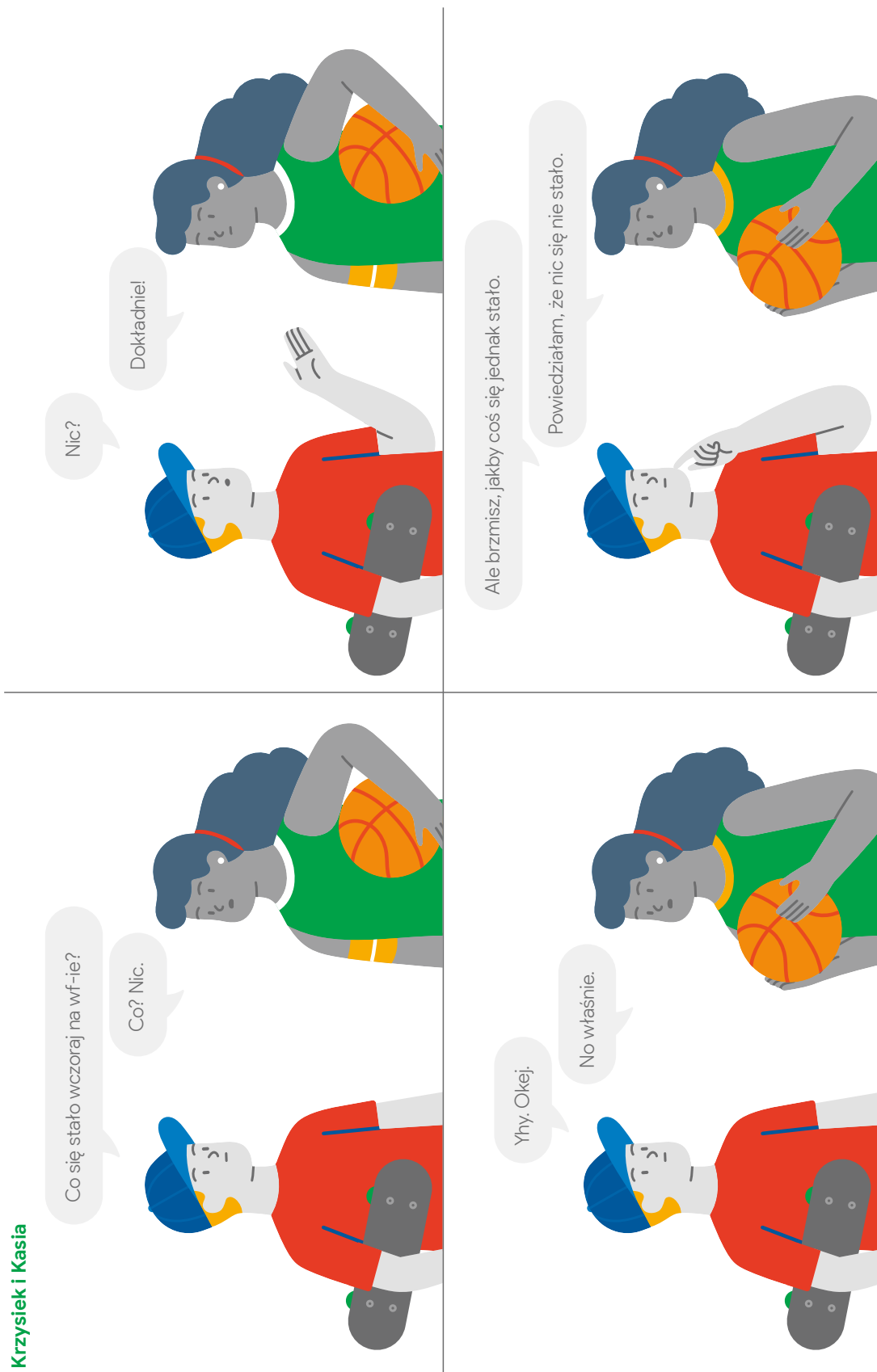
Ćwiczenie, s. 96

Wykorzystaj zabawę z odczytywaniem emocji z kostki.





Rozmowa chłopaka z deskorolką w ręku i dziewczyny z piłką koszykową.



