



SP 4-6 Cyberlekcje 3.0

- Nadużywanie nowych technologii
- Wizerunek i tożsamość w sieci
- Zagrożenia w sieci i prywatność w Internecie

Nadużywanie nowych technologii



Nadużywanie nowych technologii

Scenariusz lekcji dla klas 4–6 szkół podstawowych

Scenariusz opracowany w ramach projektu „Działania wspierające nauczanie o cyberbezpieczeństwie”

Autorka scenariusza: Agata Arkabus, Bernardetta Czerkawska

Redakcja merytoryczna: Cyberprofilaktyka NASK (Dział Profilaktyki Cyberzagrożeń), Dział Budowania Świadomości Cyberbezpieczeństwa

Redakcja językowa, dostępność (WCAG): Diana Kania, Marta Danowska

© NASK – Państwowy Instytut Badawczy

Warszawa 2023

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY-NC) 4.0 Międzynarodowe

NASK – Państwowy Instytut Badawczy

ul. Kolska 12

01-045 Warszawa

Temat: Nadużywanie nowych technologii

Klasa: 4-6 szkoły podstawowej

Czas realizacji: 2 x 45 minut

Spis treści

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć

Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

- Cele kształcenia – wymagania ogólne

- Etyka

- Informatyka

- Język polski

- Plastyka

- Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

- Kompetencje kluczowe

- Cele zajęć w języku ucznia

- Kryteria sukcesu dla ucznia/uczennicy

- Wskazówki do przeprowadzenia zajęć

- Metody/techniki pracy:

- Formy pracy

- Środki dydaktyczne

Przebieg zajęć

- Wprowadzenie
- Część główna
- Podsumowanie

Komentarz metodyczny

- Sposoby oceniania
- Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

Bibliografia/Netografia

NASK



Ministerstwo
Cyfryzacji

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć

Problem nadużywania nowych technologii dotyka zarówno dzieci, jak i dorosłych. Nadmierne korzystanie z Internetu i urządzeń cyfrowych może prowadzić do uzależnienia, a jego leczenie często wymaga pomocy specjalistów. Technologie informacyjno-komunikacyjne są obecne w każdym obszarze życia człowieka. Nauczyciele, dzieci i młodzież wykorzystują urządzenia dotykowe, komputer i Internet w edukacji, podczas poszerzania wiedzy i zainteresowań oraz rozrywki. Niestety, bardzo często brak kontroli rodzicielskiej powoduje, że dzieci nadużywają nowych technologii, a tym samym zaniedbują inne ważne obszary rozwoju. Nadmierne korzystanie z Internetu i smartfona powoduje pogorszenie się więzi rodzinnych i rówieśniczych oraz prowadzi do poważnych zaburzeń zdrowia fizycznego i psychicznego.

Różne fundacje i organizacje prowadzą akcje społeczne i kampanie, które mają uświadomić młodzieży oraz rodzicom niebezpieczeństwa związane z nadużywaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych. Syndrom FOMO (ang. *Fear of Missing Out*), czyli lęk użytkownika przed odłączeniem od Internetu, dotyka coraz więcej młodych ludzi.

Rolą rodziców i nauczycieli jest wskazywanie dzieciom, że nadmierne korzystanie z sieci może być dużym problemem i prowadzić do nieprzyjemnych konsekwencji. Należy więc dbać o rozwój fizyczny dzieci, poszerzanie ich zainteresowań, bezpośrednie kontakty z rówieśnikami. Pokazanie zrównoważonego stylu życia będzie wpływać pozytywnie na ich dalsze wybory zawodowe i osobiste, przyczyni się także do prawidłowego udziału w życiu społecznym i rodzinnym.

Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

Cele kształcenia – wymagania ogólne

Etyka

I. Elementy etyki ogólnej. Uczeń:

3. posługuje się nazwami emocji i uczuć do opisywania przeżyć własnych oraz przeżyć innych osób w kontekście różnych doświadczeń moralnych; wykorzystuje te pojęcia do charakteryzowania przeżyć, działań i postaw bohaterów powieści, opowiadań, filmów, spektakli teatralnych, gier komputerowych;

III. Człowiek wobec siebie. Uczeń:

7. podaje przykłady działań, które są wyrazem troski o własne zdrowie i życie;

IV. Człowiek a świat ludzkich wytworów. Uczeń:

6. podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych;

Informatyka

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

3. wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;

Język polski

Kształcenie literackie i kulturowe. Uczeń:

19. wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach;

Plastyka

II. Doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych. Uczeń:

4. projektuje graficzne formy użytkowe (plakat).

Godziny wychowawcze

Tematyka może wynikać z obowiązującego w szkole Programu Wychowawczo-Profilaktycznego. Zawsze zakłada on wsparcie uczniów i uczennic w rozwoju kompetencji społecznych i bezpiecznego korzystania z sieci.

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

Uczeń:

- zna zagrożenia wynikające z nadmiernego korzystania z telefonu komórkowego oraz Internetu;
- wyraża opinie, włącza się w dyskusję na temat moderowany przez nauczyciela;
- potrafi dokonać oceny zachowania bohaterów filmowych;
- współpracuje z rówieśnikami w zakresie rozwiązywania zadań;
- wykonuje prace plastyczne nawiązujące do poruszanych zagadnień.

Kompetencje kluczowe

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
- kompetencje językowe;
- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się.

Cele zajęć w języku ucznia:

1. Dowiem się, czym jest syndrom FOMO i jakie ma skutki.
2. Opracuję zasady dbania o cyfrowy dobrostan.

Kryteria sukcesu dla ucznia/uczennicy:

1. Potrafię wyjaśnić pojęcie syndromu FOMO.
2. Potrafię omówić 3 zagrożenia, jakie niesie za sobą nadmierne korzystanie z technologii.
3. Podczas pracy w parach ustalę, jak zadbać o swoje bezpieczeństwo przy korzystaniu z nowych technologii.
4. Potrafię wyjaśnić, dlaczego są ważne 3 wybrane zasady cyfrowego dobrostanu.

Wskazówki do przeprowadzenia zajęć:

- Lekcja oparta jest na pracy techniką metody dramy. Warto poświęcić czas na omówienie ćwiczenia, dyskusja będzie pogłębieniem rozumienia syndromu FOMO przez uczniów. W zadaniu istotą jest dotarcie do uczuć i myśli;
- ROZSZERZENIE: zasady dbania o cyfrowy dobrostan uczniowie mogą przygotować w animacji [przejdź do animacji](#)

Metody/techniki pracy:

- metoda dramy – technika manualno-plastyczna;
- pogadanka;
- dyskusja;
- praca z filmem;
- metoda problemowa – wnioskowanie 5Q.

