



Cybercraft – bezpieczeństwo w sieci z Minecraftem Education

- [Scenariusz dla edukacji wczesnoszkolnej](#)
- [Scenariusz dla klas IV-VI szkoły podstawowej](#)
- [Scenariusz dla klas VII-VIII szkoły podstawowej](#)

Scenariusz dla edukacji wczesnoszkolnej

Cybercraft - bezpieczeństwo w sieci z Minecraftem Education

Scenariusz dla edukacji wczesnoszkolnej

Czas trwania

45-60 min.

Odniesienia do podstawy programowej:

Uczeń:

- osiąga umiejętność dbania o bezpieczeństwo własne i innych uczestników grupy, w tym bezpieczeństwo związane z komunikacją za pomocą nowych technologii;
- osiąga umiejętność dostrzegania problemów, zbierania informacji potrzebnych do ich rozwiązania, planowania i organizacji działania, a także rozwiązywania problemów;
- zwraca uwagę na zdrowie i zachowanie bezpieczeństwa, z uwzględnieniem selekcji informacji;
- rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów), korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internetowej;
- przestrzega zasad związanych z bezpieczeństwem w internecie;
- rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów;
- posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania.

Cele i oczekiwane rezultaty:

- zapoznanie z zasadami bezpiecznego korzystania z internetu;
- przekazanie informacji o tym, czym są dane osobowe i dlaczego trzeba je chronić;
- przekazanie informacji o tym, gdzie szukać pomocy i jak reagować w sytuacji zagrożenia w sieci;
- przybliżenie zagadnienia „śladu cyfrowego”.

Kryteria sukcesu (językiem ucznia):

Po zajęciach umiem:

- określić, czy informacja to dana osobowa;

Po zajęciach wiem:

- czym jest ślad cyfrowy;
- jakie informacje o sobie muszę chronić;
- jak dbać o prywatność swoją i najbliższych.

Metody i formy pracy:

gra edukacyjna, karta pracy.

Narzędzia i środki dydaktyczne:

- Komputery z dostępem do internetu, zainstalowaną grą Minecraft Education Edition oraz pobranym przed zajęciami plikiem świata Cybercraft;
- Karta pracy dla każdego ucznia.

Uwaga

Przed zajęciami pobierz na komputery uczniowskie plik z mapą Cybercraft. Upewnij się, że dzieci znają swój login i hasło do konta Office 365.

Dedykowany scenariuszowi świat Minecraft przygotowany jest pod rozgrywkę „single player” (1 uczeń : 1 komputer). Dzieli się na cztery zasadnicze części ze względu na kategorię wiekową gracza: 6-8, 8-10, 10-12, 12-14 lat. Każda kategoria dzieli się następnie na 4 krainy tematyczne. Realizacja zadań z danej krainy zajmuje około 35 - 45 minut.

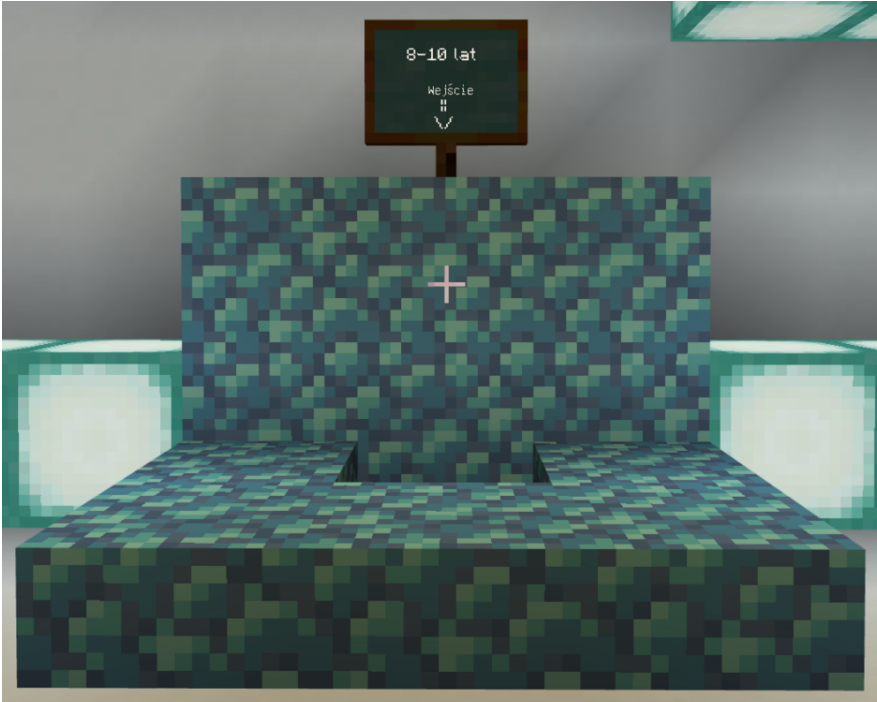
Poniżej przedstawiamy scenariusz dla krainy „Dane osobowe i ślad cyfrowy”, dostępnej w kategorii wiekowej 8-10 lat. Zachęcamy do zapoznania się z trzema pozostałymi krainami.

Uwaga techniczna

Pamiętaj, że świat Minecraft przypisany jest do danego konta użytkownika Windows na komputerze, a nie do danego gracza (konta Office 365). Zadbaj o to, by dziecko rozpoczynające przygodę z mapą Cybercraft miało zainstalowany nowy, niezmienny plik ze światem. Jeśli chcesz, by uczniowie na kolejnej lekcji kontynuowali działania na swojej mapie, muszą korzystać z tych samych kont użytkownika na tych samych komputerach.

Przebieg lekcji

Przebieg zajęć	Uwagi
1. Przywitaj uczniów i zapowiedz im, że na dzisiejszej lekcji zastanowicie się, co trzeba zrobić, żeby być bezpiecznym podczas korzystania z Internetu. Zaproś dzieci do podróży w głąb krainy Minecraft Education, gdzie dowiecie się sporo na ten temat. Rozdaj uczniom karty pracy – ich zadaniem będzie uzupełnianie ich na bieżąco, podczas wykonywania zadań w Minecrafcie.	
2. Poproś uczniów, by zalogowali się do Minecrafta Education, korzystając ze swoich kont w Office 365. Pokaż im, w jaki sposób zaimportować mapę Cybercraft (zgodnie z tutorialiem) i poproś, by weszli do tego świata. Poleć, by porozmawiali z dwiema pierwszymi postaciami – robotem i Laurą. Dla tych, którzy chcą poznać kilka rad dotyczących rozgrywki, przygotowane zostały tablice, znajdujące się obok robota. Dodatkowo w skrzyniach za Laurą dostępne jest jedzenie, które może się przydać podczas wędrówki.	Żeby porozmawiać z minecraftową postacią, należy podejść do niej, skierować na nią kursor i kliknąć prawym przyciskiem myszy (PPM).
3. Poleć uczniom, by skorzystali teraz z drugiego przejścia (tabliczka 8-10 lat) – wystarczy wejść do wgłębienia, a gra przeniesie nas do właściwej kategorii wiekowej.	Jeśli zdarzy się przypadek, że uczeń wejdzie do niewłaściwej dla siebie kategorii, może cofnąć się do Laury. Musi tylko podejść do Nikodema – pierwszej postaci, którą napotka (stoi na wprost) i kliknąć „Wróć do początku”.