Maks i Mikołaj

Wszystko u ciebie okej po tym, co stało się na próbie?

Daj spokój.

Dlaczego to zrobisz?

Dla beki.

I była beka?

A nie?

Serio?

Dobra, nie ma o czym mówić.

Nagranie do komiksu

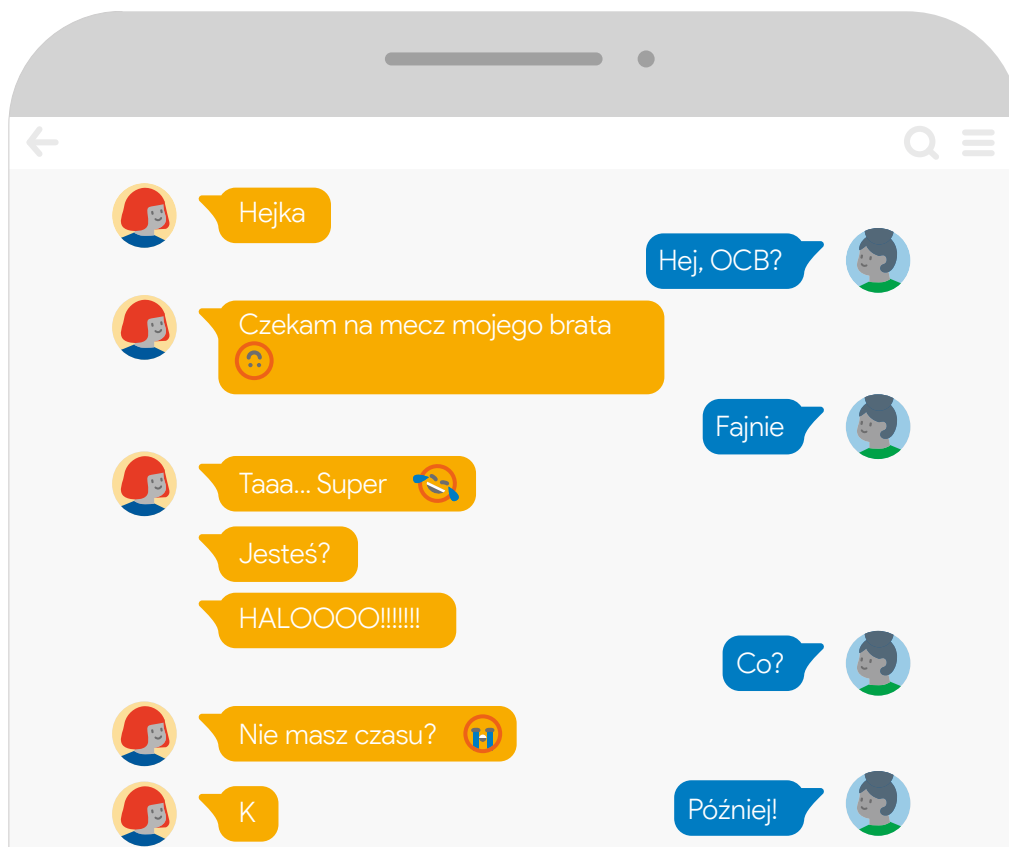


Karta pracy, s. 102

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki:

Uczniowie i uczennice mogą wykonać to zadanie w parach.

Rozmowa koleżanek, w której jedna nie jest nią zainteresowana.



Jak myślisz, jak może czuć się Magda?

Dlaczego?

Zdziwiona i przestraszona dziewczynka na widok mężczyzny za jej plecami.



TuHania



TuHania TuHania Nie tego się spodziewałam dzisiaj po szkole.

Jak myślisz, jak może czuć się Ola?

Dlaczego?

Kucharze z pizzą w ręku.



