

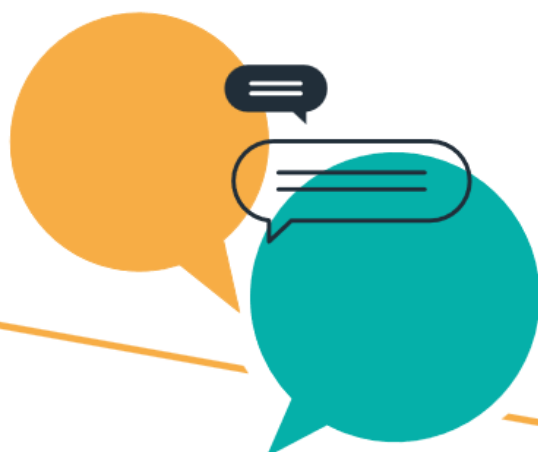


3.0 CYBERLEKCJE

Scenariusz lekcji

Moja bezpieczna sieć

Scenariusz dla klas I-III



NASK

 **cyber
profilaktyka**
NASK

 **Ministerstwo
Cyfryzacji**



Projekt finansowany ze środków
Ministerstwa Cyfryzacji.

Scenariusz lekcji dla klasy 1–3 szkół podstawowych

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

Autorka scenariusza:

Bernardetta Czerkawska

Redakcja merytoryczna:

Cyberprofilaktyka NASK (Dział Profilaktyki Cyberzagrożeń)

Redakcja językowa, dostępność (WCAG):

Katarzyna Nakonieczna, Hubert Radecki

© NASK – Państwowy Instytut Badawczy

Warszawa 2024

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

NASK – Państwowy Instytut Badawczy

ul. Kolska 12

01-045 Warszawa



Projekt finansowany ze środków
Ministerstwa Cyfryzacji.

Temat: Moja bezpieczna sieć

Klasa: 1-3 szkoły podstawowej

Czas realizacji: 2 x 45 minut

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć

Edukację medialną oraz naukę profilaktycznych zasad, dotyczących bezpiecznego korzystania z internetu, podejmujemy już od najmłodszych klas. Podobnie, jak w przypadku bezpiecznego przechodzenia przez ulicę, tak i tu powinniśmy zaczynać od wpajania podstaw, jeszcze zanim dzieci zaczną aktywnie korzystać z cyberprzestrzeni.

Na podstawie badań prowadzonych przez NASK (Nastolatki 3.0, 2023) i doświadczeń wynikających z pracy w szkołach w całej Polsce, obserwujemy obniżanie się wieku, w którym dzieci otrzymują swój pierwszy telefon. Niestety następuje to najczęściej zbyt wcześnie, wbrew zaleceniom ekspertów i ekspertek zajmujących się zdrowiem i rozwojem dzieci. Coraz młodszy użytkownicy i użytkowniczki otrzymują smartfon z dostępem do internetu i wciągającego świata aplikacji. Rzeczywistość jest taka, że już w grupie wiekowej 7-9 lat duża część dzieci zaczyna spędzać coraz więcej czasu w internecie – przede wszystkim oglądając filmy, grając w gry, a także komunikując się ze sobą.

Poza rozmowami, które powinny być skierowane do rodziców, by ich uświadamiać na temat zagrożeń i negatywnych konsekwencji zbyt wczesnej inicjacji cyfrowej dzieci, warto rozmawiać także z uczniami i uczennicami o ich początkowych doświadczeniach z urządzeniami ekranowymi. Istnieje realna potrzeba wprowadzania takich tematów jak: netykieta, czyli zasady działania i zachowania w internecie, czy podstawy ochrony prywatności w sieci. Wśród zagadnień można wyodrębnić cztery kluczowe wątki, które warto poruszać z dziećmi od samego początku edukacji.

