



SP 1-3 Cyberlekcje 3.0

- Relacje i tożsamość w sieci
- Metody przeszukiwania zasobów Internetu i bezpieczeństwo w sieci

Relacje i tożsamość w sieci



Relacje i tożsamość w sieci

Scenariusz lekcji dla klas 1–3 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: Relacje i tożsamość w sieci

Klasa: 1–3 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
- Treści nauczania – wymagania szczegółowe

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

- Uwagi do realizacji lekcji/zajęć
- Sposoby oceniania
- Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

Bibliografia/netografia

NASK



Ministerstwo
Cyfryzacji

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć

Rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych wpływa na ich użytkowanie w różnych dziedzinach życia. Z dostępnych materiałów sieciowych oraz zaawansowanych funkcji edukacyjnych, rozrywkowych, informacyjnych korzystają już coraz młodsi odbiorcy Internetu. Pierwszy kontakt z wirtualną rzeczywistością przypada średnio na 6–7 rok życia, a wiele badań wskazuje, że znaczna grupa dzieci rozpoczyna przygodę z nowymi technologiami jeszcze wcześniej (Bochenek, Lange, 2019). Technologia mobilna sprawia, że dzieci i młodzież bez opieki i dozoru osób dorosłych chcą być online w każdym miejscu i o każdej porze.

Media stają się wzorcem w wielu dziedzinach: sposobie zachowania, wypowiadania się, rozmawiania, stylu życia. Uczniowie powinni więc umieć odróżnić dobro od zła czy prawdę od fałszu. Powinni też rozpoznawać, czy treść, którą widzą, jest pozytywna czy negatywna z etycznego punktu widzenia.

Bardzo ważne jest więc, aby od najmłodszych lat uczyć dzieci odpowiedniej postawy i pozytywnych zachowań w obszarze korzystania z sieci. Elementem wprowadzającym

w etyczne zachowania w Internecie jest m.in. netykieta. Tworząc z uczniami katalog odpowiednich zachowań, zwracamy uwagę, że Internet nie jest anonimowym środowiskiem, w którym można zachowywać się nieodpowiednio i niekulturalnie. Złudne poczucie anonimowości niejednokrotnie prowadzi do cyberprzemocy, czyli przemocy z użyciem technologii informacyjnych i komunikacyjnych (Internetu i telefonów).

Jacek Pyżalski (2012, 2014) rozróżnia **agresję elektroniczną** (pojedyncze akty przemocy w sieci) i **cyberbullying** (działanie intencjonalne, trwające dłuższy czas, przed którym ofiara nie może się obronić). Do podstawowych form cyberprzemocy zaliczane są: wyzywanie, nękanie, straszenie, szantażowanie z użyciem sieci, publikowanie lub rozsyłanie w Internecie kompromitujących informacji, zdjęć, filmów, podszywanie się w cyberprzestrzeni pod kogoś wbrew jego woli, a także wykluczanie z grupy rówieśniczej online (np. poprzez usunięcie kogoś z grona znajomych na portalu społecznościowym).

Warto też podkreślić, że krzywdzące materiały mogą rozprzestrzeniać się w sieci z dużą szybkością i mieć większy zasięg niż jakiekolwiek formy przemocy tradycyjnej. Zdarza się, że treści prześmiewcze i/lub kompromitujące daną osobę stają się wiralami (filmami, które w bardzo krótkim czasie docierają do wielu osób, stając się hitami sieci).

Co więcej, sprawcy, nie mając bezpośredniej informacji zwrotnej na temat potencjalnej reakcji ofiary, działają bez zahamowań lub w ogóle nie odbierają swojego zachowania jako formy krzywdzenia drugiego człowieka (Barlińska, Małecka, Świątkowska, 2018).

Ofiary cyberprzemocy mogą doświadczać negatywnych skutków oddziałujących na ich zdrowie psychiczne, mają wyższe ryzyko depresji, większą podatność na uzależnienie od alkoholu i/lub narkotyków, częściej doświadczają problemów z nauką, wreszcie mogą pojawić się u nich myśli lub próby samobójcze (United Nations Children's Fund, 2017).

Warto więc podczas zajęć edukacyjnych z uczniami wdrażać i przysposabiać ich do życia w cyfrowym środowisku, ale także zwracać uwagę na negatywne zachowania internautów oraz związane z tym konsekwencje. Wskazywanie pozytywnych postaw, przestrzeganie netykiety, uczenie szacunku do innych odbiorców treści internetowych to podstawowe zasady, które należy wdrażać już w pierwszym etapie nauczania.

Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

Cele kształcenia – wymagania ogólne

II. W zakresie emocjonalnego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

1. umiejętność rozpoznawania, rozumienia i nazywania emocji oraz uczuć innych osób; potrzebę tworzenia relacji;
3. umiejętność przedstawiania swych emocji i uczuć przy pomocy prostej wypowiedzi ustnej lub pisemnej, różnorodnych artystycznych form wyrazu;
6. umiejętność uświadamiania sobie uczuć przeżywanych przez inne osoby z jednoczesną próbą zrozumienia, dlaczego one występują, a także różnicowania form ich wyrażania w zależności od wieku.

III. W zakresie społecznego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

1. umiejętność nazywania poznanych wartości, oceny postępowania innych ludzi, odwoływania się w ocenie do przyjętych zasad i wartości.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

I. Edukacja polonistyczna

1. Osiągnięcia w zakresie słuchania. Uczeń:

- 1) słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;
- 3) słucha z uwagą lektur i innych tekstów czytanych przez nauczyciela, uczniów i inne osoby.

2. Osiągnięcia w zakresie mówienia. Uczeń:

- 1) wypowiada się płynnie, wyraziście, stosując adekwatne do sytuacji techniki języka mówionego: pauzy, zmianę intonacji, tempa i siły głosu.

3. Osiągnięcia w zakresie czytania. Uczeń:

- 1) wyodrębnia postacie i zdarzenia w utworach literackich, ustala kolejność zdarzeń, ich wzajemną zależność, odróżnia zdarzenia istotne od mniej istotnych, postacie główne

i drugorzędne; wskazuje cechy i ocenia bohaterów, uzasadnia swą ocenę, wskazuje wydarzenie zmieniające postępowanie bohatera, określa nastrój w utworze.

4. Osiągnięcia w zakresie pisania. Uczeń:

1) pisze odręcznie, czytelnie, płynnie, zdania i tekst ciągły, w jednej linii.

V. Edukacja plastyczna

2. Osiągnięcia w zakresie działalności ekspresji twórczej. Uczeń:

7) wykonuje prace i impresje plastyczne, jako formy przekazania i przedstawienia uczuć, nastrojów i zachowań.

VII. Edukacja informatyczna

5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

2) rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci Internet.

XIII. Etyka

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia podstawowych zasad i pojęć etyki. Uczeń:

4) odkrywa, że jego wybór rodzi konsekwencje, które dotyczą jego samego.

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

Uczeń:

- słucha czytanego przez nauczyciela opowiadania;
- potrafi scharakteryzować zachowanie bohaterów literackich oraz nazwać wyrażane przez nich emocje;
- zna zagrożenia związane z posługiwaniem się komunikatorem internetowym;
- bezpiecznie korzysta z technologii informacyjno-komunikacyjnych w sytuacjach pozaszkolnych;
- poprawnie redaguje zdania w mowie i piśmie.

Kompetencje kluczowe

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;

- kompetencje językowe;
- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się.

Cele zajęć w języku ucznia

- Dowiem się, jakie skutki ma hejt w Internecie.
- Poznam zasady wyrażania swojej opinii w Internecie w sposób bezpieczny i kulturalny.

Kryteria sukcesu dla ucznia/uczennicy:

1. Potrafię wyjaśnić dwa skutki niezachowania sekretu w Internecie.
2. Potrafię sformułować dwa przykłady wsparcia kolegi lub koleżanki, który/a doświadczył/a hejtu.
3. Uzasadniam ważność trzech zasad netykiety.

Wskazówki do przeprowadzenia zajęć:

- Lekcja jest oparta na dwóch rutynach widocznego myślenia. Warto poświęcić na te etapy więcej czasu, żeby zachęcić dzieci do refleksji.
- ROZSZERZENIE: w ramach pracy praktycznej dzieci mogą wykonać swoje emotki w programie [piZap - darmowy edytor zdjęć online - zabawny edytor efektów fotograficznych](#). Warto wówczas zorganizować zajęcia w pracowni komputerowej, alternatywnie pracować na tablicy interaktywnej.

Metody / techniki pracy

- opowiadanie;
- zabawa dydaktyczna;
- pogadanka;
- dyskusja;
- rutyny krytycznego myślenia – rutyna POMYŚL-ZNAJDŹ PARĘ, PODZIEL SIĘ oraz POCZĄTEK-ŚRODEK-KONIEC;
- metoda praktyczna.

Formy pracy

- indywidualna;
- praca w parach.

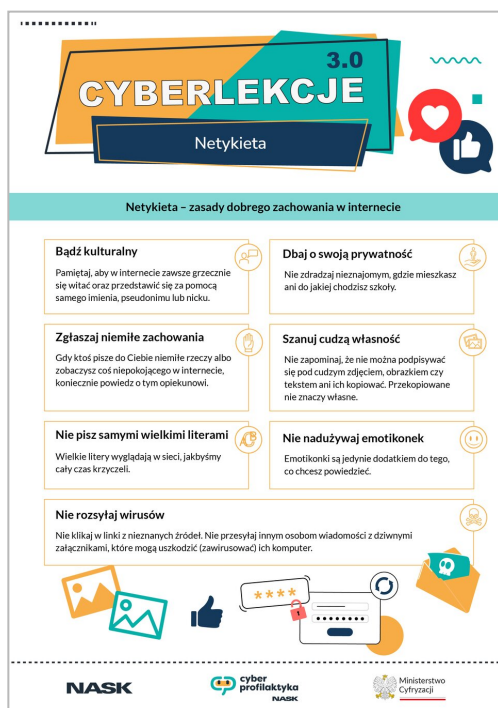
Środki dydaktyczne

- opowiadanie „Sekret w Internecie”;
- karta pytań dla każdego ucznia;
- skrzyneczka, pojemnik na karteczki;
- film Sieciaki.pl – „Zasady bezpiecznego korzystania z Internetu: Szanuj innych w sieci”;
- tablica, ekran, głośniki, komputer do odtworzenia filmu;
- zdjęcie do przyklejenia/przyczepienia na tablicy;
- dymki dialogowe – dla każdego ucznia/uczennicy;

Materiał do pobrania zawierający: opowiadanie „Sekret w Internecie,” kartę pytań dla każdego ucznia, zdjęcie do przyczepienia na tablicy oraz dymki dialogowe.

Plik o rozmiarze 321.99 KB w języku polskim

- infografika „Netykieta”;



Infografika „Netykieta” - materiał do pobrania

Plik o rozmiarze 766.07 KB w języku polskim

- kredki, przybory do pisania.

Przebieg zajęć

Wprowadzenie

1. Nauczyciel stara się wprowadzić atmosferę tajemniczości. Chodzi po klasie, zastanawia się nad jakimś problemem. Po pewnym czasie zwraca się do dzieci: Chciałabym zdradzić wam pewien sekret. Ale nie wiem, czy powinnam. Tak się zastanawiam... Czy można dzielić się sekretem z innymi osobami... A wy co o tym myślicie?

2. Nauczyciel zachęca dzieci do swobodnych wypowiedzi. Zadaje pytania pomocnicze:

- Co to jest sekret?
- Co może być sekretem?
- Czy powierzono wam kiedyś jakiś sekret?
- Czym może być sekret w Internecie?
- Czy zdarzyło się wam, że ktoś ujawnił waszą tajemnicę?

3. W dalszej kolejności nauczyciel rozdaje dzieciom kartę (anonimową) z pytaniem: Jak byś się czuł/a, gdyby ktoś ujawnił twoją tajemnicę? Uczniowie pracują w ciszy, a po wykonaniu polecenia wrzucają kartki do skrzyneczki lub innego pojemnika.

Część główna

1. Nauczyciel zaprasza uczniów do wysłuchania opowiadania „Sekret w Internecie” (Załącznik 1).

2. Nauczyciel prosi uczniów, aby zastanowili się nad problemem zachowania bohaterów opowiadania. Na tablicy zapisuje poszczególne osoby: Julia, Marta, koleżanki i koledzy z klasy.

3. Zadaniem dzieci jest podanie i nazwanie emocji, które mogły towarzyszyć bohaterom opowiadania (np. określeniami: smutna, złośliwa, zrozpaczona, zazdrosny, załamany itp.) i próba uzasadnienia swoich wyborów.

4. Nauczyciel zwraca uwagę, że Internet jest miejscem, gdzie informacje bardzo szybko się rozprzestrzeniają. Podkreśla, że nie wszyscy w Internecie są zawsze mili i uczciwi. Zaprasza uczniów do obejrzenia filmu Sieciaki.pl „Zasady bezpiecznego korzystania z Internetu: Szanuj innych w sieci.”

5. Rutyna widocznego myślenia POMYŚL-PRZEDYSKUTUJ W PARZE-PODZIEL SIĘ – nauczyciel prosi uczniów, by każdy sam zastanowił się nad odpowiedziami do pytań:

- co to jest hejt? Co to znaczy, że ktoś kogoś hejtuje w Internecie?
- jaka jest różnica między wyrażeniem negatywnej opinii a hejtem?

Następnie nauczyciel łączy uczniów w pary i prosi o przedyskutowanie pomysłów.

Po kilku minutach nauczyciel zaprasza do wyrażenia swoich opinii na forum klasy.

6. Rutyna krytycznego myślenia POCZĄTEK-ŚRODEK-KONIEC.

- 1) Nauczyciel wiesza na tablicy ilustrację przedstawiającą zasmuconego chłopca. Jest to **środek historii** – chłopiec zamieścił swoją relację z przechodzenia popularnej gry komputerowej na YouTube. Teraz czyta komentarze.
 - 2) Praca w parach – **Co było wcześniej?** – nauczyciel prosi uczniów o wskazanie zdarzeń, które mogły mieć miejsce na 5 minut przed zrobieniem tego zdjęcia. Następnie zaprasza uczniów do podzielenia się pomysłami na forum klasy.
 - 3) **Koniec.** Nauczyciel rozdaje uczniom okienka dialogowe i prosi o dokończenie tej historii, napisanie do chłopca słów wsparcia. Wypowiedzi uczniów nauczyciel przykleja na tablicy obok zdjęcia chłopca.
7. Nauczyciel zwraca uwagę, że nasze komentarze w Internecie mogą sprawiać przykrość innym osobom, ale mogą też być powodem do radości. Zaznacza, że także w sieci ludzie powinni być dla siebie uprzejmi i kulturalni. Prezentuje uczniom infografikę „Netykieta”.
8. Łączy uczniów w pary. Każda para dostaje do omówienia inną zasadę (mogą się powtarzać). Uczniowie dyskutują: dlaczego ta zasada jest ważna. Następnie nauczyciel prosi o zaprezentowanie opinii par.

Podsumowanie

1. Nauczyciel prosi dzieci o wylosowanie jednej karteczki ze skrzyneczki, w której umieszczono odpowiedź na pytanie z początku lekcji. Uczniowie po cichu czytają propozycje, a następnie przypominają sobie opowiadanie, którego wysłuchali na początku zajęć.
2. Rutyna widocznego myślenia POMYŚL-PRZEDYSKUTUJ W PARZE-PODZIEL SIĘ. Nauczyciel prosi dzieci, aby każde wymyśliło pozytywne zakończenie historii albo podało rozwiązanie, które wpłynie korzystnie na losy bohaterów.
3. Następnie łączy uczniów w pary i prosi o opowiedzenie o swoich pomysłach i wybranie najsukuteczniejszego ich zdaniem. Potem pary prezentują swoje pomysły na forum klasy.
4. Uczniowie na wylosowanych karteczkach rysują wesołe emotikony, które mają wyrazić pozytywne emocje i wsparcie w stosunku do drugiej osoby.
5. Na koniec lekcji nauczyciel prosi uczniów o zastanowienie się nad pytaniem: co by było, gdyby wszyscy przestrzegali zasad netykiety? – swobodne wypowiedzi uczniów są podsumowaniem zajęć.

Uwagi do realizacji lekcji / zajęć

Tematy związane z wyrażaniem własnych emocji oraz określaniem stanów emocjonalnych innych osób to bardzo poważne zagadnienia, także dla dzieci w młodszym wieku szkolnym. Często dzięki aktywności plastycznej dzieci mogą wyrazić swoje uczucia, które trudno im opisać słowami. Można więc w ramach zadania dodatkowego poprosić o narysowanie ilustracji do wysłuchanego opowiadania bądź zilustrowanie własnego zakończenia historii.

Sposoby oceniania

Ocenie podlegają:

- ćwiczenia pisemne wykonywane podczas lekcji;
- aktywność podczas lekcji;
- odpowiedzi na pytania;
- zadania wykonywane podczas lekcji;
- udział w zadaniach grupowych.

Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

Podczas omawiania opowiadania oraz poruszania tematów związanych z wyrażaniem emocji należy zwrócić szczególną uwagę na uczniów bardzo wrażliwych oraz niedostosowanych społecznie, okazać im wsparcie oraz chęć udzielenia pomocy podczas wykonywania zadań.

NASK



Ministerstwo
Cyfryzacji

Bibliografia/netografia

- Cyberprofilaktyka NASK, (b.r.) „Porady na piątkę emoji – wyraż siebie” [online, dostęp z dn. 28.06.2023].

- Barlińska J., Małecka A., Świątkowska J. (2018) „Cyberbezpieczeństwo. Charakterystyka, mechanizmy i strategie zaradcze w makro i mikro skali. Monografia”, Warszawa: Texter.
- Bochenek, M., Lange, R. (2019) „[Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów](#)”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Borkowska A. (2019) „[Cyberprzemoc włącz blokadę na nękanie. Poradnik dla rodziców](#)”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę (2018) [film Sieciaki.pl „Zasady bezpiecznego korzystania z Internetu: Szanuj innych w sieci”](#) [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Ołtarzewski E. (2018) „Gimnastyka mózgu: pielęgnowanie pozytywnych relacji”, „Życie Szkoły” nr 5, s. 24–29.
- Pyżalski J. (2012) „Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży”, Kraków: Oficyna Wydawnicza Impuls.
- Pyżalski J. (2014) „Elektroniczna agresja rówieśnicza – ustalenia empiryczne ostatniej dekady”, [w:] „Uzależnienia behawioralne i zachowania problemowe młodzieży. Teoria. Diagnoza. Profilaktyka. Terapia”, Jarczyńska J. (red.), Bydgoszcz: Wydawnictwo UKW, s. 33–47.
- Rywczyńska A., Wójcik Sz. (red.) (2019) „[Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online](#)”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę [online, dostęp z dn. 28.06.2023].

Metody przeszukiwania zasobów Internetu i bezpieczeństwo w sieci



Scenariusz lekcji dla klasy 1–3 szkół podstawowych

Metody przeszukiwania zasobów Internetu i bezpieczeństwo w sieci.

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

Temat: Metody przeszukiwania zasobów Internetu i bezpieczeństwo w sieci

Klasa: 1–3 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
- Treści nauczania – wymagania szczegółowe

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

- Kompetencje kluczowe
- Cele zajęć w języku ucznia:
- Kryteria sukcesu dla ucznia/uczennicy:
- Wskazówki do przeprowadzenia zajęć:
- Metody 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

Zasoby internetowe są bogatym źródłem wiadomości zarówno dla dzieci i młodzieży, jak i osób dorosłych. Każdego dnia w sieci pojawiają się niezliczone ilości nowych informacji tekstowych, graficznych i audiowizualnych. Podczas korzystania ze źródeł internetowych bardzo ważną umiejętnością jest odpowiednie wyszukiwanie informacji oraz ich analiza i selekcja.

Uczniowie od najmłodszych lat sięgają do zasobów internetowych w celu poszerzania wiedzy lub rozwijania własnych zainteresowań. Ważne jest więc, by korzystali z odpowiednich materiałów, które są opracowaniami wartościowymi i dostosowanymi do poziomu ich rozwoju. Nauczyciele powinni promować źródła przeznaczone dla odpowiednich grup wiekowych uczniów, zaznajamiać ich z metodami wyszukiwania informacji oraz polecać zasoby, które udostępniane są zgodnie z prawem.

Podczas wyszukiwania materiałów w sieci należy pamiętać, że tylko część z nich można swobodnie wykorzystywać. Zawsze należy sprawdzić, na jakich zasadach dany materiał został udostępniony.

Często zdarzają się sytuacje, gdy użytkownicy Internetu traktują zasoby sieciowe jako materiał, którym można rozporządzać w dowolny sposób. Nauczyciele powinni więc zwracać uwagę uczniów na elementy prawa autorskiego, które odnosi się również do zasobów internetowych.

Podczas wyszukiwania informacji w sieci każdy z nas spotyka się z różnego rodzaju reklamami. Dotyczy to również najmłodszych użytkowników Internetu. Warto tutaj podkreślić, że dzieci często nie odróżniają reklamy od rzeczywistości, z uwagi na brak silnej bariery percepcyjnej. W związku z tym są bardziej podatne na działania marketingowe. Z reklamą mają częsty kontakt – nie tylko w telewizji, ale także w Internecie. Przykładem mogą być bajki lub programy przeznaczone dla dzieci zamieszczone w serwisie YouTube, które bardzo często zawierają w sobie lokowanie produktu.

Należy więc wyjaśnić dzieciom, czym jest reklama¹, i wytłumaczyć, że nie wszystko, co jest w niej przedstawiane lub prezentowane przez młodego influencera, jest prawdziwe i najlepsze. Warto podkreślać, że nie musimy kupować wszystkiego, co widzimy w reklamie. Środki, które są wykorzystywane w reklamach to często: manipulacja i perswazja. Warto także podkreślić, że za dostęp do mediów się płaci (np. bloki reklamowe w telewizji, możliwość obejrzenia filmu na platformie cyfrowej po wcześniejszym obejrzeniu reklamy, reklamy w filmikach na YouTube).

Reklama może mieć zarówno pozytywny, jak i negatywny wpływ na dziecko. Do pozytywnych można zaliczyć m.in. reklamy promujące nowe technologie, zdrowe odżywianie, dobre relacje społeczne, ostrzeżenia dotyczące szkodliwości np. papierosów. Do negatywnych natomiast: rozwijanie chęci posiadania rzeczy wyłącznie znanych, luksusowych marek, kreowanie nierealnej rzeczywistości, zachęcanie i rozwijanie nawyków niezdrowego odżywiania się.

Dodatkowo należy uczulić dzieci na to, aby podczas korzystania z Internetu nie klikały w wyskakujące okienka czy linki, które mogą otrzymać na czacie lub drogą elektroniczną. Należy wyjaśnić, czym są wirusy komputerowe oraz jakie mogą być konsekwencje, gdy zainfekują urządzenia elektroniczne, mające dostęp do Internetu.

Umiejętność wyszukiwania zasobów sieciowych to jeden z elementów realizacji podstawy programowej z zakresu samokształcenia. Wyszczególniony jest on w jej zapisach na wszystkich etapach edukacyjnych. Ważne jest więc, aby najmłodsi uczniowie przyswoili podstawy korzystania ze źródeł online, które będą owocowały wykorzystywaniem środowiska Internetu jako źródła wiadomości i poszerzania ich wiedzy.

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

Cele kształcenia – wymagania ogólne

I. W zakresie fizycznego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

1. sprawności motoryczne i sensoryczne tworzące umiejętność skutecznego działania i komunikacji;

II. W zakresie społecznego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

9. umiejętność dbania o bezpieczeństwo własne i innych uczestników grupy, w tym bezpieczeństwo związane z komunikacją za pomocą nowych technologii oraz bezpieczeństwo uczestnictwa w ruchu drogowym;

IV. W zakresie poznawczego obszaru rozwoju uczeń osiąga:

1. potrzebę i umiejętność samodzielnego, refleksyjnego, logicznego, krytycznego i twórczego myślenia;

3. umiejętność czytania na poziomie umożliwiającym samodzielne korzystanie z niej w różnych sytuacjach życiowych, w tym kontynuowania nauki na kolejnym etapie edukacyjnym i rozwijania swoich zainteresowań;

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

I. Edukacja polonistyczna

6. Osiągnięcia w zakresie samokształcenia. Uczeń:

2) korzysta z różnych źródeł informacji, np. atlasów, czasopism dla dzieci, słowników i encyklopedii czy zasobów Internetu i rozwija swoje zainteresowania.

II. Edukacja społeczna

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia środowiska społecznego. Uczeń:

10) wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu i komunikuje się za pomocą nowych technologii.

III. Edukacja informatyczna

3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

1) posługuje się komputerem lub innym urządzeniem cyfrowym oraz urządzeniami zewnętrznymi przy wykonywaniu zadania;

3) korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych.

4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych. Uczeń:

1) współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię.

5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1) posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami.

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

Uczeń:

- zna internetowe źródła wiedzy;
- potrafi korzystać z prostych metod wyszukiwania w encyklopedii internetowej Wikipedia;
- podejmuje próby pisania prostych zwrotów na klawiaturze komputera;
- zna zasady bezpiecznego kupowania w Internecie;
- rozwija swoje zainteresowania poprzez korzystanie z różnych źródeł informacji.

Kompetencje kluczowe

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

Cele zajęć w języku ucznia:

1. Dowiem się, jak skutecznie wyszukiwać informacje w sieci.
2. Poznam zasady bezpiecznych zakupów w Internecie.

Kryteria sukcesu dla ucznia / uczennicy:

1. Potrafię wyszukać hasło, korzystając z hiperłączy, linków Wikipedii.
2. Potrafię omówić dwie zalety i dwie wady robienia zakupów w Internecie.
3. Podczas pracy w parach ustalę, jak zadbać o bezpieczne korzystanie z sieci.
4. Wykonam pracę plastyczną pokazującą bezpieczne korzystanie z sieci.

Wskazówki do przeprowadzenia zajęć:

- Zajęcia powinny być zorganizowane w pracowni z dostępem do komputerów i Internetu. W sytuacji, gdy nie ma możliwości przeprowadzenia lekcji w takiej pracowni, nauczyciel prezentuje materiał w klasie.
- Lekcja jest oparta na rozmowach i interakcjach między dziećmi. Praca w parach i trójkach oznacza mieszanie się dzieci, pary nie powinny być stałe.
- ROZSZERZENIE: w ramach pracy plastycznej dzieci mogą wykonać scenkę komiksową na stronie writecomics.com

Metody pracy

- zabawa dydaktyczna;
- pogadanka;
- metoda problemowa – zadanie;
- dyskusja – śnieżna kula i debata za i przeciw;
- metoda praktyczna – przeszukiwanie zasobów Internetu;
- praca z zasobami internetowymi;
- praca z filmem i animacją.

Formy pracy

- indywidualna;
- grupowa.

Środki dydaktyczne

- przedmioty związane z hobby, zainteresowaniami;
- karta pracy „Znalazłem w Wikipedii”;

Karta pracy - „Znalazłem w Wikipedii”-materiał do pobrania
Plik o rozmiarze 260.71 KB w języku polskim

- komputery z dostępem do Internetu;
- film „Owce w sieci – Koszyk z zakupami”;
- animacja „Nie klikaj w dziwne linki”;

- kartki, kredki.

Przebieg zajęć

Wprowadzenie

1. Pogadanka – nauczyciel przynosi na lekcję przedmiot związany z wybranym hobby. Warto wykorzystać w tym celu rzeczy, które wzbudzają w uczniach zainteresowanie, np. związane z haftowaniem (serwetki, kolorowe kordonki, naparstek itp.). Nauczyciel opowiada, w jaki sposób zainteresował się wybranym tematem i jak rozwija swoje pasje. Zwraca uwagę, jak bardzo ważne jest ciągle zdobywanie nowych wiadomości, które pozwalają rozwijać nasze zamiłowania.
2. Dzieci w ramach swobodnych wypowiedzi opowiadają o swoich zainteresowaniach, dzielą się doświadczeniami.

Część główna

1. Nauczyciel może zaprezentować uczniom przyniesione (np. z biblioteki szkolnej) różne książki i czasopisma poszerzające wiedzę i informację na określony temat. Wskazane jest, aby były to książki popularnonaukowe, encyklopedie tematyczne oraz czasopisma rozwijające zainteresowania: np. z zakresu informatyki, jazdy konnej, hodowli zwierząt, gier komputerowych itp.
2. **Praca w parach** – w jaki sposób Wy wyszukiujecie informacje na temat swojego hobby? – dzieci rozmawiają, następnie nauczyciel kolejno pyta każdą parę o sposób. Zapewne pojawią się takie informacje jak: sprawdzanie w wyszukiwarce Google, oglądanie filmów na YouTube, TikToku itp.
3. Nauczyciel wyjaśnia, że Internet to źródło wiedzy. Informacji dostępnych w sieci jest bardzo dużo, o czym świadczą liczne wyniki uzyskiwane w wyszukiwarce. Nauczyciel uruchamia [google.com](https://www.google.com) i wpisuje hasło „Jan Brzechwa”. Wskazuje uczniom liczbę wyszukanych wyników. Następnie pokazuje możliwości wyszukania różnych informacji, korzystając z dostępnych typów wyszukiwania: wszystko, grafika, wideo, wiadomości.

Zwraca uwagę, że niektóre informacje są mało istotne i nie posiadają wartości dla szukającego. Należy więc korzystać ze sprawdzonych stron i portali.

4. Nauczyciel uruchamia stronę encyklopedii internetowej [Wikipedii](#)

Zwraca uwagę, że w przypadku tej encyklopedii nie trzeba znać kolejności alfabetycznej i jest ona na bieżąco uzupełniana. Wyszukuje hasło „Dzieci z Bullerbyn”. Pokazuje, że w encyklopedii oprócz tekstu są też grafiki oraz hiperłącza.

5. Nauczyciel rozdaje dzieciom karty pracy „Wikipedia”. Zadaniem uczniów jest wyszukanie w Wikipedii:

- hasła: Grzegorz Kasdepke;
- podanie daty jego urodzin;
- odszukanie hiperłącza do książki „Detektyw Pozytywka” i napisanie, kiedy pierwszy raz została wydana.

6. **Odczytanie prac uczniów i rozmowa** – czego nauczyłam(-łam) się robiąc to zadanie? Nauczyciel podkreśla w wypowiedziach uczniów korzystanie z hiperłączy i krytyczne wyszukiwanie informacji.

7. **Pogadanka** – czy lubicie robić zakupy albo chodzić na zakupy z bliskimi? Czy zdarzyło Wam się kupić coś czasem w Internecie? Co to było? – swobodne wypowiedzi dzieci.

8. **Śnieżna kula** – porozmawiajmy o zaletach i wadach zakupów przez Internet – nauczyciel łączy uczniów i uczennice najpierw w pary, potem w czwórki, potem w ósemki. Za każdym razem osoby dyskutują w ten sam sposób:

- Jakie są wady i zalety zakupów w Internecie?
- Które z nich są najważniejsze? (Grupa musi mieć uzgodnione zdanie).

Następnie nauczyciel prosi każdą z grup o prezentację zaproponowanych przez siebie wad i zalet wraz z uzasadnieniami. Nauczyciel zapisuje hasłowo pomysły dzieci.

9. **Praca z filmem** – nauczyciel zaprasza do obejrzenia filmu „[Owce w sieci - Koszyk z zakupami](#).”

Następnie inicjuje dyskusję, zadając uczniom pytania:

- Czy wszystko w Internecie można kupić?
- Jak się robi zakupy w Internecie?
- Czy za zakupy w sieci trzeba płacić? Jeśli tak, to w jaki sposób?

10. **Praca w trójkach – zadanie problemowe** – Nauczyciel zapisuje lub wyświetla na tablicy sytuację problemową i zaprasza dzieci, aby w parach porozmawiały o tym, co i dlaczego powinni zrobić. Następnie prosi dzieci o propozycje rozwiązania tego problemu.

Kuba gra w swoją ulubioną grę. Nagle pojawia mu się na smartfonie komunikat:

Kliknij w ramkę, wygrasz nową grę.

Co zrobiłbyś/zrobiłabyś na miejscu Kuby i dlaczego?

11. Praca z animacją – nauczyciel prezentuje uczniom animację „Nie klikaj w dziwne linki”.

Film dostępny pod adresem </preview/resource/ROuYHKWB81cAB>

Następnie, po obejrzeniu pyta:

- kto z nas miał rację?
- kto naraziłby się na wirusa w urzędzeniu?

Podsumowanie

1. **Praca w parach** – nauczyciel prosi, by dzieci sformułowały dwie zasady dotyczące bezpiecznego kupowania w sieci, każda para omawia wybraną przez siebie zasadę.

2. **Praca plastyczna** – indywidualnie młodzież wykonuje rysunek, na którym pokaże niebezpieczny lub bezpieczny sposób robienia zakupów. Prace plastyczne mogą stanowić instrukcję, jak korzystać z zasobów Internetu.

Komentarz metodyczny

Sposoby oceniania

Ocenie podlegają:

- aktywność podczas lekcji;
- udział w dyskusji;
- zadania wykonywane w trakcie lekcji;
- udział w zadaniach grupowych.

Praca z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE)

- Uczniowie z SPE mogą być przydzieleni do pracy przy komputerze z uczniami o dobrych wynikach w nauce, którzy będą ich wspierać w wykonywaniu zadań.

- Dzieci niedostosowane społecznie można zaangażować w prace związane z wyszukiwaniem i przygotowaniem materiałów ze szkolnej biblioteki.
- Dla uczniów zdolnych i biegłych w pracy przy komputerze należy przygotować drugą kartę pracy, aby mogli dalej wykonywać kolejne zadania, np. wyszukując informacje z zakresu swojej pasji.

NASK



**Ministerstwo
Cyfryzacji**

Bibliografia/Netografia

- [Animacja „Owce w sieci – Koszyk z zakupami”](#) [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- [Europejski Miesiąc Cyberbezpieczeństwa – baza wiedzy](#) [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- [Legalna Kultura](#) [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- [„Nie warto się chłodzić w cieniu fake newsów”](#) [online, dostęp z dn. 28.06.2023].
- Pietrasik-Kulińska P., Szuba D., Stańdo J. (2017) [„Kształtowanie umiejętności wyszukiwania, selekcji i porządkowania informacji oraz krytycznej oceny ich przydatności”](#), Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji [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].

1. Reklama –[łac.], rodzaj komunikowania perswazyjnego obejmujący techniki i działania podejmowane w celu zwrócenia uwagi na produkt, usługę lub ideę; pierwotną funkcją reklamy było udzielanie informacji o towarach i źródłach zakupu; obecnie reklama spełnia funkcje: prezentacji, kształtowania popytu, tworzenia i utrzymywania rynków zbytu; reklama, z założenia jawnie subiektywna, posługuje się środkami wizualnymi (wydawnictwa, ogłoszenia prasowe, plakaty, filmy, telewizja, neony, a także opakowania, wystawy itp.) oraz audioakustycznymi (radio, uliczne gigantofony, informacja telefoniczna itp.); w krajach o rozwiniętej gospodarce reklama jest zjawiskiem powszechnym, wydatki na nią stanowią znaczny odsetek nakładów przedsiębiorcy; reklamą zajmują się najczęściej wyspecjalizowane przedsiębiorstwa – agencje reklamowe; częstym zjawiskiem jest kryptoreklama. Źródło: [Encyklopedia PWN \(Polskie Wydawnictwo Naukowe\)](#) [online, dostęp z dn. 21.07.2023].←