Przebieg zajęć	Uwagi
Grafika nr 1  Grafika nr 1	

Przebieg zajęć	Uwagi
4. Kiedy uczniowie dotrą do Nikodema (stoi na wprost, przed olbrzymim monitorem), poproś, by przeczytali treść obu tablic wiszących za nim. Niech zabiorą do swojego ekwipunku (przeciągną ze skrzyni do dziewięciu kwadratów na dole ekranu) portfolio, aparat i wagonik. Wyjaśnij klasie, że macie możliwość wędrowki do czterech różnych krain – do każdej z nich prowadzą tory. Przeczytajcie wspólnie tabliczki nad torami. Poinformuj dzieci, że dziś wybierzecie się do krainy „Dane osobowe i ślad cyfrowy” (3. bramka od lewej). Za pomocą wagonika dotrzyjcie na miejsce – do biblioteki i porozmawiajcie z Anią. Zwróć uwagę dzieci, że wyraz „MĄDROŚCIAMI” z wypowiedzi Ani ma inny kolor – przypomnij uczniom o zadaniu w karcie pracy. Kolejne kroki uczniowie powinni realizować zgodnie z instrukcjami postaci w grze. Zaapeluj, by dzieci uważnie czytały wypowiedzi bohaterów. Możecie też czytać te komunikaty wspólnie, na głos, o ile uczniowie działać będą w podobnym tempie.	Jak skorzystać z wagonika? 1. Połóż go na torach – chwyć go do ręki i kierując kursor na tory, kliknij PPM; 2. wejdź do wagonika – kierując na niego kursor, kliknij PPM; 3. jedź, wciskając klawisz W. Aparat i portfolio to doskonały sposób na dokumentowanie kolejnych etapów rozgrywki. Jak zrobić zdjęcie? Trzymając aparat w dłoni, kliknij PPM. Zdjęcie automatycznie zapisze się w portfolio. Jak otworzyć portfolio? Chwyć je do ręki i kliknij PPM.
5. Igor poinformuje graczy, co jest danymi osobowymi i doda, że nie można powierzać ich obcym. Możesz skomentować, że dane osobowe to wszystkie informacje, które ułatwiają nas zidentyfikować. Zobrazuj to na przykładzie: Jeśli poinformuje innych, że lubię lody czekoladowe, to ta informacja nie ułatwi nikomu zidentyfikowania czy odnalezienia mnie – wszak mnóstwo osób lubi lody czekoladowe. Ale jeśli powiem, że mieszkam w Gdańsku przy ulicy Miłej 3 i mam na nazwisko Milusiński, wtedy ułatwię innym zidentyfikowanie mnie.	

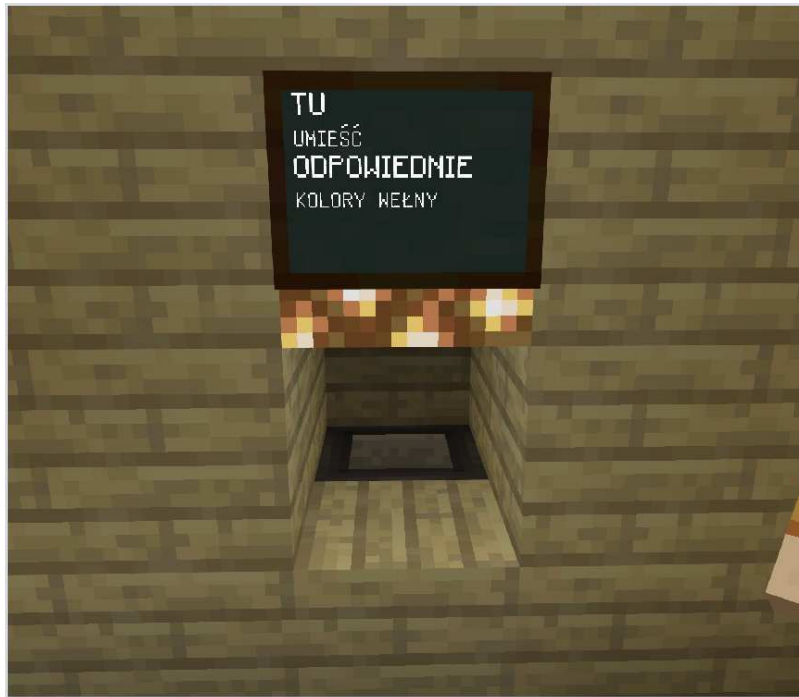
Przebieg zajęć	Uwagi
6. Na końcu labiryntu zbudowanego z książek na graczy czeka Krystyna i jej zadanie. Na ścianie po lewej stronie wisi 15 zapisanych tablic. Obok każdej tablicy znajduje się dźwignia, ustawiona w pozycji „na dół”. Zadaniem ucznia jest przeczytanie wszystkich napisów z tablic i wybranie dziesięciu, zawierających dane, których nie należy nikomu przekazywać w internecie. Dźwignie przy tych tablicach powinny zostać podniesione. Przesuń dźwignię do góry (grafika nr 2).  Grafika nr 2 Otwarte tajemne przejście (grafika nr 3)	Jak podnieść/opuścić dźwignię? Stojąc przed nią, najedź na nią kursorem myszy i kliknij PPM. Jej pozycja zmieni się. Zwróć uwagę, że na ścianie wisi łącznie 15 tablic, pomiędzy którymi znajduje się tajne przejście – jeśli gracz podniesie właściwe dźwignie, przejście otworzy się. Właściwe odpowiedzi to: - zdjęcia prywatne, - adres - imię i nazwisko, - numer karty płatniczej, - numer telefonu, - plan zajęć, - adres e-mail, - hasło, - szkoła, do której chodzisz, - data urodzenia. Jeśli tajne przejście nie otwiera się, sprawdź uważnie ustawienie wszystkich dźwigni. Tajne przejście znajduje się pośrodku, pomiędzy lewą a prawą grupą tabliczek