Po pierwsze, należy uświadamiać, że nigdy nie można mieć pewności, z kim mamy do czynienia przez internet (np. w grach online czy przez telefon/sms). Ponadto, nawet jeśli wydaje się nam, że znamy tę osobę, to niekoniecznie wiemy, jakie są jej prawdziwe intencje (co pokazała afera Pandoragate z 2023 roku, odkrywając przestępczą aktywność niektórych influencerów, idoli dzieci i nastolatków).

Drugi kluczowy wątek dotyczy uświadamiania, że każda aktywność w sieci zostawia cyfrowe ślady, które nigdy nie znikną. Możemy przyjąć, że treść, która raz znalazła się w internecie, już tam pozostanie, a my tracimy pełną kontrolę nad jej dalszym rozprzestrzenianiem się. Budowanie świadomości istnienia cyfrowego śladu stanowi dobrą profilaktykę wielu niebezpiecznych zachowań w późniejszym wieku.

CYBERLEKCJE 3.0

Trzecią istotną kwestią w rozmowie z najmłodszymi użytkownikami i użytkowniczkami internetu jest zasada: nie klikamy w linki, które nieoczekiwanie pojawiają się na ekranie oraz nie wchodzimy w niezidentyfikowane wiadomości. Zazwyczaj pochodzą bowiem od oszustów i oszustek, chcących uzyskać od nas dane dostępowe do naszych kont (tzw. phishing). Liczba tego typu oszustw jest ogromna a statystyki prowadzone przez CERT Polska w NASK pokazują, że liczba zgłaszanych incydentów tego typu podwaja się z roku na rok.

Warto również od samego początku tworzyć w dzieciach nawyki dbania o cyfrowy dobrostan – ograniczone korzystanie z technologii, naukę robienia przerw od ekranu oraz zwracanie uwagi na samopoczucie podczas korzystania z urządzeń elektronicznych. Kluczowe jest także pielęgnowanie relacji i aktywności offline, ponieważ to one dają wartościowe możliwości rozwoju i cieszenia się szczęśliwym, spełnionym życiem. Bezpieczne korzystanie z gier oznacza również tłumaczenie dzieciom, dlaczego wyznaczanie limitów na czas ekranowy i ich przestrzeganie są tak ważne. Wskazane jest także od początku mówienie o tym, że telefony i aplikacje, w szczególności gry online, są projektowane w taki sposób, aby zaangażować użytkowników i użytkowniczki na jak najdłużej. To nasz czas i uwaga przynoszą ich twórcom zyski finansowe – dzięki sprzedaży danych reklamodawcom czy poprzez mikropłatności np. popularne w grach free-to-play. To dzięki temu twórcy i twórczynie aplikacji na telefon zarabiają najwięcej spośród wszystkich segmentów na rynku gier video i są niechętni wszelkim działaniom mogącym ograniczyć mechanizmy, które powodują zaangażowanie użytkowników i użytkowniczek w wirtualny świat.

Należy również zwrócić uwagę na zagrożenia związane z obecnością mechanizmów hazardowych w niektórych grach. Dotyczy to także tytułów w założeniu przeznaczonych dla starszych graczy, które zyskały popularność wśród młodszych osób. Są to przede wszystkim gry, w których istnieje możliwość zakupu tzw. loot boxów, czyli skrzynek, z których użytkownicy i użytkowniczki losują wirtualne przedmioty, takie jak: rzadkie elementy wyposażenia czy skóry dla awatarów. Mechanizm ten, przypominający loterię, bywa wykorzystywany przez strony internetowe oferujące zakup i otwieranie takich pakietów. Rzeczywista szansa na wygranie naprawdę cennych rzeczy w istocie jest minimalna, ale użytkownicy i użytkowniczki są kuszeni taką możliwością. Zakup loot boxa nie gwarantuje żadnych konkretnych korzyści – podobnie jak obstawianie zakładów bukmacherskich. W przeciwieństwie jednak do legalnie działających wirtualnych kasyn, wspomniane strony nie weryfikują wieku użytkowników i użytkowniczek i często są projektowane tak, by nakłonić dzieci do zakupów. Choć wartość jednorazowej wpłaty może być bardzo niewielka, to zakupu można dokonać bez konta bankowego czy wirtualnego portfela. Wystarczą tzw. karty przedpłacone, które nawet kilkuletnie dziecko może z łatwością nabyć, na przykład w osiedlowym sklepie, często bez wiedzy i zgody rodzica. Nadzieja na upragnioną wygraną sprawia, że zakupy są powtarzane, a wydatki rosną.