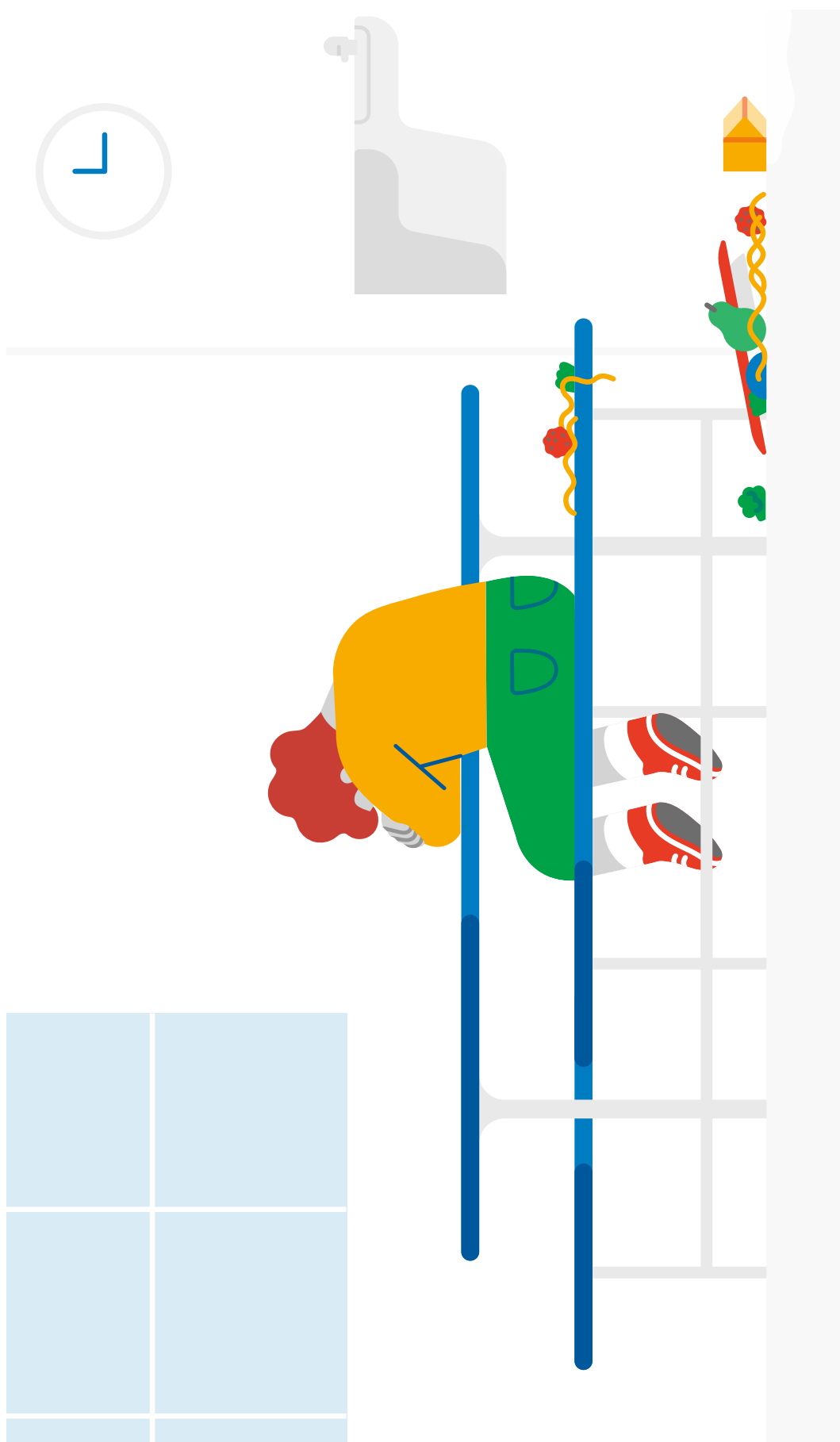
Jak myślisz, jak może czuć się Maks?

Dlaczego?

Dzieci bawią się na placu zabaw, a na ławce siedzi sama, smutna dziewczynka.



Rozrzucone jedzenie i taca i smutny, być może płaczący chłopiec schowany w swoich ramionach.



Dwa takie same obrazki z chłopcem- malarzem, artystą, który maluje obraz, a na nim kolorowe kleksy. Pod obrazem komentarze. Na jednym pozytywny, że grafika jest oryginalna, na drugim obraźliwy, krytujący.