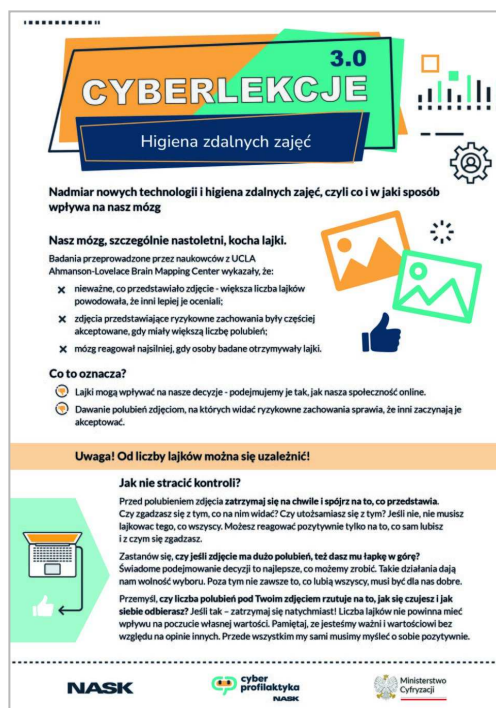
Formy pracy

- indywidualna;
- grupowa (trójki, pary, grupy);

- praca na forum.

Środki dydaktyczne

- karteczki samoprzylepne;
- kredki, ołówki, mazaki, taśma malarska lub magnesy;
- karta pracy „Cyfrowy dobrostan”;
- infografika „Higiena zdalnych zajęć”;



Infografika- „Higiena zdalnych zajęć” - materiał do pobrania
Plik o rozmiarze 139.76 KB w języku polskim

- film „Fajna zabawa, ale...: Plik i Folder odcinek 1”;
- pięć arkuszy szarego papieru (lub posklejane duże arkusze gazet);
- instrukcja dla grupy – materiał do pocięcia (Karta pracy „Nadużywanie”).

Karta pracy „Nadużywanie” - materiał do pobrania
Plik o rozmiarze 314.77 KB w języku polskim

Przebieg zajęć

Wprowadzenie

Nauczyciel rysuje na tablicy uproszczony rysunek smartfonu lub pisze dużymi literami hasło SMARTFON.



(pixabay.com)

1. **Praca indywidualna** – nauczyciel rozdaje każdej osobie po 4 karteczki post-it i prosi o zapisanie dużymi literami na oddzielnych kartach: do czego lubię używać smartfonu? Następnie młodzież przykleja karteczki do tablicy, nauczyciel kategoryzuje i omawia wyniki.

2. **Dyskusja na forum klasy**

– *Mówi się, że dzisiejszy świat mieści się w smartfonie. Czy zgadzacie się z tą opinią?* Nauczyciel zaprasza uczniów do swobodnych wypowiedzi. Ważne, by podkreślić, że w wielu sytuacjach smartfon ułatwia życie, przyspiesza różne transakcje, ma wiele plusów.
– *Czy zatem używanie technologii może mieć negatywne skutki?* – o tym będzie dzisiejsza lekcja.

Część główna

3. **Praca w grupach techniką dramową** – nauczyciel łączy klasę w pięć grup. Każda grupa otrzymuje inną sytuację do opracowania – instrukcja dla grupy – czas na pracę w grupach ok. 15 minut, potem ok. 15 minut prezentacja i omówienie doświadczenia.

4. **Dyskusja** – Co się wydarzyło w życiu osoby, która jest na waszych arkuszach? W czym technologie pomagały, a co tak naprawdę zabrały?

Nauczyciel zwraca uwagę, by pojawiły się hasła o pogorszeniu relacji, coraz dłuższemu oddawaniu się grom, oszukiwanie itp.

5. **Praca w parach** – nauczyciel wprowadza pojęcie syndrom FOMO (ang. Fear of Missing Out), czyli lęk użytkownika przed odłączeniem od Internetu.

Prosi uczniów i uczennice, by zastanowili się, czy osoba z arkuszy papieru mogła zacząć cierpieć na syndrom FOMO. Co o tym świadczy?

Zaprasza uczniów do swobodnych wypowiedzi.

6. Praca z filmem – [film „Fajna zabawa, ale... Plik i folder odcinek 1”](#).

1) część (do 2:55 minuty filmu)

Nauczyciel zaprasza uczniów do obejrzenia fragmentu filmu. Po projekcji zaprasza do dyskusji: Co wy byście zrobili w takiej sytuacji? Jak można pomóc osobie, która cały czas korzysta z technologii? Jakie mogą być tego skutki?

Pomysły rozwiązań nauczyciel zapisuje na tablicy np.:

- rozmowa z kolegą;
- rozmowa z wychowawczynią.

Nauczyciel prosi uczniów o przedyskutowanie w parze efektów zaproponowanych rozwiązań.

2) część (od 2:55 minuty filmu do końca)

Nauczyciel prosi uczniów o zweryfikowanie swoich pomysłów i zaprasza do swobodnej dyskusji.

Jakie działanie przyniosło efekt? Czy, waszym zdaniem, to był dobry pomysł, by porozmawiać z rodzicami, a koledze zaproponować wspólne wyjście w realu? Jak wy byście zareagowali na takie działanie waszych przyjaciół?

Jakie mogą być skutki nadużywania telefonu? Prezentuje uczniom infografikę „Higiena zdalnych zajęć”.

7. **Praca indywidualna** – nauczyciel prosi uczniów i uczennice, by zabrali z tablicy swoje 4 post-it, na których napisali, do czego lubią wykorzystywać smartfon. Następnie prosi o chwilę refleksji: czy mój sposób korzystania ze smartfonu może zmienić się w syndrom FOMO?

8. **Praca w trójkach metodą 5 Q** – nauczyciel zapisuje na tablicy hasło „**Cyfrowy dobrostan.**” Pyta, co możemy rozumieć pod tym hasłem? Następnie zaprasza uczniów do zastanowienia się nad hasłem:

Jak możemy dbać o swój cyfrowy dobrostan?

Prosi uczniów, by przedyskutowali 5 pytań (5 Q – 5 Questions), a odpowiedzi zapisali na kartce.

1. Czego możemy robić mniej?
2. Czego możemy robić więcej?
3. Co możemy robić inaczej?
4. Co możemy zacząć robić?
5. Co możemy przestać robić?