W efekcie dziecko może wydać całe swoje kieszonkowe, a także potencjalnie uzależnić się od hazardu na długo przed osiągnięciem pełnoletności.

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

Cele kształcenia – wymagania ogólne

I. W zakresie emocjonalnego obszaru rozwoju uczeń/uczennica osiąga:

1. umiejętność przedstawiania swych emocji i uczuć przy pomocy prostej wypowiedzi ustnej lub pisemnej, różnorodnych artystycznych form wyrazu;
2. umiejętność uświadamiania sobie uczuć przeżywanych przez inne osoby z jednoczesną próbą zrozumienia, dlaczego one występują, a także różnicowania form ich wyrażania w zależności od wieku.

II. W zakresie społecznego obszaru rozwoju uczeń/uczennica osiąga:

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

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

I. Edukacja polonistyczna

1. Osiągnięcia w zakresie słuchania. Uczeń/uczennica:
 - a. słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela/nauczycielki, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;
 - b. słucha z uwagą lektur i innych tekstów czytanych przez nauczyciela lub nauczycielkę, uczniów i uczennice oraz inne osoby;
 - c. słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiedziania się, szczególnie w momencie wskazywania tej potrzeby przez drugą osobę.
2. Osiągnięcia w zakresie mówienia. Uczeń/uczennica:
 - a. wypowiada się płynnie, wyraziście, stosując adekwatnie do sytuacji intonację i rytm języka mówionego: pauzy, zmianę intonacji, tempa i siły głosu;
 - b. formułuje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych, wypowiedzi ustnych nauczycieli i nauczycielek, uczniów i uczennic lub innych osób z otoczenia;
 - c. wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, zadaniem, sytuacjami szkolnymi, lekturą czy wydarzeniem kulturalnym;
 - d. porządkuje swoją wypowiedź, poprawia w niej błędy, omawia treść przeczytanych tekstów i ilustracji; nadaje znaczenie i tytuł obrazom, a także fragmentom tekstów;
 - e. dobiera stosowną formę komunikacji werbalnej i własnego zachowania, wyrażającą empatię i szacunek do rozmówcy/rozmówczynie.
3. Osiągnięcia w zakresie pisania. Uczeń/uczennica:

- a. pisze odręcznie, czytelnie, płynnie, w jednej linii zarówno zdania, jak i tekst ciągły.

II. Edukacja plastyczna

1. Osiągnięcia w zakresie działalności ekspresji twórczej. Uczeń/uczennica:
 - a. rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykiem (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem.

III. Edukacja informatyczna

2. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń/uczennica:
 - a. posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami;
 - b. rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób (również uczniów i uczennic) korzystających z technologii, zwłaszcza tej, dostępnej w internecie.

IV. Etyka

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia podstawowych zasad i pojęć etyki. Uczeń/uczennica:
 - a. odkrywa, że jego wybór rodzi konsekwencje, które dotyczą jego samego.

Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową

Uczeń / uczennica:

1. potrafi bezpiecznie korzystać z technologii informacyjno-komunikacyjnych w sytuacjach pozaszkolnych;
2. zna zagrożenia związane z korzystaniem z gier i aplikacji;
3. poprawnie redaguje zdania w mowie i piśmie.