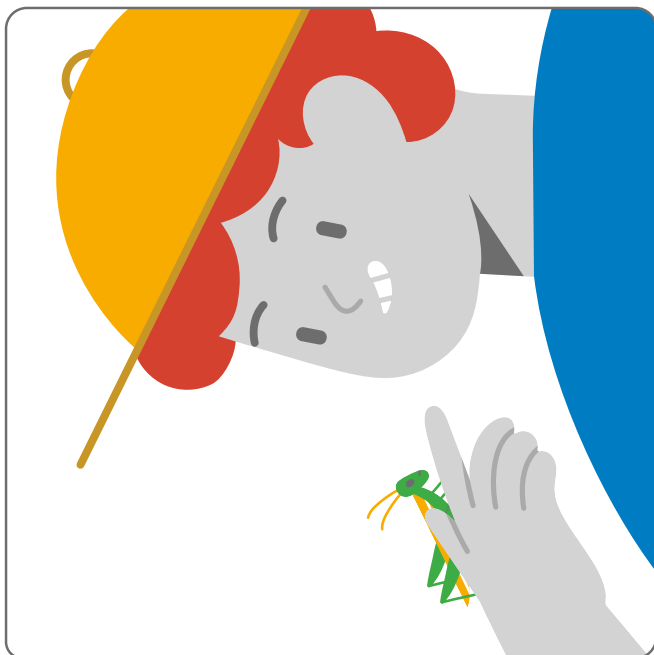


Niezły syf.

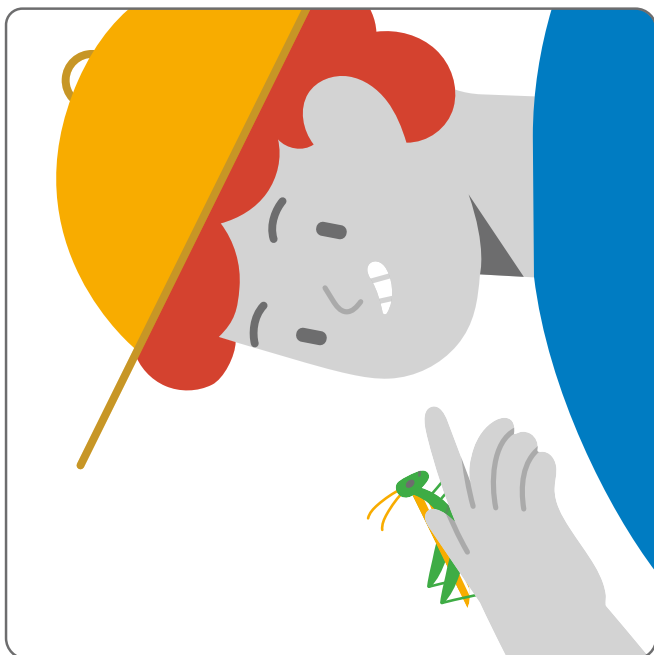


Oryginalna grafika
zdobywa pierwsze
miejsce.

Dwa takie same obrazki z chłopcem w czapce, trzymającym na palcu świerszcza. Pod obrazkami komentarze. Na pierwszym pozytywny o odkryciu nowego gatunku, drugi o możliwości zjedzenia go.

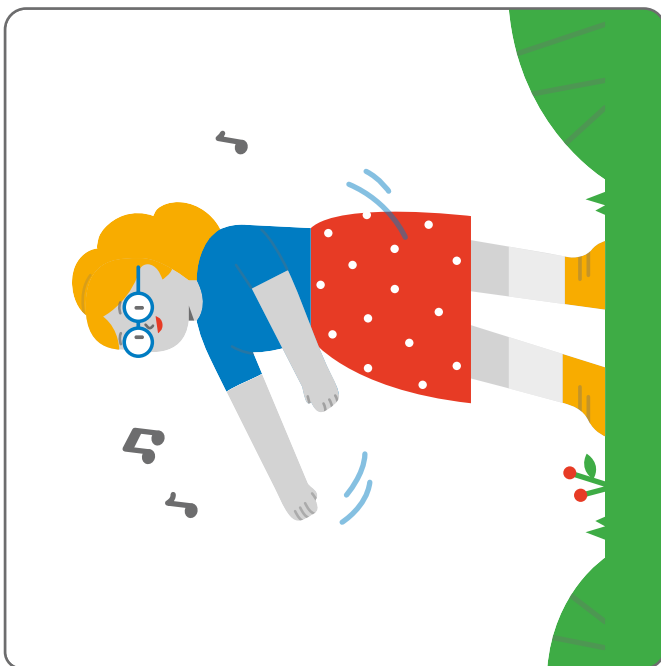


Mniam, jedzonko!