Nauczyciel chodzi po klasie i podpowiada ewentualne hasła.

Następnie nauczyciel rozdaje po 3 kolorowe kartki A4 i prosi uczniów i uczennice o zapisanie na nich po jednym z trzech najlepszych zdaniem uczniów pomyśle w formie porady np.:

- Nie zaniedbuj bezpośrednich kontaktów ze swoimi przyjaciółmi.
- Zaplanuj dobrze dzień.
- Pamiętaj o sporcie.
- Rozwijaj swoje zainteresowania – nie tylko komputerowe.
- Sen i wypoczynek są bardzo ważne w życiu nastolatka.
- Graj nie więcej niż dwie godziny dziennie.
- Czytaj! W książkach też znajdziesz wiedzę i informacje.
- Grasz – nie podjadaj!
- Ważna jest prawidłowa postawa przy komputerze.

Nauczyciel przyczepia kartki w widocznym miejscu.

Z powstałych haseł młodzież może stworzyć galerię na korytarzu szkoły.

Podsumowanie

Praca indywidualna – nauczyciel prosi uczniów i uczennice, by popatrzyli na zasady cyfrowego dobrostanu i zastanowili się, która z tych zasad jest ważna dla nich osobiście, o którą każdy sam powinien zadbać.

Następnie zaprasza wszystkich do rundy bez przymusu: *Ta lekcja pomogła mi zrozumieć...*

Komentarz metodyczny

Sposoby oceniania

Ocenie podlega udział w zadaniach grupowych:

- zaangażowanie,
- wsparcie innych,
- dzielenie się pomysłami,
- dbanie o dobrą atmosferę pracy.

W przypadku oceny pracy grupowej warto zastosować informację zwrotną, by wesprzeć uczniów w kształtowaniu tej kompetencji.

Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

Uczniowie ze zróżnicowanymi potrzebami mogą potrzebować: pomocy w zapisywaniu na karteczkach, wsparcia w czasie pracy w grupach, obejrzenia filmów w swoim tempie, wsparcia w pracy indywidualnej.

NASK



**Ministerstwo
Cyfryzacji**

Bibliografia/Netografia:

- „Fonoholizm – jak uchronić przed nim dziecko?” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Kurs e-learningowy: „Przygody Profesora i N@tki, czyli jak mądrze korzystać z Internetu”, moduł 5, „Co za dużo, to niezdrowo” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Kustra A. (2019) „Fonoholizm – czy moje dziecko jest uzależnione?” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Kwiatek P. (2019) „Od FOMO do JOMO”, „Charaktery” nr 5, s. 54–56.
- Materiały edukacyjne: „Owce w sieci” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- „Uzależnienie od telefonu – jak je rozpoznać” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Witkowska M. (2019) „FOMO i nadużywanie nowych technologii. Poradnik dla rodziców”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- „Zdrowie i dobrostan psychiczny” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].

Wizerunek i tożsamość w sieci



Wizerunek i tożsamość w sieci

Scenariusz lekcji dla klasy 4–6 szkół podstawowych

Scenariusz opracowany w ramach projektu „Działania wspierające nauczanie o cyberbezpieczeństwie”

Autorka scenariusza: Agata Arkabus, Bernardetta Czerkawska

Redakcja merytoryczna: Cyberprofilaktyka NASK (Dział Profilaktyki Cyberzagrożeń), Dział Budowania Świadomości Cyberbezpieczeństwa

Redakcja językowa, dostępność (WCAG): Emilia Troszczyńska-Roszczyk, Marta Danowska

© NASK Państwowy Instytut Badawczy

Warszawa 2023

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY-NC) 4.0 Międzynarodowe

NASK Państwowy Instytut Badawczy

ul. Kolska 12

01-045 Warszawa

Temat: **Wizerunek i tożsamość w sieci**

Klasa: **4–6 szkoły podstawowej**

Czas realizacji: **2 x 45 minut**

Spis treści

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć dla osoby prowadzącej

Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

- **Etyka**
- **Informatyka**
- **Plastyka**
- **Godziny wychowawcze**

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

- **Kompetencje kluczowe**
- **Cele zajęć w języku ucznia**
- **Kryteria sukcesu dla ucznia/uczennicy**
- **Wskazówki do przeprowadzenia zajęć**
- **Metody/techniki pracy**
- **Formy pracy**
- **Środki dydaktyczne**

Przebieg zajęć

- Wprowadzenie
- Część główna
- Podsumowanie

Komentarz metodyczny

- Sposoby oceniania
- Kryteria
- Praca z uczniem ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi

Bibliografia/Netografia

NASK



Ministerstwo
Cyfryzacji

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć dla osoby prowadzącej

Internet jest przepełniony zdjęciami i materiałami filmowymi, których przedstawiają wielu znanych piosenkarzy, aktorów, influencerów. Zasoby sieciowe to także obszar kontaktów i współpracy internetowej młodzieży i osób dorosłych. Każdego dnia młodzi ludzie publikują posty, udostępniają zdjęcia, dzielą się swoimi sukcesami lub po prostu chcą zaistnieć w środowisku rówieśników. Najczęściej wykorzystują w tym celu portale społecznościowe, które posiadają różnorodne funkcje umożliwiające publikowanie własnego wizerunku.

Uczniowie, chcąc nadążyć za młodzieżowymi trendami, chętnie promują swój wizerunek. Zapominają przy tym niestety o zachowaniu podstawowych zasad bezpieczeństwa. Często nie są również świadomi zagrożeń, które wiążą się z udostępnianiem

swojego wizerunku oraz ochroną tożsamości w sieci. Ważnym atutem internetowego promowania wizerunku według dzieci i młodzieży jest pokazywanie wartościowych i markowych przedmiotów, które mają wskazywać na odpowiednie usytuowanie finansowe rodziców. Młodzi użytkownicy Internetu, wzorując się na znanych celebrytach i influencerach, dążą do pozyskiwania wielu znajomych w Internecie. Często nie mają jednak świadomości, kto naprawdę znajduje się po drugiej stronie ekranu.

Coraz młodsze dzieci promują się przy wykorzystaniu portali społecznościowych. Zgodnie z regulaminem Facebooka konto w tym serwisie może utworzyć tylko osoba, która ukończyła co najmniej 13 lat. Niestety dzieci bardzo często dokonują rejestracji w portalu, podając fałszywe dane lub angażując w to rodziców.