Przebieg zajęć	Uwagi
 Grafika nr 3	
7. Po wejściu do tajemnej sali, zadaniem uczniów będzie porozmawianie ze wszystkimi postaciami znajdującymi się tam i zapoznanie się z tablicami. Poproś dzieci, by uważnie czytały teksty (przeczytajcie je wspólnie) i zwracały uwagę na pojawiające się w informacjach kolory czcionek. Przypomnij także o karcie pracy.	W tej sali znajduje się wiele cennych informacji o tym, czym jest ślad cyfrowy oraz co robić, kiedy ktoś chce pozyskać nasze dane osobowe. Upewnij się, że dzieci rozumieją, co mówią Martyna, Nina i Witek. W razie potrzeby zilustruj ich wypowiedzi przykładami.
8. Kiedy uczniowie porozmawiają już z Martyną, Niną i Witkiem, powinni podejść do Tomka, który ma dla nich łamigłówkę. Jakie kolory czcionki pojawiły się w komunikatach postaci? W skrzyni obok Tomka dostępna jest różnokolorowa wełna – zadaniem gracza jest wyciągnięcie kostek w czterech odpowiednich kolorach i umieszczenie ich w lejku w ścianie (kolejność kolorów nie jest istotna). Jeśli łamigłóвка zostanie	Właściwe kolory wełny to: - pomarańczowa, - czerwona, - niebieska, - różowa (Wybierając kolory ze skrzyni, zwracaj

Przebieg zajęć

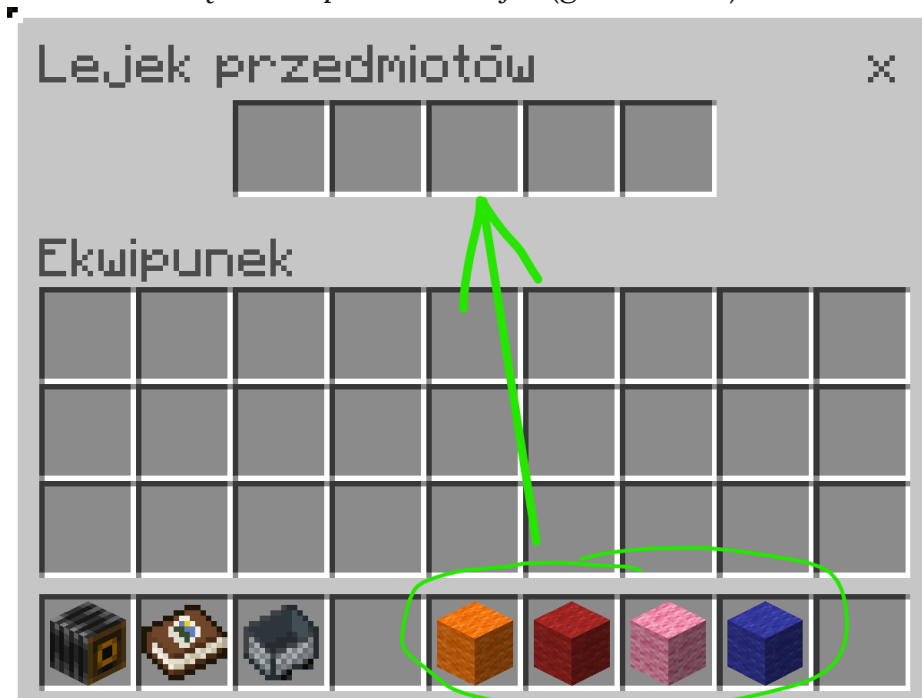
rozwiązana prawidłowo, gracz będzie mógł wejść na piętro sali i wziąć udział w dalszej rozgrywce.

Lejek przedmiotów (grafika nr 4)



Grafika nr 4

Przesuń wełnę z ekwipunku do lejka (grafika nr 5)



Grafika nr 5

uwagę na nazwy

Uwagi

kolorów, a nie na odcień wyświetlany na ekranie monitora.)

Jak umieścić wełnę w lejku? Kiedy odpowiednie kolory wełny znajdują się już w Twoim ekwipunku, najedź na lejek kursorem i kliknij PPM – otworzysz go. Przeciągnij wełnę z ekwipunku do lejka

Przebieg zajęć	Uwagi
9. Kiedy piętro sali jest już dostępne, poleć, by uczniowie weszli tam i znaleźli otwarte drzwi. Zapowiedz, że tym samym rozpoczynają quiz, który polega na przechodzeniu od pokoju do pokoju. Żeby otwierać kolejne drzwi, muszą przeczytać pytanie na ścianie i wybrać prawidłową odpowiedź, przesuwając przy niej dźwignię. Za każdą prawidłową odpowiedź znajdą w skrzyniach w kolejnych pomieszczeniach fragmenty zbroi – to ich nagroda, mogą ją wziąć ze sobą. Po czwartym pytaniu gracze dojdą do tablic z informacją, jak założyć zbroję. Jeśli nie są zadowoleni ze swojego wyniku (nie udało im się zebrać wszystkich akcesoriów), mogą ponownie wziąć udział w quizie.	Prawidłowe odpowiedzi: pytanie 1 – pseudonim, pytanie 2 – wszystko, co udostępniasz w internecie, pytanie 3 – na zawsze, pytanie 4 – tylko za ich zgodą.

Przebieg zajęć	Uwagi
10. Przed uczniami ostatnia łamigłówka – poleć im pilnie rozejrzeć się za dużą tablicą z instrukcją. Obok niej stoi skrzynia z wełną w trzech kolorach – należy ją przenieść do swojego ekwipunku. Zadanie polega na umieszczeniu wełny w poniższej konstrukcji: (grafika nr 6)  Grafika nr 6 Zgodnie z założeniem: - kostka żółta to informacje, które możemy powiedzieć rodzinie; - kostka niebieska to informacje, które możemy przekazać przyjaciołom; - kostka różowa to informacje, które możemy przekazać nieznanym. Dodanie wełny w odpowiednich miejscach spowoduje odblokowanie białych drzwi, znajdujących się na prawo od łamigłówki.	Jak umieścić wełnę? Chwycić kostkę w odpowiednim kolorze i kliknąć PPM w miejscu, w którym chciałbyś ją włożyć. Właściwa sekwencja: (grafika nr 7)  Grafika nr 7

Przebieg zajęć	Uwagi
11. Po przekroczeniu tajemnego przejścia, gracze spotkają Karolinę, która pogratuluje im ukończenia wszystkich zadań. To dobry czas na zrobienie selfie. Karolina przeniesie ucznia do początku (do Nikodema), o ile dziecko kliknie „Wróć do początku”. Wtedy może wsiąść do wagonika i ruszyć na kolejną wyprawę, do innej krainy Minecrafta.	Jak zrobić selfie? Stanąć przed obiektywem aparatu, skierować na niego kursor myszy i kliknąć PPM. Zdjęcie zapisze się w portfolio.