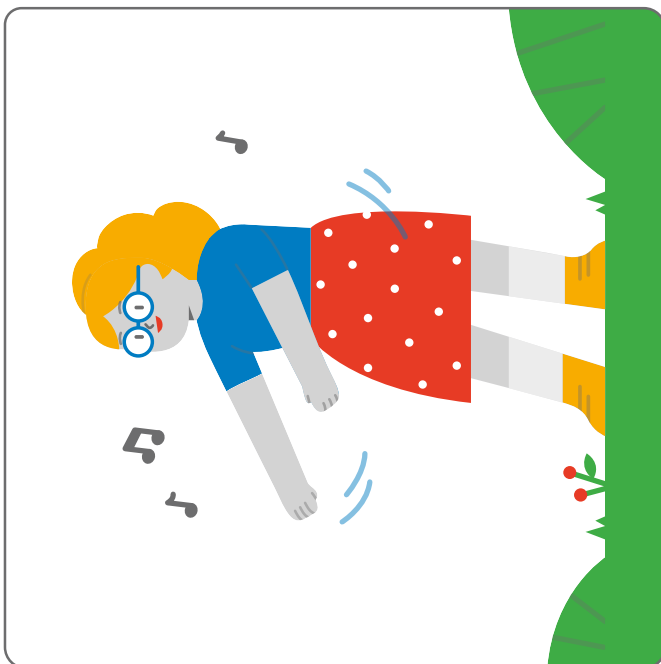


Odkryłem nowy gatunek!

Dwa takie same obrazki. Śpiewająca dziewczynka i dwa komentarze. Pierwszy chwalcący, a drugi obrażający,

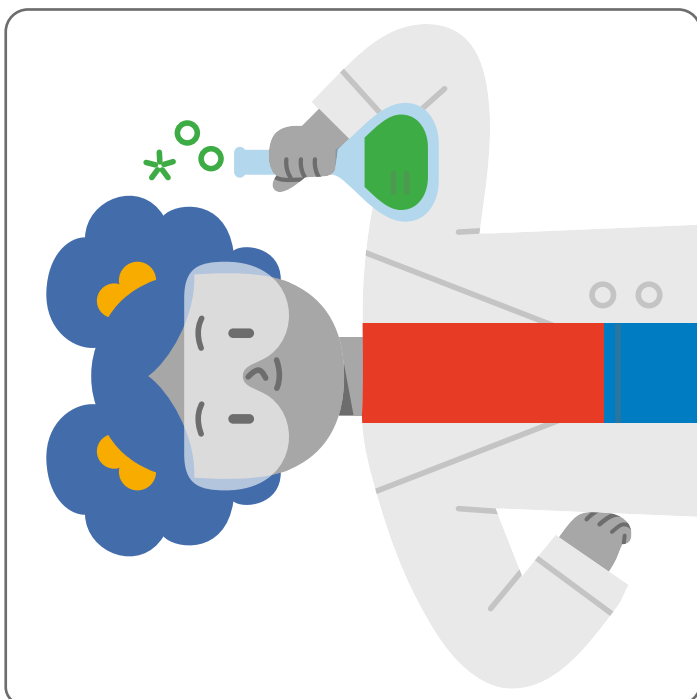


Porażka...