Zachowania tego typu powinny uświadomić rodzicom i nauczycielom, jak istotne jest edukowanie młodego pokolenia w zakresie rozsądnego udostępniania wizerunku i ochrony tożsamości w Internecie. Bardzo ważne jest, aby rodzice kontrolowali, jakie dane i zdjęcia ich dzieci publikują online, oraz zwracali uwagę na odpowiednie ich zachowanie w sieci, w tym przestrzeganie netykiety.

Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

Etyka

II. Człowiek wobec innych ludzi. Uczeń:

13. rozpoznaje i charakteryzuje różne przejawy przemocy; wyjaśnia pojęcie cyberprzemocy;

IV. Człowiek a świat ludzkich wytworów. Uczeń:

1. podaje przykłady ludzkich wytworów materialnych i niematerialnych oraz rozważa ich znaczenie w kontekście pytania o dobre życie;

6. podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych.

Informatyka

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1. posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;
2. uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej;
3. wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;

Plastyka

II. Doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych. Uczeń:

2. rysuje, maluje, ilustruje zjawiska i wydarzenia realne i wyobrażone (także w korelacji z innymi przedmiotami).

Godziny wychowawcze

Tematyka może wynikać z obowiązującego w szkole Programu Wychowawczo-Profilaktycznego. Zawsze zakłada on wsparcie uczniów i uczennic w rozwoju kompetencji społecznych i bezpiecznego korzystania z sieci.

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

Uczeń:

- zna zagrożenia wynikające z publikacji zdjęć w sieci;
- rozumie problematykę tożsamości osoby w Internecie;
- obserwuje i analizuje fakty wynikające z udostępniania informacji w sieci;
- zna i rozumie pojęcie cyfrowego śladu;
- wykorzystuje aktywność plastyczną w utrwalaniu wiedzy i wiadomości.

Kompetencje kluczowe

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
- kompetencje językowe;
- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się.

Cele zajęć w języku ucznia:

1. Dowiem się, czym jest cyfrowy ślad i w jaki sposób go zostawiam.
2. Przygotuję plakat informujący społeczność szkolną o chronieniu danych w sieci.

Kryteria sukcesu dla ucznia / uczennicy:

1. Potrafię wyjaśnić pojęcie cyfrowego śladu i wyjaśnić, jak on działa w sieci.
2. Podczas pracy w parach ustale zasady, których warto przestrzegać, korzystając z różnych programów, aplikacji i platform cyfrowych.
3. Wykonam plakat na papierze lub w programie [canva.com](https://www.canva.com), na którym umieszczę ilustrację powiązaną z tematem zajęć oraz cztery zasady bezpiecznego zamieszczania informacji o sobie w sieci. Plakat będzie napisany językiem zrozumiałym, a jego kompozycja będzie czytelna.

Wskazówki do przeprowadzenia zajęć:

- Do tworzenia przez uczniów i uczennice plakatów polecamy [canva.com](https://www.canva.com), jeśli uczniowie nie mają konta, plakat można wykonać w przeglądarce.
- ROZSZERZENIE: lekcję można przeprowadzić z wykorzystaniem przez uczniów smartfonów – jeden na parę wystarczy. Można wówczas przygotować tablicę internetową np. jamboard.google.com lub pl.padlet.com do umieszczenia efektów pracy w grupach. Należy wówczas udostępnić uczniom link, choćby poprzez QR Code ([qr- online.pl](https://qr-online.pl)).

Metody / techniki pracy

- pogadanka indywidualna;
- dyskusja na forum klasy i w grupach;
- praca z filmem;
- metoda problemowa: tworzenie definicji, wnioskowanie indukcyjne;
- metoda praktyczna – tworzenie plakatu.

Formy pracy:

- indywidualna;
- grupowa – praca w parach i w grupach / kula śniegowa.

Środki dydaktyczne:

- karta pracy „WIZERUNEK I TOŻSAMOŚĆ W SIECI”;

Karta pracy „Wizerunek i tożsamość w sieci”-materiał do pobrania
Plik o rozmiarze 253.74 KB w języku polskim

- film „Papla” z cyklu „Owce w sieci”;
- kartki do zapisania efektów pracy w grupie i do stworzenia plakatów.

Przebieg zajęć

Wprowadzenie

Nauczyciel rozpoczyna zajęcia od wprowadzenia:

Wizerunek i tożsamość – dziś będziemy rozmawiać o tych dwóch słowach.

Praca w parach – porozmawiajcie w parach o tym, jak rozumiecie oba słowa.

Jaka jest między nimi różnica? (wnioski uczniowie mogą zapisywać na tablicy wirtualnej).

Nauczyciel zbiera hasła, może je zapisać na tablicy. Zwraca uwagę, że wizerunek sami tworzymy (sposób ubierania się, wypowiedania, z kim się przyjaźnimy, do jakich grup należymy, w co gramy itp.), tożsamość wynika z różnych, autentycznych danych osobowych.

Część główna

1. **Praca indywidualna** – nauczyciel prosi uczniów o uzupełnienie karty pracy: „WIZERUNEK I TOŻSAMOŚĆ W SIECI”; zachęca do refleksji wg podanej na niej instrukcji. Uzupełniają tylko tę część, która dotyczy pracy indywidualnej.
2. **Praca w parach** – uczniowie porównują swoje zapiski z pracy indywidualnej i dyskutując, uzupełniają dotyczącą pracy kartę: „WIZERUNEK I TOŻSAMOŚĆ W SIECI” w parze.

Praca w czwórkach – pary uczniów tworzą czwórki.

Etap 1. Wspólna dyskusja w grupie:

- Jakich danych różne platformy najczęściej potrzebują?
- W jaki sposób na tych platformach udostępniamy swój wizerunek i swoją tożsamość?

Etap 2. – tworzenie definicji:

Kiedy korzystamy z sieci, każdy z nas zostawia po sobie tzw. cyfrowy ślad.

Stwórzcie definicję: co to jest cyfrowy ślad? Kto i kiedy go zostawia? Kto i kiedy może go znaleźć? – uczniowie zapisują definicję na plakatach lub na tablicy wirtualnej.

3. Po zakończonej pracy nauczyciel prosi uczniów o odczytanie udzielonych odpowiedzi. Niektóre z nich wypisuje na tablicy, aby były dobrze widoczne i zapamiętane przez pozostałych. Na koniec uczniowie wracają na swoje miejsca.

Ważne: zwracamy uwagę, że ślad cyfrowy to każda informacja, jaką podajemy w różnych e-mailach, formularzach, komentarzach, wpisach, postach itp. Tworzą go teksty, cyfry (np. kod pocztowy), zdjęcia, filmiki, rolki itp.