Karta pracy

Plik o rozmiarze 434.46 KB w języku polskim

Mapa Minecraft Education

Plik o rozmiarze 3.45 MB w języku polskim

Scenariusz dla klas IV-VI szkoły podstawowej

Cybercraft- bezpieczeństwo w sieci z Minecraftem Education

Scenariusz dla klas IV-VI szkoły podstawowej

Czas trwania:

45-60 min.

Odniesienia do podstawy programowej:

Uczeń:

- posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;
- uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej;
- wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;
- stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć przed zagrożeniem komputer wraz z zawartymi w nim informacjami.

Cele:

- zapoznanie z zasadami bezpiecznego korzystania z internetu;
- przekazanie informacji o tym, czym są dane osobowe i dlaczego trzeba je chronić;
- przekazanie informacji o tym, jakie są cechy internetowego wyłudzenia danych (phishingu);
- przybliżenie zagadnienia dotyczącego wirusów komputerowych.

Oczekiwane rezultaty:

Po zajęciach umiem:

- dbać o dane osobowe;

Po zajęciach wiem:

- w jaki sposób wyłudza się dane osobowe;
- jak chronić siebie przed kradzieżą tożsamości.

Metody i formy pracy:

gra edukacyjna, karta pracy.

Narzędzia i środki dydaktyczne:

- komputery z dostępem do internetu, zainstalowaną grą Minecraft Education Edition oraz pobranym przed zajęciami plikiem „Cybercraft.mcworld”;
- karta pracy dla każdego ucznia.

Uwaga

Przed zajęciami pobierz na komputery uczniowskie plik z mapą Cybercraft. Upewnij się, że dzieci znają swój login i hasło do konta Office 365.

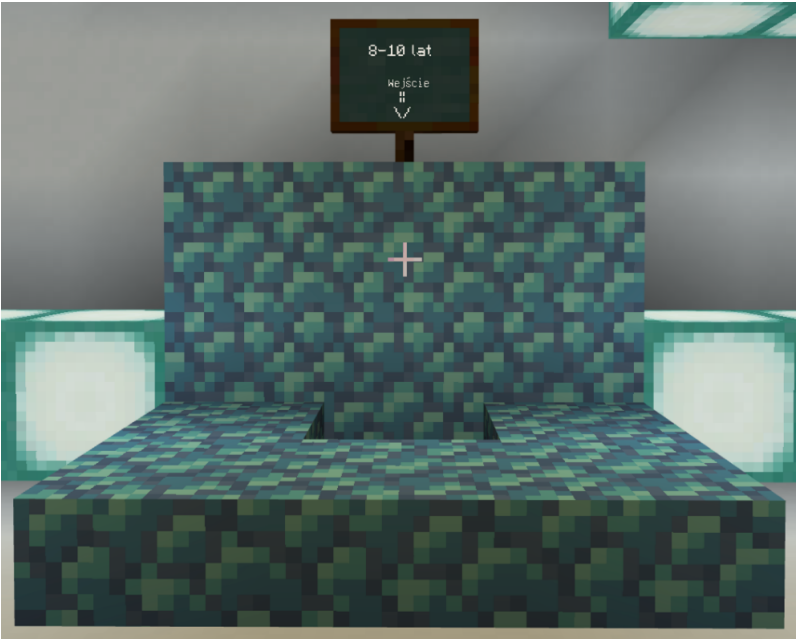
Dedykowany scenariuszowi świat Minecraft przygotowany jest pod rozgrywkę „single player” (1 uczeń: 1 komputer). Dzieli się na cztery zasadnicze części ze względu na kategorię wiekową gracza: 6-8, 8-10, 10-12, 12-14 lat. Każda kategoria dzieli się następnie na 4 krainy tematyczne. Realizacja zadań z danej krainy zajmuje około 35 - 45 minut. Poniżej przedstawiamy scenariusz dla krainy **„Wirusy i kradzież tożsamości”, dostępnej w kategorii wiekowej 10-12 lat**. Zachęcamy do zapoznania się z trzema pozostałymi krainami.

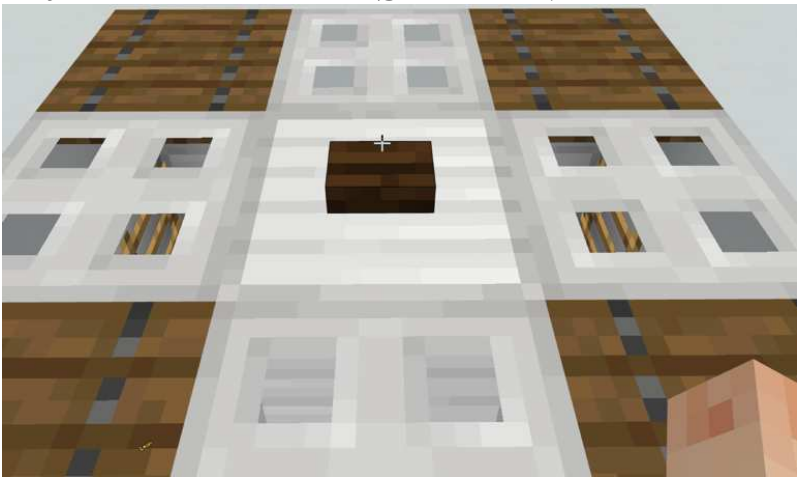
Uwaga techniczna:

Pamiętaj, że świat Minecraft Education przypisany jest do danego konta użytkownika Windows na komputerze, a nie do danego gracza (konta Office 365). Zadbaj o to, by dziecko rozpoczynające przygodę z mapą Cybercraft miało zainstalowany nowy, niezmienny plik ze światem. Jeśli chcesz, by uczniowie na kolejnej lekcji kontynuowali działania na swojej mapie, muszą korzystać z tych samych kont użytkownika na tych samych komputerach.

Przebieg lekcji

Przebieg zajęć	Uwagi
----------------	-------

Przebieg zajęć	Uwagi
1. Przywitaj uczniów i zapowiedz im, że na dzisiejszej lekcji zastanowicie się, co trzeba zrobić, żeby być bezpiecznym podczas korzystania z internetu. Zaproś dzieci do podróży w głąb krainy Minecraft Education, gdzie dowiecie się sporo na ten temat. Rozdaj uczniom karty pracy – ich zadaniem będzie uzupełnianie ich na bieżąco, podczas wykonywania zadań w Minecrafcie.	
2. Poproś uczniów, by zalogowali się do Minecrafta Education, korzystając ze swoich kont w Office 365. Pokaż im, w jaki sposób zaimportować mapę Cybercraft (zgodnie z tutorialiem) i poproś, by weszli do tego świata. Poleć, by porozmawiali z dwiema pierwszymi postaciami – robotem i Laurą. Dla tych, którzy chcą poznać kilka rad dotyczących rozgrywki, przygotowane zostały tablice, znajdujące się obok robota. Dodatkowo w skrzyniach za Laurą dostępne jest jedzenie, które może się przydać podczas wędrówki.	Żeby porozmawiać z minecraftową postacią, należy podejść do niej, skierować na nią kursor i kliknąć prawym przyciskiem myszy (PPM).
3. Poleć uczniom, by skorzystali teraz z trzeciego przejścia (tabliczka 10-12 lat) – wystarczy wejść do wgłębienia, a gra przeniesie nas do właściwej kategorii wiekowej. Grafika nr 1  Grafika nr 1	Jeśli zdarzy się przypadek, że uczeń wejdzie do niewłaściwej dla siebie kategorii, może cofnąć się do Laury. Musi tylko podejść do Nikodema – pierwszej postaci, którą napotka (stoi na wprost) i kliknąć „Wróć do początku”.

Przebieg zajęć	Uwagi
4. Kiedy uczniowie dotrą do Nikodema (stoi na wprost, przed olbrzymim monitorem), poproś, by przeczytali treść obu tablic wiszących za nim. Niech zabiorą do swojego ekwipunku (przeciągną ze skrzyni do dziewięciu kwadratów na dole ekranu) portfolio, aparat i wagonik. Wyjaśnij klasie, że macie możliwość wędrówki do czterech różnych krain – do każdej z nich prowadzą tory. Przeczytajcie wspólnie tabliczki nad torami. Poinformuj dzieci, że dziś wybieriecie się do krainy „Wirusy i kradzież tożsamości” (4. bramka od lewej). Za pomocą wagonika dotrzyjecie na miejsce – do wejścia do Laboratorium. Zwróć uwagę dzieci na tablicę, która przekazuje pierwszą wskazówkę.	Jak skorzystać z wagonika? 1. Połóż go na torach – chwyć go do ręki i kierując kursor na tory, kliknij PPM; 2. wejdź do wagonika – kierując na niego kursor, kliknij PPM; 3. jedź, wciskając klawisz W. Aparat i portfolio to doskonały sposób na dokumentowanie kolejnych etapów rozgrywki. Jak zrobić zdjęcie? Trzymając aparat w dłoni, kliknij PPM. Zdjęcie automatycznie zapisze się w portfolio. Jak otworzyć portfolio? Chwyć je do ręki i kliknij PPM.
5. Korzystając z informacji na tabliczce dzieci znajdą się przy przycisku na dachu laboratorium. Po jego otwarciu otworzy się właz będący wejściem do laboratorium. Zadanie polega na otwarciu włazu oraz zejściu na dół. Wejście do laboratorium (grafika nr 2)  Grafika nr 2	Wejście do laboratorium wymaga ustawienia się bohaterem przed jednym z włazów, naciśnięcia przycisku oraz wykonania krótkiego ruchu do przodu i do tyłu (klawisz W i S). Przy odpowiednim ustawieniu bohatera na zapadni i naciśnięciu przycisku bohater sam spadnie do basenu, dostając się do laboratorium. Osiągnięcie sukcesu może wymagać kilku prób ćwiczeń.

Przebieg zajęć	Uwagi
6. Po wejściu do laboratorium gracz powinien znaleźć Tymka. Należy z nim porozmawiać, ponieważ posiada on informacje dotyczące pierwszego zadania.	.
7. Wykonując zadanie otrzymane od Tymka gracze powinni kierować się opisem kolejnych wirusów, od 1 do 8. Oznaczenie pomieszczeń z wirusami (grafika nr 3)  Grafika nr 3 Informacje od wirusów można otrzymać, rozmawiając z nimi. W celu zgromadzenia pełnej kolekcji słów od wirusów, dzieci powinny użyć karty pracy.	Wejście do sali z wirusem jest możliwe dzięki drzwiom. Wystarczy je otworzyć i wejść przez nie do środka pomieszczenia poprzez wykonanie kroku do przodu (klawisz W).

Przebieg zajęć	Uwagi
8. Po porozmawianiu z wszystkimi wirusami uczniowie i uczennice powinni podejść do trzech tablic i przy pomocy przycisku wskazać zdanie składające się z informacji uzyskanych od wirusów. Dzięki temu otworzy się dostęp do schodów prowadzących na dół laboratorium. Przycisk (grafika nr 4)  Grafika nr 4	Prawidłowa odpowiedź: Uczenie się w Minecraftcie to świetna zabawa! Naciśnięcie przycisku wymaga użycia PPM.
9. W czasie schodzenia na dół gracze powinni porozmawiać z Kają, a następnie z Leonem oraz zapoznać się z informacjami dostępnymi na dwóch dużych tablicach.	

Przebieg zajęć	Uwagi
10. W rozgrywce czeka kolejna łamigłówka. Uczniowie i uczennice mają przeczytać zawartość tabliczek i przy pomocy dźwigni zaznaczyć 4 z nich, na których znajdują się informacje zdobywane poprzez stosowanie phishingu (wyłudzenia informacji).	Jak podnieść/ opuścić dźwignię? Stojąc przed nią, najedź na nią kursorem myszy i kliknij PPM. Jej pozycja zmieni się. Prawidłowe odpowiedzi: - imię i nazwisko, - data urodzenia, - hasło, - adres.
11. Po przekroczeniu kolejnego przejścia, gracze spotkają Miłosza. Poinformuje on ich o kolejnym zadaniu. Po rozmowie z nim dzieci mają wejść do labiryntu i podążać bezpieczną ścieżką, pomagającą uniknąć sytuacji mogących służyć wyłudzeniu informacji. Przy przechodzeniu przez labirynt dzieci powinny skorzystać z karty pracy.	
12. Po przejściu labiryntu dzieci mają porozmawiać z Bartkiem i Nikodemem oraz przeczytać tablicę z informacjami o wirusach komputerowych.	
13. W kolejnym kroku gracze spotkają Klaudię oraz sprawdzą, co spowoduje otwarcie nieznanego załącznika, poprzez naciśnięcie przycisku przy monitorze.	Na ścianie znajdują się dwa przyciski. Pierwszy przycisk będzie uruchamiał monitor, drugi go wyłączy.
14. Następnie dzieci mają przejść po schodach do góry, gdzie czeka na nich ostatnie wyzwanie. Jest to quiz z pytaniami dotyczącymi danych osobowych. W rozwiązaniu pierwszego zadania pomoże karta pracy.	Warto, aby uczennice i uczniowie przeczytali wszystkie informacje w quizie. Będą one pomocne przy wykonaniu ostatniego zadania w karcie pracy.

Przebieg zajęć	Uwagi
15. Po ukończeniu, gracze spotkają Grzegorza, który pogratuluje im ukończenia wszystkich zadań. To dobry czas na zrobienie selfie. Grzegorz przeniesie ucznia do początku (do Nikodema), o ile dziecko kliknie „Wróć do początku”. Wtedy może wsiąść do wagonika i ruszyć na kolejną wyprawę, do innej krainy Minecrafta.	Jak zrobić selfie? Stanąć przed obiektywem aparatu, skierować na niego kursor myszy i kliknąć PPM. Zdjęcie zapisze się w portfolio.

Karta pracy

Plik o rozmiarze 546.14 KB w języku polskim

Mapa Minecraft Education

Plik o rozmiarze 3.45 MB w języku polskim

Scenariusz dla klas VII-VIII szkoły podstawowej

Cybercraft - bezpieczeństwo w sieci z Minecraftem Education

Scenariusz dla klas VII-VIII szkoły podstawowej

Czas trwania:

45-60 min.

Odniesienia do podstawy programowej

Uczeń:

- posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;
- uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej;
- wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;
- stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć przed zagrożeniem komputer wraz z zawartymi w nim informacjami.

Cele:

- zapoznanie z zasadami bezpiecznego korzystania z internetu, ze szczególnym uwzględnieniem sieci społecznościowych;
- przekazanie informacji o tym, czym są dane osobowe i dlaczego trzeba je chronić;
- przekazanie informacji dotyczących ustawień prywatności w różnorodnych usługach w internecie;
- przybliżenie zagadnienia „śladu cyfrowego”.

Kryteria sukcesu (językiem ucznia):

Po zajęciach umiem:

- dbać o swoją prywatność w mediach społecznościowych.

Po zajęciach wiem:

- czym jest ślad cyfrowy;
- jak korzystać z usług w internecie;
- jak dbać o prywatność swoją i najbliższych.

Metody i formy pracy:

gra edukacyjna, karta pracy.

Narzędzia i środki dydaktyczne:

- komputery z dostępem do internetu, zainstalowaną grą Minecraft Education Edition oraz pobranym przed zajęciami plikiem świata Cybercraft;
- karta pracy dla każdego ucznia.

Uwaga

Przed zajęciami pobierz na komputery uczniowskie plik z mapą Cybercraft. Upewnij się, że dzieci znają swój login i hasło do konta Office 365.

Dedykowany scenariuszowi świat Minecraft przygotowany jest pod rozgrywkę „single player” (1 uczeń - 1 komputer). Dzieli się na cztery zasadnicze części, ze względu na kategorię wiekową gracza: 6-8, 8-10, 10-12, 12-14 lat. Każda kategoria dzieli się następnie na 4 krainy tematyczne. Realizacja zadań z danej krainy zajmuje około 35-45 minut.

Poniżej przedstawiamy scenariusz dla krainy „Prywatność w mediach społecznościowych i ślad cyfrowy”, dostępnej w kategorii wiekowej 12-14 lat. Zachęcamy do zapoznania się z trzema pozostałymi krainami.

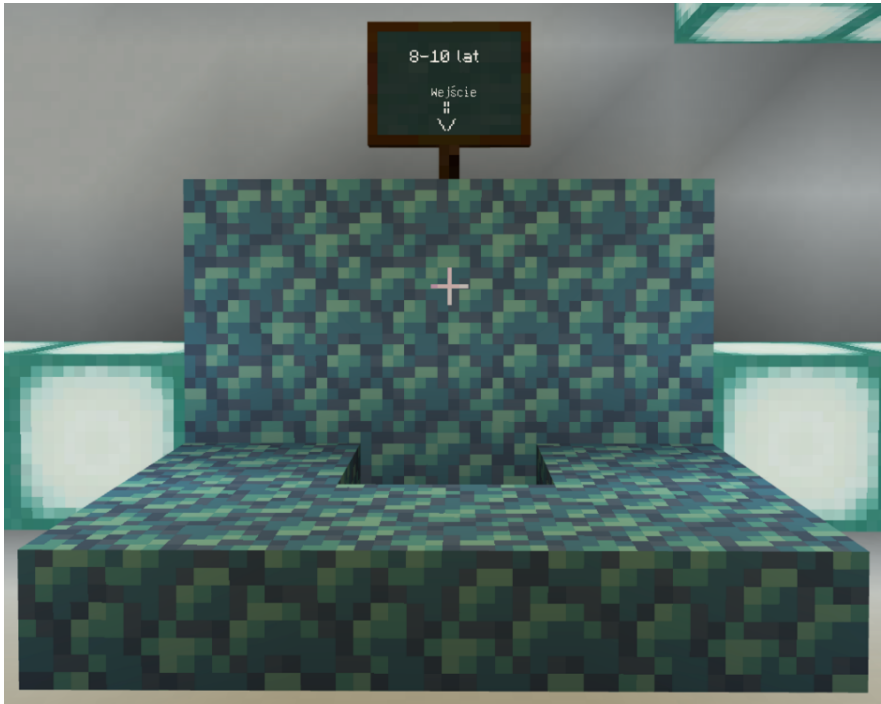
Uwaga techniczna:

Pamiętaj, że świat Minecrafta przypisany jest do danego konta użytkownika Windows na komputerze, a nie do danego gracza (konta Office 365).

Zadbaj o to, by młody człowiek, rozpoczynający przygodę z mapą Cybercraft, miał zainstalowany nowy, niezmienny plik ze światem. Jeśli chcesz, by uczniowie na kolejnej lekcji kontynuowali działania na swojej mapie, muszą korzystać z tych samych kont użytkownika na tych samych komputerach.

Przebieg lekcji

Przebieg zajęć	Uwagi
----------------	-------

Przebieg zajęć	Uwagi
1. Przywitaj uczniów i zapowiedz im, że na dzisiejszej lekcji zastanowicie się, co trzeba zrobić, żeby być bezpiecznym podczas korzystania z internetu. Zaproś dzieci do podróży w głąb krainy Minecraft Education, gdzie dowiecie się sporo na ten temat. Rozdaj uczniom karty pracy – ich zadaniem będzie uzupełnianie ich na bieżąco, podczas wykonywania zadań w Minecrafcie.	
2. Poproś młodych ludzi, by zalogowali się do Minecrafta Education, korzystając ze swoich kont w Office 365. Pokaż im, w jaki sposób zaimportować mapę Cybercraft (zgodnie z tutorialiem) i poproś, by weszli do tego świata. Poleć, by porozmawiali z dwiema pierwszymi postaciami – robotem i Laurą. Dla tych, którzy chcą poznać kilka rad dotyczących rozgrywki, przygotowane zostały tablice, znajdujące się obok robota. Dodatkowo w skrzyniach za Laurą dostępne jest jedzenie, które może się przydać podczas wędrówki.	Żeby porozmawiać z minecraftową postacią, należy podejść do niej, skierować na nią kursor i kliknąć prawym przyciskiem myszy (PPM).
3. Poleć uczniom, by skorzystali teraz z czwartego przejścia (tabliczka 12-14 lat) – wystarczy wejść do wgłębienia, a gra przeniesie nas do właściwej kategorii wiekowej. Grafika nr 1  Grafika nr 1	Jeśli zdarzy się przypadek, że uczeń wejdzie do niewłaściwej dla siebie kategorii, może cofnąć się do Laury. Musi tylko podejść do Nikodema – pierwszej postaci, którą napotka (stoi na wprost) i kliknąć „Wróć do początku”.

Przebieg zajęć	Uwagi
4. Kiedy gracze dotrą do Nikodema (stoi na wprost, przed olbrzymim monitorem), poproś, by przeczytali treść obu tablic wiszących za nim. Niech zabiorą do swojego ekwipunku (przeciągną ze skrzyni do dziewięciu kwadratów na dole ekranu) portfolio, aparat i wagonik. Wyjaśnij klasie, że macie możliwość wędrówki do czterech różnych krain – do każdej z nich prowadzą tory. Przeczytajcie wspólnie tabliczki nad torami. Poinformuj dzieci, że dziś wybierzecie się do krainy „Prywatność w mediach społecznościowych i ślad cyfrowy” (2. bramka od lewej). Za pomocą wagonika dotrzyjcie na miejsce – do biblioteki i porozmawiajcie z Anią. Kolejne kroki uczniowie powinni realizować zgodnie z instrukcjami postaci w grze. Zaapeluj, by młodzież uważnie czytała wypowiedzi bohaterów. Możecie też czytać te komunikaty wspólnie, na głos, o ile uczniowie działać będą w podobnym tempie.	Jak skorzystać z wagonika? 1. Połóż go na torach – chwyć go do ręki i kierując kursor na tory, kliknij PPM; 2. wejdź do wagonika – kierując na niego kursor, kliknij PPM; 3. jedź, wciskając klawisz W. Aparat i portfolio to doskonały sposób na dokumentowanie kolejnych etapów rozgrywki. Jak zrobić zdjęcie? Trzymając aparat w dłoni, kliknij PPM. Zdjęcie automatycznie zapisze się w portfolio. Jak otworzyć portfolio? Chwyć je do ręki i kliknij PPM.
5. Igor poinformuje graczy, co to są media społecznościowe oraz zaprosi do zapoznania się z tablicą. Możesz porozmawiać z młodzieżą na temat ich doświadczeń z sieciami społecznościowymi. Dowiedz się, z jakich aplikacji i usług korzystają najczęściej. Porozmawiajcie o zasadach umieszczonych na tablicy.	
6. Na końcu labiryntu zbudowanego z książek, na graczy czeka Krystyna i jej zadanie. Na ścianie po lewej stronie wisi kilkanaście zapisanych tablic. Obok każdej tablicy znajduje się	Jak podnieść/ opuścić dźwignię? Stojąc przed nią,

Przebieg zajęć	Uwagi
dźwignia ustawiona w pozycji „na dół”. Zadaniem ucznia/uczennicy jest przeczytanie wszystkich napisów z tablic i wybranie po lewej stronie czterech tablic zawierających dane osobowe, które należy chronić. Natomiast po prawej stronie należy zaznaczyć cztery tablice, które zawierają pozytywne strony komunikacji cyfrowej. Przesuń dźwignię do góry (grafika nr 2)  Grafika nr 2 Otwarte tajemne przejście (grafika nr 3)  Grafika nr 3	najedź na nią kursorem myszy i kliknij PPM. Jej pozycja zmieni się. Zwróć uwagę, że na ścianie wisi wiele tablic, pomiędzy którymi znajduje się tajne przejście – jeśli gracz podniesie właściwe dźwignie, przejście otworzy się. Właściwe odpowiedzi to: Dane osobowe, które należy chronić: - imię i nazwisko, - hasło, - adres e-mail, - zdjęcie prywatne. Zalety komunikacji cyfrowej: - dostępność, - zapisana historia rozmowy, - szybkość, - spotkania z ludźmi.

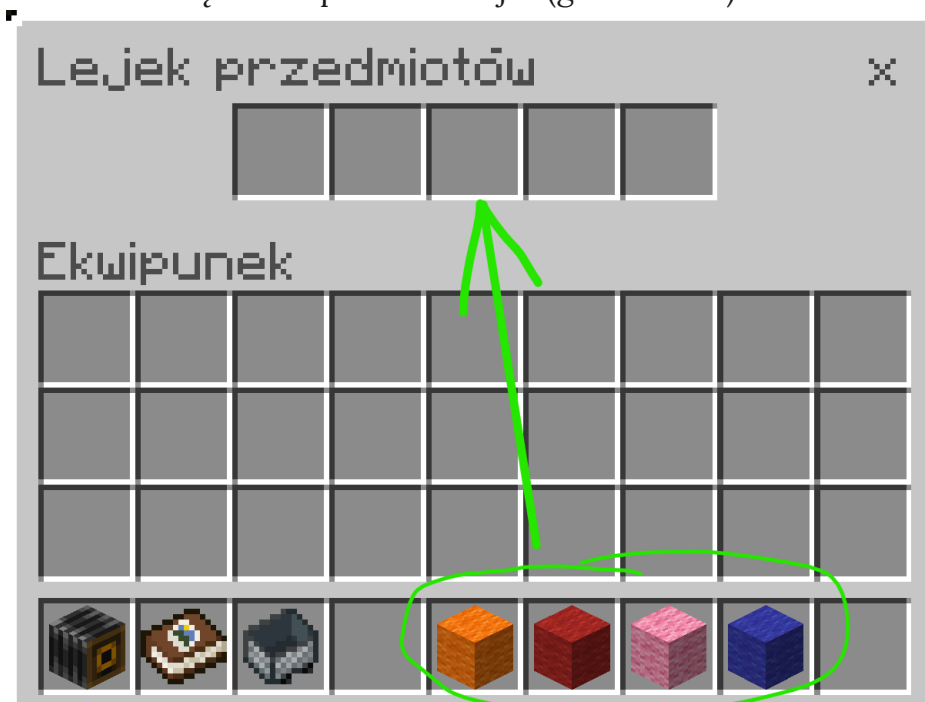
Przebieg zajęć	Uwagi
	Jeśli tajne przejście nie otwiera się, sprawdź uważnie ustawienie wszystkich dźwigni. Tajne przejście znajduje się pośrodku, pomiędzy lewą a prawą grupą tabliczek.
7. Po wejściu do tajemnej sali, zadaniem uczniów będzie rozmowa ze wszystkimi postaciami znajdującymi się tam i zapoznanie się z tablicami. Poproś młodzież, by uważnie czytała teksty (przeczytajcie je wspólnie) i zwracała uwagę na pojawiające się w informacjach kolory czcionek. Przypomnij także o karcie pracy. Obok Witka znajduje się kolejna tablica. Przeczytajcie poszczególne punkty i porozmawiajcie o konsekwencjach nieodpowiedzialnego korzystania z internetu.	
8. Kiedy uczniowie porozmawiają już z Martyną, Niną i Witkiem, powinni podejść do Tomka, który ma dla nich łamigłówkę. Jakie kolory czcionki pojawiły się w komunikatach postaci? W skrzyni obok Tomka dostępna jest różnokolorowa wełna – zadaniem gracza jest wyciągnięcie kostek w czterech odpowiednich kolorach i umieszczenie ich w lejku w ścianie (kolejność kolorów nie jest istotna). Jeśli łamigłówka zostanie rozwiązana prawidłowo, gracz będzie mógł wejść na piętro sali i wziąć udział w dalszej rozgrywce Lejek przedmiotów (grafika nr 4)	Właściwe kolory wełny to: - pomarańczowa, - czerwona, - niebieska, - różowa. (Wybierając kolory ze skrzyni, zwracaj uwagę na nazwy kolorów, a nie na odcień wyświetlany na ekranie monitora.) Jak umieścić wełnę w lejku?

Przebieg zajęć



Grafika nr 4

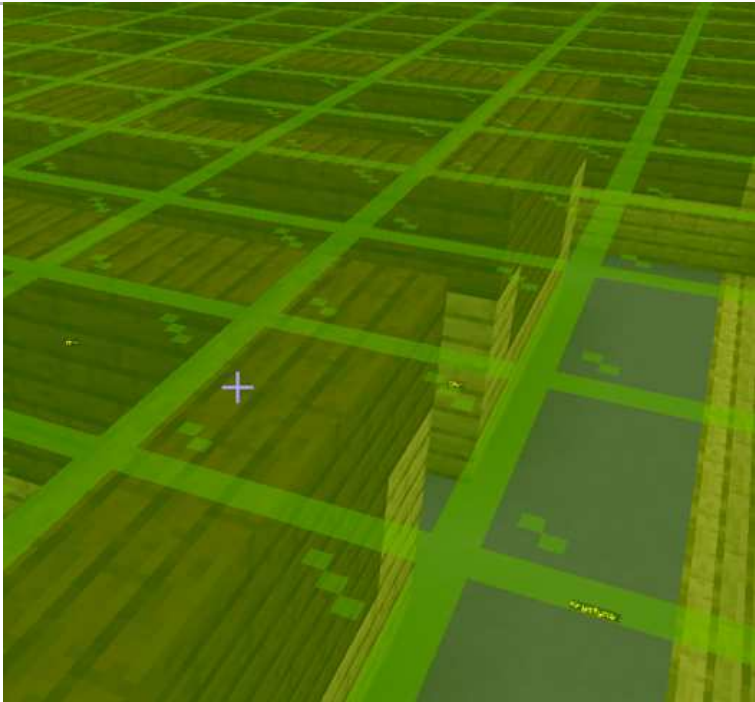
Przesuń wełnę z ekwipunku do lejka (grafika nr 5)



Grafika nr 5

Uwagi
Kiedy odpowiednie kolory wełny znajdują się już w twoim ekwipunku, najedź na lejek kursorem i kliknij PPM – otworzysz go. Przeciągnij wełnę z ekwipunku do lejka.

Przebieg zajęć	Uwagi
9. Kiedy piętro sali jest już dostępne, poleć, by uczniowie i uczennice weszli tam i znaleźli otwarte drzwi. Zapowiedz, że tym samym rozpoczynają quiz, który polega na przechodzeniu od pokoju do pokoju. Żeby otwierać kolejne drzwi, muszą przeczytać pytanie umieszczone na ścianie i wybrać prawidłową odpowiedź, przesuwając przy niej dźwignię. Za każdą prawidłową odpowiedź znajdą w skrzyniach w kolejnych pomieszczeniach fragmenty zbroi – to ich nagroda, mogą ją wziąć ze sobą. Po czwartym pytaniu gracze dojdą do tablic z informacją, jak założyć zbroję. Jeśli nie są zadowoleni ze swojego wyniku (nie udało im się zebrać wszystkich akcesoriów), mogą ponownie wziąć udział w quizie.	Prawidłowe odpowiedzi: pytanie 1 – na zawsze, pytanie 2 – wszystko, co udostępniasz w internecie, pytanie 3 – ludziom, których znam, pytanie 4 – tylko za ich zgodą.
10. Przed uczniami ostatnia łamigłówka – gracze będą mieli przejść labirynt. Wchodząc do niego, otrzymają truciznę, która ograniczy pole widzenia. Wejście do labiryntu (grafika nr 6)  Grafika nr 6 Dlatego najpierw powinni wejść na górę po drabinie i zapisać w karcie pracy drogę przejścia przez labirynt. Widok z góry na labirynt (grafika nr 7)	Przed wejściem do labiryntu stoi też Sławek. Jeżeli masz uczniów i uczennice, które z przyczyn zdrowotnych nie powinny wchodzić do ciemnego labiryntu, mogą skorzystać z jego pomocy, aby dostać się do kolejnego zadania.

Przebieg zajęć	Uwagi
 Grafika nr 7 Następnie, posiadając wskazówki, mogą przejść przez labirynt.	
11. Po przejściu labiryntu, gracze spotkają Karolinę, która pogratuluje im ukończenia wszystkich zadań. To dobry czas na zrobienie selfie. Karolina przeniesie ucznia do początku (do Nikodema), o ile dziecko kliknie „Wróć do początku”. Wtedy może wsiąść do wagonika i ruszyć na kolejną wyprawę, do innej krainy Minecrafta.	Jak zrobić selfie? Stanąć przed obiektywem aparatu, skierować na niego kursor myszy i kliknąć PPM. Zdjęcie zapisze się w portfolio.

Karta pracy

Plik o rozmiarze 268.88 KB w języku polskim

Mapa Minecraft Education

Plik o rozmiarze 3.45 MB w języku polskim