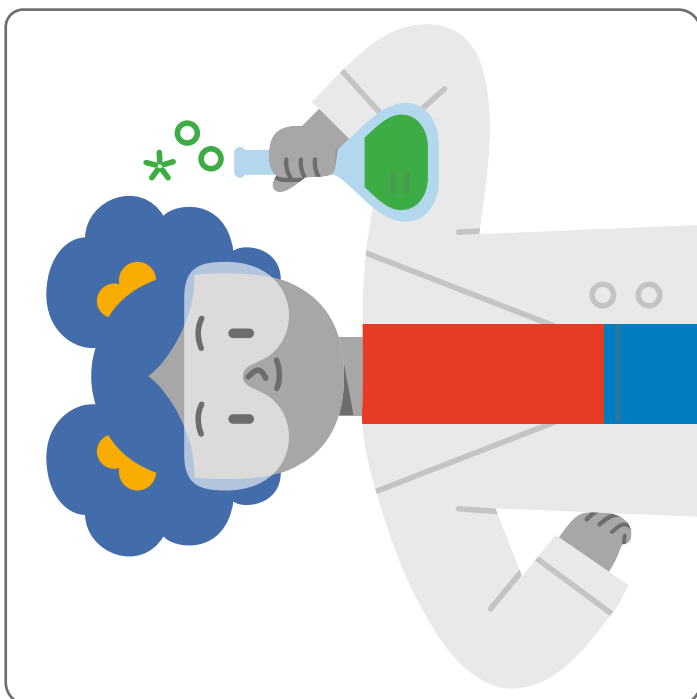


W punkt!

Dwa takie same obrazki. Dziewczynka w fartuchu chemika i z menzurką w ręku. Dwa komentarze, jeden pozytywny, doceniający, a drugi ośmieszający.

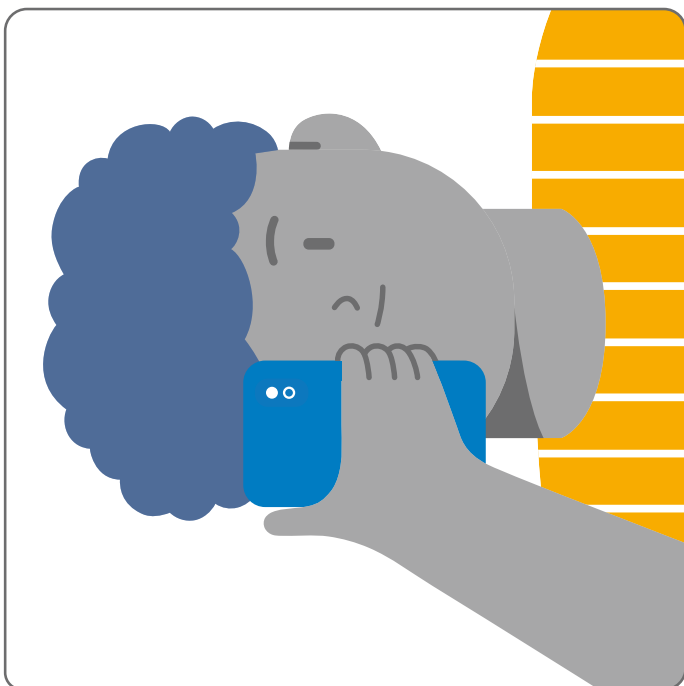


Kujon. #frajerka

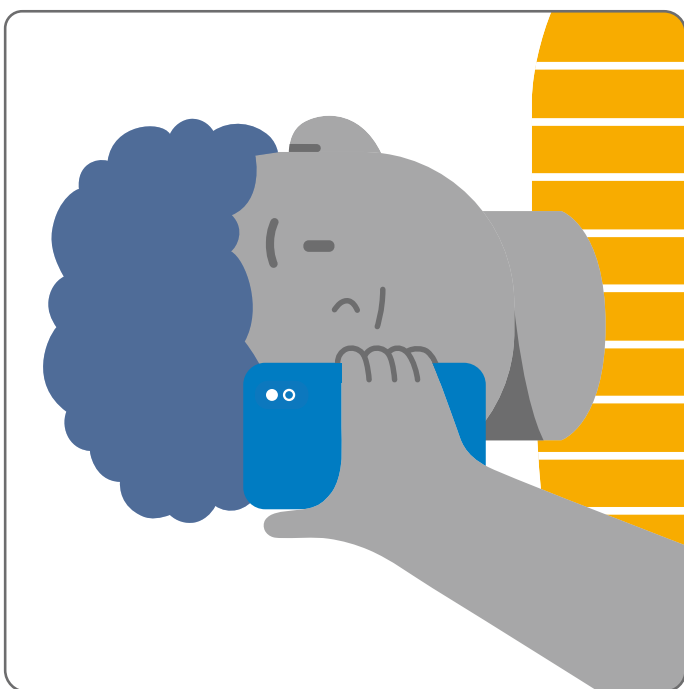


Najmłodszy naukowiec
na świecie!