4. **Pogadanka**– Przyjrzyjmy się teraz wnikliwiej portalom społecznościowym.

- Jakie znacie portale społecznościowe? (Facebook, TikTok, Snapchat, Instagram, Twitter itp.)
- Do czego są nam potrzebne portale społecznościowe? (ludzie komunikują się, przekazują informacje o sobie, dzielą się wydarzeniami ze swojego życia itp.)

Praca z filmem – obejrzymy teraz film o pewnym chłopcu, który założył sobie konto na portalu społecznościowym. Dzielił się na nim zdarzeniami z życia, dyskutował, zamieszczał posty. Sprawdźmy, czego możemy nauczyć się od Jaśka.

Projekcja filmu „Papla” z cyklu „Owce w sieci”.

Dyskusja na forum klasy:

- Co zrobił Jasiek?
- Jakie były konsekwencje?
- Czego uczymy się od Jaśka?

5. **Praca w trójkach** – zapiszcie, jakie mogą być konsekwencje, gdy zamieścimy nasze zdjęcia i wrażliwe informacje na portach społecznościowych. Co się stanie, gdy przeczyta je osoba, która nas nie lubi albo nie jest uczciwa? – wnioski uczniowie mogą zapisać na tablicy wirtualnej. Uczniowie odczytują swoje propozycje

Ważne: zwracamy uwagę na hejt, wykorzystanie wizerunku bez zgody osoby przedstawionej na zdjęciu, groźby i szantaż ze strony obcych osób, wskazywanie miejsca zamieszkania, przedstawianie posiadanych wartościowych rzeczy itp.

6. Przygotowanie plakatu z zasadami bezpiecznego zamieszczania swoich danych wizerunkowych i tożsamościowych w sieci, które powiesimy na korytarzu szkoły lub zamieścimy na stronie szkoły.

Wersja podstawowa – w trójkach/czwórkach młodzież zapisuje cztery zasady, które według nich są najważniejsze i wykonuje plakat. Ikonografia może być w formie kolażu z dostępnej gazety.

Wersja rozszerzona – pary pracują na smartfonach lub w pracowni komputerowej i wykonują plakat w programie [canva.com](https://www.canva.com).

Podsumowanie

Wspólne oglądanie plakatów i dyskusja:

- Dlaczego dzisiejszy temat lekcji jest ważny? – nauczyciel pozwala uczniom i uczennicom na swobodne wypowiedzi. Dbą, by głos miały osoby, które nie odzywały się na tych zajęciach na forum klasy.

Komentarz metodyczny

Sposoby oceniania

Ocenie może podlegać wykonany plakat.

Kryteria:

- plakat zawiera ilustrację nawiązującą do tematyki lekcji;
- plakat zawiera cztery zasady bezpiecznego umieszczania danych w sieci;
- zasady zapisane są w sposób zrozumiały;
- plakat jest czytelny.

Warto udzielić uczniom informacji zwrotnej i zwrócić uwagę na kryteria oceny.

Praca z uczniem ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi

W zależności od dysfunkcji uczniów należy umożliwić swobodne przemieszczanie się oraz pełny udział w pracy w grupach. W razie konieczności przygotujmy odpowiednie miejsce w klasie sprzyjające efektywnej pracy dziecka.

NASK



Ministerstwo
Cyfryzacji

Bibliografia/Netografia

- Borkowska A., Witkowska M. (2020) „[Sharenting i wizerunek dziecka w sieci](#)”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- „[Sharenting i wizerunek dziecka w sieci](#)”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Fundacja Orange (2020) „[Sharenting. Co warto wiedzieć o publikowaniu wizerunku dziecka w sieci](#)” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Fundacja Uniwersytet Dzieci (2017) film „[Jakie ślady zostawiamy w Internecie?](#)” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Kwaśnik A., Polak Z., Sowiński P. (2021) „[Cyfrowy ślad małego dziecka](#)”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Rywczyńska A., Wójcik Sz. (2018) „[Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online](#)”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Sochocka K., Van Laere K. (2018) „[Lubię to! Nastolatki w mediach społecznościowych \(13–15 lat\)](#)”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].

Zagrożenia w sieci i prywatność w Internecie



Zagrożenia w sieci i prywatność w Internecie

Scenariusz lekcji dla klas 4–6 szkół podstawowych

Scenariusz opracowany w ramach projektu „Działania wspierające nauczanie o cyberbezpieczeństwie”

Autorka scenariusza: Agata Arkabus, Bernardetta Czerkawska

Redakcja merytoryczna: Cyberprofilaktyka NASK (Dział Profilaktyki Cyberzagrożeń), Dział Budowania Świadomości Cyberbezpieczeństwa

Redakcja językowa, dostępność (WCAG): Diana Kania, Marta Danowska

© NASK – Państwowy Instytut Badawczy

Warszawa 2023

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY-NC) 4.0 Międzynarodowe

NASK – Państwowy Instytut Badawczy

ul. Kolska 12

01-045 Warszawa

Temat: Zagrożenia w sieci i prywatność w Internecie

Klasa: 4–6 szkoły podstawowej

Czas realizacji: 2 x 45 minut (1 x 45 minut – przygotowanie do przeprowadzenia badania między zajęciami, 1 x 45 – wnioskowanie z badań).

Spis treści

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć

Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

- Informatyka
- Etyka
- Godziny wychowawcze

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

- Kompetencje kluczowe
- Cele zajęć w języku ucznia
- Kryteria sukcesu dla ucznia/uczennicy
- Wskazówki do przeprowadzenia zajęć
- Metody/techniki pracy
- Formy pracy
- Środki dydaktyczne

Przebieg zajęć pierwszych

- Wprowadzenie
- Część główna
- Podsumowanie

Przebieg zajęć drugich

- Wprowadzenie
- Część główna
- Podsumowanie

Komentarz metodyczny

- Sposoby oceniania
- Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

Bibliografia/Netografia

NASK



Ministerstwo
Cyfryzacji

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć

W Internecie znajduje się wiele programów i aplikacji przeznaczonych dla dzieci i młodzieży. Zawierają one treści i zasoby dostosowane do wieku psychofizycznego dziecka, są odpowiednio oznaczone oraz umożliwiają sprawowanie kontroli rodzicielskiej. Niestety, w sieci dostępne są także programy oraz gry online, z których młodzi odbiorcy nie powinni korzystać. Zawierają one szkodliwe i niebezpieczne treści, takie jak: przemoc,

agresywne zachowania czy treści pornograficzne, które mogą wyzwać w dzieciach destruktywne emocje.

