

Dziecko w Sieci – Sieciaki

Bezpieczeństwo dzieci w Internecie scenariusze zajęć



Podręcznik zawiera scenariusze zajęć dotyczących bezpieczeństwa w Internecie dla uczniów szkół podstawowych i gimnazjów oraz ich rodziców

Kampania edukacyjna realizowana jest w ramach kampanii „Dziecko w Sieci” i programu UE „Safer Internet Action Plan”

Organizatorzy:



Główny Partner:



Partnerzy:





Copyrights © FDN 2005

Opracowanie: Konrad Wiśniewski

Konsultacje pedagogiczne: Beata Ciejka, Katarzyna Fenik, Mirosława Gorgol, Renata Kałucka, Julia Pietkiewicz

Kampania „Dziecko w Sieci”

1. O problemie	2
Internet	3
Zagrożenia	4
Badania	5
2. Projekt Sieciaki.pl	8
3. Program edukacyjny	11
Wstęp	12
Schemat zajęć	12
Scenariusze	15
- SP I – III	15
- SP IV – VI	18
- Gimnazjum	22
Wskazówki i informacje	26
Scenariusze spotkań z rodzicami	28
4. Materiały	30
5. Aneksy	49

1. O problemie

Internet zrewolucjonizował wiele dziedzin ludzkiego życia. Jako narzędzie pracy i rozrywki stał się niezbędny w większości firm, instytucji, organizacji i w coraz większej liczbie gospodarstw domowych. Umożliwia wszechstronną komunikację i ułatwia kontakty niwelując ograniczenia przestrzenne i zapewniając porozumiewanie się w czasie rzeczywistym. Pozwala na obrót towarami, zlecenie, a także zdobywanie czy wykonywanie pracy. Ułatwia naukę i rozwijanie zainteresowań, daje możliwość dyskusji o hobby z osobami je dzielącymi, a nawet zdobycia tytułu naukowego na wirtualnym uniwersytecie. Popularność zdobywa e-demokracja: wybory za pośrednictwem Internetu, budowanie społeczności lokalnych z jego pomocą. Sieć jest bankiem informacji ze wszystkich dziedzin dostępnym każdemu zainteresowanemu, narzędziem umożliwiającym prawdziwą demokratyzację wiedzy.

Jednak z używaniem Internetu wiążą się potencjalne niebezpieczeństwa, zagrażające w szczególności sposobowi najniższemu jego użytkownikom. „Nigdy nie wiadomo, kto jest po drugiej stronie” – to hasło jest kluczem do większości problemów i zagrożeń występujących w Sieci. Po drugiej stronie może być pedofil szukający na czatach potencjalnych ofiar, oszust wykorzystujący zaufanie podczas aukcji internetowej, haker włamujący się na nasze konto bankowe czy morderca poznający przyszłą ofiarę w serwisie randkowym. Nawet, wydawałoby się niepodważalne zalety Internetu nie zawsze bronią się same. Dostępność wszelkiej wiedzy to szczytne hasło, tracące swój sens w obliczu faktycznego braku kontroli nad zamieszczanymi w Internecie treściami. Niepożądany dostęp do materiałów nielegalnych lub szkodliwych to tylko jedna strona medalu. Bezproblemowy wgląd do informacji umożliwiających atak terrorystyczny, to skrajny przykład drugiej.

Sam w sobie Internet nie jest ani zły, ani dobry – jest po prostu narzędziem... Tak jak np. samochód, który ułatwia i przyspiesza komunikację, ale z jego używaniem wiąże się pewne ryzyko. Nasze bezpieczeństwo jest w dużym stopniu zależne od zachowania innych ludzi. Konieczne staje się więc, zarówno na drodze, jak i w cyberprzestrzeni, stosowanie zasady ograniczonego zaufania. Wiele zależy również od nas samych, nie należy więc poruszać się w Sieci nie przestrzegając podstawowych zasad bezpieczeństwa. W samochodzie zapinamy pasy, zaś wchodząc do Internetu powinniśmy pamiętać o programie antywirusowym i firewallu. Nieznajomość zasad kultury internetowej – Netykiety – narazi nas na niechęć ze strony innych użytkowników.

W tej części podręcznika udzielona zostanie odpowiedź na pytanie, czym właściwie jest Internet, jakie są najpopularniejsze formy aktywności w Sieci oraz związane z nimi zagrożenia. W dalszej kolejności scharakteryzowano same niebezpieczeństwa oraz przedstawiono badania dotyczące zachowań dzieci w Internecie.

1. Czym jest Internet?

Niełatwo jest odpowiedzieć na pytanie, czym jest Internet, przede wszystkim dlatego, że nie jest to konkretna rzecz, ale rozbudowany system powiązanych elementów. Podstawową częścią Internetu jest sieć komputerów, do której może włączyć się każdy, kto posiada odpowiednie urządzenie wyposażone w modem. Daje to ogromne możliwości zapewniając rozmaite typy komunikacji – tekstową, głosową, video – bez ograniczeń czasowo-przestrzennych. Sprzyja to tworzeniu się w Sieci społeczności, stanowiących kolejny ważny element Internetu. To użytkownicy Sieci wpływają na jej wygląd i funkcje. Istotnym jego elementem jest wszystko to, co umieszczają w nim użytkownicy, czyli zasoby. Oprócz komputerów indywidualnych użytkowników do Sieci podłączone są serwery, na których znajduje się niezliczona liczba stron internetowych, informacji, plików. Internet to niewyczerpane źródło wiedzy, a osoba potrafiąca z niego korzystać może znaleźć w nim niemal wszystko, czego potrzebuje. W oficjalnych dokumentach (Request for Comments 1462¹) Internet definiowany jest właśnie za pomocą tych składowych:

- połączone Sieci oparte na protokole TCP/IP,
- społeczność używająca i rozwijająca tę Sieć,
- zbiór znajdujących się w niej zasobów.

Jaka jest Sieć?

Dynamiczna – jest ona bowiem tworzona przez wszystkich użytkowników, a każdy kolejny internauta w jakiś sposób ją zmienia. Zdecentralizowana – nie ma „kwatery głównej”, a więc jest ona niezależna, a kierunki rozwoju wyznaczają wszyscy użytkownicy. Całkowity brak nadzoru mógłby prowadzić do anarchii, która wpływałaby niekorzystnie na możliwości wykorzystywania Internetu. Ponadto Sieć mogłaby być używana w celach niezgodnych z prawem lub w sposób niebezpieczny dla innych użytkowników. Społeczność internetowa podejmuje więc różnego rodzaju działania w celu wypracowania zasad korzystania z Sieci (np. Netykieta) oraz sposobów ochrony internautów przed osobami, które tych zasad nie przestrzegają.

2. Formy aktywności w Sieci

Poniższa lista prezentuje podstawową ofertę Internetu. Szczegółowe omówienie znajduje się na stronie www.dzieckowsieci.pl.

- **WWW (World Wide Web)** – przeglądarki internetowe, stanowiące najpopularniejszą usługę w Internecie, dzięki nim w prosty sposób możemy korzystać z zasobów Sieci. Niezliczone witryny w Internecie zawierają informacje na wszystkie tematy. Niestety, wśród nich natknąć się można również na treści nielegalne lub szkodliwe.
- **E-mail** – poczta elektroniczna, umożliwiająca przesłanie listów oraz plików. Narzędzie, bez którego wiele osób nie wyobraża sobie dzisiaj pracy. Każdy posiadacz adresu z tzw. małpą (@) wie z pewnością, co to jest internetowy spam.
- **Komunikatory** – programy umożliwiające rozmowy z innymi użytkownikami Sieci – w formie tekstowej, głosowej, a nawet z obrazem video. Umożliwiają prowadzenie wirtualnego życia towarzyskiego – stąd ich popularność wśród najmłodszych internautów. Rejestrując się podają oni wiele informacji o sobie, są też zwykle ufni w rozmowach z obcymi. Komunikatory, zwłaszcza tekstowe, są podstawowym narzędziem osławiania ofiar przez pedofilów, co może budzić niepokój.
- **IRC** – usługa umożliwiająca łączenie się za pomocą odpowiedniego programu – z kanałami tematycznymi, w których można rozmawiać z wieloma przebywającymi tam osobami jednocześnie. Stopniowo traci popularność na korzyść czatów.
- **Czaty (chat, chat room – pokoje czatowe)** – możliwości, które daje IRC, wykorzystywane na stronie www. Są one pomocne w firmach do obsługi klienta, czasem do spotkań roboczych on-line, w multimedialnych „wywiadach” przeprowadzanych przez internautów ze znanymi ludźmi. Jednak najpopularniejsze są te ogólnodostępne, w serwisach czatowych lub portalach. Przeciwnicy czatów wskazują na panujący tam brak kultury, wywoływany m.in. podwyższonym poczuciem anonimowości. Na czatach nie trzeba się rejestrować, więc pokoje czatowe często bywają zatłoczone. Dzieci narażone są na nieprzyjemne przeżycia, zwłaszcza w trakcie rozmów prywatnych.
- **Gry w Sieci** – najpopularniejsza rozrywka, którą umożliwia Internet. Istnieje wiele kategorii „grania po Sieci” i wiele problemów, które mogą się wiązać z tego typu aktywnością. Godziny spędzane nad grą strategiczną mogą stopniowo prowadzić do uzależnienia. Fakt, że większość z nich jest płatna, może narażać rodziców na spore wydatki. Z drugiej strony, ze względu na intensywność kontaktów uczestników gier internetowych, w Sieci tworzą się silne społeczności znających się nie tylko wirtualnie osób (zjazdy, spotkania), co wpływa na zwiększenie ich bezpieczeństwa w Internecie.
- **Listy dyskusyjne i grupy dyskusyjne** – grupy tematyczne, w których prowadzi się rozmowy za pośrednictwem poczty elektronicznej lub analogicznej technologii. Są to miejsca rozwijania zainteresowań w gronie osób je dzielących lub szukania pomocy w rozwiązaniu problemu u ekspertów. Są one często moderowane, a więc stosunkowo bezpieczne.
- **Fora dyskusyjne** – dyskusje tematyczne na stronach www. Ze względu na konieczność rejestracji użytkowników, stałą moderację (liczba osób obsługujących forum zwykle rośnie wraz ze zwiększaniem się liczby użytkowników) i niskie poczucie anonimowości można uznać je za względnie bezpieczne.
- **P2P (peer to peer)** – system wymiany plików między użytkownikami Internetu, wykorzystujący specjalne programy. Sama idea jest dobra. Niestety, technologia ta jest wykorzystywana głównie do wymiany (również treści nielegalnych) łamiącej prawa autorskie.
- **FTP (File Transfer Protocol)** – protokół umożliwiający wymianę plików między komputerami w Sieci, umożliwia umieszczanie i ściąganie plików z serwerów.

¹ dokument przygotowany przez E. Krolla i E. Hoffmana w maju 1993 r. w ramach zespołu roboczego Internet Engineering Task Force – organizacji zajmującej się opracowywaniem standardów działania Internetu.

Zagrożenia

W Internecie istnieje wiele potencjalnych zagrożeń, na które narażone jest każde dziecko. Poniżej zaprezentowano najpoważniejsze z nich. Dokładne omówienie, połączone z radami, jak ich unikać, można też znaleźć na stronie www.dzieckowsieci.pl.

Niechciane i nieodpowiednie treści

Internet jest medium demokratycznym. Każda osoba dysponująca komputerem z modemem lub analogicznym urządzeniem (np. telefonem komórkowym) ma do niego dostęp, który nie ogranicza się jedynie do przeglądania jego zawartości. Komunikując się z innymi osobami poprzez fora, listy i grupy dyskusyjne tworzymy treści w Internecie. Wpisując komentarze odnośnie artykułu na portalu, recenzję filmu w serwisie kinowym, wystawiając opinię po dokonaniu zakupu na internetowej aukcji, czy udzielając się na czacie stajemy się współautorami największej książki pisanej przez ludzkość. Każdy może stworzyć własną stronę w Sieci.

W Internecie brak jednocześnie władzy, która mogłaby skutecznie wpływać na jego zawartość. Pluralizm jest niewątpliwą zaletą, jednak problemem są treści, materiały i pliki niezgodne z prawem i/lub szkodliwe dla użytkowników. Każdy internauta jest narażony na kontakt z treściami, z którymi nie chciałby mieć do czynienia. W większości są to materiały promocyjne – tak zwany spam, przesyłany do indywidualnych użytkowników, znany chyba każdemu posiadaczowi elektronicznej skrzynki pocztowej. Mogą to być reklamy, linki prowadzące do stron lub inne materiały w wersji elektronicznej. Spam stanowi nawet do 50% korespondencji krążącej po Internecie – łatwo więc sobie wyobrazić, jakie to musi wywoływać obciążenia łącza.

Spam, choć uciążliwy i zakazany prawnie, w istocie niezbyt groźny (może poza przypadkami spamu związanego z pornografią, w tym pornografią dziecięcą), jest coraz aktywniej zwalczany przez organy ścigania i rozmaite organizacje. Poczta elektroniczną (poza reklamami) możemy otrzymać niebezpieczne pliki (wirusy, trojany), szkodliwe dla naszego komputera i oprogramowania.

Odrębnym problemem są treści nielegalne i szkodliwe, które możemy napotkać przypadkowo podczas korzystania z przeglądarki, programu wymiany plików P2P i innych narzędzi internetowych. W Internecie można znaleźć treści jawnie propagujące poglądy faszystowskie, materiały z pornografią dziecięcą i inne. Ściganiem osób, które je tam zamieszczają, zajmuje się policja. Ponadto w Internecie rozwinął się przemysł pornograficzno-erotyczny i łatwo trafić na stronę z treściami o takim charakterze. Dzieci powinny być przed tym chronione, nie tylko przez odpowiednie ustawienie poziomu zabezpieczeń przeglądarki, ale i przez wiedzę, że stronę taką należy od razu zamknąć – ponieważ brak niezawodnych zabezpieczeń technologicznych.

Zagrożenie w prawdziwym świecie

Prawdziwe niebezpieczeństwo ze strony innych użytkowników Internetu grozić może poza rzeczywistością wirtualną. Dotyczy to zwłaszcza dzieci, które z natury są ufne. **NIGDY** nie wolno zapomnieć i pozwolić zapomnieć dziecku o tym, że nie wiadomo, kim naprawdę jest osoba po drugiej stronie Sieci, niezależnie od tego, za kogo się podaje.

Do spotkań z osobami poznanymi w Sieci dochodzi i będzie dochodzić. Mogą one być początkiem realnej przyjaźni nawiązanej na wirtualnym forum dyskusyjnym dotyczącym wspólnego hobby lub po prostu sfinalizowaniem aukcji internetowej. Nie ulega jednak wątpliwości, że Internet stał się wymarzoną „terenem łowieckim” dla wielu przestępców, począwszy od zwykłych oszustów, skończywszy na pedofilach. Należy o tym pamiętać i przekazywać tę wiedzę najmłodszym internautom.

Nękanie w Internecie

Wielu użytkowników dopuszcza się w Internecie zachowań, których powstydziliby się w innej sytuacji. Wulgarne słownictwo pojawiające się na internetowych czatach czy nieprzyjemne żarty otrzymywane w komunikatorach, których autorami często są dzieci i młodzież, zastąpiły dawne dowcipy telefoniczne, gwarantując większe poczucie anonimowości. Oczywiście anonimowość w Internecie jest tylko pozorna i jeżeli dojdzie do zgłoszenia poważnego naruszenia regulaminu lub prawa, właściciel serwisu lub policja zajmują się ściganiem sprawcy.

Nie należy odpowiadać na zaczepki, bo reakcja tylko zachęci sprawcę do dalszego działania. Najlepszym sposobem na pozbycie się natręta jest doniesienie o jego zachowaniu dostawcy Internetu, z którego usług korzysta nękaną nas osoba (możesz go zidentyfikować na podstawie unikatowego numeru IP), administratorowi serwera konta pocztowego, z którego został wysłany niepożądany e-mail lub administracji komunikatora. W przypadku złamania prawa przez „żartownisia” (np. stosowanie gróźb) sprawę najlepiej zgłosić na policję, przekazując jej dowody w sprawie – wydrukowane listy elektroniczne, archiwa rozmów z komunikatorów i inne (należy je również zachować w wersji elektronicznej).

Łamanie prawa/straty finansowe

W Sieci realizuje się coraz więcej transakcji finansowych – ze względu na oszczędność czasu i kosztów w porównaniu z tradycyjnymi sposobami. Rośnie popularność bankowości internetowej i portali aukcyjnych. Tam, gdzie pojawiają się pieniądze, można zetknąć się z osobami, które próbują je zdobyć w nielegalny sposób. Oszust może przestać przedmiot wart znacznie mniej niż wylicytowany na aukcji. Korzystając z bankowości internetowej ryzykuje się przechwycenie hasła. Złodziej może użyć również zdobytych w nielegalny sposób danych karty kredytowej do pokrycia płatności w Internecie. Odrębny problem stanowi piractwo, upowszechniające się w Sieci m. in. za pośrednictwem programów wymiany plików P2P. Trzeba mieć świadomość, że łamanie licencji na oprogramowanie i praw autorskich (multimedia) jest niezgodne z prawem.

Uzależnienie od Internetu

Internet potrafi wciągnąć. Podstawowa cecha stron www – hipertekstualność, czyli możliwość przechodzenia z jednej strony na drugą (z tej na kolejną, i tak coraz dalej), różnorodność i wielość możliwości, które oferuje, a także kontakty z innymi ludźmi bez ograniczeń znanych ze świata rzeczywistego (np. wynikających z fizyczności), wpływają na powstawanie i pogłębianie się Zespołu Uzależnienia od Internetu (Internet Addiction Disorder – IAD). Zjawisko to może być szczególnie groźne w przypadku młodszego pokolenia, którego przedstawiciele traktują często rzeczywistość wirtualną na równi ze światem realnym. Uzależnienie od Internetu może przybierać różne formy i stanowi bardzo szeroki temat.

1. Wstęp

Przeprowadzenie badań miało na celu pogłębienie wiedzy organizatorów kampanii na temat ryzykownych zachowań dzieci korzystających z Internetu w Polsce. Celem badań było również oszacowanie widoczności kampanii „Dziecko w Sieci” wśród dzieci i dorosłych Polaków. Stworzyły one rozszerzoną wersję badań Fundacji Dzieci Niczyje z przełomu lat 2002-2003. Ostateczna wersja ankiety badawczej opracowana została we współpracy z firmą Gemius S. A., która zrealizowała badania w październiku 2004 roku.

Łącznie zebrano 3218 ankiet, w tym 1487 ankiet wśród dzieci w wieku 12 – 17 lat. Liczba ankiet wypełnionych w zestawieniu z liczbą wyświetlonych zaproszeń do badania (response rate) kształtowała się na poziomie 2,3%.

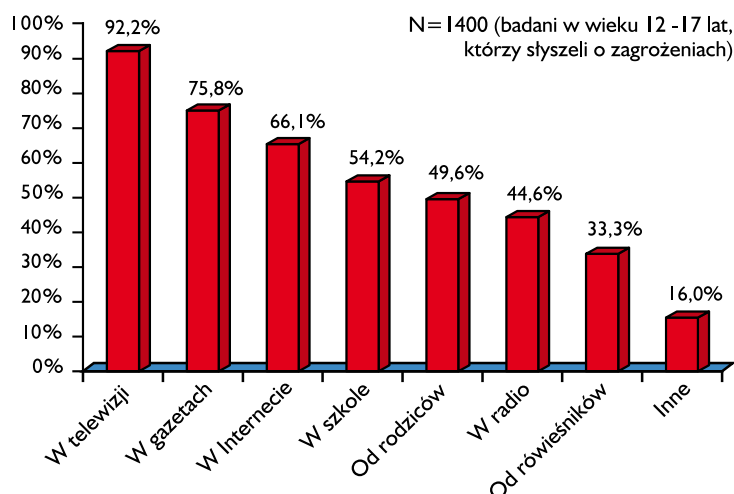
2. Wyniki badań

• Świadomość zagrożeń

W obliczu coraz częstszych przypadków uwodzenia dzieci w Internecie przez pedofilów oraz innych zagrożeń związanych z kontaktami z nieznajomymi w Sieci i spotkaniami z nimi w rzeczywistym świecie, bezpieczeństwo młodych internautów zależy przede wszystkim od znajomości zagrożeń i umiejętności ich unikania.

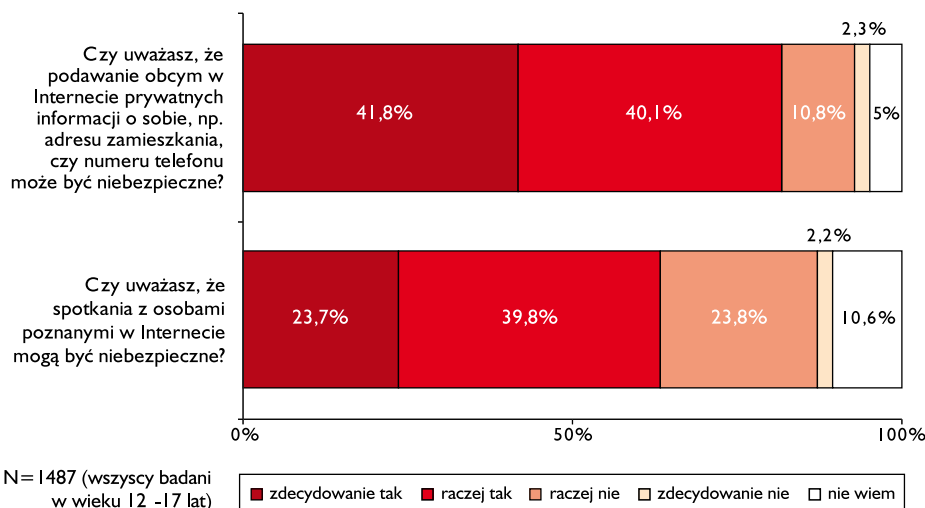
Pierwsza część analizowanych badań poświęcona została świadomości niebezpieczeństw. Na pytanie: „Czy słyszeliście kiedykolwiek o zagrożeniach związanych z poznawaniem ludzi przez Internet” aż 94% dzieci odpowiedziało twierdząco! Częściej były to dziewczynki (97,1%), ale odsetek pozytywnych odpowiedzi wśród chłopców również był wysoki (87,6%). Najczęściej o zagrożeniach badani dowiedzieli się z mediów (telewizja – 92%, prasa – 75,8%, Internet – 66,1%), rzadziej od nauczyciela (54,2%) lub od rodziców (49,6%).

Gdzie słyszałeś(a)s lub czytałeś(a)s o zagrożeniach związanych z poznawaniem ludzi przez Internet?



Kolejne pytania dotyczyły opinii badanych na temat podawania prywatnych informacji osobom poznanym w Sieci i umawiania się z nimi w rzeczywistym świecie, czyli sytuacji obarczonych wysokim poziomem ryzyka. Respondenci okazali się świadomi zagrożeń. Nie potrafili jednak realnie ocenić ich wagi uznając niebezpieczeństwo podawania danych (81,9%) za bardziej zagrażające niż spotkania z obcymi w rzeczywistym świecie (63,5%)! Demograficzny rozkład odpowiedzi na pytanie o świadomość zagrożeń pokazuje, że chłopcy wykazują się dużo większą bez troską niż dziewczynki oraz dowodzi, że poczucie zagrożenia związane z kontaktami z obcymi w Internecie spada wraz z wiekiem.

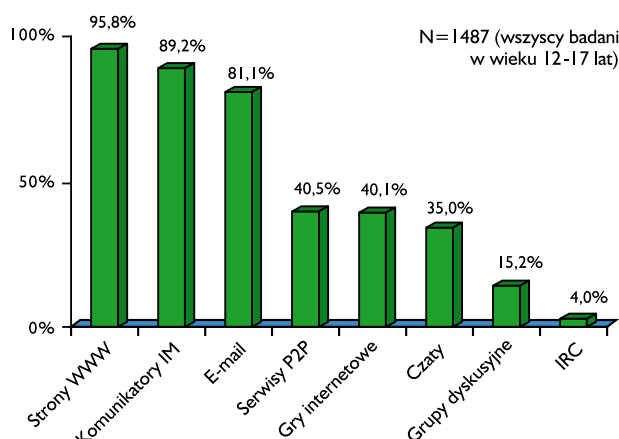
Ocena zagrożenia związanego z kontaktowaniem się z osobami poznanymi przez Internet



- **Kontakty on-line z osobami poznaczonymi w Sieci**

Kontakty on-line okazują się jedną z popularniejszych form sieciowej aktywności dzieci i młodzieży korzystających z Internetu. Z samych komunikatorów korzysta niemal 90% badanych.

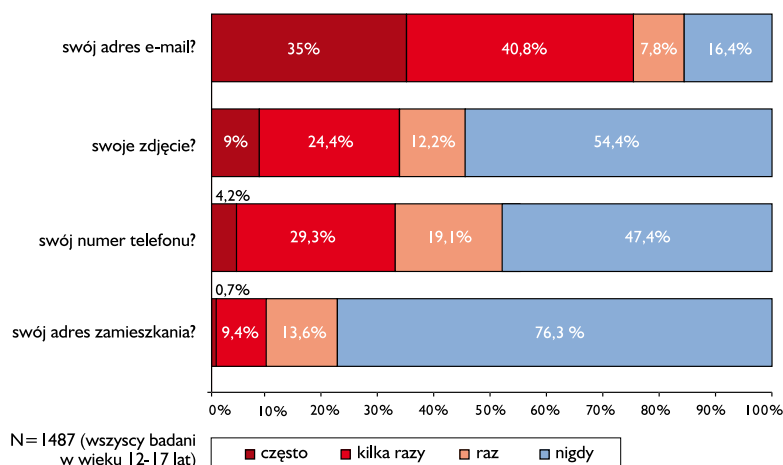
Z jakich usług internetowych korzystasz?



Bardzo istotne w takich sytuacjach jest, by dzieci nie podawały osobom poznaczonym w Sieci swoich danych. Niestety wielu młodych użytkowników Internetu nie przestrzega tej zasady. W ciągu roku poprzedzającego badania ponad połowa dzieci podała obcemu swój numer telefonu, zaś niemal jedna czwarta badanych podała osobie poznanej w Sieci adres zamieszkania. Dzieci bardzo często wysyłają też nieznanym swoje fotografie.

Powszechność nawiązywania kontaktu on-line z niebezpieczną osobą potwierdzają często zgłaszane przez dzieci skargi dotyczące niechcianych konwersacji. O przypadkach takich wspominała ponad połowa badanych, a ponad jedną czwartą dzieci sytuacja ta wystraszyła.

Czy zdarzyło Ci się wysłać komuś poznaczemu w Internecie:



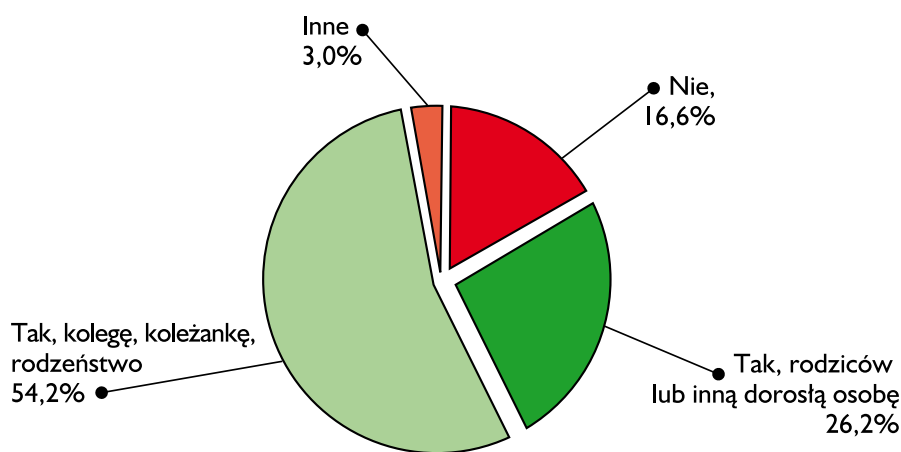
Pomimo często zgłaszanych przykrych doświadczeń związanych z rozmowami on-line, można uznać, że dzieci są bezpieczne dopóty, dopóki znajomość z osobą poznaczoną w Sieci nie wykracza poza Internet. Tymczasem propozycje spotkań w rzeczywistym świecie otrzymuje aż 64,5% badanych. Najczęściej są to dzieci (przeważają dziewczęta) z większych miast. Częstotliwość propozycji spotkania rośnie wraz z wiekiem badanych.

- **Spotkania z internetowymi „znajomymi” w rzeczywistym świecie**

W 37% przypadków propozycje spotkania kończą się przyjęciem zaproszenia!!! Nie można bezwzględnie ograniczać spotkań dzieci z rówieśnikami poznaczonymi w Sieci, jednak ważne jest, żeby bacznie na niebezpieczeństwo kontaktu z niepożądaną osobą, dzieci informowały o takich spotkaniach rodziców i uczestniczyły w nich tylko za ich zgodą. W przypadku młodszych dzieci w spotkaniu powinien uczestniczyć rodzic lub inna zaufana osoba dorosła. Pod żadnym pozorem dzieci nie powinny chodzić na spotkania zaaranżowane w Sieci w pojedynkę.

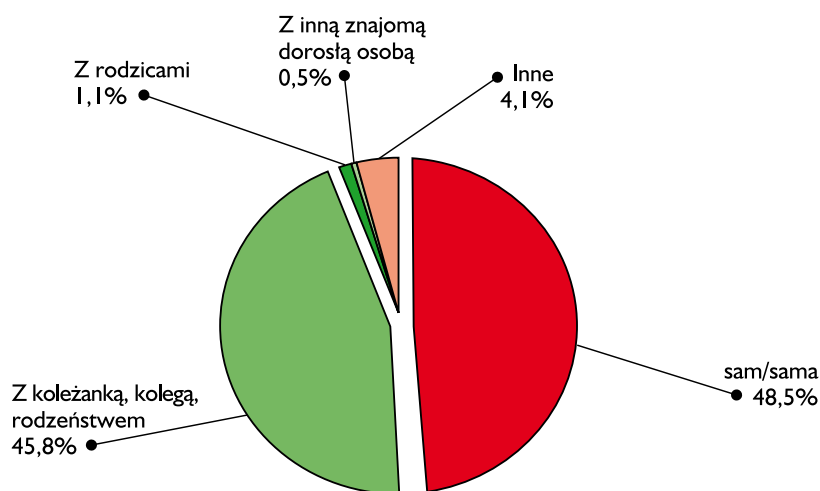
Tymczasem jedynie co czwarte dziecko informuje rodziców o spotkaniach z osobami poznaczonymi w Sieci, zaś 17% dzieci nie powiadamia o spotkaniu nikogo. Blisko połowa badanych uczestniczy w spotkaniach z osobami poznaczonymi w Internecie w pojedynkę. Jeżeli decydują się na towarzystwo, prawie zawsze jest to towarzystwo rówieśnika. Niezależnie od wieku dziecka, rodzice lub inne osoby dorosłe nie uczestniczą w tego typu spotkaniach prawie nigdy (1,6%)!

Czy poinformowałeś(a)s kogoś o planowanym spotkaniu z osobą poznaną w Internecie?



N=367 (badani w wieku 12 - 17 lat, którzy poszli na spotkanie)

W czym towarzystwie poszedłeś(a)s na spotkanie z osobą poznaną w Internecie?



N=367 (badani w wieku 12 - 17 lat, którzy poszli na spotkanie)

3. Wnioski

- Pomimo że zdecydowana większość najmłodszych słyszała o zagrożeniach związanych z Internetem, dzieci często podejmują ryzykowne zachowania w Sieci. Konieczne jest więc wdrażanie atrakcyjnych programów edukacyjnych, które we wnikliwy sposób wyjaśnią dzieciom kwestie związane z bezpieczeństwem w Internecie. Szczególny nacisk powinno się w nich kłaść na zasady związane z kontaktami i spotkaniami z osobami poznanymi w Internecie.
- Rodzice stosunkowo rzadko są dla dzieci źródłem informacji o bezpieczeństwie w Internecie. Dzieci nie traktują ich więc jako partnerów w kwestiach z nim związanych i rzadko informują ich o kontaktach i spotkaniach z osobami poznanymi w Sieci. Działania podejmowane w ramach kampanii „Dziecko w Sieci” powinny uświadomić rodzicom wagę edukacji najmłodszych w zakresie bezpieczeństwa w Internecie i ich decydującą rolę w tym procesie.
- Większa powinna być rola szkoły w edukacji internetowej najmłodszych. Kwestie bezpiecznego korzystania z Internetu powinny być podejmowane zarówno w szkołach podstawowych, jak i gimnazjach. Problematyka ta powinna zostać włączona do programu nauczania.

2. Projekt Sieciaki.pl

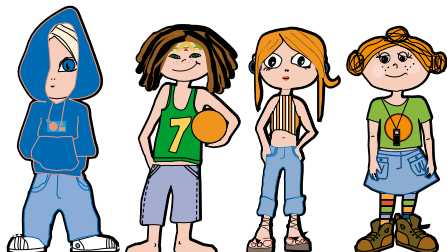
Sieciaki.pl to internetowy projekt edukacyjny Fundacji Dzieci Niczyje stworzony we współpracy z agencją IM Partner i telewizją dziecięcą Jetix w ramach kampanii „Dziecko w Sieci”. **Sieciaki.pl** stanowią podstawę proponowanych w niniejszym podręczniku zajęć. System składający się z atrakcyjnego serwisu internetowego, aplikacji pulpitu i rozbudowanego konkursu, ma na celu przede wszystkim:

- edukację dzieci w zakresie bezpieczeństwa w Internecie;
- edukację w zakresie posługiwania się Internetem;
- promocję bezpiecznych zastosowań Sieci;
- certyfikowanie i promocję bezpiecznych stron i serwisów internetowych.



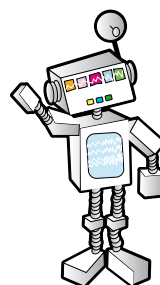
Główny Partner:

Partnerzy:

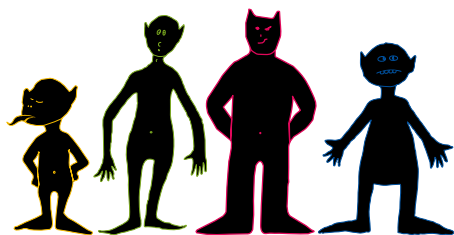


Sieciaki – Spociak, Kompel, AjPi i Netka.

W ramach zabawy dzieci pomagają NetRobiemu – robotowi stworzonemu do walki z Sieciuchami. Robot przysyła dzieciom komunikaty, zadania i sprawuje opiekę nad zespołem Sieciaków oraz nad wszystkimi dziećmi, które chcą nimi zostać. NetRobi ma możliwość komunikowania się z Sieciakami, dzięki czemu pomaga bohaterom projektu w ich walce z internetowym złem. Przekazuje rady i zadania związane z bezpiecznym korzystaniem z Sieci użytkownikom serwisu **Sieciaki.pl**.



NetRobi

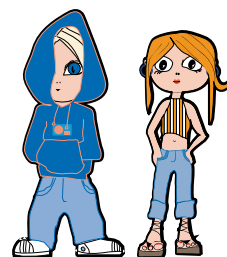


Sieciuchy – sprawcy internetowego zła

Sieciuchy reprezentują różne rodzaje internetowego zła. Znalazł się wśród nich Kłamacz, czyli sieciowy oszust, Kradziej, wykorzystujący Internet do uzyskiwania korzyści materialnych, Bełkot, wypisujący w Sieci bzdury, których nikt nie chce lub nie powinien czytać, i Śmieciuch – spamer. Dzięki prezentacji Sieciuchów w różnych elementach serwisu dzieci mogą poznać zagrożenia w Sieci i dowiedzieć się, jak ich unikać.

1. Aplikacja pulpitu

Nowatorskim rozwiązaniem w projekcie **Sieciaki.pl** jest aplikacja, pozwalająca użytkownikom serwisu na zainstalowanie na pulpicie jednego z 2 Sieciaków – AjPi lub Spociaka. Sieciak jest aplikacją wykonaną w technologii Flash. Można ją zainstalować na dowolnym komputerze – wymagania sprzętowe są minimalne. Aby w pełni korzystać z możliwości programu należy mieć połączenie internetowe i zarejestrować się w serwisie. Po zainstalowaniu, uruchomieniu i zalogowaniu się, na pulpicie komputera użytkownika pojawia się wybrana przy rejestracji bogato animowana postać i panel, umożliwiający sterowanie jej zachowaniami oraz udział w programie **Sieciaki.pl**.



Sieciak „przechadza się” po pulpicie komputera i wykonuje przeróżne wskazane przez dziecko czynności – chętnie się tańczy, uprawia sport, odpoczywa, itd. Repertuar zachowań zwiększa się wraz ze zdobywaniem kolejnych punktów przez dziecko. Aplikacja pozwala administratorom serwisu kontaktować się z dziećmi. Komunikaty kierowane do użytkowników przez NetRobiego dotyczą

m. in. zasad bezpieczeństwa w Internecie, edukacji w zakresie efektywnego korzystania z Sieci. Wiadomości kierują dzieci na polecane bezpieczne i ciekawe witryny, informują o zamieszczanych na nich zadaniach systemu **Sieciaki.pl**. NetRobi komunikuje się także z poszczególnymi uczestnikami programu, odpowiadając na ich pytania, informując o zdobyciu dodatkowych punktów, itp. Komunikacja jest jednostronna (administrator – użytkownik) bez możliwości kontaktu za pośrednictwem aplikacji użytkowników z organizatorami lub dziećmi między sobą.



- **odbierać wiadomości** – automatycznie lub ręcznie – postać odbiera wiadomości od administratorów serwisu, m. in. komunikaty o nowych zadaniach, rozwiązania konkursów, informacje o nowych serwisach w katalogu Bezpiecznych Stron;
- **zmieniać zachowanie postaci** – wybierając czynność z repertuaru dostępnego za zdobyte punkty, ustawiając samoczynną zmianę wykonywanych czynności lub wybierając sekwencje zachowań postaci;
- **brać udział w konkursie [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl)** – kontrolując stan punktów i Bajtów, pozycję w rankingu, itp. Z poziomu aplikacji możliwe jest przejście na stronę www.sieciaki.pl.

The image contains six cartoon illustrations of a boy and a girl engaged in different physical activities:

- Top Left:** A girl with blonde pigtails, wearing a green tank top and blue pants with red patches, is standing and holding a small object (possibly a flower or stick) near her face.
- Top Middle:** The same girl is in a dynamic pose, leaning forward with one leg bent and arms outstretched, as if performing a dance move or a gymnastic trick.
- Top Right:** The girl is running or jumping, with one leg forward and arms in a running motion.
- Bottom Left:** A boy with blonde hair, wearing a green hoodie and blue pants, is standing and holding two small dumbbells up to his shoulders.
- Bottom Middle:** The boy is in a crouched position, wearing a green hoodie and blue pants, with a blue skateboard on the ground in front of him.
- Bottom Right:** The boy is lying on his back on the ground, wearing a green hoodie and blue pants, with one leg raised high in the air.

Konkurs



- Prawie Sieciak,
- Sieciak,
- Spoko Sieciak,
- Super Sieciak.



Sieciak (AiPi) odbiera wiadomość

Podstawowe punktowane aktywności w serwisie Sieciaki.pl to:

- | script | percentage |
|------------------------|------------|
| JavaScript | 99.4 |
| jQuery | 12.9 |
| jQuery UI | 1.6 |
| jQuery Mobile | 1.0 |
| jQuery Validation | 1.0 |
| jQuery UI Autocomplete | 0.7 |
| jQuery UI Slider | 0.6 |
| jQuery UI Dialog | 0.6 |
| jQuery UI Tabs | 0.6 |

Ranking użytkowników
(kwiecień 2005)



9

2. Serwis www.sieciaki.pl

Serwis [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl) jest stroną dynamiczną, rozwijającą się głównie dzięki współtworzeniu jej przez użytkowników. W miarę osiągania przez zarejestrowane w systemie dzieci kolejnych stopni wtajemniczenia, ich wkład w tworzenie witryny będzie się powiększał. Zarazem za aktywności w ramach serwisu dzieci otrzymują punkty. Serwis internetowy składa się z wielu elementów, powiązanych z innymi częściami programu [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl):



Strona główna serwisu www.sieciaki.pl.
Po prawej stronie aplikacja i panel

Centrum dla użytkowników serwisu

Strona www.sieciaki.pl stanowi centrum całego programu [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl). Ze strony można ściągnąć aplikację, tu dokonuje się rejestracji, można również zalogować się i korzystać ze wszystkich funkcji programu – odczytywać wiadomości, zdobywać punkty, obejrzeć historię zdobywanych punktów, sprawdzać pozycję w rankingu. Na stronie użytkownicy mogą też wymieniać zdobyte Bajty na nagrody.

Prezentacja Sieciaków

W centralnym miejscu strony głównej serwisu znajduje się wykonana w technologii flash prezentacja multimedialna. NetRobi i Sieciaki opowiadają o tym, czym jest ogólnoswiatowa Sieć, mówią o historii Internetu. Prezentacja stanowi również wprowadzenie do projektu, opisując pojawienie się Sieciuchów, powstanie robota NetRobi i zespołu Sieciaków. W prezentacji znalazła się także charakterystyka bohaterów projektu. AjPi, Spociak, Netka i Kompel przekazują praktyczne rady, związane z bezpieczeństwem on-line.



Jedna z plansz prezentacji

Katalog bezpiecznych stron

Sieciakowe BeSt (Bezpieczne Strony) – witryny zgłaszane przez użytkowników serwisu są sprawdzane przez zespół pracowników i wolontariuszy Fundacji Dzieci Niczyje. Weryfikacja przebiega w oparciu o przygotowane kryteria, które posłużą do wypracowania standardów tworzenia stron internetowych dla dzieci. Witryna spełniająca wymagania otrzymuje certyfikat Bezpieczna Strona i trafia do katalogu, gdzie jest regularnie sprawdzana pod kątem zgodności z regulaminem. Każda strona z katalogu bierze udział w głosowaniu na stronę miesiąca – głosy są oddawane przez zarejestrowanych użytkowników systemu [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl), z których każdy dysponuje w danym miesiącu wyłącznie jednym głosem, który może oddać na swoją ulubioną witrynę (otrzymuje za to punkty w ramach systemu). Na stronie z katalogu zamieszczany jest symbol certyfikatu – graficzny button przekierowujący na stronę [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl) – administrator witryny może dokonać wyboru spośród kilku wzorów. Dzięki niemu użytkownicy mogą zgłaszać niezgodności z regulaminem katalogu.



Elementy związane z bezpieczeństwem:

- **Sieciuchy** – prezentacja Sieciuchów uosabiających różne formy zła w Internecie. Opisano tu metody działania, miejsca występowania każdego z nich oraz sposoby właściwego reagowania w sytuacji kontaktu z nimi;
- **Zagrożenia w Sieci** – baza informacji dotyczących niebezpieczeństw w Sieci (m. in. informacje o nowych wirusach, trojanach), połączona ze wskazywaniem sposobów na ich uniknięcie;
- **Narzędzia Sieciaków** – dział poświęcony ochronie komputera, w którym zaprezentowane są sposoby ochrony podłączonego do Sieci sprzętu. Bohaterowie programu zapoznają dzieci z oprogramowaniem antywirusowym, firewallami, itp. Oprócz opisu działania prezentowane są przykładowe darmowe programy tego typu;
- **Netykieta** – zasady internetowego savoir-vivre'u, z którymi zapoznaje uczestników programu NetRobi;
- **Umowy o korzystaniu z Internetu** – gotowe projekty Umów zawieranych między dziećmi i opiekunami, dotyczące używania Internetu. Spisanie zasad ma, z jednej strony, dać rodzicom pewność, że młody internauta jest świadom zagrożeń czyhających w Sieci, z drugiej zaś pokazać dziecku, że rodzice ufają mu w tym zakresie i są pewni, że w razie problemów zgłosi się do nich.



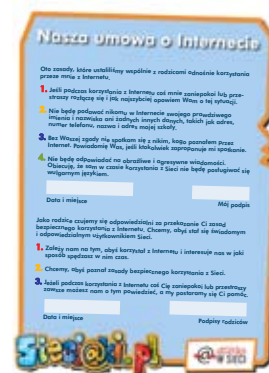
Charakterystyka Kłamaczka

Elementy interaktywne:

- **Ekstra konkursy** – konkursy związane z tematyką bezpieczeństwa w Internecie i Sieciakami, m. in. rysunkowe, literackie. Za udział w nich użytkownicy otrzymują punkty w ramach programu [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl) oraz nagrody od sponsorów;
- **Tips and Tricks** – baza porad związanych zarówno z tematyką bezpieczeństwa w Sieci i komputera oraz ich efektywnego wykorzystywania, jak również z serwisem i programem [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl). Na podstawie zadawanych przez użytkowników pytań tworzone są porady, które następnie trafiają do dzieci jako zadania, aby na koniec pojawić się w bazie na stronie;
- **Słownik** – definicje pisane przez użytkowników serwisu, którzy za zamieszczenie ich haseł otrzymują punkty;
- **Freeware** – baza darmowego oprogramowania. Podzielona na kategorie (Nauka, Internet, Narzędzia systemowe, Multimedia) lista tworzona jest przez dzieci przysyłające opisy programów, z których korzystają. Za opisy zamieszczone na stronie ich autorzy otrzymują punkty.

Rankingi

W ramach programu prowadzone są rankingi – miesięczny, roczny i ogólny, z którymi można zapoznać się na stronie. Sieciaki, które zdobędą najwięcej punktów w danym miesiącu, otrzymują dodatkowe Bajty oraz nagrody od sponsorów. Specjalne nagrody przewidziane są dla tych użytkowników, którzy pierwsi zdobędą liczbę punktów oznaczającą osiągnięcie najwyższego poziomu wtajemniczenia.



Umowa o Internetcie

3. Program edukacyjny

Wstęp

Zajęcia realizowane w ramach drugiego etapu kampanii „Dziecko w Sieci” mają na celu:

- profilaktykę – udział dzieci i młodzieży w zajęciach dotyczących bezpieczeństwa w Sieci ma uświadomić im zagrożenia czyhające w świecie wirtualnym;
- promocję bezpiecznego, kulturalnego i efektywnego korzystania z Internetu.

Prowadzący zajęcia powinien starać się przedstawić Internet jako doskonałe narzędzie, którego kształt, a więc i funkcjonalność, zależą w największym stopniu od osób, które go tworzą, czyli wszystkich internautów. Sam Internet nie może być dobry lub zły. Dobry lub zły mogą być jedynie ludzie, którzy go używają. Celem zajęć i innych działań prowadzonych w ramach kampanii „Dziecko w Sieci” jest zachęcenie dzieci do bycia Sieciakami, czyli do bezpiecznego, kulturalnego i pożytecznego korzystania z Internetu. Konieczność wystrzegania się Sieciuchów, symbolizujących różne aspekty internetowego zła, powinna być wnioskiem wyniesionym z zajęć przez dzieci. Lekcje powinny być uzupełnione ćwiczeniami wykorzystującymi strategię informacyjną i edukacyjną.

Uczniowie, indywidualnie bądź w grupach, wypracowują gwarantujące bezpieczeństwo sposoby postępowania w sytuacjach ryzykownych. Pokazanie mechanizmów działania osób o nieczystych intencjach ma nauczyć dzieci i młodzież reagowania na tego typu zagrożenia w odpowiedni sposób.

Cele edukacyjne i operacyjne zajęć:

- Zapoznanie z zagrożeniami związanymi z korzystaniem z Internetu;
 - znajomość typowych zagrożeń;
 - znajomość metod działania osób o złych zamiarach w Sieci;
 - umiejętność bezpiecznego zachowania się w sytuacjach ryzykownych.
- Zapoznanie/stworzenie zasad bezpieczeństwa obowiązujących w Internecie;
 - umiejętność ochrony własnych danych osobowych;
 - stosowanie zasady ograniczonego zaufania w kontaktach z osobami znanymi wyłącznie z Internetu;
 - umiejętność ochrony komputera przed zagrożeniami w Sieci – stosowanie odpowiedniego oprogramowania we właściwy sposób (firewall, antywirus);
 - bycie „legalnym” – niestosowanie pirackich multimediów, oprogramowania, itp.
- Zapoznanie z internetowymi zasadami dobrego wychowania – Netykietą;
 - Stosowanie reguł Netykiety podczas korzystania z Internetu.

Nie zapomnij!

W trakcie realizacji zajęć (oraz w czasie własnych kontaktów z Internetem) nie wolno zapominać o oczywistych faktach:

- zalety Internetu znacznie przeważają nad jego wadami;
- ciekawość dziecka jest rzeczą naturalną;
- anonimowość w Sieci jest tylko pozorna;
- Internet nie jest ani zły ani dobry, zły bywają jedynie ludzie, którzy go używają.

W niniejszym podręczniku znajdują się scenariusze lekcji dla różnych grup wiekowych, zaplanowane na około dwie godziny lekcyjne. Stawiają one jedynie propozycję wymagającą od prowadzącego dostosowania języka przekazu oraz czasu realizacji programu do rzeczywistego poziomu grupy. Na stronie www.dzieckowsieci.pl publikowane będą kolejne moduły, które mogą być wykorzystane w trakcie zajęć. Można też tam znaleźć scenariusze zajęć realizowanych w trakcie pierwszego etapu kampanii.

Poniżej zaprezentowano ogólny schemat zajęć.

1. Wstęp

Wprowadzenie do lekcji – ćwiczenia typu „Do czego używamy komputera/Internetu” – krótkie, naprowadzające na tematykę zajęć. Nie omawiamy tu zagrożeń, nie wypracowujemy rad – na to będzie czas później. Stosowaną tu techniką powinna być burza mózgów, z zapisywaniem pomysłów na tablicy i/lub ich indywidualnym spisywaniem przez uczniów. Proponowane ćwiczenia:

- Do czego może służyć komputer?
- Do czego używacie komputera?
- Co to jest Internet?
- Do czego może służyć Internet?
- Co robicie w Internecie?

2. Prezentacja Internetu, Sieciaków i Sieciuchów

W miarę możliwości nauczyciele powinni pokazywać prezentację flash ze strony www.sieciaki.pl. Stanowi ona doskonały wstęp, omawiając w zarysie historię Internetu i prezentując bohaterów projektu. Zawarte w zakończeniu prezentacji porady mogą być pominięte w tej części lekcji, jeśli nauczyciel uzna, że powinny pojawić się później, jako wypracowane przez dzieci.

W zależności od możliwości prowadzący zajęcia może:

- wyświetlać/umożliwić wyświetlanie prezentacji ze strony www.sieciaki.pl w pracowni internetowej na komputerze każdego ucznia. Prezentacja może być wyświetlana w trybie on-line lub ściągnięta jako plik *.exe² (dostępny na stronie www.dzieckowsieci.pl w sekcji dla Nauczycieli. Przekaz jest udźwiękowiony, jednak w przypadku starszych dzieci można go odtwarzać również bez sprzętu nagłaśniającego, wykorzystując umieszczone w prezentacji napisy;
- prezentować pokaz na jednym komputerze;
- skorzystać z projektora multimedialnego;
- odtworzyć warstwę dźwiękową prezentacji z płyty CD (materiał źródłowy do ściągnięcia z części dla Nauczycieli na stronie www.dzieckowsieci.pl);
- zaprezentować treści przez prowadzącego zajęcia. Dla uatrakcyjnienia opisu można wykorzystać załączone do niniejszego podręcznika materiały do powielenia – postacie Sieciaków i Sieciuchów do kolorowania w przypadku młodszych dzieci (Materiały 1A – D 2A – D) lub karty postaci dla starszych (Materiały 3A – H). Sposób prezentacji powinien być dostosowany do wieku uczestników zajęć.

Przykładowy sposób prezentacji tych treści zamieszczono w Aneksie 1 na końcu niniejszego podręcznika – str. 49.

3. Historie „z życia wzięte”

Głównym elementem zajęć są historie, opowiadane przez osoby, które korzystając z Internetu znalazły się w sytuacjach niebezpiecznych. Przedstawienie schematów działania ludzi o złych zamiarach ma uświadomić uczniom, jakie zachowania są w takich przypadkach szczególnie ryzykowne. Dzięki pracy zespołowej i wypracowywaniu własnych rozwiązań, dzieci mają nabyć umiejętności samodzielnego radzenia sobie z tego typu problemami. W przypadku młodszych dzieci najlepiej oprzeć się na symbolicznych postaciach Sieciaków i Sieciuchów, zarówno w warstwie nazewnictwa, jak i fabularnej. Historie prezentowane młodzieży powinny dotyczyć realnych ludzi, o osobowościach wzorowanych jedynie na postaciach projektu. Bohaterowie historii powinni być w wieku uczestników zajęć.

W tej części lekcji ważne jest, aby to dzieci kształtowały rozwój wydarzeń opowiadanej historii, by zastanawiały się nad konsekwencjami wyborów bohatera.

Technikami, które mogą być przy tym wykorzystywane, są:

- dyskusja,
- praca w grupach,
- odgrywanie scenek.

Ogólny przebieg można przedstawić następująco:

- wprowadzenie i rozdanie materiałów do ćwiczenia;
- omówienie zadań, przykłady:
 - jak powinien zachować się główny bohater historii?
 - czego na pewno nie powinien robić, a co może, pod pewnymi warunkami?
 - kim może być druga osoba lub czym może grozić określone zachowanie bohatera?
- czas na pracę indywidualną lub w grupach;
- dyskusja lub prezentowanie efektów pracy grup;
- zaprezentowanie rad związanych z postępowaniem z danym Sieciuchem (omówione na stronie www.sieciaki.pl przy charakterystyce każdego Sieciucha), sposobów reagowania.

W trakcie lekcji powinny zostać wykonane cztery ćwiczenia oparte na przedstawionych historiach, co umożliwi prezentację głównych rodzajów zagrożeń w Sieci. W zależności od długości i charakteru ćwiczeń mogą one być opracowywane równolegle przez grupy lub pojedynczo przez uczniów całej klasy.

² format pliku aplikacyjnego

4. Zakończenie

Podsumowanie powinno się koncentrować na przekazie zgodnym ze strategią alternatywną³, co należy robić będąc Sieciakiem. Poniżej zaprezentowano elementy, które powinny się tam znaleźć, takie jak zasady bezpieczeństwa, zachęta do korzystania z systemu [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl), ogłoszenie konkursu i rozdawanie materiałów edukacyjnych.

Zasady bezpieczeństwa

Wskazówki dotyczące bezpiecznych zachowań w Sieci można ujmować w różny sposób. Prowadzący może oprzeć się na proponowanych zasadach znanych z projektu Sieciaki lub kryjących się za słowem INTERNET (patrz str. 51). Może też zadać uczniom ćwiczenie wypracowania własnych (indywidualnych) lub wspólnych reguł, zwracając uwagę, aby znalazły się tam wymienione w proponowanych zasadach (Aneks 2 i 2A, s. 49–52) elementy.

Netykieta

Prowadzący zachęca dzieci do zapoznania się z Netykietą – internetowymi zasadami dobrego wychowania – dostępną na stronie www.sieciaki.pl. Uczniom można rozdać powielony skrót zasad Netykiety, dostępny na stronie www.dzieckowsieci.pl w sekcji dla nauczycieli.

Zapoznanie i zachęcenie dzieci do uczestnictwa w programie [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl)

Element fakultatywny, zależny od czasu i możliwości. Jeśli zajęcia odbywały się poza salą komputerową, prowadzący może przeznaczyć na to kolejną lekcję, która odbędzie się w pracowni. Innym pomysłem może być przejście do komputerów, po uzgodnieniu z opiekunem pracowni, na ostatni kwadrans zajęć. Jeśli planuje się wykorzystanie tego elementu, przed zajęciami należy zadbać o instalację aplikacji pulpitu⁴ na każdym komputerze. W trakcie prezentacji (pomocny przy jej planowaniu może być opis projektu z podręcznika) można:

- zademonstrować aplikację – postać pulpitu i jej możliwości,
- zaprezentować stronę [Sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl) – zawartość, możliwe formy aktywności,
- omówić wykonywanie zadań, zdobywanie punktów, nabywanie nagród,
- zachęcić dzieci do rejestracji w serwisie i przeprowadzić ją.

Jeśli wśród uczniów są użytkownicy Sieciaków, zaleca się przeprowadzenie prezentacji projektu przez nich.

Ogłoszenie konkursu

Aktualne konkursy związane z bezpieczeństwem w Internecie (m.in. rysunkowe, literackie) są dostępne na stronie www.sieciaki.pl, w dziale Ekstra konkursy. Ich lista znajduje się również w sekcji dla nauczycieli witryny www.dzieckowsieci.pl.

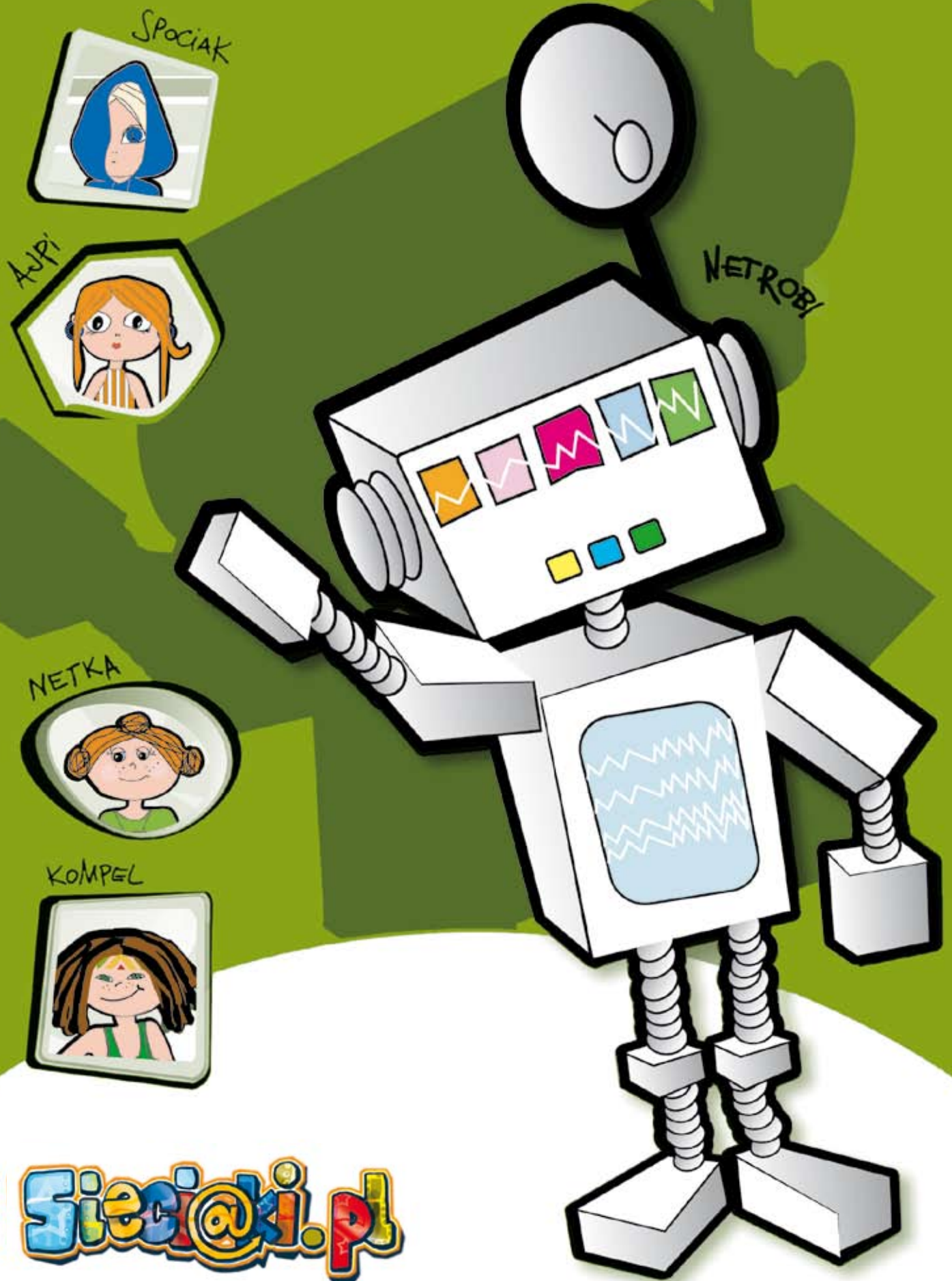
Rozdanie materiałów edukacyjnych

Na koniec lekcji uczniowie otrzymują przygotowane przez organizatorów materiały edukacyjne – naklejki, ulotki, zakładki.

³ strategia zastępowania ryzykownych zachowań dzieci takimi, które są dla nich alternatywne, inne, bardziej konstruktywne

⁴ animowanej prezentacji

POZNAJ BEZPIECZNY INTERNET



Sieci@ki.pl

II – III SP

Czas zajęć: 2 godziny lekcyjne – 2 x 45 min.

Przygotowanie do zajęć: Nauczyciel rysuje na tablicy komputer, pozostawiając miejsce po bokach. Będą tam wpisywane propozycje zgłaszane przez dzieci w trakcie ćwiczeń opisywanych we Wstępie. Jeśli w trakcie zajęć przewidziano prezentację aplikacji Sieciak, prowadzący powinien zadbać o to, żeby na każdym komputerze w pracowni został zainstalowany program.

Materiały potrzebne do realizacji zajęć: postacie Sieciuchów i Sieciaków do pokolorowania w domu lub na oddzielnej lekcji – po 8 dla każdego ucznia.

(Materiały: 1 A–D i 2 A–D na str. 31–34; Sieciakowe Zasady II–III na str. 35).

Porady: Warto w warsztat wpleść elementy zabaw ruchowych, nazywając je np. sieciakową gimnastyką, ilekroć dzieci wykazują objawy zmęczenia czy znużenia.

1. WSTĘP

Powitanie dzieci i krótki wstęp:

» **Tematem dzisiejszego spotkania będzie komputer. Czego można się nauczyć mając komputer?**

Prowadzący zapisuje propozycje zgłaszane przez dzieci na tablicy po lewej stronie narysowanego komputera. Najprawdopodobniej dzieci podadzą nazwy gier. Z listą najpopularniejszych wśród dzieci i młodzieży gier można się zapoznać na stronie www.dzieckowsieci.pl w sekcji dla nauczycieli.

» **Komputer ułatwia także naukę. Czego można się uczyć używając komputera?**

Ćwiczenie jest przeprowadzane w ten sam sposób, co poprzednie. Propozycje dzieci zapisywane są na tablicy po prawej stronie komputera.

» **Mając komputer możemy również korzystać z Internetu. Co możemy robić dzięki Internetowi?**

Prowadzący zapisuje propozycje dzieci na ekranie narysowanego komputera. Ważne jest, aby znalazły się tam takie pozycje, jak:

- komunikowanie się z innymi osobami,
- zdobywanie informacji,
- poznawanie nowych ludzi,
- pobieranie plików.

Jeśli dzieci ich nie zgłoszą, prowadzący powinien je na nie naprowadzić.

2. PREZENTACJA INTERNETU, SIECIAKÓW I SIECIUCHÓW

Patrz Schemat zajęć, str. 12.

3. HISTORIE

Osoba prowadząca zajęcia odczytuje dzieciom historyjki. Po przeczytaniu każdej historii rozmawia z dziećmi w taki sposób, aby naprowadzić je na właściwe, bezpieczne sposoby reagowania w określonej sytuacji. Każdorazowo zapisuje na tablicy najważniejsze ustalenia dyskusji.

1. Śmieciuch w komunikatorze

» **Wakacje AjPi spędziła na koloniach nad morzem, gdzie poznała Netkę. Dziewczynki bardzo się polubiły, ale mieszkają bardzo daleko od siebie. Postanowiły więc utrzymywać znajomość przez Internet. Początkowo pisały do siebie maile, ale Netka namówiła koleżankę na zainstalowanie programu Gadu Gadu – komunikatora, dzięki któremu mogły rozmawiać ze sobą dłużej i zawsze, kiedy obie były przed komputerem. Program bardzo się spodobał AjPi, ale używała go tylko do rozmów z koleżanką. Któregoś dnia, kiedy czekała na Netkę w Internecie, odebrała wiadomość od kogoś o nicku „Viola18”. Wiadomość była krótka: „Cześć, obiecywałam Ci, że pokażę Ci swoją stronę, wejdź na: www.mojastrona.pl”**

Prowadzący zadaje dzieciom pytania i naprowadza je na pożądane odpowiedzi:

- » **Czy AjPi zna osobę, która do niej pisze?**
(Nie.)
- » **Co powinna zrobić AjPi?**
(Powinna zamknąć wiadomość i nie otwierać strony.)
- » **Co może się zdarzyć, jeśli AjPi wejdzie na stronę?**
(Może się natknąć na szkodliwe treści, trafić na wirusa, itp.)

Następnie prowadzący prosi, aby dzieci podniosły do góry rysunek (z wcześniej rozdanych do pokolorowania) z Sieciuchem, który ich zdaniem zaczepił AjPi. Powinien to być rysunek Śmieciucha.

Prowadzący tłumaczy dzieciom, co to jest SPAM⁵ -to nikomu niepotrzebne śmieci jest tworzony przez Śmieciuchy. Uczestnicy zajęć powinni zrozumieć, że autor spamu nie kieruje go do nich, tylko do przypadkowych osób i trzeba te wiadomości ignorować.

Na zakończenie prowadzący wymienia lub prosi dzieci o podanie sposobów walki ze Śmieciuchami:

- » **Ze Śmieciuchami trzeba postępować ostrożnie. Nie wolno w żaden sposób reagować na ich zachowania, bo to pobudza je do działania. Wszystko, co ktoś przysłał, a co nie jest potrzebne i może być szkodliwe - należy kasować. Jeśli tak zrobisz, osłabisz moc Śmieciucha, którego moc jest zależna od tego, jak wielu ludzi zapozna się ze śmieciami, które umieszcza w Sieci.**

2. Kłamacz na czacie

- » **Kompel często korzysta z czatów, gdzie w „pokojach” dla specjalistów komputerowych rozmawia o najnowszych programach i sprzęcie. Od kilku dni zagadywał do niego ktoś o nicku (pseudonimie) „Rysiu”. Pisał, że też interesuje się komputerem, długo rozmawiali o zabezpieczeniach („Rysiu” znał się na nich prawie tak dobrze jak Kompel). W trakcie rozmów okazało się, że są rówieśnikami i mieszkają w jednym mieście. Lubili też te same gry, te same zespoły muzyczne, czytali te same książki. Bardzo dobrze im się rozmawiało i potrafili przegadać kilkadziesiąt minut. Po tygodniu tej znajomości, kiedy Kompel zajrzał na czat, „Rysiu” od razu się odezwał: „Cześć, jestem chory i muszę siedzieć w domu... Może mnie odwiedzić? Moglibyśmy w coś pograć, strasznie się nudzę, a rodzice są w pracy.”**

Prowadzący zadaje dzieciom pytania:

- » **Co Kompel wie o „Rysiu”?**
(Tak naprawdę nie wie nic, bo zna go tylko z Sieci.)
- » **Co powinien zrobić Kompel?**
(Odmówić, bo propozycja spotkania padła zdecydowanie za szybko, a jeśli „Rysiu” będzie nalegał – zakończyć znajomość.)
- » **Co może się zdarzyć jeśli skorzysta z zaproszenia?**
(„Rysiu” może okazać się złym człowiekiem i spróbować skrzywdzić Kompla.)
- » **Jeśli Kompel jednak zdecydowałby się spotkać z „Rysiem”, co powinien zrobić?**
(Powiedzieć o spotkaniu rodzicom, pójść na nie z nimi, z inną zaufaną osobą dorosłą, starszym rodzeństwem lub kimś innym, umówić się w miejscu publicznym.)

Po dyskusji prowadzący prosi dzieci o podniesienie do góry obrazka z Sieciuchem, który może się kryć pod nickiem „Rysiu” (Kłamacz), po czym informuje dzieci o tym, że nigdy nie wiadomo, kto jest po drugiej stronie i nie możemy wierzyć temu, co o sobie pisze. Sieciuchy często udają kogoś, kim naprawdę nie są, żeby wzbudzić nasze zaufanie i spróbować nas skrzywdzić. Jeżeli mamy spotkać się z kimś, kogo znamy wyłącznie z Sieci, powinniśmy zachować szczególne środki ostrożności – pójść na takie spotkanie w towarzystwie kogoś starszego lub kilku znajomych, umówić się w miejscu publicznym, poinformować rodziców o czasie i miejscu oraz o tym, z kim idziemy się spotkać. Obcym nie możemy też podawać żadnych informacji o sobie takich, jak imię i nazwisko, adres, numer telefonu czy numer szkoły. Kłamacz może je wykorzystać w szkodliwy dla nas sposób!

Jako podsumowanie prowadzący wymienia bądź prosi dzieci o wymienienie sposobów reagowania na Kłamacza:

- » **Kłamacza bardzo trudno rozpoznać. Nie należy więc ufać nieznanym osobom – Kłamacz doskonale opanował sztukę kłamania. Jest też bardzo przebiegły, więc jego wykryciem zajmuje się sam NetRobi, Sieciaki najwyżej wskazują mu osoby, co do których mają podejrzenia. Moc Kłamaczy wzrasta, kiedy wciągają jakąś osobę w to co robią – kiedy odpowiada na ich pytania, daje się nabrać. Jeśli tylko myślimy, że mamy do czynienia z Kłamaczem, musimy przerwać tego typu kontakt i nigdy już z nim nie rozmawiać. Trzeba też powiedzieć o nim rodzicom lub komuś starszemu.**

⁵ zupełnie bezużyteczna, nieinteresująca, czasem niezrozumiała wiadomość mailowa lub wiadomość rozprowadzona za pomocą np. Gadu-Gadu. SPAM zazwyczaj rozsyłany jest do przypadkowo wybranych użytkowników Sieci, którzy otrzymują go bez swojej zgody

3. Bełkot w e-mailu

- » **AjPi po powrocie ze szkoły sprawdziła swoją skrzynkę pocztową i znalazła w niej e-mail od Artura. Miała w klasie kolegę o takim imieniu, więc pomyślała, że to list od niego. Jednak nie został wysłany przez jej kolegę, a w środku były brzydkie, bezsensowne słowa. AjPi nie wiedziała o co chodzi, przestraszyła się i poczuła bardzo nieswojo.**

Prowadzący zadaje dzieciom pytania:

- » **Co się stanie jeśli AjPi odpowie na maila? A co jeśli tego nie zrobi?**
(Jeśli odpowie, raczej na pewno spotka się z reakcją – ponowną obraźliwą wiadomością. Jeśli ją zignoruje, będzie miała spokój).
- » **Czy powinna pokazać list rodzicom?**
(Tak, raczej tak – oni będą wiedzieli, gdzie zgłosić tego typu incydent.)

Po dyskusji prowadzący prosi dzieci o podniesienie rysunku z odpowiednim Sieciuchem, który ukrywał się pod imieniem Artur (Bełkot). Następnie tłumaczy dzieciom, że jeśli kiedykolwiek w Internecie coś je zaniepokoi, wystraszy lub sprawi że poczują się nieswojo, powinny zawsze powiedzieć o tym rodzicom, którym łatwiej będzie podjąć jakieś działania i pokonać Sieciucha.

W podsumowaniu prowadzący powinien opisać sposoby reagowania na Bełkota:

- » **Gdy napotkamy Bełkota lub trafimy na wysłane przez niego treści nie powinniśmy zwracać na niego uwagi. Jeżeli tego nie zrobimy i zaczniemy z nim rozmawiać, naładujemy go dodatkową energią. Bełkot, którego nikt nie zauważa stopniowo traci siły i zaczyna powoli znikać, aż nic z niego nie zostanie.**

4. Kradziej w szkole

- » **Spociak bardzo lubi gry komputerowe. Od dłuższego czasu czeka na nową część ulubionej gry strategicznej „Władca podziemi”. Miał już na nią uzbierane pieniądze i nie mógł się jej doczekać. Do premiery brakowało jeszcze ponad dwa tygodnie, kiedy kolega z klasy Spociaka powiedział mu, że już udało mu się zdobyć tę grę. Na pytanie skąd ją ma, kolega nie potrafił odpowiedzieć, mówił o wujku z firmy produkującej grę, o wersji do testowania. Spociak zauważył, że chłopak nie mówi całej prawdy, jednak ten zaproponował, że może mu przegrać grę na płytę CD.**

Prowadzący zadaje dzieciom pytania:

- » **Co może się stać jeśli zgodzi się na propozycję kolegi?**
(Jeśli w jego domu będzie kontrola legalności oprogramowania, jego komputer może zostać zarekwirowany, a rodzice zapłacą sporą karę.)
- » **Co powinien zrobić Spociak?**
(Nie powinien się zgadzać, ponieważ gra jest prawdopodobnie piracka. Jeśli ktoś kopiuje grę i nie płaci za to – to tak, jakby ktoś przepisał Twoją pracę domową i dostał piątkę, a nie Ty. To jak kradzież.)
- » **Czy kradzież w Internecie różni się czymś od kradzieży w prawdziwym świecie?**
(Różni się tylko metodą działania, poza tym jest taką samą kradzieżą, ściganą przez prawo).

Po dyskusji, która ma doprowadzić do konkluzji, że ściąganie i kupowanie nielegalnych rzeczy jest kradzieżą, prowadzący prosi o podniesienie kartek z rysunkiem odpowiedniego Sieciucha (Kradziej). Następnie informuje dzieci, że w Internecie można znaleźć wiele rzeczy – plików muzycznych, filmów, gier, programów, tekstów. Nie wszystkie można dowolnie ściągać i trzymać na dysku, stanowią one bowiem czyjąś własność i są chronione przez prawo. Piratowi może grozić utrata sprzętu komputerowego lub grzywna! W przypadku multimedialnych lepiej skorzystać z wypożyczalni, a programy mają swoje darmowe odpowiedniki.

4. ZAKOŃCZENIE

Na koniec prowadzący powinien zapoznać dzieci z podstawowymi zasadami bezpieczeństwa proponowanymi przez Sieciaki (Aneks 2, str. 49). Może o nich opowiedzieć lub zaprezentować je w formie prezentacji flash (na stronie Sieciaki.pl). Może też ich przedstawienie powierzyć uczniom.

Następnie, zależnie od możliwości, prowadzący powinien w pracowni komputerowej zaprezentować stronę Sieciaków, omawiając zasady zabawy, prezentując aplikację pulpitu, tłumacząc proces rejestracji, informując o aktualnych konkursach. W trakcie lekcji uczniowie mogą się również zarejestrować w systemie.

Na zakończenie dzieci dostają karty „Sieciakowe Zasady” (Materiały na str. 35) do podpisania oraz inne materiały edukacyjne.

IV – VI SP

Czas zajęć: 2 godziny lekcyjne – 2 x 45 min.

Przygotowanie do zajęć: Jeśli w trakcie zajęć przewidziano prezentację aplikacji Sieciak, prowadzący powinien zadbać o to, żeby na każdym komputerze w pracowni został zainstalowany program.

Materiały potrzebne do realizacji zajęć: Karty Sieciaków i Sieciuchów (powielone) – każde dziecko otrzymuje komplet 8 kart (3A – H, str. 36), 4 komunikaty do ćwiczenia 2 (Materiały, IV-VI SP A – D, str. 37) i Sieciakowe Zasady (Materiały: Sieciakowe Zasady IV - VI na str. 38).

1. WSTĘP

Powitanie i krótki wstęp:

- » **W trakcie dzisiejszych zajęć porozmawiamy o komputerach. Kto z Was używa komputera niech podniesie rękę. Do czego go używacie?**

Prowadzący zapisuje propozycje dzieci na tablicy. Jeśli nie pojawi się wśród nich Internet, prowadzący powinien naprowadzić dzieci na niego.

- » **Wśród propozycji pojawił się Internet. Kto z Was korzysta z niego częściej niż raz w miesiącu? A do czego go używacie?**

Wśród zapisywanych propozycji powinny pojawić się aktywności z następujących kategorii:

- rozrywka (gry, zabawy);
- komunikacja (chat, e-mail, komunikatory, poznawanie ludzi, kontakt ze znajomymi);
- zdobywanie wiedzy, informacji, ściąganie plików (teksty, muzyka, filmy).

Jeśli któraś z powyższych kategorii nie pojawi się, prowadzący powinien naprowadzić na nią uczestników zajęć. Na koniec ćwiczenia prowadzący porządkuje propozycje dzieci wg tych kategorii.

2. PREZENTACJA INTERNETU, SIECIAKÓW I SIECIUCHÓW

Patrz Schemat zajęć, str. 12.

3. HISTORIE

1. Spotkanie

Ćwiczenie polega na tym, że po przeczytaniu kolejnych etapów historii prowadzący prosi uczniów o zdecydowanie jak powinien postąpić bohater – każdy problem jest sformułowany tak, że można udzielić wyłącznie odpowiedzi TAK lub NIE. Po odczytaniu każdego fragmentu zakończonego pytaniem, prowadzący prosi o podniesienie ręki uczniów, którzy uważają, że „TAK”, potem o to samo prosi osoby uważające, że „NIE”. O dalszym przebiegu historii decyduje większość. Po każdym głosowaniu prowadzący powinien poprosić uczniów o uzasadnienie decyzji. Ważne jest, żeby szansę wypowiedzi miały osoby z obu stron. Jeśli pierwsze głosowanie dało wynik bliski remisu lub remis, po dyskusji prowadzący powtarza głosowanie. W trakcie całego ćwiczenia, aby uniknąć sytuacji remisowych, prowadzący powinien brać udział w głosowaniach, jeśli liczba uczniów jest parzysta, i nie brać udziału w przeciwnym przypadku. Po dokonaniu wyboru przez klasę, prowadzący odczytuje kolejny fragment, wyznaczony decyzją uczniów (przechodzi do odpowiedniego numeru). Jeśli są takie możliwości, prowadzący może podzielić pomieszczenie na pół (ci, którzy uważają, że TAK siedzą po prawej, ci, według których NIE – po lewej) i zorganizować zabawę na zasadzie przesiadania się na jedną lub drugą stronę, w zależności od podjętej lub zmienionej decyzji.

Wprowadzenie:

- » **Maciek ma się spotkać z Internetowym znajomym – Rafałem. Znają się od dawna, zaprzyjaźnili się na forum dyskusyjnym dotyczącym ich ulubionej drużyny – Realu Madryt. Znajomość z forum przeniosła się na e-maile, potem do komunikatora. Chłopcy mieli wiele wspólnych zainteresowań, o których rozmawiali już prawie pół roku. Byli w tym samym wieku, mieszkali w tym samym mieście. W końcu postanowili się spotkać, to znaczy Rafał wysunął taką propozycję, a Maciek się zgodził. Mieli razem pójść na spotkanie fanklubu Realu w ich mieście. Rafał należał do niego już od dłuższego czasu i bardzo zachęcał Maćka. Członkowie klubu dostawali fajne gadżety. Mieli się spotkać wieczorem pod budynkiem klubu. Rafał podał na wszelki wypadek swój numer telefonu. Wszystko było już zaplanowane, jednak kiedy Maciek zastanowił się nad tym jeszcze raz, nie był pewien czy zrobić dobrze. Co powinien zrobić Maciek? Pomóżcie mu zdecydować!**

1. Rodzice nie wiedzieli, że Maciek ma w Sieci jakichś znajomych. Czy powinien powiedzieć rodzicom, że ma internetowego kolegę?
TAK – przejście do 2,
NIE – przejście do 3.

2. Rodzice bardzo się ucieszyli, w końcu Maciek nie ma zbyt wielu przyjaciół. Czy Maciek powinien im powiedzieć, że ma zamiar spotkać się z Rafałem?
TAK – przejście do 4,
NIE – przejście do 5.
3. Maciek stwierdził, że nie powie rodzicom o koledze z Internetu. Prawie w ogóle nie znał Rafała i rodzice mogli się gniewać, że przyjaźni się z kimś, kogo nie zna. Pomyślał jednak, że może powie o tym starszemu, pełnoletniemu bratu. Czy powinien to zrobić?
TAK – przejście do 12,
NIE – przejście do 13.
4. Tacie Maćka spodobał się pomysł zapisania się syna do fanklubu Realu Madryt, chociaż sam był wielkim fanem Manchesteru. Rodzice nie mieli nic przeciwko spotkaniu chłopców, chcieli jednak wiedzieć gdzie i o której godzinie się umówili oraz ile może potrwać spotkanie. Czy Maciek powinien im to powiedzieć?
TAK – przejście do 6,
NIE – przejście do 7.
5. Maciek stwierdził, że nie będzie mówił rodzicom o spotkaniu. Prawie w ogóle nie znał Rafała i rodzice mogli się nie zgodzić na to spotkanie. Pomyślał jednak, że może powie o tym starszemu, pełnoletniemu bratu. Czy powinien to zrobić?
TAK – przejście do 12,
NIE – przejście do 13.
6. Okazało się, że spotkanie odbywa się dość późno i daleko od domu Maćka. W związku z tym tata Maćka powiedział, że odwiezie tam syna. Czy chłopak powinien się zgodzić?
TAK – przejście do 8,
NIE – przejście do 9.
7. Maciek nie zdradził szczegółów spotkania rodzicom, stwierdził jednak, że może powie o tym starszemu, pełnoletniemu bratu. Czy powinien to zrobić?
TAK – przejście do 12,
NIE – przejście do 13.
8. Wszystko było już praktycznie uzgodnione, ale mama Maćka mimo wszystko niepokoiła się i stwierdziła, że najlepiej będzie jak zadzwoni i porozmawia z rodzicami Rafała – w końcu nie wiadomo, kto to jest. Czy Maciek powinien dać jej numer, żeby mogła zadzwonić?
TAK – przejście do 10,
NIE – przejście do 11.
9. Odmowa syna nie spodobała się ojcu, wydała mu się podejrzana, stwierdził więc, że Maciek nie może pójść na takie spotkanie, jeśli wstydi się własnego ojca. Rafał też nie mógł zrozumieć, dlaczego Maciek nie chciał się zgodzić, przecież to normalne, że rodzice się o nas troszczą, to żaden wstyd, on sam miał zamiar przyjechać z tatą – w końcu nigdy się nie widzieli i nie wiadomo czy są tymi, za których się podawali. Następne spotkanie fanklubu miało być za miesiąc i chłopcy zaczęli się już do niego przygotowywać.
KONIEC
10. Maciek dał mamie telefon komórkowy do Rafała, ale było mu bardzo głupio. Zadzwoniła i poprosiła, żeby Rafał podał telefon swojej mamie. Po chwili krzyknęła zaskoczona „Tylicka?!? Basia Tylicka??”. Okazało się, że mamy Maćka i Rafała znały się jeszcze ze studiów... O chłopcach i ich spotkaniu rozmawiały tylko chwilę, w końcu klub piłkarski mało je interesował. Chłopcy spotkali się wieczorem, obaj przyjechali z mamami, które czekając na koniec spotkania fan klubu spędziły wieczór pełen wspomnień w pobliskiej kawiarni.
KONIEC
11. Mama Maćka nie mogła pozwolić na takie spotkanie, zdobyła więc numer podstępem, przeglądając archiwum rozmów syna. Zadzwoniła - w słuchawce usłyszała głos mężczyzny w średnim wieku. Spytała, czy może rozmawiać z Rafałem...Po chwili cicho wyraźnie zmieszany mężczyzna powiedział, że „Rafał już tu nie mieszka” i odłożył słuchawkę. Mamie wydało się to bardzo podejrzane. Zabroniła Maćkowi pójść na spotkanie, a wieczorem odbyła z synem poważną rozmowę – o tym co mu groziło, o tym, kim mógł być „Rafał”. Maciek po dyskusji włączył komputer i napisał do „Rafała” – „Oszukiwałeś mnie, moi rodzice zajęli się tą sprawą”. „Rafał” już nigdy się nie odezwał.
KONIEC
12. Brat Maćka, Andrzej, bardzo się ucieszył, że ten znajduje sobie kolegów w Sieci, sam poznał w ten sposób swoją narzeczoną. Stwierdził jednak, że tak naprawdę nie wiadomo, kto jest po drugiej stronie, powinien więc udać się na to spotkanie z bratem i upewnić się, że nic mu nie grozi. Czy Maciek powinien się na to zgodzić?
TAK – przejście do 14,
NIE – przejście do 15.

13. Maciek wstydził się pójść na spotkanie z rodzicami, głupio mu było również pójść z bratem. Pomyślał jednak, że mógłby zaproponować wybranie się na spotkanie fanklubu swojemu najlepszemu koledze z klasy. Czy Maciek powinien poprosić go, żeby poszedł z nim na spotkanie?

TAK – przejście do 18,

NIE – przejście do 15.

14. Andrzej zawiózł Maćka samochodem. Pod budynkiem, w którym miało się odbyć spotkanie czekał niewysoki chłopiec w wieku Maćka. Andrzej trzymał się nieco z tyłu i nie było widać, że jest tu z Maćkiem. Kiedy mijali witających się chłopców, usłyszał „Super wreszcie Cię poznać, Maciek, może chciałbyś grać w naszej drużynie, mamy zespół grający w lidze szóstek piłkarskich. Z tego co pisałeś jesteś niezłym bramkarzem, więc mógłbyś się nam przydać”.

KONIEC

15. Nadszedł wieczór, Maciek szykował się na spotkanie. Wprawdzie o spotkaniu wiedział brat, ale mimo wszystko Maciek miał jakieś złe przeczucia. Czy powinien pójść na spotkanie?

TAK – przejście do 16,

NIE – przejście do 17.

16. Maciek stał pod budynkiem, w którym miało się odbyć spotkanie, prawie pół godziny, a Rafał wciąż się nie zjawiał. Musiał też źle zapisać numer komórki, bo telefon nie odpowiadał. Nagle z pobliskiego podwórka wyszło dwóch starszych chłopców, którzy podeszli szybkim krokiem do Maćka. „Wyskakuj z komórki” syknął jeden z nich, a pod Maćkiem ugięły się nogi. „Aaa... aaale ja nie mam”, próbował skłamać, ale sam słyszał, że nie brzmiało to wiarygodnie. Spotkanie skończyło się stratą komórki, portfela i zegarka. Nie było więc także, Maciek słyszał, że takie historie kończą się czasem o wiele gorzej. O wszystkim powiedział rodzicom, już raz ukrył coś przed nimi i nie skończyło się to najlepiej. Nie byli bardzo zdenerwowani, chociaż bez kary się nie obyło, ale wiedział że na nią zasłużył. Gorsze od kary było to, że Maciek wyraźnie odczuwał, że rodzice ufają mu trochę mniej, szczególnie uwagę zwracając na to, co robi w Sieci, z kim się tam zadaje. Maciek nie wiedział, czy „Rafał” był jednym z chłopców, którzy go napadli, ale znajomy z Sieci nigdy się już nie odezwał.

KONIEC

17. Maciek nie poszedł na spotkanie. Wysłał Rafałowi SMSa, że nie może się dziś spotkać. SMS prawdopodobnie nie doszedł, bo Maciek nie otrzymał raportu o dostarczeniu wiadomości. Godzinę po wyznaczonym terminie spotkania Rafał odezwał się na gadu gadu. Był bardzo niegrzeczny, wyzywał Maćka, używał przekleństw. Maciek stwierdził, że dobrze zrobił rezygnując z tej znajomości. Nie odpisał, zamknął okno programu i zablokował użytkownika, który przedstawiał się jako Rafał.

KONIEC

18. Maciek namówił Jurka, kolegę z klasy, żeby poszedł z nim na spotkanie. Jurek z kolei namówił swojego sąsiada, który również był fanem Realu. Poszli więc na spotkanie we trzech. Kiedy zbliżali się do wyznaczonego miejsca spotkania, Maciek wyprzedził chłopców, żeby móc samemu zapoznać się z Rafałem. Na miejscu nie było jednak nikogo, kto mógłby nim być, w pobliżu stał tylko jakiś mężczyzna w wieku rodziców Maćka, który podeszedł do chłopca, kiedy tylko go zauważył. „Cześć. Maciek, prawda? Jestem wujkiem Rafała, on się czymś zatrut i niestety nie mógł się pojawić, ale poprosił żebym przyszedł za niego. Może chciałbyś go odwiedzić? Mieszkamy niedaleko...”. W tym momencie do Maćka dołączyli pozostali chłopcy. Wujek Rafała trochę się zdziwił, po czym spojrzał na zegarek i twierdząc, że zapomniał o jakimś ważnym spotkaniu bardzo szybko się oddalił. Po powrocie ze spotkania, które było bardzo udane, Maciek chciał się dowiedzieć, jak czuje się Rafał. Chłopak nie odpowiadał jednak na pytania, telefon, który podał nie odpowiadał. Może nie było żadnego Rafała, a ten „wujek” to oszust? Maciek stwierdził, że udanie się na spotkanie w towarzystwie kolegów było bardzo dobrym pomysłem.

KONIEC

Prowadzący po zakończeniu historii podsumowuje zasady bezpieczeństwa, które powinny być zachowane przy kontaktach w Sieci i spotkaniach w świecie rzeczywistym z osobami znanymi jedynie z Internetu:

- **należy posługiwać się Nickiem (pseudonimem), niezawierającym żadnych informacji osobowych,**
- **nie należy podawać danych osobowych, takich jak imię i nazwisko, adres, numer telefonu, numer szkoły,**
- **nie należy przysyłać swoich zdjęć,**
- **o ewentualnym spotkaniu i o każdym niepokojącym wydarzeniu w Sieci powinni być poinformowani rodzice,**
- **na spotkanie nie można iść samotnie, najlepiej zabrać na nie zaufaną osobę dorosłą, starsze rodzeństwo lub pójść na nie ze znajomymi,**
- **należy umówić się w miejscu publicznym.**

2. Komunikatory

Prowadzący dzieli uczniów na cztery grupy. W czasie ćwiczenia dzieci zastanawiają się, jak powinna postąpić osoba, która otrzymała przez komunikator wiadomość od nieznajomej osoby, a następnie prezentują reszcie klasy swoje uzasadnienie. Po krótkim wprowadzeniu do ćwiczenia, prowadzący rozdaje uczniom materiały – treść otrzymanych wiadomości i daje im kilka minut na pracę w zespołach.

- » **Na pewno wiele z Was korzysta z komunikatorów internetowych, jak np. gadu gadu czy tlen. Często zdarza się w nich, że otrzymujemy komunikaty od osób, których nie znamy. Chciałbym, żebyście zastanowili się teraz jak należy w takich sytuacjach postępować. Każda grupa otrzyma komunikat i będzie miała kilka minut na zastanowienie się nad sposobem reakcji. Następnie zaprezentujecie reszcie klasy swoją decyzję, uzasadniając ją.**

Treść wiadomości:

Zimbabwe: Cześć:) Miałem się odezwać, moja strona jest już gotowa, nie zapomnij na nią zajrzeć!
A, nie podałem adresu, oto on: www.mojastrona.pl

Uczniowie powinni stwierdzić, że należy zamknąć okno tej wiadomości, nie klikając na przesłany link. Prowadzący powinien przy tej okazji wprowadzić pojęcie SPAMu. SPAM – zupełnie bezużyteczna, nieinteresująca, czasem niezrozumiała wiadomość mailowa lub wiadomość rozprowadzona za pomocą komunikatora internetowego. SPAM zazwyczaj rozsyłany jest do przypadkowo wybranych użytkowników Sieci, którzy otrzymują go bez swojej zgody. Po dyskusji prowadzący prosi uczestników o zastanowienie się, który z Sieciuchów może być odpowiedzialny za tego typu wiadomości. W tym przypadku jest to Śmieciuch.

Olaf: Ty głupku, wiem gdzie mieszkasz, przyjadę do ciebie i zobaczysz!!!

Grupa powinna dojść do wniosku, że nie ma sensu odpowiadać na tego typu zaczepki. Najlepiej poinformować też o tym rodziców. Jeśli nie wspomnieli o tym uczniowie, prowadzący mówi, że tego typu komunikaty są wysyłane do przypadkowych osób, a ten, kto je wysyła, zwykle nie wie, kto przeczyta to co napisał. Po dyskusji prowadzący prosi uczestników o zastanowienie się, który z Sieciuchów może być odpowiedzialny za tego typu wiadomości (uczniowie mają karty postaci rozdane na początku zajęć). W tym przypadku jest to Bełkot.

Gnoll: Siemka, chcesz mieć najnowszą gierkę strategiczną?
Od niedawna jest w sklepach, ale możesz ją ściągnąć ze strony: www.superowskiegry.pl/Gra.exe. I NIE BĘDZIESZ MUSIAŁ PŁACIĆ!!

Uczestnicy powinni stwierdzić, że to nielegalne i nie powinni pobierać tej gry.

Jeśli nie dojdą do takich wniosków, prowadzący informuje uczniów, że w Internecie można znaleźć wiele rzeczy – pliki muzyczne, filmy, gry, programy, teksty. Nie wszystkie można dowolnie ściągać i trzymać na dysku, stanowią one bowiem czyjaś własność i są chronione przez prawo. Piratowi może grozić np. utrata sprzętu komputerowego lub grzywna! W przypadku multimediiów lepiej skorzystać z wypożyczalni, programy mają swoje darmowe odpowiedniki – lista w serwisie Sieciaki.pl!

Po dyskusji prowadzący prosi uczestników o zastanowienie się, który z Sieciuchów może być odpowiedzialny za tego typu wiadomości. W tym przypadku jest to Kradziej.

Zenon: Cześć, jestem kolegą Twojego taty.
Mam do Was dzisiaj wpaść, czy możesz mi przypomnieć adres, bo gdzieś zgubiłem?

Uczestnicy powinni dojść do wniosku, że nie mogą podać adresu, a wiadomość powinni pokazać rodzicom.

Jeśli nie pojawią się uwagi dotyczące ochrony danych osobowych, prowadzący powinien uzupełnić: w Internecie nie możemy podawać swoich danych, takich jak prawdziwe imię i nazwisko, adres, numer telefonu czy numer szkoły. Należy się postugiwać nickiem, który nie pozwala dowiedzieć się o nas niczego, np. wieku. To ustrzeże nas przed Kłamaczem.

Zakończenie ćwiczenia:

- » **A czy jest sposób na uniknięcie komunikatów od nieznajomych osób?**
(Burza mózgów). Jeśli uczniowie nie wymyślą takiego rozwiązania, prowadzący powinien je podać:
- » **Każdy komunikator zapewnia możliwość blokowania wiadomości od osób spoza naszej listy. Wybierając tę opcję unikniemy niepożądanych wiadomości!**

4. ZAKOŃCZENIE

Na koniec prowadzący powinien zapoznać dzieci z podstawowymi zasadami bezpieczeństwa proponowanymi przez Sieciaki. Może o nich opowiedzieć (Aneks 2, str. 49 i Aneks 2A, str. 51) lub zaprezentować je w formie prezentacji flash (na stronie Sieciaki.pl). Może też ich przedstawienie powierzyć uczniom. Po czym dzieci dostają karty „Sieciakowe Zasady” (Materiały na str. 38), w które wpisują ustalone zasady bezpieczeństwa. Następnie, zależnie od możliwości, prowadzący powinien w pracowni komputerowej zaprezentować stronę Sieciaków, omawiając zasady zabawy, prezentując możliwości aplikacji pulpitu, tłumacząc proces rejestracji, informując o aktualnych konkursach. Jeśli uczniowie chcą, w trakcie lekcji mogą się również zarejestrować w systemie. Po zakończeniu zajęć uczniowie otrzymują od prowadzącego materiały edukacyjne.

Gimnazjum

Czas zajęć: 2 godziny lekcyjne – 2 x 45 min.

Przygotowanie do zajęć: Jeśli w trakcie zajęć przewidziano prezentację aplikacji Sieciak, prowadzący powinien zadbać o to, żeby na każdym komputerze w pracowni został zainstalowany program.

Materiały: Powielone karty Sieciaków i Sieciuchów – każde dziecko otrzymuje komplet 8 kart (Materiały 3 A–H, str. 36). Materiały do ćwiczenia 1 (dla każdego ucznia, Materiały Gimn 1 A–D, str. 39–40), Materiały do ćwiczenia 2 (dla każdej z grup, Materiały Gimn 2 A – B, str. 41), Karta „Zasady bezpieczeństwa w Sieci” (Materiały Gimn 3, str. 42)

1. WSTĘP

Powitanie dzieci i wstęp:

- » **Porozmawiamy dzisiaj o komputerach i Internecie. O tym, że są to bardzo pożyteczne narzędzia nie trzeba chyba nikogo przekonywać. Jednak używając go bardzo często zapominamy, że może być również źródłem zagrożeń. Chciałbym żebyśmy porozmawiali dzisiaj o tym jak ważny jest dla nas Internet, co możemy dzięki niemu zrobić, ale też w jaki sposób ustrzec się przed niebezpieczeństwami, które w nim czyhają. Zajmijmy się najpierw samym komputerem. Można się uczyć, bawić i pracować przy jego pomocy. Jakie mamy dzięki niemu możliwości? Wymieńcie wszystko, co Wam przychodzi do głowy.**

Prowadzący zapisuje propozycje uczniów na tablicy w trzech kolumnach: Nauka, Rozrywka, Praca.

- » **Mając komputer możemy również korzystać z Internetu. Co możemy robić dzięki Internetowi?**

Prowadzący zapisuje propozycje dzieci w czwartej rubryce – „Internet”. Ważne jest, aby znalazły się tam takie pozycje, jak:

- komunikowanie się z innymi osobami,
- zdobywanie informacji,
- poznawanie nowych ludzi,
- pobieranie plików.

Jeśli uczniowie ich nie zgłoszą, prowadzący powinien ich na nie naprowadzić.

2. PREZENTACJA INTERNETU, SIECIAKÓW I SIECIUCHÓW

Patrz Schemat zajęć, str. 12.

3. HISTORIE

1. Kłamacz

Instrukcja: Uczniowie pracują w parach (w przypadku nieparzystej liczby osób prowadzący powinien wykonać ćwiczenie z jednym z uczniów). Każda para otrzymuje:

- polecenia i informacje do ćwiczenia dla wszystkich dzieci (Materiały Gimn 1A, Gimn 1B i Gimn 1C, str. 39) – dla każdej osoby w parze;
- „Rozmowę” (Gimn 1D, str. 40) – jedną na parę.

Osoba A z każdej pary będzie osobą poddawaną manipulacji. Zadaniem partnera z pary - B będzie zdobycie informacji – danych osobowych. Ćwiczenie to ma na celu uświadomienie dzieciom, że kontakty w Internecie niosą ze sobą wiele zagrożeń, w związku z czym potrzebne jest tu stosowanie podstawowych zasad bezpieczeństwa. Forma ćwiczenia ma im uzmystwić metody działania pedofilów i innych przestępców działających w Sieci. Wczucie się w rolę manipulantą, i poddanie się (lub nie) manipulacji drugiej strony, mają uzmystwić dzieciom, że niektóre zachowania w Sieci mogą być ryzykowne, bo nie wiadomo, kto tak naprawdę jest po drugiej stronie. Ćwiczeniu ma towarzyszyć dyskusja o metodach działania osób o złych zamiarach, prowadząca do wyprowadzenia bezpiecznych zasad zachowania się podczas kontaktów z ludźmi znanymi tylko ze świata wirtualnego.

Ważne: Dla osób z grupy A przygotowano dwa zestawy materiałów, w zależności od tego, jakiej płci jest dziecko, które trafia do tej właśnie grupy w parze. Prowadzący powinien mieć przygotowaną odpowiednią liczbę zestawów obu typów. W związku ze specyfiką roli B zestaw dla tej grupy jest ujednolicony.

Wstęp:

- » Internet jest świetnym narzędziem do komunikowania się z innymi ludźmi. Komunikacja przez Internet jest jednak inna niż ta znana ze świata realnego. Przeprowadzimy teraz ćwiczenie w parach, które pokaże nam kilka aspektów tego sposobu komunikacji. Waszym zadaniem będzie wczuć się w rolę postaci, których opis dostaniecie na kartkach.

Zarys historii:

- » Bohaterowie tej historii nie znają się, ale dzięki Internetowi mają szansę zostać przyjaciółmi. „Terier” uczestniczy w forum dyskusyjnym o psach i chce porozmawiać z innym jego uczestnikiem, który ma takiego samego psa.

Informacja wręczona uczniom A na karteczkach (Ania – wersja dla dziewczyny):

Ania bardzo często korzysta z komunikatora, rozmawia za jego pośrednictwem ze znajomymi ze szkoły, rodziną, poznaje też sporo nowych koleżanek i kolegów. Dzisiaj po powrocie ze szkoły, jak zwykle włączyła komputer. Wtedy, na gadu gadu, odezwał się do niej ktoś spoza jej listy kontaktów. „Terier”, bo taki miał nick, wydawał się być miły. Spróbuj odegrać rolę Ani i porozmawiaj z „Terierem”, który może się okazać fajnym kolegą lub koleżanką. Aby rozmowa była wiarygodna, na pewno przyda Ci się kilka informacji o tym, kim jest Ania:

Imię i nazwisko: Anna Lipiec

Nick: Fox

Wiek: 13 lat

Miejsce zamieszkania: ul. Walecznych 59, Warszawa

Numer szkoły: Gimnazjum nr 5 w Warszawie

Numer telefonu domowego: (22) 672 65 86

Zainteresowania: psy, jazda konna, muzyka.

Ulubiony zespół muzyczny: Arka Noego

Ulubiony film: Matrix

Ulubiona książka: Harry Potter i Komnata Tajemnic

Ulubione miejsce w Sieci: Sieciaki.pl

Ulubiona gra komputerowa: Sims 2

Zwierzęta: pies foxterier (imię: Czempion)

Informacja wręczona uczniom A na karteczkach (Rafał – wersja dla chłopców):

Rafał bardzo często korzysta z komunikatora, rozmawia za jego pośrednictwem ze znajomymi ze szkoły, rodziną, poznaje też sporo nowych koleżanek i kolegów. Dzisiaj po powrocie ze szkoły, jak zwykle włączył komputer. Wtedy, na gadu gadu, odezwał się do niego ktoś spoza jego listy kontaktów. „Terier”, bo taki miał nick, wydawał się być fajny. Spróbuj odegrać rolę Rafała i porozmawiaj z „Terierem”, który może się okazać fajnym kolegą lub koleżanką. Aby rozmowa była wiarygodna, na pewno przyda Ci się kilka informacji o tym, kim jest Rafał:

Imię i nazwisko: Rafał Lipiec

Nick: Fox

Wiek: 13 lat

Miejsce zamieszkania: ul. Walecznych 59, Warszawa

Numer szkoły: Gimnazjum nr 5 w Warszawie

Numer telefonu domowego: (22) 672 65 86

Zainteresowania: psy, jazda konna, muzyka.

Ulubione zespół muzyczny: Arka Noego

Ulubiony film: Matrix

Ulubiona książka: Harry Potter i Komnata Tajemnic

Ulubione miejsce w Sieci: Sieciaki.pl

Ulubiona gra komputerowa: Sims 2

Zwierzęta: pies foxterier (imię: Czempion)

Informacja wręczona uczniom B na karteczkach (Terier – wersja dla obu płci):

„Terier” wcale nie jest tym, za kogo się podaje. Jest przestępcą, który chce kogoś oszukać. Nie ma psa i na forum o psach trafił przypadkowo. Spróbuj wymyślić jak prowadziłby rozmowę, gdyby chciał się dowiedzieć o swoim rozmówcy jak najwięcej. Poprowadź rozmowę tak, jak poprowadziłby ją „Terier”. Postaraj się dowiedzieć:

- jak ma na nazwisko?
- ile ma lat?
- gdzie mieszka (adres)?
- do jakiej chodzi szkoły?
- jaki ma numer telefonu domowego?

Pamiętaj jednak, żeby robić to w sposób, który nie wzbudzi jej podejrzeń! Pytaj o inne rzeczy, o zainteresowania, ulubionych artystów, książki, gry czy filmy. Możesz spróbować porozmawiać o psach, skoro wiesz jakiego ma rozmówca. Mów też trochę o „sobie”, żeby wzbudzić zaufanie. Oczywiście rozmówca nie może się dowiedzieć kim „Terier” jest naprawdę, podawaj więc zmyślane dane. Najlepsze będą takie, które wzbudzą zaufanie rozmówcy!

Osoby A otrzymują z materiałami początek rozmowy w komunikatorze z miejscami na uzupełnienie. Piszą pierwszą kwestię. Następnie przekazują kartki drugiej osobie i wymieniając się prowadzą konwersację. Prowadzący przeznacza na to 15 – 20 minut. Konwersacja powinna się zmieścić w tabeli, którą otrzymują dzieci – materiały (Gimn 1D)

Początek rozmowy

Terier: Cze, mam twój numer gg z forum o psach. W profilu było napisane, że masz foxteriera. Ja też mam małego foxa :) możemy chwilę pogadać? :)

Po zakończeniu konwersacji prowadzący powinien wyjaśnić o co chodziło w zabawie – jedna osoba miała oszukiwać drugą, żeby zdobyć informacje o niej. Zadaje pytanie, kto uzyskał pięć informacji, kto cztery, itd. Następnie rozpoczyna dyskusję, poruszając poniższe tematy:

- Co robił „Terier” starając się „wyciągnąć” informacje?
- Jak zachowywała się osoba zaczepiona przez „Teriera”?
- Czy coś wzbudziło jej podejrzenia? A czy coś powinno?
- Kim mógł być naprawdę „Terier”?
- Jak mogła skończyć się ta historia? Do czego „Terier” mógł wykorzystać zdobyte informacje?
- Wracając do nazw złych użytkowników Internetu – którym rodzajem Sieciucha był „Terier”?
- Co powinna zrobić osoba zaczepiona przez „Teriera”? O czym trzeba pamiętać w kontakcie z nieznajomymi w Internecie?

2. Kradziej

W czasie ćwiczenia uczniowie mają zastanowić się, jak można legalnie korzystać z możliwości oferowanych przez komputer. Prowadzący dzieli klasę na małe zespoły (2 – 5 osób), a następnie czyta lub rozdaje powieloną historię (Materiały, Gimn 2A, str. 41):

Radek ma komputer od bardzo dawna. Robi na nim wiele rzeczy. Gra w gry komputerowe, tworzy grafikę i muzykę, ogląda filmy, słucha muzyki za pośrednictwem komputera. Radek ściągnął to wszystko z Internetu. Robiłby to nadal, ale ostatnio kolega z klasy opowiedział mu historię, która mu się przytrafiła. W jego bloku pojawiła się policja, która sprawdzała legalność posiadanego oprogramowania i plików. Kolega, podobnie jak Radek, ściągał wszystko z Internetu i nie przejmował się tym, czy jest to legalne czy nie. W konsekwencji zarekwirowano mu komputer oraz wszystkie płyty CD z pirackimi nagraniami, filmami, gramami i programami, a rodzice kolegi muszą zapłacić bardzo wysoką karę. Radka bardzo wystraszył fakt, że mógłby stracić komputer.

Po zapoznaniu uczniów z historią, prowadzący rozdaje uczniom materiały (Gimn 2B, str. 41) i wprowadza w ćwiczenie:

- » Zastanówcie się co powinien zrobić Radek. Co byście mu zaproponowali, żeby nadal mógł robić rzeczy, które robi, bez ryzyka, że straci komputer? Na kartkach, które dostaliście znajduje się lista rzeczy nielegalnych używanych przez Radka. Pomyślcie w jaki sposób Radek mógłby robić to co robi, nie łamiąc prawa i płacąc jednocześnie jak najmniej lub wcale. Swoje propozycje zapiszcie w tabelce.

Obejrzenie filmu	
Posłuchanie muzyki	
Skorzystanie z programu (np. do tworzenia grafiki)	
Granie w grę	

Prowadzący daje uczniom kilka minut, po czym rozpoczyna dyskusję z elementami burzy mózgów i zapisywaniem propozycji dzieci na tablicy. Dyskutowane są kolejno wszystkie elementy:

Film – wśród propozycji powinny pojawić się np.

- Skorzystanie z wypożyczalni,
- Składka z kolegami i wspólne oglądanie.

Muzyka

- Słuchanie radia internetowego z ulubioną muzyką,
- Kupowanie pojedynczych piosenek w internetowym sklepie muzycznym.

Programy

- Korzystanie z darmowych wersji oprogramowania - większość programów ma swoje darmowe odpowiedniki.

Prowadzący powinien zapoznać uczniów z podstawowymi rodzajami licencji:

- GNU (GPL – Powszechna Licencja Publiczna) – programy darmowe, których autor upublicznia kod źródłowy, a więc umożliwia użytkownikom dokonywanie zmian;
- Freeware – program darmowy (często tylko do użytku domowego);
- Shareware – to licencja programów, których działanie ograniczone jest czasowo lub funkcjonalnie. Licencja określa dokładnie w jaki sposób można używać programu bez wnoszenia za niego opłaty;
- Adware – licencja programów, za które nie trzeba wnosić opłaty, ale producent umieszcza w nim reklamy. Zazwyczaj istnieje możliwość wniesienia opłaty i wyłączenia reklam.

Gry

- Korzystanie z gier darmowych,
- Kupowanie wspólnie z kolegami i wymienianie się.

3. Zagrożenia w Sieci

- » **Teraz chciałbym, żebyśmy wspólnie zastanowili się nad tym, jakie zagrożenia mogą na nas czyhać w Sieci? Dlaczego surfowanie po Internecie może być niebezpieczne?**

Prowadzący pozwala na swobodną dyskusję, a zgłaszane pomysły zapisuje na tablicy. Ważne jest, żeby pojawiły się tam takie zagrożenia, jak:

- Niechciane i nieodpowiednie treści,
- Zagrożenie ze strony innych ludzi w prawdziwym świecie,
- Nękanie w Internecie,
- Łamanie prawa/straty finansowe,
- Uzależnienie od Internetu.

- » **Dziękuję za wszystkie Wasze propozycje. Chciałbym, żebyście teraz podzielili się na 4-osobowe grupy i zastanowili się, co należy robić, żeby w Internecie czuć się bezpiecznym. Opracujcie w punktach plan bezpieczeństwa w Sieci.**

Prowadzący daje uczniom około 10 minut na pracę w grupach, po czym prosi o wyłonienie przedstawicieli grup, którzy zaprezentują przed klasą pomysły zespołu (każda grupa wyłania dwie osoby – jedną, która będzie omawiała wypracowane punkty, i drugą, która zapisze je na tablicy). Grupy po kolei prezentują wyniki swojej pracy. Po zaprezentowaniu wszystkich wyłaniany jest zestaw najważniejszych zasad, które dzieci zapisują na kartkach „Zasady bezpieczeństwa w Sieci” (Materiały str. 42). Jeśli prowadzący uzna, że wypracowane przez dzieci zasady bezpieczeństwa nie są pełne, może zaprezentować i omówić (lub przedyskutować z dziećmi) zasady bezpieczeństwa „INTERNET” (str. 51).

4. ZAKOŃCZENIE

W zależności od czasu i możliwości technicznych, prowadzący może zapoznać dzieci z projektem Sieciaki i ogłosić konkursy związane z bezpieczeństwem w Sieci (aktualna lista konkursów znajduje się na stronie Sieciaki.pl w dziale Ekstra konkursy).

Na zakończenie prowadzący wręcza wszystkim uczniom materiały edukacyjne.

Sprawozdanie

Zależy nam na tym, abyś przestał do Fundacji Dzieci Niczyje wypełnione Sprawozdanie (str. 43). Jeśli chciałbyś, abyśmy przestali Ci zaświadczenie dotyczące aktywnego udziału w programie, zaznacz odpowiednie pole w formularzu, a do przesyłanego listu dołącz zaadresowaną kopertę zwrotną.

Poniższy rozdział zawiera wskazówki dotyczące metodyki prowadzenia warsztatów, wytyczne związane z tematyką komputera i Internetu oraz opis etapów rozwojowych dzieci, które mogą być pomocne w trakcie prowadzenia zajęć, zwłaszcza osobom o mniejszym doświadczeniu pedagogicznym.

Rola prowadzącego

Rola prowadzącego jest bardzo ważna, gdyż dajesz im przykład – zatem nie krytykuj, nie wyśmiewaj, a szanuj ich zdanie, nawet, gdy jest inne niż Twoje. Zadbaj o to, abyś prowadząc zajęcia pokazał dzieciom pozytywne strony Internetu. Musisz mówić również o niebezpieczeństwach, ale „alternatywnie”, tzn. nie strasz, tylko ucz, jak rozpoznawać niebezpieczeństwa, jak reagować w bezpieczny sposób.

Młodsze dzieci nauczysz, jak reagować odruchowo, bo mają małą wiedzę na temat zagrożeń, a jeszcze mniej doświadczeń. Starszym pokaż, że szanujesz ich pomysły, ale podsuń rozwiązania, które są alternatywne, a zarazem mniej ryzykowne. Spraw, aby dzieci po spotkaniu z Tobą miały wrażenie, że w dużej mierze same doszły do tego czego dowiedziały się na zajęciach.

Pamiętaj!

- nie oceniasz;
- zmieniasz ton, dostosowujesz go do tego, o czym mówisz;
- mów wyraźnie;
- nie stój w miejscu, zmieniasz pozycję ciała i intonację głosu, gdy chcesz coś podkreślić;
- albo... stój w miejscu – nie podchodź do każdego przeszkadzającego, zwróć mu uwagę ze swojego miejsca;
- dziękuj;
- zapamiętaj imiona – rozdaj karteczki, poproś o napisanie swego imienia i przyklejenie ich do ubrania (mogą wymyślać sobie inne imiona, uśmiechnij się wtedy);
- zwracaj się do uczniów po imieniu;
- doceniasz wypowiedzi;
- nie wyśmiewaj wypowiedzi;
- nie krzycz;
- nie strasz i nie groź np. „bo cię wyrzucę z sali”;
- bądź otwarty na pytania dotyczące tematu;
- zaproponuj czas po zajęciach dla tych, którzy chcą z Tobą porozmawiać;
- nie przesadzaj ze swobodą;
- nie mów slangiem, staraj się być naturalny;
- proś o ciszę;
- czekaj na ciszę, nawet długo;
- gdy ktoś mówi za długo – pytaj innych, co oni na ten temat sądzą;
- gdy dostajesz krótkie odpowiedzi poproś o ich rozwinięcie – „Czemu tak myślisz?, „To ciekawe, opowiedz o tym więcej.”;
- używaj otwartych pytań;
- gdy któryś z uczniów rozbawia innych zwróć na niego krótko uwagę, może chce Ci powiedzieć coś ważnego.
- gdy ktoś przeszkadza – zwróć mu uwagę i spytaj, co chciałby powiedzieć – pamiętaj, że ważne w grupie są wyróżniające się osoby, nawiąż z nimi kontakt; nie pytaj, czemu przeszkadza!;
- zakończ – podziękuj, podsumuj.

• Metody, jakimi będziesz się posługiwał

BURZA MÓZGÓW – ta metoda to podanie wielu propozycji w krótkim czasie, bez sztywnych schematów myślowych – zapewnia udział wszystkim; zapisuj, a nie oceniasz żadnego z pomysłów, zachęcaj do poddawania nawet najdziwniejszych propozycji; zebrania jak największej liczby pomysłów.

PRZECYTANIE OPOWIADANIA – wyraźnie przeczytaj historię ze scenariusza, zmieniaj ton, utrzymuj kontakt wzrokowy ze słuchaczami w przerwach czytania. Lepiej żebyś to Ty czytał, uczniowie mogą się wygłupiać przy czytaniu, a poza tym czytają cicho.

DYSKUSJA – wywołaj dyskusję, wówczas uczniowie są bohaterami spotkania. Nie oceniasz wypowiedzi, ale zadbaj o kulturę dyskusji.

PRACA W MAŁYCH GRUPACH – grupy nie powinny być zbyt liczne, bo wtedy znajdą się osoby, które nie będą pracować.

KRZESŁA W KOLE – ustawiając w ten sposób krzesła nie ma ostatniej ani pierwszej ławki, wszyscy są do Ciebie zwrócenii twarzami, a dzieciom trudno wtedy stworzyć osobną grupkę rozmawiającą na inny temat.

Wiedza o Internecie

- Przeczytaj uważnie rozdział poświęcony Internetowi w części „O problemie”, zajrzyj również na stronę www.dzieckowsieci.pl, gdzie podstawowe zagadnienia z zakresu wiedzy o Internecie zostały szczegółowo omówione;
- Jeśli pada nazwa strony lub gry, której nie znasz – nie udawaj eksperta i nie pisz w sposób, który wydaje Ci się właściwy. Jeśli nie masz pewności – zapytaj, najlepiej tak, aby dziecko chciało się pochwalić – „Możesz podać dokładny adres, bo brzmi ciekawie?” W tym przypadku niewiedza nie jest grzechem, popełnienie błędu obniża zaś Twoją wiarygodność jako autorytetu.

Wskazówki dotyczące typowych zachowań dzieci w poszczególnych przedziałach wiekowych, które ułatwią im pracę w trakcie przeprowadzanych zajęć.

II – III klasa szkoły podstawowej

Dzieci w tym wieku charakteryzuje łatwość przyswajania norm i wartości oraz myślenie konkretno – obrazowe, w związku z czym scenariusz zawiera wiele elementów urealnających omawiane sytuacje – plansze, rysunki postaci. Z racji charakterystycznej dla tego etapu rozwoju, wysokiej aktywności ruchowej oraz problemów z koncentracją uwagi należy stosować zajęcia ze zróżnicowanymi ćwiczeniami oraz elementami zabaw ruchowych. 6,7,8-latkowie nie umieją jeszcze czerpać satysfakcji z pracy grupowej oraz są wrażliwi na brak gratyfikacji, dlatego też zadania im proponowane muszą być łatwe, bazujące na tym, co już wiedzą oraz ułożone w taki sposób, aby każde dziecko mogło wykonać zadanie na zajęciach samo. Ponadto należy pamiętać, że bardzo ważna dla dziecka jest akceptacja jego pomysłów.

IV – VI klasa szkoły podstawowej

IV – VI klasa to czas, gdy rodzice przestają być najważniejsi dla dzieci, a wzorem stają się osoby w tym samym wieku albo kilka lat starsze. Dzieci zwracają wtedy uwagę na kontakty społeczne – relacje z innymi. Ważna jest dla nich ich pozycja w grupie. IV, V klasa to początek różnych „dziwnych” zachowań – będziesz miał możliwość zauważyć, że chłopcy w tym wieku zakładają kluby przeciw dziewczynkom – czyli łączą się w grupy tej samej płci. Tak naprawdę jesteś świadkiem kształtowania się ich tożsamości płciowej. Młodzi ludzie są wtedy bardzo wrażliwi na punkcie wyglądu, pragną za wszelką cenę nie być postrzeganym jak osoba przeciwnej płci. Chłopcy zrobią wszystko, aby tylko nie usiąść w ławce z dziewczynką, nie mieć ubrań „dziewczyńskich”, zaś dziewczynki stroją się. Wtedy też łączą się w pary „papuzki nierozłączki”. Ważne dla nich jest to, jak wypadają na tle grupy. Ciężko przeżywają negatywne oceny ze strony klasy, a bardzo ważne stają się nagrody w postaci akceptacji ich zachowań.

Dlatego istotne przy prowadzeniu zajęć jest, aby dzieci mogły pracować w małych grupach, w dobranym i akceptowanym przez siebie składzie. Ważne jest także, aby mogły prezentować na tle klasy to, co ustaliły w grupach. Jeśli każdy z nich uznaje siebie za lidera (potrzebuje zauważenia) może mieć trudność z wysłuchiowaniem innych. Dlatego też wypowiedzi muszą być krótkie. Wybieranie najlepszych pomysłów może być trudne dla tych, których propozycje nie zostaną docenione. Bądź wrażliwy na tym punkcie. Często odnoś się do opinii grupy, chwal i zauważaj to, co dobre, podkreślając, że opinie mogą być różne.

VI klasa szkoły podstawowej

Pamiętaj, że im „starsza” klasa tym większa wiedza uczestników zajęć na temat Internetu. Uczniowie mają bogatsze doświadczenia jeśli chodzi o kontakty nawiązywane przez Internet. Daj im odczuć, że korzystasz z ich wiedzy, pozwól im mówić. Twoim zadaniem jest układanie ich wiedzy, wartościowanie ich doświadczeń. Istotne stają się dla dzieci przyjaźnie. Pamiętaj także, że dzieci w tym wieku uczą się psychospołecznie, czyli wtedy, gdy mają możliwość uczestniczenia w relacjach społecznych. Wiek dojrzewania jest niekiedy wiekiem wstydu; trudno jest występować pojedynczo, dużo bezpieczniejsze może wydać się „ja tylko z Anią” albo „my we dwóch”. Można wykorzystać wartość relacji przyjacielskich do ustalenia zasad bezpieczeństwa poruszania się w Internecie – np. co Ci doradzi Twój przyjaciel?

Gimnazjum

Wiek dojrzewania to czas dyskusowania, negowania wartości powszechnie uznawanych za ważne, indywidualizowania opinii na różne tematy. Łatwiej uczniom pracuje się w grupach mieszanych. Młodzież czuje siłę w grupie, łatwiej sprzymierza się i staje przeciw dorosłym.

Charakterystyczne w tym wieku jest identyfikowanie się z rówieśnikami, ważne są zachowania grupowe, aktualnie obowiązujące mody. Gimnazjaliści mają też większe możliwości intelektualne i wiedzę o Internecie, dostają kieszonkowe, mają zatem większą swobodę w kupowaniu usług w kawiarenkach.

Scenariusze spotkań z rodzicami

Spotkanie z rodzicami na temat bezpieczeństwa w Internecie

Czas: 20 minut

Prowadzący: Nauczyciel/pedagog

Materiały: Rodzice 1 str. 45 i Rodzice 2 str. 46

1. WSTĘP

Po powitaniu prowadzący przedstawia uczestnikom cel spotkania, którym jest prezentacja znaczenia Internetu w życiu dziecka. Internet staje się niezbędnym do funkcjonowania w dzisiejszej rzeczywistości narzędziem. Z drugiej strony, niesie ze sobą zagrożenia, których rodzice często nie są świadomi, a dzieci nie potrafią unikać.

Prowadzący wraz z uczestnikami spotkania ustala, do czego potrzebny jest ludziom Internet, jaką ma funkcję. Proponowaną formą przeprowadzenia tej części zajęć jest burza mózgów na temat:

- do czego najczęściej używa się Internetu,
- do czego można używać Internetu.

Jeżeli grupa dysponuje małą wiedzą nt. Internetu, prowadzący przekazuje następujące informacje:

- jest bardzo ważnym środkiem do zdobywania wiedzy, informacji,
- narzędziem pracy,
- zapewnia możliwość kontaktu z ludźmi,
- za jego pośrednictwem można przysyłać różnego rodzaju materiały (pliki),
- jest narzędziem finansowym (zakupy, bankowość internetowa).

2. DZIECKO W SIECI – ZALETY I WADY INTERNETU

Prowadzący prosi, aby uczestnicy zastanowili się jakie są zalety i wady Internetu w życiu dziecka. Ważne jest, aby zostały omówione zarówno dobre, jak i złe strony korzystania z Internetu. Korzystne wydaje się podkreślenie przewagi zalet nad wadami – celem spotkania nie jest zniechęcenie rodziców do używania Internetu przez dzieci.

ZALETY	WADY
Zdobywanie i pogłębianie wiedzy Komunikacja ze znajomymi Nawiązywanie nowych kontaktów Źródło rozrywki Rozwijanie zainteresowań	Niebezpieczne treści Niebezpieczne pliki Kontakty z groźnymi nieznajomymi Uzależnienie od Internetu Straty finansowe

3. ZAGROŻENIA

Omówienie badań

W tej części prowadzący powinien pokazać, że fakt, iż dzieci dość dobrze poruszają się w Internecie, wcale nie znaczy, że są tam bezpieczne. Mimo świadomości zagrożeń nie zachowują bowiem ostrożności, zwłaszcza w kontaktach z obcymi. Prowadzący omawia wyniki badań (Gemius, FDN 2004):

Pytanie	Odpowiedzi	Wyniki
Z jakich serwisów internetowych korzystasz?	Strony www	96%
	Komunikatory	90%
	e-mail	81%
	Gry internetowe	40%
	Serwisy P2P	40%
	Czaty	35%
	Grupy dyskusyjne	15%
	IRC	4%
Czy słyszałeś/-łaś o niebezpieczeństwach związanych z podawaniem adresu, numeru telefonu, umawianiem się z obcymi, itp.?	TAK	94%
	NIE	6%
Niebezpieczne zachowania dzieci w Internecie	Podawanie adresu e-mail	83%
	Podawanie numeru telefonu	52%
	Podawanie adresu zamieszkania	25%
	Przesyłanie zdjęć	45%
Czy w ciągu ostatniego roku ktoś obcy chciał się z Tobą umówić poza Internetem?	NIE	36%
	TAK	64%
Czy doszło do spotkania?	TAK	37%
	NIE	63%

Możliwe zagrożenia

W tej części prowadzący ma za zadanie zaprezentować rodzicom przykładowe zagrożenia, na które narażone są ich dzieci w trakcie korzystania z Internetu. Najlepiej wykorzystać w tym celu technikę burzy mózgów, zadając np. pytanie: „Czy słyszeli Państwo o jakichś sytuacjach, w których dziecko korzystające z Internetu poniosło jakieś poważne straty, kiedy wydarzyło się coś niepokojącego?”. Jeśli uczestnicy nie wykazują aktywności, prowadzący powinien samodzielnie zaprezentować zagrożenia:

- Kontakt z nieodpowiednimi treściami – spam, pornografia, treści faszystowskie, wzywające do nienawiści, propagujące zażywanie środków psychoaktywnych, itp. Tego rodzaju zagrożenia występują przy korzystaniu ze wszystkich serwisów internetowych – od stron www, przez pocztę elektroniczną, po komunikatory.
- Zagrożenie w prawdziwym świecie – nigdy nie wiadomo, kto jest po drugiej stronie – może to być pedofil, złodziej lub innego rodzaju przestępca. Dzieci są z natury ufne i w takiej konfrontacji są z góry skazane na porażkę. Najczęściej w celu nawiązania bliskiej relacji z ofiarą wykorzystywane są komunikatory internetowe, umożliwiające praktycznie nieprzerwany kontakt w czasie rzeczywistym z osobą podłączoną do Sieci.
- Nękanie za pośrednictwem Sieci – mniej groźne niż niebezpieczeństwa w prawdziwym świecie, ale często bardzo męczące. Są to zwykle działania „dowcipnisiów”, którzy często nie znają adresata swoich zaczepek. Mogą zasypać skrzynkę pocztową setkami e-maili, wysyłać pogróżki, itp.
- Narażenie na straty finansowe – Sieć roi się od złodziei i oszustów. Należy zachowywać szczególną ostrożność przy transakcjach za pośrednictwem Internetu, korzystaniu z usług banków internetowych, zakupach w sklepach internetowych oraz na aukcjach organizowanych w Sieci.

4. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA W INTERNECIE

W ostatniej części prowadzący powinien wskazać rodzicom sposoby zapewnienia bezpieczeństwa dziecku korzystającemu z Internetu. Przede wszystkim należy wytłumaczyć, że nie chodzi o pozbawianie dzieci dostępu do Internetu – umiejętność sprawnego posługiwania się nim jest niezbędna zarówno w życiu zawodowym, jak i społecznym.

Po pierwsze, z dziećmi trzeba rozmawiać:

- Rozmawiaj z dziećmi o Internecie; poznaj ich sieciowe formy aktywności, mów o tym co powinny, a czego nie mogą robić w Sieci. Niech wiedzą, że zawsze mogą zwrócić się do Ciebie o pomoc w rozwiązywaniu problemów wynikających z używania Sieci.
- Przekonaj dzieci, że powinny informować Cię za każdym razem, kiedy znajdą w Internecie coś, co sprawi, że poczują się skrępowane, zawstyżone, urażone lub w jakiś inny sposób źle.
- Naucz dziecko, że informacje w Internecie nie zawsze są wiarygodne. Wskaż mu inne sposoby zdobywania wiedzy, aby mogło konfrontować wiadomości z Sieci z innymi materiałami.

Ponadto warto wprowadzić w życie kilka zasad:

- Unikaj ustawiania komputera w pokoju dziecka. Jeżeli to zrobisz, trudno Ci będzie kontrolować czas, jaki spędza przed komputerem. W ten sposób dodatkowo dowiesz się gdzie, w jakich porach i w jaki sposób najczęściej korzysta z Internetu,
- Ustal, że chcesz wiedzieć o każdej sytuacji, która je zaniepokoi w związku z używaniem Internetu,
- Ustal z dzieckiem zasady korzystania z komputera i Internetu, spisz je i zawieś w okolicach komputera. (Wzór takiej umowy znajduje się w niniejszym podręczniku – Materiały: Rodzice 3 i Rodzice 4, str. 47, 48 – można go ściągnąć również ze strony www.sieciaki.pl),
- Ustal z dzieckiem, jakich danych nie powinno ujawniać w Internecie w żadnym wypadku (np. adresu zamieszkania), a które może podawać w określonych okolicznościach (np. adres e-mail),
- Staraj się poznawać internetowych przyjaciół swojego dziecka tak, jak czynisz to w realnym świecie. Na ogół trafniej wyczujesz kłamstwo niż dziecko, dzięki czemu możesz uchronić je przed niebezpieczeństwem,
- Zrób wszystko, żeby Twoje dziecko nie umawiało się na spotkania w prawdziwym świecie z osobami poznanymi przez Internet. Jeśli do takiego spotkania ma jednak dojść, udaj się na nie z dzieckiem lub zapewnij mu inne towarzystwo,
- Jeśli Twoje dziecko nie zna Internetu, zapoznaj je z nim lub odkrywajcie go razem. Jeśli zna, poproś je, żeby było Twoim przewodnikiem po wirtualnym świecie. Pozwoli Ci to poznać i ukierunkować internetowe zainteresowania dziecka. Staraj się, żeby Internet był aktywnością rodzinną, surfuj po Sieci razem z dzieckiem,
- Nie używaj komputera ani Internetu w charakterze „opiekunki do dzieci”.

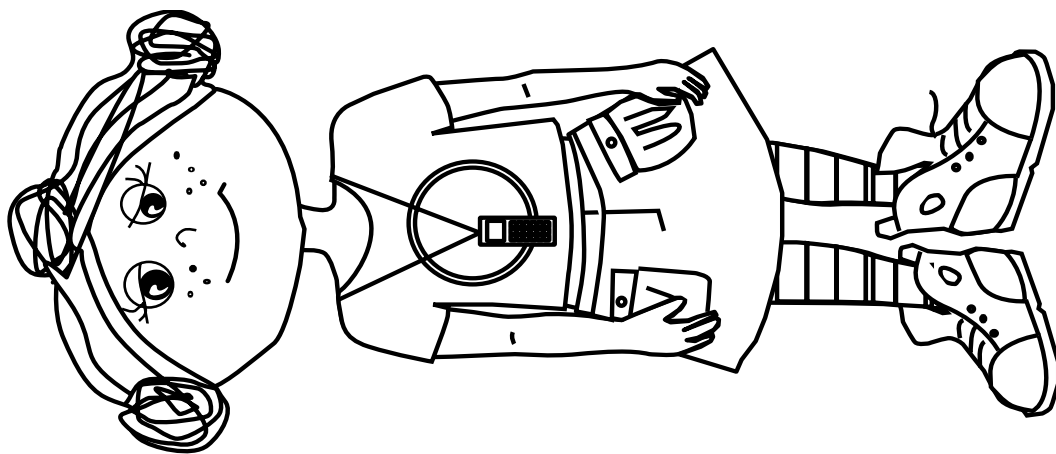
Pamiętaj, że masz wpływ na to, czy dziecko zastosuje się do Twoich zasad i postanowień – możesz decydować, czy odłączyć Sieć, jeśli będzie łamało zasady. Z tego powodu warto, aby dziecko korzystało z Internetu w domu – masz wtedy pod kontrolą jego zachowania.

Na zakończenie spotkania przekaż rodzicom informacje o miejscach pomocnych, do których mogą zgłosić się w chwili, gdy zaniepokoją się czymś, co dotyczy korzystania przez dziecko z Internetu oraz 10 rad dotyczących bezpiecznego korzystania z Internetu przez dzieci. (Materiały: Rodzice 1 i Rodzice 2, str. 45 i 46)

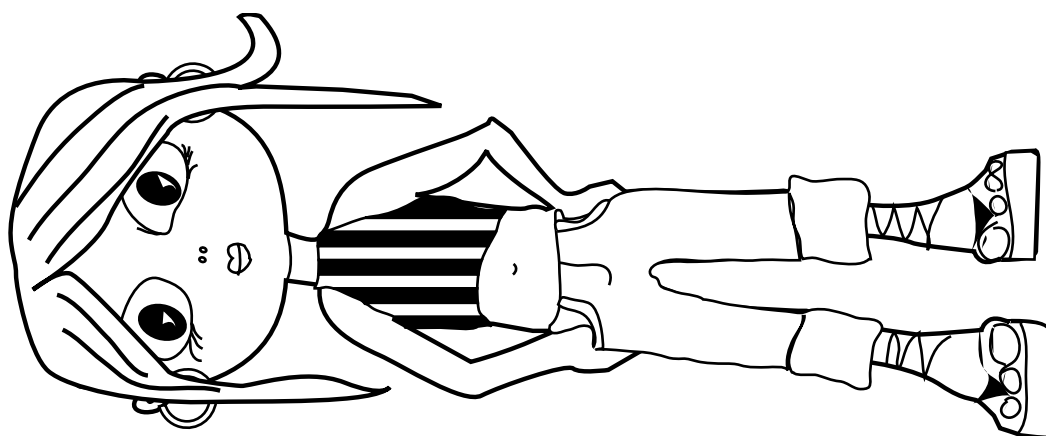
- **Fundacja Dzieci Niczyje**
ul. Walecznych 59
03-926 Warszawa
tel.: (22) 672 65 86
e-mail: edukacja@fdn.pl
www.fdn.pl

4. Materiały

1 A-B	Sieciaki do pokolorowania (AjPi, Netka)	31 str.
1 C-D	Sieciaki do pokolorowania (Spociak, Kompel)	32 str.
2 A-B	Sieciuchy (Bełkot, Kradziej)	33 str.
2 C-D	Sieciuchy (Kłamacz, Śmieciuch)	34 str.
II-III	Sieciakowe Zasady	35 str.
3 A-H	Karty z postaciami (Sieciaki, Sieciuchy)	36 str.
IV-VI SP A-D	Materiały do ćwiczenia „ Komunikatory ”	37 str.
IV-VI	Sieciakowe Zasady	38 str.
Gimn 1 A-C	Materiały do ćwiczenia „ Kłamacz – Terier ”	39 str.
Gimn 1 D	Materiały do ćwiczenia „ Kłamacz – Terier ”	40 str.
Gimn 2 AB	Materiały do ćwiczenia „ Kradziej ”	41 str.
Gimn	Zasady bezpieczeństwa w Sieci	42 str.
Sprawozdanie	Wzór formularza	43 str.
Rodzice 1	Ulotka – Dyżurnet.pl	45 str.
Rodzice 2	10 rad dla rodziców	46 str.
Rodzice 3	Umowa o Internecie dla młodszych	47 str.
Rodzice 4	Umowa o Internecie dla starszych	48 str.

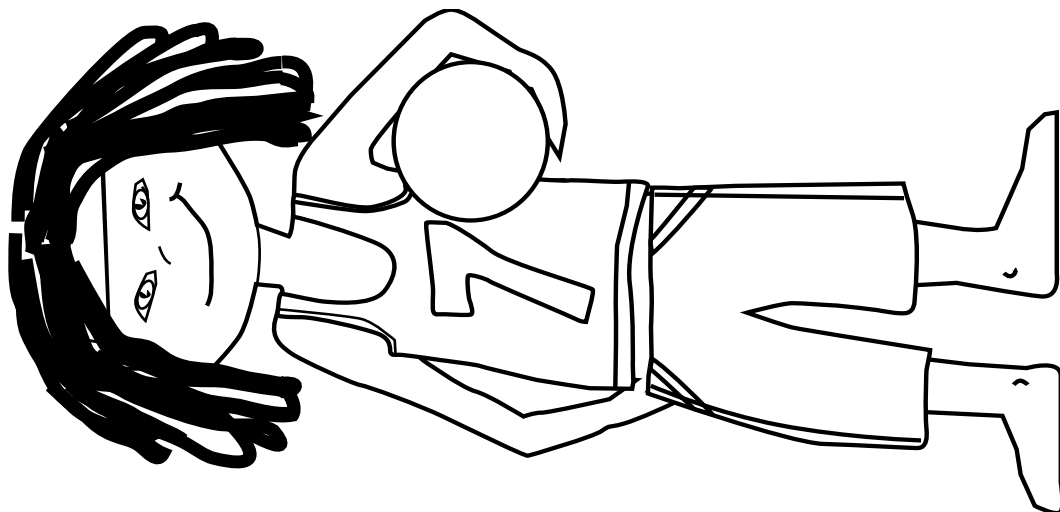


Netka

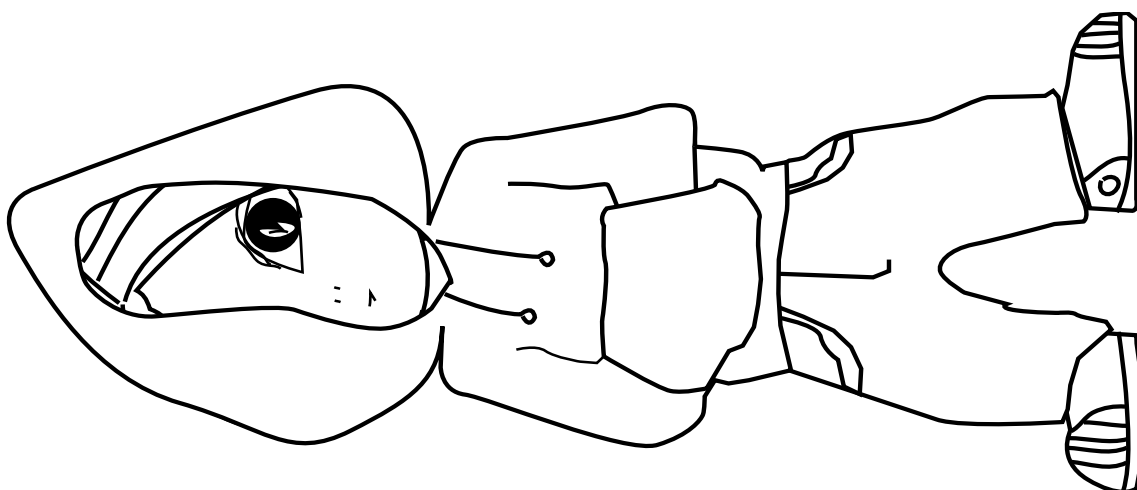


Ajpi

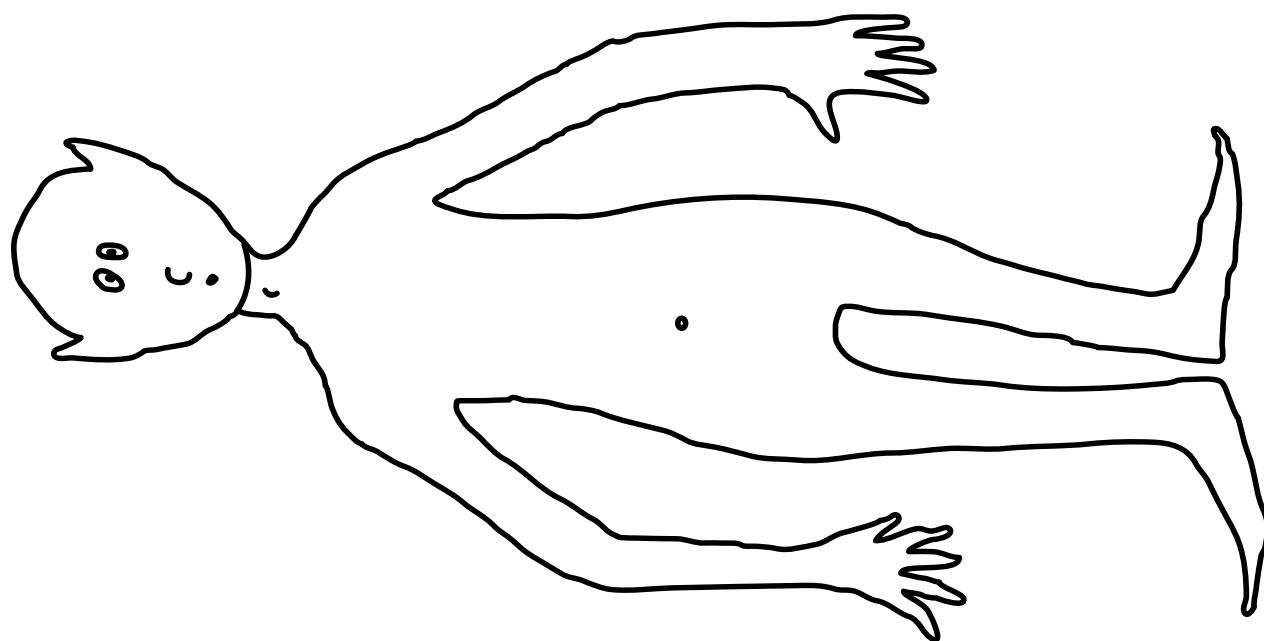




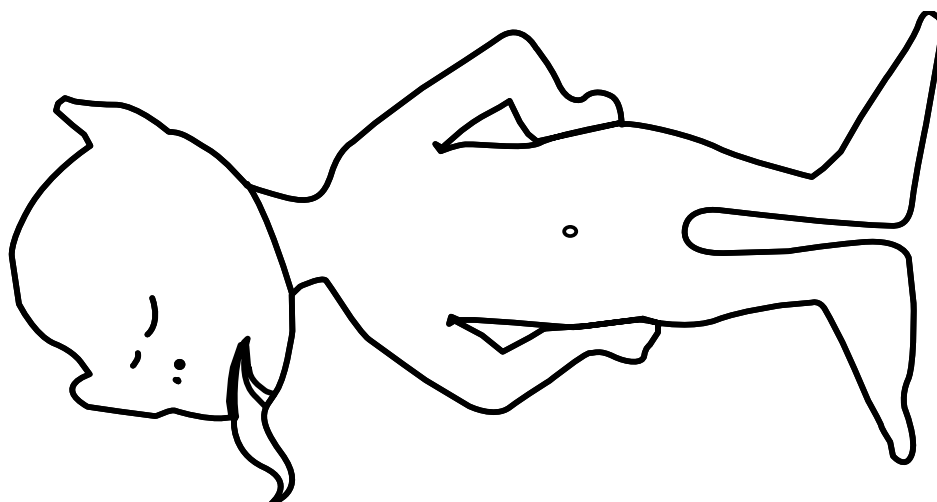
Kompel



Spociak

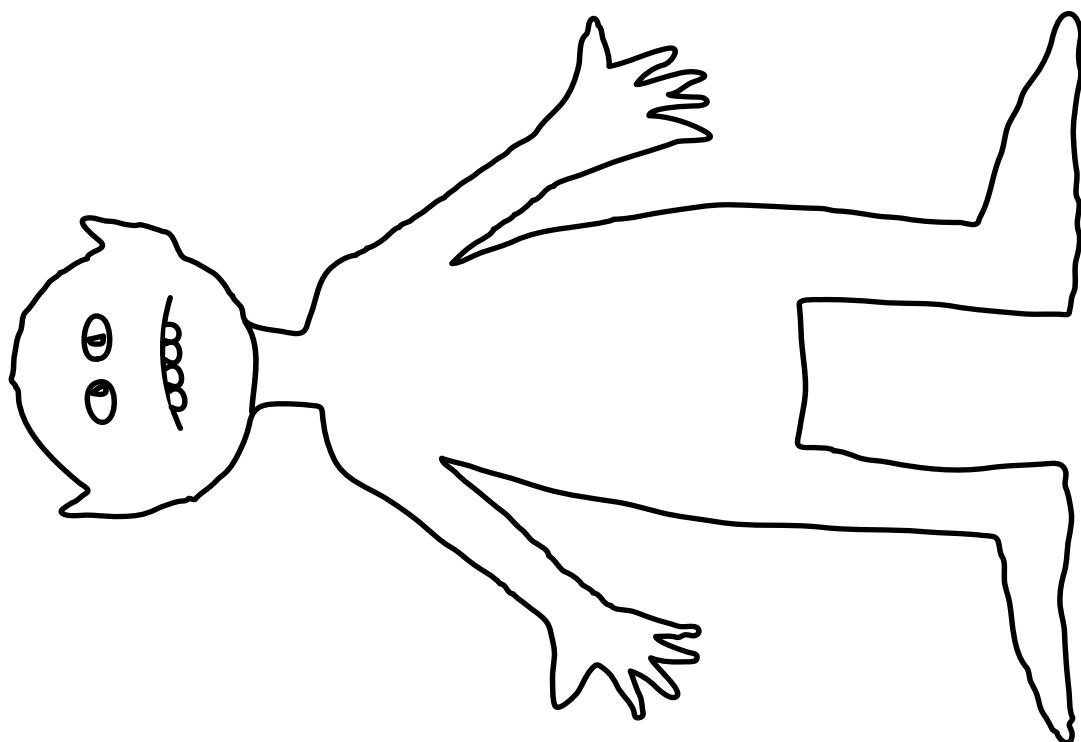


Kradziej

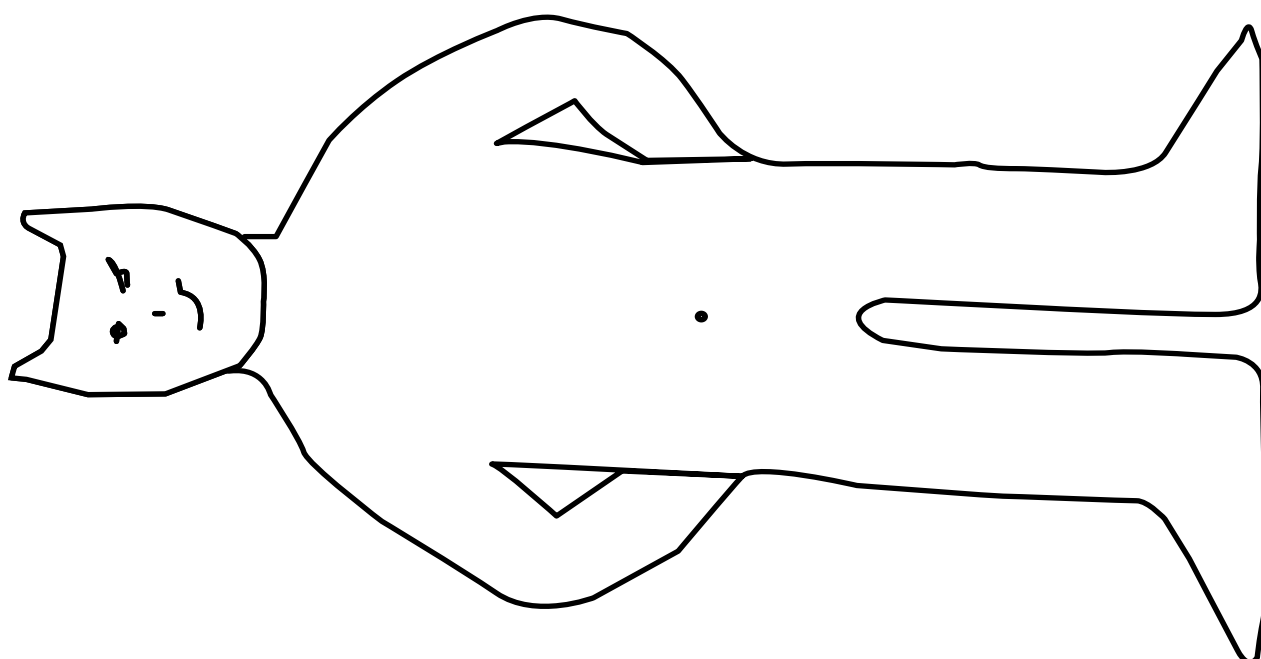


Bełkot





Śmieciuch



Kłamacz

Sieciakowe Zasady

Chcę być Sieciakiem i przestrzegać sieciakowych zasad według których:

- Nie będę ufać osobom poznanym w Sieci

Nigdy nie będę w 100% ufać komuś poznanemu w Sieci. Internetowy znajomy może być Sieciuchem. Sieciuch udaje kogoś, kim naprawdę nie jest, żeby zrobić nam krzywdę lub nas oszukać. Bez wiedzy rodziców nie będę spotykać się w prawdziwym świecie z nikim poznanym w Internecie.

- Nie będę podawać swoich danych

W Internecie będę posługiwać się tylko nickiem, czyli pseudonimem. Nie będę podawać swoich danych, takich jak imię lub nazwisko, numer telefonu, adres, czy numer szkoły, bo mogę rozmawiać z Sieciuchem, który będzie chciał je wykorzystać w zły sposób.

- Powiem rodzicom, jeśli coś jest nie tak

W sytuacji, kiedy ktoś lub coś mnie w Internecie zaniepokoi lub wystraszy opowiem o tym rodzicom lub innej zaufanej osobie dorosłej. Jeżeli jest to sprawka Sieciucha, razem łatwiej będzie nam go pokonać.

- Zabezpieczę swój komputer

Poproszę kogoś dorosłego o zainstalowanie na moim komputerze programu antywirusowego i firewall. Dzięki temu mój komputer i dane będą bezpieczne przed atakami Sieciuchów.

.....

Mój podpis

AjPi



Była pierwszym Sieciakiem i stanowi podstawę zespołu. W prawdziwym świecie jest zwykłą dziewczynką, uczy się w gimnazjum, ale w Internecie nabiera niezwykłych umiejętności, które zawdzięcza Sztucznej Inteligencji. Na podstawie jakiegokolwiek śladu w Sieci potrafi zidentyfikować numer IP osoby, która go pozostawiła. Żaden Sieciuch nie może czuć się bezpiecznie, kiedy AjPi jest w Sieci. Wystarczy że napisze, wysśle lub zamieści coś złego, AjPi bez problemu go odnajdzie.

W prawdziwym świecie ulubionym szkolnym przedmiotem AjPi jest historia, a Internet często zastępuje jej podręcznik. Lubi oglądać w telewizji teleturnieje i odpowiadać przed uczestnikami programu. Nie zawsze jej się to udaje, ale w pytaniach z historii jest bezbłędna. Interesuje się także astronomią

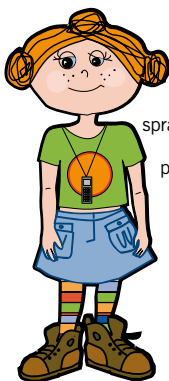
Kompel



Jako jedyny z grupy posiadał dość rozległą wiedzę informatyczną zanim został wybrany do zespołu Sieciaków. Interesowało go przede wszystkim zabezpieczanie komputerów i w tej dziedzinie był, mimo swojego młodego wieku, ekspertem. Od Sztucznej Inteligencji otrzymał możliwość przeglądania zawartości dysków wybranej osoby, dzięki czemu może szybko określić, kim ta osoba jest naprawdę. Wiedza na temat zabezpieczeń komputerowych pozwala mu na omijanie wszelkiego typu zabezpieczeń, np. firewalli.

Kompel ma duszę sportowca. Uwielbia rywalizację. Szczególnie lubi grać w koszykówkę. Nawet kiedy wie, że jego przeciwnik jest większy i silniejszy, nie przestaje wierzyć w szansę swojej drużyny. Zawsze gra do ostatniego gwizdka. Dużo bardziej woli przegrać mecz, niż wygrać go nieuczciwie.

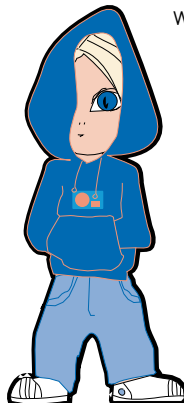
Netka



Netka nigdy nie była kujonką, ale miała niezwykłą łatwość przyswajania wiedzy, co bardzo przydawało się jej w szkole. Kiedy odkryła Internet, zobaczyła, że nie musi wcale wiedzieć wszystkiego, wystarczy, że wie gdzie to znaleźć i jak sprawdzić, czy informacja jest prawdziwa. Szybko nauczyła się sprawnie wykorzystywać zasoby Internetu. To właśnie sprawiło, że została Sieciakiem, a Sztuczna Inteligencja dała jej moc odnajdywania wszelkiego typu informacji w Sieci, wystarczy że pomyśli o czymś a już wie, gdzie znaleźć informacje na ten temat.

Netka jest mołem książkowym i internetowym. Codziennie wstaje wcześniej rano, bo nie lubi marnować czasu na spanie. Aktywnie spędzony dzień jest dla niej o wiele mniej męczący niż leniuchowanie. Netka interesuje się geografią. Uwielbia urządzać wycieczki krajoznawcze, choćby palcem po mapie.

Spociak



W prawdziwym świecie Spociak jest znajomym ze szkoły AjPi. O tym, że to on został wybrany zdecydowała właśnie znajomość z AjPi – Sztuczna Inteligencja obdarzyła go zdolnością, której wykorzystanie wymaga ściślej współpracy z AjPi. A to jest na pewno dużo łatwiejsze, kiedy dwie osoby się znają. Ma on bowiem możliwość zablokowania dostępu do Sieci każdej osobie. Musi jednak znać ich numer IP i tę właśnie informację dostarcza mu koleżanka.

Poza Siecią Spociak uwielbia jazdę na deskorolce i gry komputerowe, chociaż na te ostatnie nie ma zbyt wiele czasu odkąd został Sieciakiem. Pasjonuje się muzyką. Hip-hopu słucha w każdej wolnej chwili. Lubi tańczyć na dyskotekach szkolnych, a robi to bardzo dobrze. Lubi także gry strategiczne, które zawsze szybko przechodzi (nawet na najwyższym poziomie trudności).

Bełkot

Znaki rozpoznawcze

Charakterystyczny bełkot, od którego wzięła się jego nazwa. Zwykle trudno zrozumieć o co mu chodzi, dlaczego to mówi, do kogo się zwraca. Uwielbia floodować, czyli pisać teksty nie mające sensu. Używa często obraźliwych zwrotów i przekleństw.

Występowanie

Fora i listy dyskusyjne, czaty, komunikatory. Rzadziej pojawia się w innych miejscach, np. w książkach gości. Sporadycznie może atakować skrzynki pocztowe.

Jak reagować?

Gdy napotkamy Bełkota lub trafimy na wystane przez niego treści powinniśmy go ignorować. Jeżeli tego nie zrobimy i wdamy się z nim w jakąkolwiek dyskusję, naładujemy go dodatkową energią. Bełkot, którego nikt nie zauważa stopniowo traci siły i zaczyna powoli znikać, aż nic z niego nie zostaje.



Kradziej

Znaki rozpoznawcze

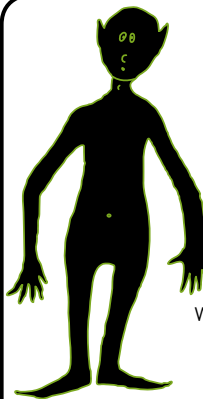
Bardzo trudno rozpoznać ten rodzaj Sieciucha, można to zrobić praktycznie tylko poprzez badanie zawartości jego dysku – w większości zawiera on nielegalne materiały, bo na tym polega nabieranie siły przez ten rodzaj Sieciuchów – im więcej takich rzeczy nagromadzą, tym są silniejsze.

Występowanie

Spotkać Kradzieja jest dość trudno, zwykle przemyka gdzieś po obrzeżach Sieci, czyhając na dogodną okazję do okradzenia kogoś. Często pojawia się w sieciach wymiany plików (P2P), gdzie wymienia się nielegalnymi materiałami.

Jak reagować?

Większość Kradziejów ogranicza swoją działalność do używania i rozprowadzania nielegalnego oprogramowania i multimediów. Zwykle robią to na złość albo nie mając świadomości, że kiedy nie stać ich na coś, mogą znaleźć tego darmowy odpowiednik (np. programu) albo skorzystać z czegoś w inny sposób niż przez kradzież (np. pożyczając film z wypożyczalni). Trzeba im więc uświadamiać tego typu rzeczy – w większości przypadków odnosi to oczekiwany skutek.



Kłamacz

Znaki rozpoznawcze

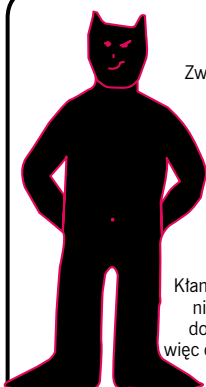
Zwykle bardzo trudno jest się zorientować, że ma się do czynienia z Kłamaczem. Czasem zdradza go to, że zadaje za dużo pytań, zwłaszcza o rzeczy, które nie powinny go interesować. Często proponuje też spotkania w prawdziwym świecie, nawet po chwili trwania znajomości w Internecie.

Występowanie

Są wszędzie tam, gdzie pojawiają się ludzie, których można oszukać, np. w komunikatorach, na czatach, na aukcjach internetowych.

Jak reagować?

Kłamacza bardzo trudno rozpoznać. Należy więc przede wszystkim nie ufać nieznanym osobom, bo mogą się nim okazać – Kłamacz doskonale opanował sztukę kłamania. Jest też bardzo przebiegły, więc osobą podejrzaną o to, że tak naprawdę może być Kłamaczem, zajmuje się sam NetRobi. Sieciaki najwyżej wskazują mu osoby, co do których mają takie podejrzenia. Moc Kłamacza wzrasta, kiedy wciąga kogoś w to co robi – kiedy internauta odpowiada na jego pytania lub daje się nabrać. Jeśli tylko zaistnieje podejrzenie, że mamy do czynienia z Kłamaczem, musimy przerwać tego typu kontakt.



Śmieciuch

Znaki rozpoznawcze

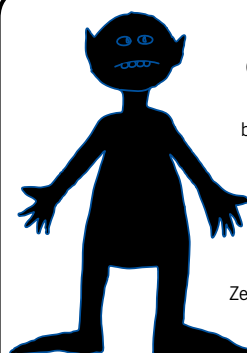
Ciężko go zobaczyć, ale śladów aktywności Śmieciucha nie można pomylić z działaniem kogokolwiek innego. Zajmuje się on rozsyłaniem spamu (czyli często bezsensownej treści), do przypadkowo wybranych osób.

Występowanie

Może się pojawić praktycznie wszędzie, najczęściej na stronach internetowych i w miejscach, gdzie oddaje się swojej ulubionej rozrywce, czyli spamowaniu – w poczcie elektronicznej, na czatach, forach dyskusyjnych, itp.

Jak reagować?

Ze Śmieciuchami trzeba postępować ostrożnie. Nie wolno w żaden sposób reagować na ich zachowania, bo to pobudza je do działania. Wszystko co ktoś przesyła, a nie jest to potrzebne i może być szkodliwe – należy kasować. Na czatach i forach, tzw. moderowanych, niszczeniem Sieciuchów zajmują się moderatorzy. Pojedynczy użytkownik nękaną przez Śmieciucha np. za pośrednictwem poczty elektronicznej, powinien usuwać bez czytania wiadomości tego typu, czym osłabia Śmieciucha, którego moc jest zależna od tego, jak wielu ludzi zapozna się ze śmieciami, które umieszcza w Sieci.





A

Zimambwe: Cześć:) Miałem się odezwać, moja strona
jest już gotowa, nie zapomnij na nią zajrzeć!
A, nie podałem adresu, oto on: www.mojastrona.pl



B

Olaf: Ty głupku, wiem gdzie mieszkasz, przyjadę do ciebie i zobaczysz!!!



C

Gnoll: Siemka, chcesz mieć najnowszą gierkę strategiczną? Od niedawna jest w sklepach,
ale można ją ściągnąć ze strony: www.superowskiegry.pl/Gra.exe.
I NIE BĘDZIESZ MUSIAŁ PŁACIĆ!!



D

Zenon: Cześć, jestem kolegą Twojego taty.
Mam do Was dzisiaj wpaść, czy możesz mi przypomnieć adres, bo gdzieś zgubiłem?



Sieciakowe Zasady

Surfowanie po Internecie jest bezpieczne,
jeżeli znamy zagrożenia i potrafimy ich unikać.

Oto moje sieciakowe zasady bezpieczeństwa, których przestrzegam
zawsze, kiedy jestem w Sieci:

1.

2.

3.

4.

.....

Mój podpis

2. Materiały GIMN



1 A

Ania bardzo często korzysta z komunikatora, rozmawia za jego pośrednictwem ze znajomymi ze szkoły, rodziną, poznaje też sporo nowych koleżanek i kolegów. Dzisiaj po powrocie ze szkoły, jak zwykle włączyła komputer. Wtedy, na gadu gadu, odezwał się do niej ktoś spoza jej listy kontaktów. „Terier”, bo taki miał nick, wydawał się być miły. Spróbuj odegrać rolę Ani i porozmawiaj z „Terierem”, który może się okazać fajnym kolegą lub koleżanką. Aby rozmowa była wiarygodna, na pewno przyda Ci się kilka informacji o tym, kim jest Ania:

Imię i nazwisko: Anna Lipiec

Nick: Fox

Wiek: 13 lat

Miejsce zamieszkania: ul. Walecznych 59, Warszawa

Numer szkoły: Gimnazjum nr 5 w Warszawie

Numer telefonu domowego: (22) 672 65 86

Zainteresowania: psy, jazda konna, muzyka.

Ulubione zespół muzyczny: Arka Noego

Ulubiony film: Matrix

Ulubiona książka: Harry Potter i Komnata Tajemnic

Ulubione miejsce w Sieci: Sieciaki.pl

Ulubiona gra komputerowa: Sims 2

Zwierzęta: pies foxterier (imię: Czempion)



1 B

Rafał bardzo często korzysta z komunikatora, rozmawia za jego pośrednictwem ze znajomymi ze szkoły, rodziną, poznaje też sporo nowych koleżanek i kolegów. Dzisiaj po powrocie ze szkoły, jak zwykle włączył komputer. Wtedy, na gadu gadu, odezwał się do niego ktoś spoza jego listy kontaktów. „Terier”, bo taki miał nick, wydawał się być fajny. Spróbuj odegrać rolę Rafała i porozmawiaj z „Terierem”, który może się okazać fajnym kolegą lub koleżanką. Aby rozmowa była wiarygodna, na pewno przyda Ci się kilka informacji o tym, kim jest Rafał:

Imię i nazwisko: Rafał Lipiec

Nick: Fox

Wiek: 13 lat

Miejsce zamieszkania: ul. Walecznych 59, Warszawa

Numer szkoły: Gimnazjum nr 5 w Warszawie

Numer telefonu domowego: (22) 672 65 86

Zainteresowania: psy, jazda konna, muzyka.

Ulubione zespół muzyczny: Arka Noego

Ulubiony film: Matrix

Ulubiona książka: Harry Potter i Komnata Tajemnic

Ulubione miejsce w Sieci: Sieciaki.pl

Ulubiona gra komputerowa: Sims 2

Zwierzęta: pies foxterier (imię: Czempion)



1 C

„Terier” wcale nie jest tym, za kogo się podaje. Jest przestępcą, który chce kogoś oszukać. Nie ma psa i na forum o psach trafił przypadkowo. Spróbuj wymyślić jak prowadziłby rozmowę, gdyby chciał się dowiedzieć o swoim rozmówcy, jak najwięcej. Poprowadź rozmowę tak, jak poprowadziłby ją „Terier”. Postaraj się dowiedzieć:

– jak ma na nazwisko?

– ile ma lat?

– gdzie mieszka (adres)?

– do jakiej chodzi szkoły?

– jaki ma numer telefonu domowego?

Pamiętaj jednak, żeby robić to w sposób, który nie wzbudzi podejrzeń rozmówcy! Pytaj o inne rzeczy, o zainteresowania, ulubionych artystów, książki, gry czy filmy. Możesz spróbować porozmawiać o psach, skoro wiesz jakiego psa ma rozmówca. Mów też trochę o „sobie”, żeby wzbudzić zaufanie. Oczywiście rozmówca nie może się dowiedzieć kim „Terier” jest naprawdę, podawaj więc zmyślone dane. Najlepsze będą takie, które wzbudzą zaufanie rozmówcy!



Gimn 1 D

Terier: Cze, mam twój numer gg z forum o psach. W profilu było napisane, że masz foxteriera. Ja też mam małego foxa :) Możemy chwilę pogadać? :)

Gimn 2 A

Radek ma komputer od bardzo dawna. Robi na nim wiele rzeczy. Gra w gry komputerowe, tworzy grafikę i muzykę, ogląda filmy, słucha muzyki za pośrednictwem komputera. Radek ściągnął to wszystko z Internetu. Robiłby to nadal, ale ostatnio kolega z klasy opowiedział mu historię, która mu się przytrafiła. W jego bloku pojawiła się policja, która sprawdzała legalność posiadanego oprogramowania i plików. Kolega, podobnie jak Radek, ściągał wszystko z Internetu i nie przejmował się tym, czy jest to legalne czy nie. W konsekwencji zarekwirowano mu komputer oraz wszystkie płyty CD z pirackimi nagraniami, filmami, grami i programami, a rodzice kolegi muszą zapłacić bardzo wysoką karę. Radka bardzo wystraszył fakt, że mógłby stracić komputer.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Gimn 2 B

Obejrzenie filmu	
Posłuchanie muzyki	
Skorzystanie z programu (np. do tworzenia grafiki)	
Granie w grę	

Zasady bezpieczeństwa w Sieci

Surfowanie po Internecie jest bezpieczne, jeżeli znamy zagrożenia i potrafimy ich unikać. Oto moje sieciowe zasady bezpieczeństwa, których przestrzegam zawsze, kiedy jestem w Sieci:

1.

2.

3.

4.

.....

Mój podpis

Bardzo dziękujemy za realizację zajęć w ramach kampanii „Dziecko w Sieci”. Prosimy o wypełnienie poniższego sprawozdania i przesłanie go do Fundacji Dzieci Niczyje (03-926 Warszawa, ul. Walecznych 59 c). Jeśli chcą Państwo otrzymać zaświadczenie o realizacji zajęć, w formularzu proszę zaznaczyć odpowiednią rubrykę, a do sprawozdania dołączyć zaadresowaną kopertę zwrotną.



SPRAWOZDANIE



z zajęć edukacyjnych zrealizowanych w ramach kampanii „Dziecko w Sieci”
(wypełniają realizatorzy zajęć)

• Data realizacji 200.. r.

• Imiona i nazwiska osób realizujących zajęcia:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

• Szkoła, w której zostały zrealizowane zajęcia (nazwa, adres):

.....
.....
.....
.....

• Klasy (prosimy o podanie klas, w których zrealizowane zostały zajęcia)

.....
.....
.....

• Liczba uczniów obecnych na zajęciach (prosimy o podanie łącznej liczby dzieci, które uczestniczyły we wszystkich zrealizowanych zajęciach)

.....
.....
.....

- Pani/Pana opinia na temat programu zajęć:

Prosimy o ocenę realizowanych scenariuszy zajęć na 5 stopniowej skali, gdzie „1” to źle przygotowane, nieprzydatne scenariusze, a „5” to bardzo dobre scenariusze zajęć, zapewniające dzieciom poprawę bezpieczeństwa w Internecie. Prosimy o zaznaczenie odpowiedzi poniżej:

1 — 2 — 3 — 4 — 5

Prosimy o uzasadnienie wyboru (ew. uwagi, propozycje zmian):

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- ☐ Proszę o przesłanie zaświadczenia o udziale w kampanii „Dziecko w Sieci”
(pamiętaj o dołączeniu zaadresowanej koperty zwrotnej)

Podpis/y realizatora/ów:

Pieczęć szkoły:

DZIĘKUJEMY!!!

Organizatorzy kampanii „Dziecko w Sieci”

Natrafieś w Internecie na nielegalne treści? Nie wahaj się, zgłoś przestępstwo!



Nielegalne treści można zgłosić przez całą dobę w następujący sposób:

- pocztą elektroniczną pod adres: dyzumet@hotline.org.pl;
- za pomocą formularza internetowego: www.dyzurnet.pl;
- zwykłym listem na adres: **Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa**, 02-796 Warszawa, ul. Wąwozowa 18 – koniecznie z dopiskiem **HOTLINE**;
- faksem: **+48 22 523-10-55**;
- telefonicznie: **0-801-615-005** (koszt połączenia lokalnego) lub **+48 22 523-10-50**;

Każdy z powyższych sposobów przekazywania informacji zapewnia poufność.

Natrafieś w Internecie na nielegalne treści? Nie wahaj się, zgłoś przestępstwo!



Nielegalne treści można zgłosić przez całą dobę w następujący sposób:

- pocztą elektroniczną pod adres: dyzumet@hotline.org.pl;
- za pomocą formularza internetowego: www.dyzurnet.pl;
- zwykłym listem na adres: **Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa**, 02-796 Warszawa, ul. Wąwozowa 18 – koniecznie z dopiskiem **HOTLINE**;
- faksem: **+48 22 523-10-55**;
- telefonicznie: **0-801-615-005** (koszt połączenia lokalnego) lub **+48 22 523-10-50**;

Każdy z powyższych sposobów przekazywania informacji zapewnia poufność.

Natrafieś w Internecie na nielegalne treści? Nie wahaj się, zgłoś przestępstwo!



Nielegalne treści można zgłosić przez całą dobę w następujący sposób:

- pocztą elektroniczną pod adres: dyzumet@hotline.org.pl;
- za pomocą formularza internetowego: www.dyzurnet.pl;
- zwykłym listem na adres: **Naukowa i Akademicka Sieć Komputerowa**, 02-796 Warszawa, ul. Wąwozowa 18 – koniecznie z dopiskiem **HOTLINE**;
- faksem: **+48 22 523-10-55**;
- telefonicznie: **0-801-615-005** (koszt połączenia lokalnego) lub **+48 22 523-10-50**;

Każdy z powyższych sposobów przekazywania informacji zapewnia poufność.

10 porad dla rodziców

dotyczących bezpiecznego korzystania z Internetu przez dzieci.

1. Odkrywaj Internet razem z dzieckiem.

Bądź pierwszą osobą, która zapozna dziecko z Internetem. Odkrywajcie wspólnie jego zasoby. Spróbujcie znaleźć strony, które mogą zainteresować Wasze pociechy, a następnie zróbcie listę przyjaznych im stron (pomocny będzie edukacyjny serwis internetowy – www.sieciaki.pl). Jeśli Wasze dziecko sprawniej niż Wy porusza się po Sieci, nie zrażajcie się – poproście, by było Waszym przewodnikiem po wirtualnym świecie.

2. Naucz dziecko podstawowych zasad bezpieczeństwa w Internecie.

Uczul dziecko na niebezpieczeństwa związane z nawiązywaniem nowych znajomości w Internecie. Podkreśl, że nie można ufać osobom poznanym w Sieci, ani też wierzyć we wszystko co o sobie mówią. Ostrzeż dziecko przed ludźmi, którzy mogą chcieć zrobić im krzywdę. Rozmawiaj z dzieckiem o zagrożeniach czyhających w Internecie i sposobach ich unikania.

3. Rozmawiaj z dziećmi o ryzyku umawiania się na spotkania z osobami poznanymi w Sieci.

Dorośli powinni zrozumieć, że dzięki Internetowi dzieci mogą nawiązywać przyjaźnie. Jednakże spotkanie się z nieznajomymi poznanymi w Sieci może okazać się bardzo niebezpieczne. Dzieci muszą mieć świadomość, że mogą spotykać się z nieznajomymi wyłącznie po uzyskanej zgodzie rodziców i zawsze w towarzystwie dorosłych lub przyjaciół.

4. Naucz swoje dziecko ostrożności przy podawaniu swoich prywatnych danych.

Dostęp do wielu stron internetowych przeznaczonych dla najmłodszych wymaga podania prywatnych danych. Ważne jest, aby dziecko wiedziało, że podając takie informacje, zawsze musi zapytać o zgodę swoich rodziców. Dziecko powinno zdawać sobie sprawę z niebezpieczeństw, jakie może przynieść podanie swoich danych osobowych. Ustal z nim, żeby nigdy nie podawało przypadkowym osobom swojego imienia, nazwiska, adresu i numeru telefonu.

5. Naucz dziecko krytycznego podejścia do informacji przeczytanych w Sieci.

Wiele dzieci używa Internetu w celu rozwinięcia swoich zainteresowań i rozszerzenia wiedzy potrzebnej w szkole. Mali internauci powinni być jednak świadomi, że nie wszystkie znalezione w Sieci informacje są wiarygodne. Naucz dziecko, że trzeba weryfikować znalezione w Internecie treści, korzystając z innych dostępnych źródeł (encyklopedie, książki, słowniki).

6. Bądź wyrozumiały dla swojego dziecka.

Często zdarza się, że dzieci przypadkowo znajdują się na stronach adresowanych do dorosłych. Bywa, że w obawie przed karą, boją się do tego przyznać. Ważne jest, żeby dziecko Ci ufało i mówiło o tego typu sytuacjach; by wiedziało, że zawsze kiedy poczuje się niezręcznie, coś je zawstydzi lub przestraszy, może się do Ciebie zwrócić.

7. Zgłaszaj nielegalne i szkodliwe treści.

Wszyscy musimy wziąć odpowiedzialność za niewłaściwe czy nielegalne treści w Internecie. Nasze działania w tym względzie pomogą likwidować np. zjawisko pornografii dziecięcej szerzące się przy użyciu stron internetowych, chatów, e-maila itp. Nielegalne treści można zgłaszać na policję lub do współpracującego z nią punktu kontaktowego ds. zwalczania nielegalnych treści w Internecie – Hotline'u (www.dyzurnet.pl). Hotline kooperuje również z operatorami telekomunikacyjnymi i serwisami internetowymi w celu doprowadzenia do usunięcia nielegalnych materiałów z Sieci.

8. Zapoznaj dziecko z NETYKIETĄ - Kodeksem Dobrego Zachowania w Internecie.

Przypominaj dzieciom o zasadach dobrego wychowania. W każdej dziedzinie naszego życia, podobnie więc w Internecie obowiązują takie reguły: powinno się być miłym, używać odpowiedniego słownictwa itp. (zasady Netykiety znajdziesz na stronie www.sieciaki.pl) Twoje dzieci powinny je poznać (nie wolno czytać nie swoich e-maili, kopiować zastrzeżonych materiałów, itp.).

9. Poznaj sposoby korzystania z Internetu przez Twoje dziecko.

Przyjrzyj się, jak Twoje dziecko korzysta z Internetu, jakie strony lubi oglądać i jak zachowuje się w Sieci. Staraj się poznać znajomych, z którymi dziecko koresponduje za pośrednictwem Internetu. Ustalcie zasady korzystania z Sieci (wzory Umów Rodzic-Dziecko znajdziesz na stronie www.dziekowosieci.pl) oraz sposoby postępowania w razie nietypowych sytuacji.

10. Pamiętaj, że pozytywne strony Internetu przeważają nad jego negatywnymi stronami.

Internet jest doskonałym źródłem wiedzy, jak również dostarczycielem rozrywki. Pozwól swojemu dziecku w świadomy i bezpieczny sposób w pełni korzystać z oferowanego przez Sieć bogactwa.



Nasza umowa o Internecie

Oto zasady, które ustaliliśmy wspólnie z rodzicami odnośnie korzystania przeze mnie z Internetu.

1. Jeśli podczas korzystania z Internetu coś mnie zaniepokoi lub przestraszy rozłączę się i jak najszybciej opowiem Wam o tej sytuacji.
2. Nie będę podawać nikomu w Internecie swojego prawdziwego imienia i nazwiska ani żadnych innych danych, takich jak adres, numer telefonu, nazwa i adres mojej szkoły.
3. Bez Waszej zgody nie spotkam się z nikim, kogo poznałem przez Internet. Powiadomię Was, jeśli ktokolwiek proponuje mi spotkanie.
4. Nie będę odpowiadać na obraźliwe i agresywne wiadomości. Obiecuję, że sam w czasie korzystania z Sieci nie będę postugiwać się wulgarnym językiem.

Data i miejsce

Mój podpis

Jako rodzice czujemy się odpowiedzialni za przekazanie Ci zasad bezpiecznego korzystania z Internetu. Chcemy, abyś stał się świadomym i odpowiedzialnym użytkownikiem Sieci.

1. Zależy nam na tym, abyś korzystał z Internetu i interesuje nas w jaki sposób spędzasz w nim czas.
2. Chcemy, abyś poznał zasady bezpiecznego korzystania z Sieci.
3. Jeżeli podczas korzystania z Internetu coś Cię zaniepokoi lub przestraszy zawsze możesz nam o tym powiedzieć, a my postaramy się Ci pomóc.

Data i miejsce

Podpisy rodziców



Nasza umowa o Internecie

Oto zasady, które ustaliliśmy wspólnie z rodzicami odnośnie korzystania przeze mnie z Internetu. Rozumiem, że ich celem jest zapewnienie bezpiecznego użytkowania Internetu przeze mnie oraz moją rodzinę. Ludzie, których spotykam w Sieci są w większości uczciwi, jednak zdarzają się osoby o nieuczciwych zamiarach. Jako odpowiedzialny użytkownik globalnej Sieci zobowiązuje się do stosowania się do poniższych zasad.

1. Będę korzystał z Internetu zgodnie z zasadami, które wspólnie ustaliliśmy.
2. Obiecuję powiedzieć Wam o wszystkim, co mnie w Internecie zaniepokoi albo przestraszy.
3. Korzystając z Internetu będę używać nicka (pseudonimu). Nie będę podawać nieznanym osobom żadnych informacji o sobie i swojej rodzinie, takich jak imię, nazwisko, numer telefonu, adres, nazwa i adres szkoły do której uczęszczam, miejsca gdzie pracują członkowie mojej rodziny. Nie będę również wysyłać poznanym w sieci osobom swoich zdjęć.
4. Zdaję sobie sprawę z tego, że poznana w Internecie szesnastoletnia koleżanka może okazać się czterdziestoletnim mężczyzną. Bez Waszej zgody nie będę umawiać się na spotkania z osobami poznanymi w Sieci. Jeśli wyrażicie zgodę na spotkanie, umówię się w miejscu publicznym i pójdę z osobą towarzyszącą.
5. Nie będę odpowiadać na wiadomości, które są obraźliwe, obsceniczne, agresywne. Sam obiecuję nie wysyłać do nikogo tego typu wiadomości i nie posługiwać się w Internecie wulgarnym językiem.
6. Nie będę otwierać plików niewiadomego pochodzenia, gdyż mogę w ten sposób uszkodzić komputer.
7. Nie będę wykorzystywał materiałów znalezionych w Internecie bez zgody ich właściciela ani w inny sposób naruszał w Sieci praw autorskich.

Data i miejsce

Mój podpis

Jako rodzice czujemy się odpowiedzialni za przekazanie Ci zasad bezpiecznego korzystania z Internetu. Chcemy, abyś stał się świadomym i odpowiedzialnym użytkownikiem Sieci.

1. Zachęcamy Cię do korzystania z Internetu, gdyż mamy świadomość w jak dużym stopniu może Ci to pomóc w poznawaniu świata i wpłynąć na Twoje sukcesy w szkole. Obiecujemy, że zawsze gdy przyjdiesz do nas z problemem związanym z korzystaniem z Sieci, wysłuchamy Cię spokojnie i zrobimy wszystko, aby Ci pomóc.
2. Mając na względzie Twoje bezpieczeństwo chcielibyśmy wiedzieć do jakich celów używasz Internetu.
3. Chcemy, abyś miał pewność, że szanujemy Twoją prywatność i nie będziemy przeglądać w komputerze Twoich folderów i korespondencji. Będziemy również szanować Twoje internetowe znajomości, oczekując że będziesz dzielił się z nami informacjami o nowo poznanych osobach.
4. Jesteśmy otwarci na Twoje przyszłe sugestie dotyczące powyższych zasad. Zawsze możesz liczyć na naszą pomoc i wsparcie odnośnie odpowiedzialnego i bezpiecznego korzystania z Internetu.

Data i miejsce

Podpisy rodziców



1. Prezentacja Internetu, Sieciaków i Sieciuchów

Niniejsza prezentacja stanowi jedynie schemat wymagający od prowadzącego dostosowania języka przekazu do wieku dzieci

» A czy wiecie czym właściwie jest, z czego się składa Internet?

Prowadzący wysłuchuje pomysłów dzieci i zapisuje je na tablicy. Jeśli się nie pojawią wśród propozycji dzieci, sam podaje następujące elementy:

- obejmująca cały świat **Sieć** połączonych ze sobą komputerów;
- **zasoby** znajdujące się w Internecie – na dyskach użytkowników i na serwerach – pliki, strony WWW i wiele innych;
- **ludzie** używający Internetu – najważniejszy element Sieci, mający kolosalny wpływ na jej kształt.

» W Internecie można spotkać złych ludzi, nazywanych Sieciuchami.

Prowadzący rozdaje powielone obrazki Sieciuchów do pokolorowania i prezentuje postacie:

Bełkot

Oto Bełkot. Nie jest bardzo groźny, ale spotkania z nim bywają męczące. W Internecie ten gatunek Sieciucha występuje dość często, najłatwiej poznać go po tym, że ciągle coś pisze, mimo, że zwykle nie ma nic do powiedzenia. Bełkot jest kłótlivy i lubi obrażać ludzi.

Pojawia się na forach i listach dyskusyjnych, na czatach, w komunikatorach. Rzadziej w innych miejscach, np. w książkach gości czy w poczcie elektronicznej.

Bełkot ignorowany przez wszystkich stopniowo traci siły i zaczyna powoli znikać, aż nic z niego nie zostanie.



Kradziej

Kradziej – ten rodzaj Sieciuchów wykorzystuje Internet do zdobywania korzyści materialnych w sposób niezgodny z prawem. Najpopularniejszą formą jego działalności jest stosowanie pirackiego oprogramowania i multimediów, ale także włamywanie się na strony i inne działania, które mogą mu przynieść korzyść kosztem innych.

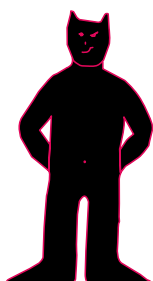
Często Kradzieje nie mają świadomości, że to co robią jest złe. Wtedy wystarczy im to wytłumaczyć. Niestety w przypadku Kradzieja działającego z premedytacją ta metoda zazwyczaj nie skutkuje.



Kłamacz

W Internecie Kłamacze robią wszystko, żeby oszukać innych ludzi i skrzywdzić ich w prawdziwym życiu. Czasami można ich poznać po tym, że zadają dużo pytań o rzeczy, które nie powinny ich interesować lub proponują spotkanie już po chwili znajomości.

Kłamacza spotkać też można na aukcji internetowej, gdzie zazwyczaj próbuje sprzedać coś, czego naprawdę nie posiada. Kłamacza bardzo trudno rozpoznać. Należy więc przede wszystkim nie ufać obcym w Internecie i zawsze, kiedy tylko zaistnieje podejrzenie, że mamy do czynienia z Kłamaczem, przerwać tego typu kontakt.



Śmieciuch

Śmieciuchy ponoszą odpowiedzialność za czynienie z Internetu wielkiego śmietnika. To właśnie one zamieszczają w Sieci treści wulgarne, sprzeczne z prawem lub po prostu bezwartościowe. Ich ulubioną rozrywką jest nękanie użytkowników Internetu spamem.

Moc Śmieciuchów zależy od tego, jak wielu ludzi zapozna się ze śmieciami, które umieszcza w Sieci.

» Jednak w Sieci istnieją też dobre postacie – to Sieciaki i ich opiekun – robot NetRobi, stworzony przez Sztuczną Inteligencję.

Prowadzący rozdaje powielone obrazki Sieciaków do pokolorowania i prezentuje postacie:





Ajpi

Lubi fajną muzykę, ciekawe filmy, rolki. Lubi też fajnie się ubrać. Najbardziej jednak interesuje ją historia. Internet jest doskonałym źródłem wiedzy na ten temat. Był jej pomocny przy pisaniu niejednej pracy na lekcje historii – wiele się dzięki niemu dowiedziała.

AjPi była pierwszym Sieciakiem zrekrutowanym przez Sztuczną Inteligencję. Zwróciła na siebie uwagę, ponieważ bardzo sprawnie korzystała z Internetu, używając go jako narzędzia do realizacji własnych zainteresowań. SI obdarzyła ją bardzo przydatną umiejętnością w świecie wirtualnym – mocą ustalania numeru IP każdej osoby w Sieci.

Spociak

Uwielbia szaleć na desce z walkmanem na uszach, a odkąd ma komputer, grywa w fajne gierki. Słucha hip hopu. Lubi oglądać dobre filmy i czytać książki. Kulturalny z niego gość.

W prawdziwym świecie Spociak jest bardzo dobrym kolegą AjPi. SI obdarzyła go umiejętnością blokowania dostępu do Sieci każdemu użytkownikowi Internetu. Dzięki temu Spociak może współpracować z Ajpi i blokować dostęp do Sieci każdemu wskazanemu przez nią Sieciuchowi.



Netka



Zdobywanie wiedzy to jest to, co lubi najbardziej – może kiedyś będzie naukowcem. Dzięki Internetowi może dowiedzieć się wszystkiego, co ją interesuje. Bardzo lubi zwłaszcza to, co wiąże się z naturą i przyrodą. W Sieci może odwiedzać odległe zakątki świata i oglądać nieznane zwierzęta i rośliny.

Netka doskonale nadaje się do zespołu Sieciaków. Bardzo sprawnie porusza się po Internecie – dowolną informację jest w stanie znaleźć w ciągu kilku sekund. Sztuczna Inteligencja wzmocniła tę umiejętność – teraz nie musi już niczego szukać, wystarczy że w świecie wirtualnym pomyśli o czymś, a już wie, gdzie znaleźć informacje na ten temat.

Kompel

Komputery to jego żywioł, „peceta” ma chyba od zawsze. Szczególnie interesuje się bezpieczeństwem w Internecie. Na temat zabezpieczeń wie chyba wszystko i często pomaga znajomym ochronić się przed wirusami. Mimo wszystko lubi czasem odejść od monitora i pograć w kosza albo w nogę.

Kompel to specjalista komputerowy i mimo że jest jeszcze dość młody, to trudno znaleźć większego eksperta w kwestii bezpieczeństwa w Sieci. W zespole Sieciaków jest wręcz niezbędny. SI wykorzystała jego wiedzę, dając mu umiejętność przeglądania zawartości dysków wybranej osoby, dzięki czemu może szybko określić, kim dana osoba jest naprawdę.



2. Zasady bezpieczeństwa

ZASADY SIECIAKÓW

Prowadzący omawia zasady bezpieczeństwa ujęte w materiałach projektu Sieciaki.pl – dzieci mogą zapisywać je na tablicy. Do tego celu można wykorzystać prezentację flash [Sieciaki.pl](https://sieciaki.pl). Jeśli wystarczy czasu, przygotowanie takich zasad można zaproponować jako ćwiczenie dzieciom – w formie burzy mózgów lub pracy z grupami. Jeśli prowadzący wybierze to drugie rozwiązanie, wśród zasad na pewno powinny pojawić się te wymienione poniżej. Jeśli nie zgłoszą ich uczniowie, prowadzący powinien ich na nie naprowadzić.

Nie ufaj osobom poznanym w Sieci.

Nigdy nie można w 100% zaufać komuś poznanemu w Sieci. Wiele Sieciuchów udaje kogoś, kim naprawdę nie jest po to, żeby zrobić nam krzywdę. Nie spotykaj się z nikim zbyt pochopnie w prawdziwym świecie. Jeżeli planujesz spotkanie, zawsze poinformuj o tym rodziców.

Nie podawaj swoich danych.

W Internecie postępuj tylko nickiem (pseudonimem) i nigdy nie podawaj swoich danych osobowych, takich jak imię lub nazwisko, numer telefonu, adres, czy numer szkoły. Pamiętaj, że możesz rozmawiać z Sieciuchem, który wykorzysta przeciwko Tobie informacje, które mu podasz!

Mów, jeśli coś jest nie tak.

W sytuacji kiedy ktoś lub coś Cię w Internecie zaniepokoi lub wystraszy koniecznie opowiedz o tym rodzicom lub innej zaufanej osobie dorosłej. Jeżeli masz do czynienia z Sieciuchem, razem łatwiej będzie go Wam pokonać.

Zabezpiecz swój komputer.

Jeżeli Twój komputer jest podłączony do Internetu, musisz mieć zainstalowany odpowiedni program antywirusowy. Powinieneś również zaopatrzyć się w firewall. Bez tych narzędzi jesteś łatwym celem dla wszelkiego rodzaju Sieciuchów.

2A. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA „INTERNET”

Innym sposobem, w jaki prowadzący może zaprezentować uczestnikom zajęć zasady bezpiecznego korzystania z Sieci, jest omówienie reguł kryjących się za skrótem INTERNET. Prowadzący może prezentować uczniom rozszerzenia pierwszych liter słowa (np. Informacje – nie udzielać), a zadaniem dzieci jest odpowiedź na pytanie dlaczego taka zasada ma sens:

INFORMACJE – nie udzielać!

NIEZNAJOMI – nie ufaj!

TY – odpowiadaj za siebie!

ETYKIETA – przestrzegaj!

RODZICE – ufaj!

NIEUCZCIWOŚĆ – wystrzegaj się!

EDUKACJA – ucz się i ucz rodziców!

TABELA – używaj!

• Informacje – nie udzielać!

W Internecie często wymagane jest podawanie danych osobowych: przy formularzach na stronach www, zakupach przez Internet, często również internetowy znajomy pyta o miejsce zamieszkania. Dzieciom trudno jest ocenić, czy w danej sytuacji muszą lub powinny podawać swoje dane i nie zdają sobie zwykle sprawy, że mogą one zostać wykorzystane w niewłaściwy sposób lub w złym celu. Chodzi tu zarówno o budowanie baz danych – gdzie jednostkowe informacje stają się cennym towarem, ale też o czyhających w Sieci pedofilów lub innych przestępców. Dzieci powinny unikać zwłaszcza podawania danych, które mogą pozwolić na odnalezienie ich w prawdziwym świecie, takich jak imię i nazwisko, adres, wiek, nazwa i numer szkoły, do której chodzą, czy też numer telefonu. Powinny wiedzieć, że komuś, kto nie ma złych zamiarów, wystarczą informacje dotyczące tego, kim są w Internecie.

• Nieznajomi – nie ufaj!

Internet to „miejsce” tworzone przez ludzi, a jego istotą są kontakty między użytkownikami. Korzystając z niego, można poznać rówieśników, którzy mają takie same zainteresowania i wiele innych ciekawych osób. Ta właściwość Sieci jest jej ogromną zaletą, bo dzięki niej możemy zawierać cenne znajomości z ludźmi, których w przeciwnym razie być może nigdy byśmy nie spotkali.

Należy jednak pamiętać o tym, że tak naprawdę wcale nie znamy osób spotkanych w Sieci, a to, co piszą o sobie, nie musi być prawdą. Nawet, jeśli znajomość trwa już dość długo, nigdy nie można mieć pewności, że internetowy znajomy jest osobą, za którą się podaje.

Jest to szczególnie ważne w przypadku dzieci. Brak doświadczenia życiowego w połączeniu z dużą ufnością sprawiają, że dzieci chętnie zawierają w Internecie znajomości, które często przekraczają granice wirtualnego świata. Zwykle są to bezpieczne spotkania z rówieśnikami, ale dzieci powinny przestrzegać kilku zasad, które mogą uchronić je przed zagrożeniami. Na pewno, jeżeli ma dojść do takiego spotkania, powinni wiedzieć o nim opiekunowie, żeby móc zapewnić dziecku bezpieczeństwo. Ponadto dziecko powinno:

- umówić się w miejscu publicznym, tak, aby w razie potrzeby mogło poprosić kogoś o pomoc;
- pójść na takie spotkanie w towarzystwie, najlepiej zaufanej osoby dorosłej, zwłaszcza jeśli spotyka się z internetowym znajomym po raz pierwszy. Musi mieć świadomość, że to żaden wstyd (przecież chodzi o jego bezpieczeństwo), a znajomy z Sieci – jeśli nie ma złych zamiarów – na pewno to zrozumie. Jeżeli tak się składa, że żadna osoba dorosła nie może towarzyszyć dziecku, powinno poprosić o to kolegę lub koleżankę;
- jeśli rodzice nie idą z dzieckiem na spotkanie (ale na przykład pozwolili mu pójść w towarzystwie starszego rodzeństwa albo w grupie przyjaciół), to powinni znać czas i miejsce spotkania oraz wiedzieć, z kim dokładnie ma się spotkać i o której godzinie wróci.

• TY – odpowiadaj za siebie!

Nie powinno się zapominać, że anonimowość w Internecie jest pozorna – Dzieci nie zdają sobie z tego zwykle sprawy, w związku z czym zachowują się często niezgodnie z podstawowymi normami. W razie potrzeby można z łatwością ustalić, kto dopuścił się danego przewinienia w Sieci. Zanim więc zdecydują się zrobić coś takiego, powinny przemyśleć to i zastanowić się, czy warto narażać się na nieprzyjemności.

Dzieci nie powinny też zapominać o tym, że Internet ma tę przewagę nad światem rzeczywistym, że w każdej chwili można się wylogować. Młodzi ludzie powinni korzystać z tej możliwości zwłaszcza wtedy, kiedy przydarzy się im coś, co ich zdenerwuje lub sprawi, że poczują się zakłopotani, albo kiedy po prostu nie będą mieli ochoty na dalszą rozmowę.

• Etykieta – przestrzegaj!

Etykieta to zbiór zasad zachowania, które obowiązują w danym miejscu lub środowisku. Również w Internecie ustalono, co można robić, a czego należy unikać, jakie zachowania są w porządku, a jakie uznaje się za nietaktowne, złe czy niewłaściwe. Jest to tak zwana Netykieta, czyli zasady wypracowane przez użytkowników Internetu, których powinni przestrzegać wszyscy internauci, żeby korzystanie z Sieci było przyjemne dla każdego. Zasady Netykiety znajdują się w wielu miejscach w Sieci. Aby się z nimi zapoznać wystarczy wpisać to hasło w dowolną wyszukiwarkę. Hasło to znajduje się na stronie www.sieciaki.pl w dziale „Netykieta” oraz na stronie www.dzieckowsieci.pl.

Oprócz tych ogólnych zasad w poszczególnych miejscach w Sieci – np. na forum, w grupie dyskusyjnej albo na konkretnym czacie obowiązują szczegółowe wskazówki dotyczące tego, jak należy postępować. Zwykle łatwo je znaleźć i warto się z nimi jak najszybciej zapoznać, żeby nie łamać panujących w danym miejscu zasad. Na ogół są one ujęte w tzw. FAQ (Frequently Asked Questions – Najczęściej Zadawane Pytania). Niedostosowanie się grozi, w najlepszym przypadku, trudnościami w znalezieniu odpowiedzi, a jeśli łamiemy normy zachowania w rażący sposób, możemy otrzymać bana (ang. ban – wyjęcie spod prawa, zakaz), co oznacza okresowe lub stałe pozbawienie możliwości korzystania z danego miejsca w Internecie.

- **Rodzice – ufaj!**

Rodzice lub opiekunowie są jedynymi osobami, którym dziecko może zawsze zaufać. Dziecko powinno mieć świadomość, że rodzicom zawsze zależy na jego bezpieczeństwie. Jeżeli w Sieci przytrafi mu się coś, co sprawi, że poczuje się zakłopotane, urażone albo w jakikolwiek sposób skrzywdzone, powinno powiedzieć o tym właśnie rodzicom. Oni będą wiedzieli, co zrobić.

Korzystanie z doświadczenia rodziców za każdym razem, kiedy ma się wątpliwości, jak się zachować lub jak postąpić w danej sytuacji to najlepszy sposób na uniknięcie wielu kłopotów.

Dzieci powinny wyjaśniać rodzicom, co robią w Sieci. Może uda im się dzięki temu przekonać ich do możliwości, które daje Internet. Wiedza na temat tego, co dzieci robią w Internecie, pozwoli rodzicom także lepiej zadbać o bezpieczeństwo swoich pociech.

- **Nieuczciwość – wystrzegaj się!**

Internet jest bogatym źródłem nie tylko wiedzy, ale także konkretnych materiałów. Można tu znaleźć mnóstwo programów, filmów, utworów muzycznych, elektronicznych wersji książek, itp. Należy pamiętać, że przechowywanie na dysku niektórych z tych materiałów bez zapłacenia za nie jest niezgodne z prawem – to po prostu kradzież, za którą grożą surowe kary. Większość rzeczy, za które trzeba płacić (np. oprogramowanie), ma swoje darmowe odpowiedniki – wybór jednego z nich bywa najlepszym rozwiązaniem, kiedy nie stać nas na zakup danej rzeczy.

Trzeba też pamiętać o przestrzeganiu praw autorskich. Wszystkie teksty dostępne w Sieci zostały przez kogoś napisane i nie można dowolnie ich wykorzystywać. Często autor określa, w jaki sposób można korzystać z tego, co napisał – należy przestrzegać jego zaleceń. Jeżeli autor ich nie zamieścił, trzeba spróbować ustalić jego adres e-mail (zazwyczaj podaje się go na początku lub na końcu tekstu) i powiadomić go, że chciałoby się wykorzystać zamieszczone przez niego materiały (określając, co dokładnie zamierzamy z nimi zrobić). Jeśli niemożliwe będzie ustalenie adresu autora, można skontaktować się z administratorem danej strony – on z pewnością będzie mógł nam pomóc.

- **Edukacja – ucz się i ucz rodziców!**

Sieć to niewyczerpane źródło wszelkiego rodzaju wiedzy. Dzieci i młodzież korzystające z Internetu świetnie o tym wiedzą. Ale czy zdają sobie sprawę ze wszystkich jego możliwości? Powinny szukać w Sieci treści zgodnych ze swoimi zainteresowaniami, a na pewno odkryją coś ciekawego.

A czy ich rodzice potrafią korzystać z Sieci? Dzieci mogą im w tym pomóc, zaczynając od najprostszych spraw – założenia im skrzynki e-mail i nauczania ich jak się nią posługiwać.

- **Tabela – używaj!**

Uzależnienie od Internetu to zjawisko, którego skala rośnie wraz z rozwojem Sieci. Internet wciąż i łatwo można zmarnować w nim dużo czasu nie zdając sobie sprawy z jego upływu. Najlepiej zatem zracjonalizować użytkowanie Sieci. W tym celu można sporządzić tabelę do wpisywania planowanych czynności w Internecie wraz z przewidywanym czasem na ich wykonanie. Ta metoda pomoże zachować kontrolę nad Siecią, bo w przeciwnym razie to ona może zapanować nad nami.

Serwis edukacyjny "Strefa Wiedzy" w portalu Polska.pl

W portalu Polska.pl uruchomiony został edukacyjny serwis dla dzieci www.strefawiedzy.polska.pl.

Zamierzeniem autorów Strefy Wiedzy jest publikowanie materiałów edukacyjnych z różnych dziedzin, przy wykorzystaniu nowoczesnych technik multimedialnych.



Zróżnicowane formy prezentowanej wiedzy uatrakcyjnają przekaz kierowany do dzieci. Zastosowanie interaktywnych rozwiązań zachęca - poprzez zabawę - do samodzielnego poszukiwania informacji. Wirtualne kolorowanki, krzyżówki, puzzle oraz quizy to tylko część sposobów, które autorzy wykorzystują w projekcie. Dzięki nim najmłodsi Internauci mogą utrwalić zdobytą wiedzę i wypróbować swoich sił wybierając zabawy na różnych poziomach trudności.



Szczególny nacisk pedagogów i metodyków został położony na przygotowanie materiałów z zakresu przyrody i historii Polski, a także budowę bazy informacji przydatnej użytkownikom aplikacji Sieciaki.pl.



Przewodnikiem po Strefie Wiedzy jest wirtualna postać - profesor Webski. Ten sympatyczny opiekun dzieci zaprasza najmłodszych użytkowników na wirtualny spacer po Polsce, w czasie którego mogą oni zapoznać się z nieznanymi losami polskich władców, jak również poznać najistotniejsze wydarzenia dziejące się na przestrzeni minionych wieków.



Z kolei miłośnicy przyrody mogą wybrać się w internetową podróż po najciekawszych zakątkach Polski oraz poznać tajemnicę otaczającej natury, dowiedzieć się wiele o intrygującym świecie zwierząt, a także zmierzyć się z przyrodniczymi zagadkami. W okresie wiosenno-letnim najmłodszych zapraszamy na relację na żywo z bocianiego gniazda - przez 24 h można obserwować zachowanie i zwyczaje tych przepięknych ptaków.



Dział „Polska w Pigułce” to zbiór najważniejszych faktów o naszym kraju. Ciekawostki w nim zawarte mają ułatwić młodym Internautom dotarcie do podstawowej wiedzy o Polsce, poznanie interesujących informacji demograficznych i ważnych dat narodowych.

Każdy prezentowany w Strefie Wiedzy dział został wzbogacony o ciekawostki, dzięki którym można dowiedzieć się o wielu intrygujących i interesujących kwestiach dotyczących polskiej historii i przyrody.

Dla pasjonatów prezentowanych dziedzin wiedzy chcących dowiedzieć się więcej o przyrodzie i historii Polski przygotowano tematyczny katalog stron internetowych wraz z przewodnikiem. Ma to pomóc dzieciom zrozumieć, jak bezpiecznie surfować po Sieci oraz w jaki sposób efektywnie mogą one wykorzystać Internet w poszukiwaniach interesujących informacji.



NOTATKI

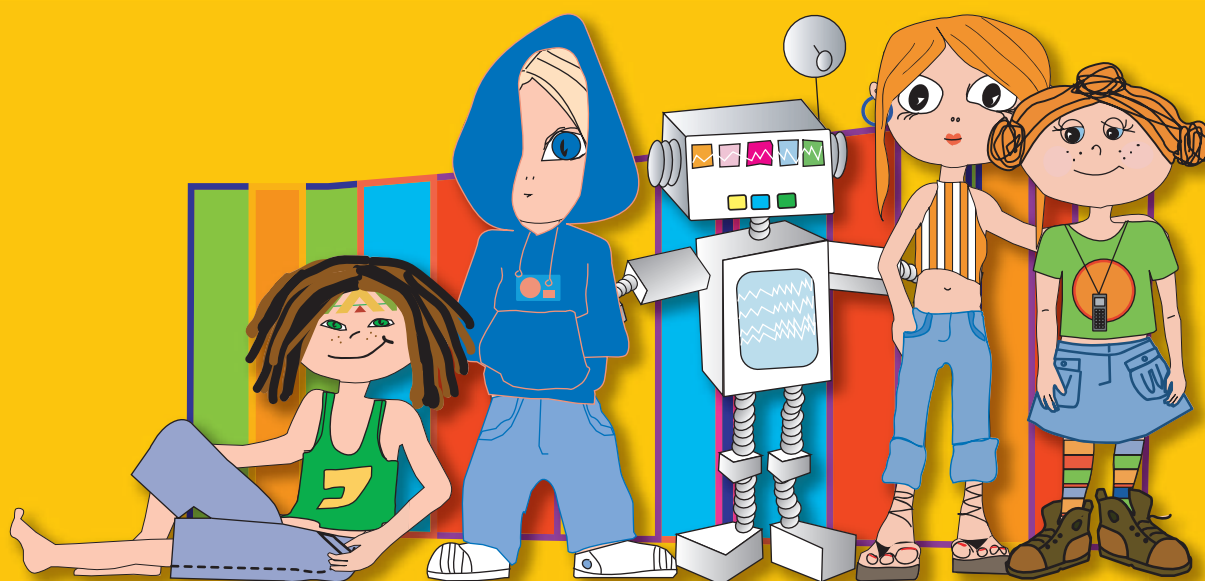
This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 28 horizontal blue lines spaced evenly across the page, typical of standard notebook paper. The lines are thin and light blue, set against a plain white background. There are no margins, text, or other markings on the page.

NOTATKI

[illegible]

NOTATKI

This image shows a full page of blank, lined paper. It features approximately 28 horizontal blue lines spaced evenly across the page, typical of standard notebook paper. The lines are thin and light blue, set against a plain white background. There are no margins, text, or other markings on the page.



Odwiedź również:

- www.saferinternet.pl
- www.dzieckowsieci.pl
- www.dyzurnet.pl
- www.strefawiedzy.polska.pl
- www.dzienbezpiecznegointernetu.pl