Dwa takie same obrazki. Chłopiec z telefonem w ręku. Komentarz pozytywny, doceniający możliwość posiadania telefonu, drugi krytykujący ten starszy model.

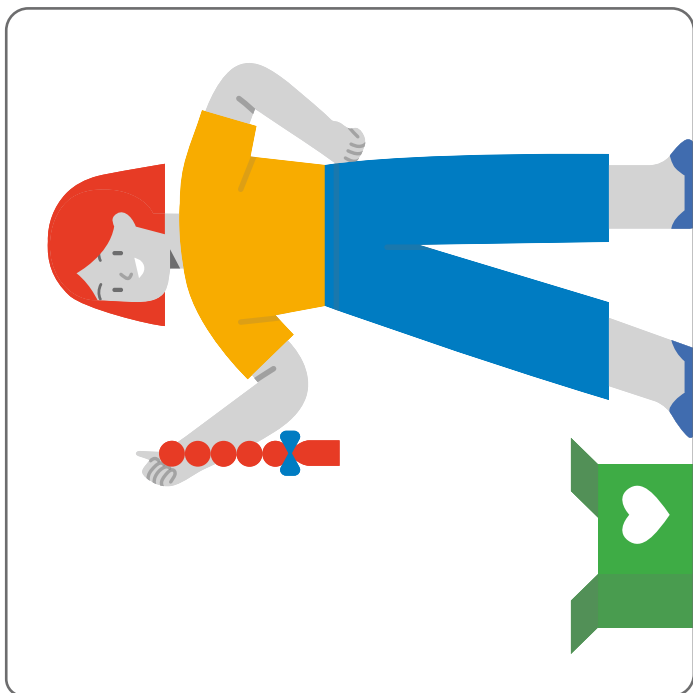


Dramat :/ Komórka po starszym bracie.

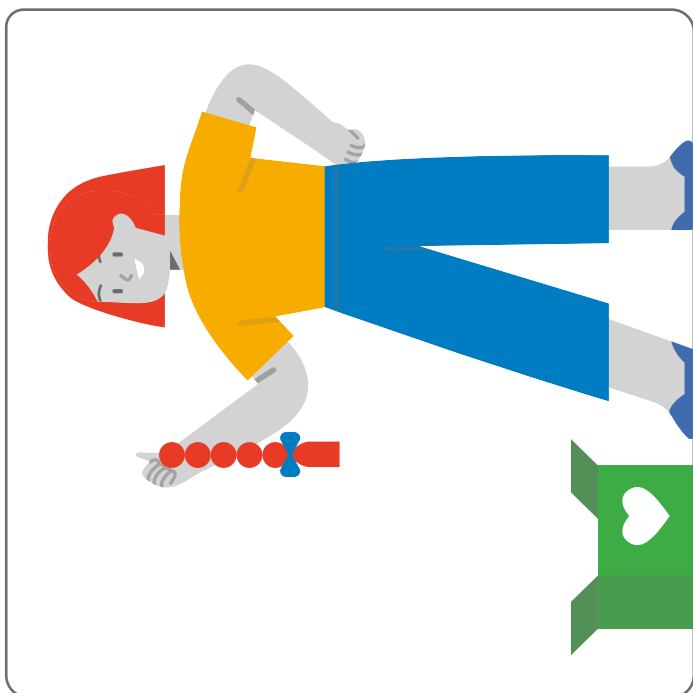


Nareszcie, mój własny smartfon!

Dwa takie same obrazki. Dziewczynka z krótką fryzurą. Trzyma w ręku ścięty warkocz. Pozytywny komunikat o przekazaniu włosów na fundację i negatywny o brzydkiej fryzurze.



Najgorsza fryzura ever!



**Zapuściłam włosy, żeby
oddać fundacji Rak&Roll.**

Słowniczek, s. 124



Agresor – osoba stosująca przemoc lub prześladowanie. Eksperci z dziedziny zapobiegania przemocy odradzają stosowanie tego terminu jako etykiety na stałe określającej osobę.