Innym zagrożeniem, które czyha na dzieci i młodzież w grach online lub na portalach społecznościowych, są możliwe kontakty z nieznanymi osobami – głównie internautami udzielającymi się w grupach społecznościowych, na czatach lub forach dyskusyjnych. Wśród nich mogą znaleźć się osoby używające niecenzuralnych i obraźliwych słów, podszywające się pod osoby, którymi w rzeczywistości nie są, bądź mające negatywne intencje związane z relacjami z dziećmi korzystającymi z tego typu sieci społecznościowych.

Co 12 polski nastolatek (7,8%) doświadczył kradzieży dóbr wirtualnych (np. cennych wirtualnych przedmiotów czy zgromadzonych w aplikacjach punktów), prawie co 10 został oszukany przy transakcjach online (8,7%), a niemal co 15 padł ofiarą ataku hakerskiego (6,7%).

Aplikacje, aktualizacje czy rozszerzenia do gier pobierane z niezaufanych źródeł mogą przekierować dziecko na strony zawierające nielegalne lub szkodliwe treści czy zainfekować urządzenie złośliwym oprogramowaniem. Podobny skutek może mieć instalowanie oferowanych przez innych graczy cheatów, czyli dodatków/kodów, które mają ułatwić grę bądź wymianę czy kupno-sprzedaż wirtualnych dóbr.

W grach również działają oszuści. Nierozważna transakcja może nie tylko kosztować gracza utratę unikatowego majątku, ale też skutkować przejęciem danych logowania do bankowości elektronicznej i realną kradzieżą.

Od kilku lat można zaobserwować szybko rosnącą liczbę ataków socjotechnicznych, które wykorzystują niewiedzę, nieuwagę lub rutynowe zachowanie użytkownika, aby nakłonić go do określonych działań narażających bezpieczeństwo urządzenia lub konta. Popularną formą oszustw internetowych jest phishing (połączenie ang. słów *password harvesting* oraz *fishing* – łowienie haseł).

Sprawcy starannie przygotowują „zachętę”, którą może być np. strona internetowa, wiadomość e-mail lub zwykła wiadomość przesyłana przez komunikator internetowy. Specyficzną cechą techniki phishingu jest wywołanie wrażenia pośpiechu, konieczności podjęcia natychmiastowego działania, które z reguły sprowadza się do kliknięcia w proponowany link.

Uświadamiając młodych internautów, należy pamiętać o przekazywaniu im wartościowych treści dotyczących zachowywania bezpieczeństwa w sieci. Należą do nich m.in. metody tworzenia haseł, do których zaliczamy następujące zasady:

- długość hasła (minimum 8 znaków zawierających małe i wielkie litery, cyfry i znaki specjalne) – dobrą metodą na długie hasło jest wymyślenie całej frazy;
- używanie różnych haseł do różnych aplikacji;

- niezapisywanie haseł w przeglądarkach ani na kartkach;
- używanie sprawdzonych managerów haseł;
- niepodawanie haseł obcym osobom;
- stosowanie uwierzytelniania dwuskładnikowego.

Nauczenie młodych odbiorców tych istotnych zasad wpłynie korzystnie na ich bezpieczeństwo w sieci.

Kolejnym ważnym aspektem korzystania z zasobów Internetu jest znajomość zasad bezpieczeństwa stosowanych na urządzeniach, do których dzieci i młodzież mają dostęp. Najlepszą obroną przed działaniem złośliwego oprogramowania jest posiadanie na każdym urządzeniu aktualnego programu antywirusowego, które chroni system i wykrywa złośliwe pliki. Antywirusy to programy, których zadaniem jest analiza plików w momencie ich pojawienia się (pobranie/włożenie nośnika zewnętrznego) na komputerze lub przed uruchomieniem. Pliki są sprawdzane pod względem podobieństwa do znanego złośliwego oprogramowania. Należy jednak pamiętać, że programy antywirusowe nie gwarantują nam stuprocentowej ochrony – muszą posiadać informacje o konkretnym wariantcie złośliwego oprogramowania, żeby móc go rozpoznać. Dodatkowo są one obciążone błędem fałszywego rozpoznania, czyli potrafią zakwalifikować bezpieczne pliki jako groźne. Nie jest to argument przeciwko stosowaniu antywirusów, ale należy mieć tego świadomość. Jest to niezbędna wiedza dla każdego internauty – zarówno młodego, jak i osoby dorosłej.

Rola rodziców oraz nauczycieli w zakresie edukowania na temat zagrożeń w sieci i prywatności w Internecie jest bardzo istotna. Szczególnie w młodym wieku, gdy dzieci są chłonne nowości, a wpływ rówieśników na ich zachowania jest bardzo duży, potrzebna jest opieka i nadzór ze strony osób dorosłych.

Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

Informatyka

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

1. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu, posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

3. wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich.

Etyka

II. Człowiek wobec innych ludzi. Uczeń:

3. okazuje szacunek innym osobom;

17. wyjaśnia, na czym polega zasada fair play.

V. Człowiek a świat ludzkich wytworów. Uczeń:

6. podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych.

Godziny wychowawcze

Tematyka może wynikać z obowiązującego w szkole Programu Wychowawczo-Profilaktycznego. Zawsze zakłada on wsparcie uczniów i uczennic w rozwoju kompetencji społecznych i umożliwieniu bezpiecznego korzystania z sieci.

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

Uczeń:

- zna zasady bezpiecznego korzystania z gier online;
- potrafi chronić swoją prywatność w Internecie;
- zna zagrożenia związane z nadmiernym korzystaniem z gier cyfrowych;
- zna zalety gier online.

Kompetencje kluczowe

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się.

Cele zajęć w języku ucznia:

1. Dowiem się, jakie są bezpieczne zasady korzystania z gier komputerowych.
2. Przeprowadzę badanie ankietowe na temat korzystania przez uczniów z gier komputerowych, a wnioski zaprezentuję w czasie dyskusji w klasie.

Kryteria sukcesu dla ucznia/uczennicy:

1. Potrafię wyjaśnić cztery zasady bezpiecznego korzystania z gier komputerowych.
2. Umiem wyjaśnić dwa powody, dlaczego gry na komputerze/smartfonie lub innym urządzeniu mogą uzależniać.
3. Potrafię podać dwa wnioski z przeprowadzonych przeze mnie badań ankietowych.
4. W czasie dyskusji na temat zalet i szkodliwości gier komputerowych potrafię uzasadnić i zaprezentować swoją opinię w oparciu o wnioski z badań.

Wskazówki do przeprowadzenia zajęć:

- zajęcia są pretekstem do zaproszenia uczniów do bycia badaczami w swojej społeczności szkolnej, do przeprowadzenia badań i wyciągania wniosków;

ROZSZERZENIE:

- uzyskane wyniki można zaprezentować w szkole, wykorzystując np. prezentację w [canva.com](https://www.canva.com) lub app.genial.ly;
- na kolejnej lekcji można zaprosić uczniów do nakręcenia filmu/spotu społecznego dla pozostałych uczniów i uczennic na temat bezpiecznego korzystania z gier komputerowych. Punktem wyjścia mogą być hasła, które młodzież wypracowała na pierwszych zajęciach. Film można nakręcić smartfonem i poprosić uczniów o jego edycję.

Metody/techniki pracy

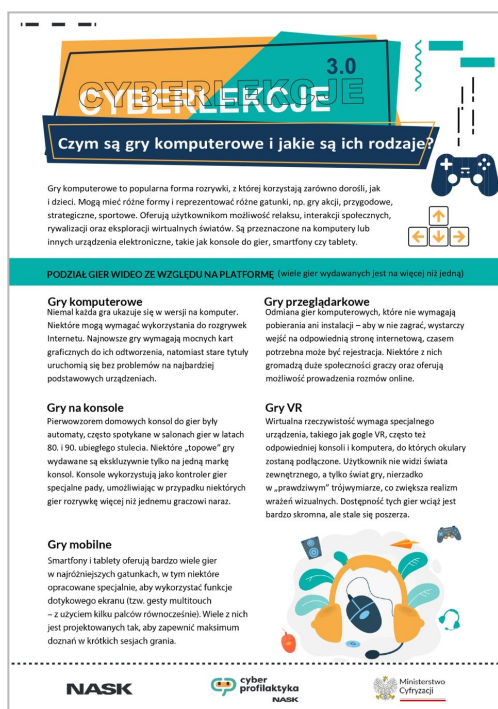
- zabawa dydaktyczna – test ruchowy;
- rozmowa;
- dyskusja – w trójkach i na forum klasy;
- metoda problemowa – planowanie i przeprowadzenie badania;
- praca z tekstem;
- praca z filmem.

Formy pracy

- indywidualna;
- grupowa – praca w parach, trójkach i grupach.

Środki dydaktyczne

- film „Uzależnienia Behawioralne – Gry”;
- Co to są gry komputerowe? – Infografika;



Infografika „Co to są gry komputerowe?” - materiał do pobrania

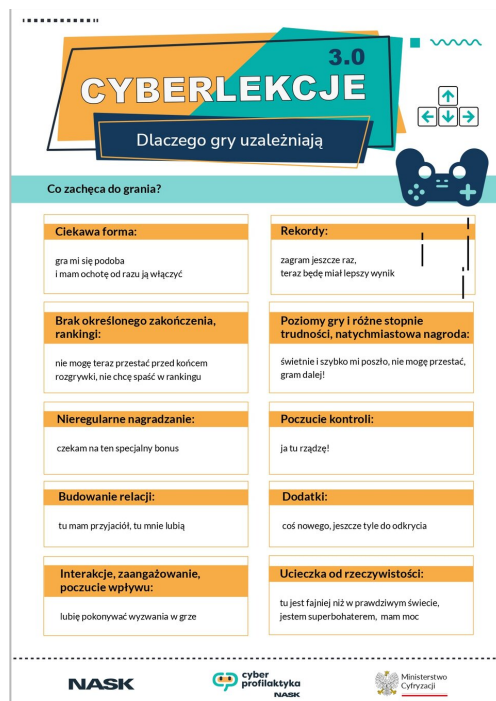
Plik o rozmiarze 775.49 KB w języku polskim

- Zadania dla trójek – Karta pracy;
- Kwestionariusz badania ankietowego – Karta pracy;

Materiał do pobrania zawierający karty pracy „Zadania dla trójek” i „Kwestionariusz badania ankietowego”

Plik o rozmiarze 473.88 KB w języku polskim

- Dlaczego gry uzależniają – Infografika.



Infografika „Dlaczego gry uzależniają”-materiał do pobrania
Plik o rozmiarze 406.83 KB w języku polskim

Pomoce dydaktyczne

- kartki samoprzylepne;
- kartki A4;
- mazaki.

Przebieg zajęć pierwszych

Wprowadzenie

1. Nauczyciel zaprasza młodzież na lekcję. Pyta: Czy jest w klasie ktoś, kto nie wie, czym są gry na smartfonie, konsoli lub komputerze?
2. Nauczyciel rozdaje każdej osobie po 3 kartki samoprzylepne i prosi, by młodzież na każdej napisała nazwę gry, w którą lubi grać. Kartki przylepiają na tablicy, nauczyciel je kategoryzuje wg nazw gier. Która gra jest najbardziej lubiana w tej grupie? Która najmniej?
3. **Zabawa dydaktyczna** – test – nauczyciel prosi uczniów, aby wstali. Mówi: Zadam wam 10 pytań. Jeśli zgadzacie się z twierdzeniem – kucnijcie; jeśli nie – podskoczcie. I tak dziesięć razy. Przypatrujcie się sobie, potem będziemy wspólnie wyciągać wnioski.

TAK – kucanie **NIE** – podskok

1. Gram w gry na smartfonie/konsoli lub innym urządzeniu.
 2. Mam swoje konto na jednym z portali społecznościowych np. Facebook, Instagram, TikTok itp.
 3. Kiedy się nudzę, gram.
 4. Gry to moja pasja.
 5. Gram codziennie.
 6. Gram kilka razy w tygodniu.
 7. Gram do godz. 22.00.
 8. Kiedy gram, zdarza mi się denerwować, np. na innych graczy lub gdy coś mi nie wyjdzie.
 9. Zdarza mi się grać, zamiast wykonywać różne obowiązki.
 10. Mogłbym/mogłabym nie mieć smartfona/konsoli lub innego urządzenia do gier.
4. **Dyskusja** – nauczyciel zaprasza uczniów, by wrócili na miejsca i pyta:
Czego dowiedzieliśmy się o nas? Co nas cieszy z tego mikrobadań?
Co może nas niepokoić i dlaczego?

Część główna

1. **Praca indywidualna i w parach** – nauczyciel wprowadza uczniów w tematykę gier online. Rozdaje materiał o grach – Co to są gry komputerowe?
2. Prosi, by każda osoba przeczytała go, a następnie w parze uczniowie ustalają 3 informacje, które ich zdaniem powinien posiadać każdy gracz. Pary kolejno prezentują po jednej swojej wybranej informacji.
3. **Praca w trójkach** – Co czyha na gracza? – Nauczyciel mówi, że osoby, które świetnie znają zasady, jak działają różne gry, mogą je wykorzystać przeciwko tym, którzy po prostu grają i nie zdają sobie sprawy z ewentualnych niebezpiecznych sytuacji. Każda trójka dostaje do omówienia jedno zachowanie (Karta pracy), które może się zdarzyć w sieci w czasie grania na wybranym urządzeniu. Młodzież przygotowuje wypowiedź, dlaczego to zachowanie jest niebezpieczne i proponuje zasadę bezpiecznego zachowania, które pomoże się przed nim ustrzec. Zasadę grupa zapisuje dużymi literami na kartce A4.

Po kilku minutach nauczyciel zaprasza trójki do prezentacji swoich haseł dotyczących bezpieczeństwa i ochrony prywatności w sieci. Hasła zbiera i wiesza w widocznym miejscu w klasie.

Ważne: nauczyciel zwraca uwagę, czy pojawiły się takie hasła jak:

- Pamiętanie o prywatności konta, hasła oraz wylogowaniu się po zakończonej grze;
- Nie należy umieszczać zdjęć w sieci, które identyfikują gracza;
- Ograniczenia wiekowe związane z uczestnictwem nastolatków w mediach społecznościowych i grach online;

- Nie należy odpowiadać na propozycje spotkań i bliższych konwersacji;
- Nie wolno klikać w linki umieszczane na czacie, mogą one zawierać złośliwe oprogramowanie lub szkodliwe treści.

4. **Planowanie badania ankietowego** – nauczyciel prosi uczniów, by dobrali się w pary z osobą, z którą będą chcieli wykonać zadanie na następne zajęcia. Następnie mówi, że wspólnie – jako klasa, przeprowadzą badanie ankietowe wśród swoich rówieśników na temat korzystania przez nich z gier komputerowych.

Nauczyciel rozdaje każdej parze kwestionariusz badania ankietowego – Karta pracy ankiety, prosi uczniów o zapoznanie się z treścią i chwilę refleksji, jak i kiedy mogą przeprowadzić badanie.

Ważne: zachęcamy uczniów, by ustalili, kiedy to zrobią, kto będzie za co odpowiedzialny.

Podsumowanie

Nauczyciel zaprasza uczniów do wspólnego podsumowania zajęć. Prosi, aby każda osoba podzieliła się jedną informacją, która jej zdaniem jest ważna w związku z dzisiejszymi zajęciami. Nauczyciel zaprasza do słuchania wypowiedzi i niepowtarzania informacji.

Przebieg zajęć drugich

Wprowadzenie

Prezentacja wyników badań – nauczyciel łączy pary po dwie (czwórki), w których uczniowie omawiają swoje badania. Następnie na forum nauczyciel zadaje ogólne pytania: ilu uczniów udało nam się zbadać? Jak często młodzież gra? Czy zdarza się uczniom i uczennicom grać mimo zakazu? Co lubią robić młodzi ludzie w czasie wolnym? Czego dowiadujemy się z tego badania o naszych uczniach i uczennicach?

Ważne: badanie to jest tylko pretekstem do pogłębienia świadomości zagrożeń uzależnieniem grami, nie musi to być bardzo precyzyjne badanie.

Część główna

1. **Dyskusja za i przeciw** – nauczyciel dzieli klasę na pół. Jedna część, pracując w parach, musi znaleźć argumenty za graniem w gry komputerowe, druga część klasy musi

znaleźć argumenty przeciwko. Nauczyciel zachęca uczniów, by korzystali z wniosków ze swoich badań. Warto, by każda strona miała przygotowanych kilka argumentów, które wygłoszą inne osoby.

Prezentacja argumentów stron trwa aż do wyczerpania argumentacji.

2. **Praca z filmem** – Nauczyciel w ramach podsumowania dyskusji zaprasza na film „[Uzależnienia Behawioralne – Gry](#)” i prosi, by zwrócić uwagę, czy wystąpią jakieś argumenty, które nie pojawiły się w klasie.
3. **Praca indywidualna i w parach** – nauczyciel rozdaje uczniom Dlaczego gry uzależniają. Zaprasza młodzież do przeczytania i sformułowanie wniosku – dlaczego, wg tej wiedzy oni sami i ich rówieśnicy są narażeni na uzależnienie od gier?

Nauczyciel zachęca do zaprezentowania wniosków par na forum klasy. Warto dopytywać uczniów, którzy nie byli jeszcze aktywni.

Podsumowanie

Nauczyciel przypomina cele i kryteria sukcesu zajęć. Zaprasza uczniów i uczennice, by w ramach podsumowania obu lekcji odpowiedzieli sobie na pytanie: czego się o sobie dowiedziałam/dowiedziałem? Chętne osoby wypowiadają się na forum.

Komentarz metodyczny

Sposoby oceniania

Ocenie podlegają:

- ćwiczenia pisemne wykonywane podczas lekcji;
- aktywność podczas lekcji;
- quizy i gry interaktywne;
- odpowiedzi na pytania;
- zadania wykonywane podczas lekcji (indywidualne i grupowe).

Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

Uczniowie z SPE mogą pracować w grupie z uczniami zdolnymi.

Uczniowie wykazujący się dużą wiedzą na temat gier komputerowych mogą podzielić się nią podczas godziny wychowawczej lub spotkania w ramach kół zainteresowań w szkole.



Ministerstwo
Cyfryzacji

Bibliografia/Netografia

- Borkowska A., Witkowska M. (2017) „Media społecznościowe wszkole”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- „Czym jest PHISHING i jak nie dać się nabrać na podejrzane wiadomości e-mail oraz SMS-y?” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- „Gry online: korzyści i zagrożenia” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Infografika „Phishing”.
- „Owce w sieci”: materiały edukacyjne [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Rywczyńska A., Wójcik Sz. (red.) (2019) „Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Sowała M., Wrońska A. (2020) „Bezpieczeństwo online w szkołach Ogólnopolskiej Sieci Edukacyjnej”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- „Ścieżki nauczania (11–13 lat)” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- „Uzależnienia Behawioralne – Gry”, film ExplainVisually zrealizowany w ramach akcji „Uzależnieniom behawioralnym mówię STOP!” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Witkowska M. (2021) „Nastolatki i gry cyfrowe. Poradnik dla rodziców”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Wojtas M. (2020) „W świecie gier komputerowych – szanse i zagrożenia” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].