Kompetencje kluczowe

1. kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
2. kompetencje językowe;
3. kompetencje cyfrowe;
4. kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się.

Cele zajęć w języku ucznia/uczennicy:

1. Dowiem się co to jest ślad cyfrowy.
2. Poznam zasady bezpiecznego korzystania z gier i aplikacji.

Kryteria sukcesu dla ucznia/uczennicy:

1. Potrafię wyjaśnić za pomocą dwóch przykładów, co to jest ślad cyfrowy.
2. Potrafię sformułować dwie zasady bezpiecznego korzystania z gier i aplikacji.

Wskazówki do przeprowadzenia zajęć:

Lekcja jest podzielona na dwie tematyczne części (każda po 45 minut):

1. I część – dotyczy problemu cyfrowego śladu uczniów i uczennic oraz ochrony swoich danych osobowych;
2. II część – porusza temat bezpiecznego korzystania z internetu w tym nienadużywania technologii.

Metody pracy

1. pogadanka;
2. dyskusja;
3. rutyna krytycznego myślenia – rutyna: POMYŚL-ZNAJDŹ PARĘ, PODZIEL SIĘ;
4. metoda praktyczna.

Formy pracy

1. indywidualna;
2. praca w parach i trójkach.

Środki dydaktyczne

1. Materiały do pracy detektywa – ZAŁĄCZNIK 1.
2. Materiał z wiadomościami od nieznanomych – ZAŁĄCZNIK 2.
3. Test emocji – ZAŁĄCZNIK 3.
4. Notatka z lekcji – ZAŁĄCZNIK 4.

Przebieg zajęć

Wprowadzenie

1. Ćwiczenie na rozgrzewkę – OSTRYGI. Dzieci chodzą po całej klasie (mogą między ławkami/stolikami). Na hasło „OSTRYGI!” muszą stanąć w trójce, tak aby utworzyć figurę: jedna osoba w środku kuca i jest perłą, dwie z boku, trzymając się za ręce, obejmują perłę.

Hasło „OSTRYGI CZTERY!” oznacza, że troje dzieci łapie się za ręce i chroni w środku dziecko - perłę.

Hasło „OSTRYGI PIĘĆ!” oznacza figurę zbudowaną z pięciorga dzieci: czwórka trzyma się za ręce, w środku jedno dziecko jest perłą.

Nauczyciel/nauczycielka podsumowuje z uczniami ćwiczenie minidyskusją:

- a. Jak myślicie, jaką rolę pełnią ostrygi? Przykładowe odpowiedzi: odżywiają, chronią, zabezpieczają perłę, sprawiają, że perła jest niewidoczna.
 - b. Dlaczego perłę trzeba chronić? Przykładowe odpowiedzi: nie będzie mogła się rozwijać, nie urośnie.
2. Nauczyciel/nauczycielka łączy uczniów i uczennice w pary lub trójki i prosi, aby znaleźli odpowiedź na pytanie: co dla nas ludzi znaczy bezpieczeństwo? Co znaczy, gdy powiemy komuś: jesteś bezpieczny, jesteś bezpieczna?

Po upływie 5 minut prosi każdą z par/ trójek o zaprezentowanie odpowiedzi.

Ważne w tej części jest, aby nie komentować słów uczniów i uczennic, nie zadawać dodatkowych pytań. Istotne są skojarzenia dzieci. Warto zapisywać hasłowo wypowiedzi uczniów i uczennic, żeby móc odwołać się do nich na koniec zajęć.

3. Nauczyciel/nauczycielka przedstawia temat lekcji i wyjaśnia kryteria sukcesu.

Pyta uczniów i uczennice: co wspólnego z tematem bezpieczeństwa w sieci mają ostrygi?

Uczniowie i uczennice podają propozycje, nauczyciel/nauczycielka podkreśla, że do tego pytania wrócą.

Część główna

4. Rutyna widocznego myślenia: POMYŚL - PRZEDYSKUTUJ W PARZE - PODZIEL SIĘ. Nauczyciel/nauczycielka prosi uczniów i uczennice, by każdy z nich, indywidualnie, pomyślał – co to jest cyfrowy ślad? Następnie łączy uczniów/uczennice w pary, aby dzieci ustaliły wspólnie definicję. Po kilku minutach nauczyciel/nauczycielka zaprasza uczniów i uczennice do zaprezentowania swoich propozycji.

Jeśli uczniowie i uczennice pracują sprawnie, można ich dopytać:

- a. Co innego od waszych pomysłów pojawiło się w wypowiedziach koleżanek i kolegów?
- b. O co teraz uzupełnilibyscie swoją definicję?

CYBERLEKCJE 3.0

5. Nauczyciel/nauczycielka wyjaśnia uczniom i uczennicom pojęcie (warto odwoływać się do propozycji dzieci)

CYFROWY ŚLAD – tak mówimy o tych informacjach, które pozostają po nas w internecie. Mogą to być informacje np. o tym:

- a. Kogo lubimy i obserwujemy na różnych kontach?
 - b. Jakie filmiki lubimy oglądać – czy dajemy lajki, serduszka, ale też, jaki czas poświęcamy na obejrzenie filmiku?
 - c. Jakie zdjęcia są zamieszczone na naszych profilach w różnych serwisach?
 - d. Jakie komentarze zostawiamy pod postami lub rolkami?
6. Zabawa w detektywa – nauczycielka/nauczyciel prosi uczniów i uczennice, by przyjrzeni się grafikom i spróbowali ustalić jak najwięcej informacji o tym, kim jest osoba, która zostawiła takie ślady internecie. ZAŁĄCZNIK 1.

Pomocnicze pytania dla uczniów i uczennic:

- a. Ile ma lat?
- b. Co lubi robić?
- c. Gdzie mieszka?
- d. Jak spędza czas?

Uwaga: jeśli uczniowie i uczennice nie czytają jeszcze samodzielnie, po rozdaniu kartek, nauczyciel/nauczycielka może odczytać teksty.

7. Nauczyciel/nauczycielka zaprasza uczniów i uczennice do omówienia śladu cyfrowego osoby, do której mogą należeć graficzne zrzuty ekranu:
- a. Jaki ślad cyfrowy zostawiła osoba, której dane badaliście?
 - b. Czy trudno było ustalić ten ślad? Co Wam pomogło? Czego zabrakło?
 - c. Dla kogo będą to ważne wiadomości?
 - d. Kto powinien widzieć takie dane?

Ważne jest, aby w dyskusji wybrzmiało, że nie powinno się podawać prawdziwych danych osobowych, udostępniać swojego wizerunku, danych adresowych itp.

8. Uczniowie i uczennice w roli ekspertów/ekspertek – nauczyciel/nauczycielka prosi uczniów i uczennice, by wcielili się w rolę ekspertów/ekspertek i doradzili koleżance, co powinna zrobić.

Kaja dostała od osób nieznanymi wiadomości – ZAŁĄCZNIK 2. (Nauczyciel/nauczycielka przykleja magnesem kolejne wiadomości)

Jako eksperci i ekspertki od cyfrowego śladu, powiedzcie: co Kaja powinna teraz zrobić i dlaczego?

Pierwsza wiadomość:

Kotek17
cześć, widzę, że masz koty jak ja. Opowiesz mi o nich?

Nauczyciel/nauczycielka kieruje wypowiedziami uczniów i uczennic, aby padł wniosek:

- *Nie wolno odpisywać nieznajomym na żadne wiadomości, nie wiemy, co to za osoba. Powinniśmy osobom dorosłym zawsze powiedzieć o takiej wiadomości.*

Nauczyciel/nauczycielka pyta: Kto może pisać do nas przez internet? Zapisuje pomysły dzieci na tablicy np. haker, ktoś z rodziny, kolega, ktoś dorosły, udający dziecko, złodziej.

Nauczyciel/nauczycielka podkreśla, że nigdy nie możemy mieć całkowitej pewności, kto jest po drugiej stronie (tym bardziej teraz, kiedy narzędzia AI pozwalają nam na deepfake z użyciem głosu czy obrazu osoby).

Druga wiadomość:

Rolka17
super, że masz koty – ja też. Kliknij na ten link i zobacz zdjęcia moich rozrabiaków
<https:// /0/#inbox/FMfcgzQXKNFKRjpwKvtJSfQrdZmkcZC?projector=1&messagePartId=0>

Nauczyciel/nauczycielka nakierowuje uczniów i uczennic, aby padły wnioski:

- *Nie wolno klikać w linki, które wysyłają nam nieznajome osoby.*
- *Ktoś może chce nas oszukać lub pobrać dane z naszych smartfonów.*

9. Nauczyciel/nauczycielka powraca do haseł związanych z bezpieczeństwem przedstawionych na początku lekcji i zaprasza uczniów i uczennice do rozmowy o tym, czy sami dbają o bezpieczne korzystanie z internetu, gier i aplikacji.

Nauczyciel/nauczycielka rozdaje kartę pracy – ZAŁĄCZNIK 3. Prosi, aby uczniowie i uczennice zaznaczyli swoje odpowiedzi – jeśli dzieci nie czytają samodzielnie, nauczyciel/nauczycielka odczytuje zapisy.

10. Omówienie testu z emocjami.

Nauczyciel odczytuje kolejno scenki z ZAŁĄCZNIKA 3 i dopytuje uczniów i uczennice:

- Ile osób zaznaczyło smutek/radość/ złość?
- Co myśli osoba w tej sytuacji?
- Dlaczego tak się zachowuje?
- Co zyskuje ta osoba?
- Co traci ta osoba?
- O co powinna ta osoba zadbać następnym razem?

Uwaga: ważne komentarze nauczyciela i nauczycielki:

Komentarze do scenek 1 i 2:

Mikropłatności w grach nie muszą opiewać na duże kwoty, ale każda z nich stanowi zysk dla twórców. Jeśli codziennie wydamy 5 zł, w skali miesiąca uzbiera się już 150 zł!

Należy również unikać klikania w podejrzaną linki, które niespodziewanie pojawiają się na ekranie. Wciągnięci w grę często nie czytamy komunikatów, klikamy automatycznie, przez co możemy nieświadomie zainstalować wirusa lub paść ofiarą oszustwa i stracić dostęp do naszych kont.

Niektóre gry dla dzieci zawierają mechanizmy, które zachęcają młodych użytkowników i użytkowników do zakupu tzw. **loot boxów** – wirtualnych skrzynek z losową zawartością, kuszących możliwością zdobycia rzadkich lub unikalnych przedmiotów. Tego typu rozwiązania mają na celu skłonienie dzieci do spędzania jeszcze większej ilości czasu w grze oraz wydawania pieniędzy.

Komentarz do scenki 4:

Gry i aplikacje, takie jak TikTok czy YouTube, są zaprojektowane w taki sposób, aby przyciągać naszą uwagę i zachęcać do jak najdłuższego korzystania z nich. Czerpią z tego zyski zarówno twórcy, jak i reklamodawcy. Mechanizmy, takie jak automatyczne odtwarzanie kolejnych filmów czy analiza naszych polubień i kliknięć sprawiają, że aplikacje proponują nam podobne treści, co dodatkowo wydłuża czas spędzony przed ekranem.

Podsumowanie

11. Nauczyciel/nauczycielka powraca do pytania z wprowadzenia do lekcji: co wspólnego z tematem bezpieczeństwa w sieci mają ostrygi?

Przykładowe odpowiedzi:

- a. *powinniśmy chronić nasze bezpieczeństwo w sieci jak ostrygi perły;*
- b. *musimy zabezpieczać/chować nasze dane.*

12. Prosi uczniów i uczennice o zastanowienie się, o czym powinniśmy pamiętać, żeby dbać o swoje bezpieczeństwo w internecie.

Nauczyciel/nauczycielka zwraca uwagę na to, aby wybrzmiały zasady bezpiecznego korzystania z internetu, takie jak:

- a. *chronimy swoje dane;*
- b. *uważamy na ślad cyfrowy;*
- c. *odpowiadamy na wiadomości tylko od członków naszej rodziny i bliskich znajomych, inne pokazujemy dorosłym;*
- d. *ignorujemy pojawiające się linki;*
- e. *ustawiamy sobie limit czasu na korzystanie z gier i aplikacji;*
- f. *dbamy o nasze pasje niemające związku ze smartfonem;*
- g. *dbamy o nasze relacje z koleżankami i kolegami.*

Jeśli jest czas, dzieci mogą uzupełnić (pisząc lub wykonując rysunek) – ZAŁĄCZNIK 4.

Komentarz metodyczny

Uwagi do realizacji lekcji/zajęć

Temat porusza ważną kwestię bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii. Ćwiczenia należy dostosować do możliwości uczniów: jeśli dzieci czytają i pisze samodzielnie, wypełniają wszystkie karty pracy. Jeśli nie – nauczyciel/nauczycielka może odczytać treści.

Sposoby oceniania

Ocenie może podlegać:

1. notatka pisemna wykonywana podczas podsumowania lekcji – ZAŁĄCZNIK 4;
2. aktywność podczas lekcji;
3. odpowiedzi na pytania;
4. zadania wykonywane podczas lekcji.

Praca z uczniem ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi (ZPE)

1. W czasie zabawy OSTRYGI należy zwrócić uwagę na uczniów i uczennice z trudnościami w poruszaniu się – warto zaplanować dla nich przestrzeń np. pod tablicą.
2. W przypadku uczniów i uczennic z deficytem narządu słuchu, nauczyciel/nauczycielka powinien być blisko ucznia lub uczennicy, by kolejne propozycje prowadzącego były dobrze słyszane.
3. Podczas omawiania sytuacji z ZAŁĄCZNIKA 3 warto swoimi zachętami i podpowiedziami wesprzeć uczniów i uczennice z trudnościami w nazywaniu i wyrażaniu emocji.
4. Na początku lekcji, warto sprawdzić, które dzieci mają już dostęp do smartfonów, a które nie. Pytania należy zadawać o osoby/rówieśników, żeby nie stygmatyzować tych uczniów i uczennic, którzy nie mają swoich smartfonów, różnych aplikacji i gier.

Bibliografia/Netografia

1. Animacja „[Owce w sieci – Koszyk z zakupami](#)” [online, dostęp z dn. 18.12.2024].
2. Rywczyńska A., Wójcik Sz. (red.), (2019), „Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów”, Warszawa: NASK – Państwowy Instytut Badawczy, Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę [online, dostęp z dn. 18.12.2024]
3. Pietrasik-Kulińska P., Szuba D., Stańdo J., (2017), „[Kształtowanie umiejętności wyszukiwania, selekcji i porządkowania informacji oraz krytycznej oceny ich przydatności](#)”, Warszawa: Ośrodek Rozwoju Edukacji [online, dostęp z dn. 18.12.2024]
4. Materiały kampanii społecznej Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę (wcześniej Fundacji Dzieci Niczyje) <http://mamatatatablet.pl/> – [online, dostęp z dn. 18.12.2024]
5. Materiały edukacyjne Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę dla dzieci, rodziców i nauczycieli, dotyczących podstaw bezpieczeństwa w internecie dzieci <https://sieciaki.pl/> – [online, dostęp z dn. 18.12.2024]