Media – narzędzie lub sposób przekazywania treści (idei, koncepcji, wiadomości, informacji itp.). Najpopularniejsze media to telewizja, książki, gazety czy internet, ale w szerszym rozumieniu medium może być też np. burta ciężarówki czy transparent –cokolwiek, co zawiera jakąś informację lub logo.



Sprawczość uczniów i uczennic – korzystanie przez uczennice i uczniów ze swojego prawa do głosu. Sprawczość to zdolność do wprowadzania zmian, w tym do chronienia siebie lub innych czy wstawiania się za nimi. Uważa się ją za element postawy bywatelskiej.



Zaufanie – silne przekonanie, że ktoś lub coś jest wiarygodne, prawdziwe, szczere.



Zgłosić nadużycie – skorzystać z usługi medium społecznościowego w celu zgłoszenia prześladowania, przemocy, gróźb i innych szkodliwych treści, które zazwyczaj łamią warunki korzystania z serwisu lub standardy jego społeczności.

Scenariusz, s. 131

W tym zadaniu warto wprowadzić metodę dramy lub symulacji, tak aby uczniom, szczególnie ze SPE, łatwiej było zrozumieć sytuację i wczuć się w rolę. Łatwiej będzie także wybrać właściwą reakcję.

Karta pracy, s. 135

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki:

Uczniowie i uczennice mogą wykonać ćwiczenie w grupach.

Karta pracy, s. 146

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki:

Uczniowie i uczennice mogą wykonać ćwiczenie w grupach.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki:

Uczniowie i uczennice mogą wykonać ćwiczenie w grupach.

Sytuacja 1

Jakiś uczeń wrzuca grupowe zdjęcie na publiczne konto, a Tobie bardzo się nie podoba, jak na nim wyglądasz. Zgłosiłbyś/zgłosiłabyś to zdjęcie? Porozmawiasz z autorem i poprosisz o usunięcie zdjęcia, jeśli wiesz, kto je opublikował? Jak zareagujesz?

Nagranie sytuacji 1:



Sytuacja 2

Ktoś tworzy konto, wykorzystując dane znanej Ci osoby: jej imię, nazwisko i zdjęcie. Zamienia zdjęcie w mem, dorysowuje wąsy i inne dziwne elementy. Jednym słowem, robi sobie żarty. Czy zgłosiłbyś/zgłosiłabyś to konto?

Nagranie sytuacji 2:



Sytuacja 3

Ktoś publikuje dużo niemiłych komentarzy o uczniu z Twojej szkoły. Nie pada żadne imię, ale czujesz, że wiesz, o kogo chodzi. Czy zgłosiłbyś/zgłosiłabyś te komentarze? Jeśli tak, to w jaki sposób?

Nagranie sytuacji 3:



Sytuacja 4

Ktoś ze szkoły zakłada konto z nazwą szkoły w nazwie i zamieszcza zdjęcia uczniów i uczennic z komentarzami, które krążą po całej szkole. Część komentarzy pod zdjęciami jest wredna, część miła. Czy zgłaszasz niemiłe komentarze? A może całe konto? Może jedno i drugie?

Nagranie sytuacji 4:



Sytuacja 5

Pewnego wieczora widzisz, że ktoś ze szkoły napisał w sieci komentarz, że będzie bić się z inną osobą następnego dnia na stołówce. Czy zgłaszasz ten komentarz? Czy mówisz o tym następnego ranka nauczycielom albo dyrekcji? A może to i to?

Nagranie sytuacji 5:



Sytuacja 6

Oglądasz kreskówkę, gdy nagle pojawia się tam jakaś dziwna scena, która na pewno nie jest odpowiednia dla dzieci i przez którą czujesz się nieswojo. Zgłaszasz to czy nie?

Nagranie sytuacji 6:



Sytuacja 7

Grasz ze znajomymi w sieci, gdy nagle ktoś, kogo nikt z Was nie zna, zaczyna z Wami rozmawiać. Nie jest niemiły ani nic takiego, ale go nie znacie. Ignorujesz czy zgłaszasz?

Nagranie sytuacji 7:



