

Komu ufasz

WIEDZA W PIGUŁCE

Większość ludzi ma dobre zamiary i nie zamierza zrobić nam krzywdy, ale niestety – nie wszyscy tacy są. Dlatego, tak samo jak na drodze, w sieci należy stosować „zasadę ograniczonego zaufania”.

Kiedy komunikujemy się z nieznaną osobą nie możemy być pewni, jakie ma zamiary i intencje. Sytuację, kiedy rozmawiamy z obcymi w sieci, można porównać do rozmowy na ulicy z przypadkowym przechodniem. Nie chwalimy się wtedy, ile zarabiamy, jakimi samochodami jeździmy, kiedy opuścimy mieszkanie, nie opisujemy swoich spraw prywatnych. W szczególności trzymamy w tajemnicy nasze miejsce zamieszkania, nazwiska, informacje o numerach legitymacji i innych dokumentach.

Istnieje wiele społeczności internetowych, które opierają się na wzajemnym zaufaniu – na forach tematycznych można poznać ciekawe osoby dzielące nasze pasje i zainteresowania. Jeśli zechcemy się z nimi spotkać zachowajmy rozsądek – podzielmy się z rodziną tą informacją, poinformujmy znajomych o miejscu i czasie spotkania, zabierzmy ze sobą przyjaciółkę czy kolegę.

Zasada ograniczonego zaufania dotyczy także komunikacji z firmami. Wiele z nich będzie chciało dowiedzieć się jak się nazywamy, gdzie mieszkamy, co nas pasjonuje i co kupujemy – np. w celach reklamowych. Nie udzielamy takich informacji, jeśli nie jest to konieczne, a firma nie budzi naszego zaufania.

POMYŚL NA LEKCJĘ

Uczniowie i uczennice poznają niebezpieczeństwa związane z nadmiernym zaufaniem osobom, których nie znają, tworzą własne fabuły i komiksy. Sami/same decydują, czy historie ich bohaterów i bohaterów zakończą się tragicznie czy szczęśliwie.

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, jakie zagrożenia płyną z kontaktów w sieci;
- wiedzą, że o swoich kontaktach w sieci powinni/powinny informować przyjaciół, znajomych, a przede wszystkim rodziców;
- wiedzą, jak się obronić przed kontaktami zagrażającymi ich zdrowiu i życiu;
- tworzą prace plastyczne na wybrany temat.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 5 min
Forma: rozmowa
Pomoce: **Karta pracy**

Pokaż mem przedstawiający kota przed komputerem (Materiał pomocniczy A). Ma on charakter żartobliwy, ale też wprowadza w temat zagrożeń w sieci. Niech uczniowie i uczennice skomentują go. Opowiedz o niebezpieczeństwie wynikającym z nadmiernego zaufania obcym w sieci.

2.

Czas: 5 min
Forma: miniwykład

Wytłumacz, że niebezpieczeństwo związane z nadmiernym zaufaniem nieznanym nam osobom może wiązać się np. z uwodzeniem w sieci, cyberprzemocą, kradzieżami (gdy informujemy obcych, że nas nie ma w domu), porwaniami (gdy chwalimy się samochodami, obrazami, biżuterią, itd.). Niebezpieczne treści to takie, które np. zachęcają do popełniania samobójstw, opisują sposób działania i możliwości skonstruowania jakiejś broni itd.

3.

Czas: 20 min
Forma: praca w grupach
Pomoce: duże arkusze szarego lub białego papieru, kredki, ołówki, flamastry

Podziel klasę na grupy. Każda wylosuje kartkę z przygotowanym wcześniej przez ciebie tematem związanym z nadmiernym zaufaniem obcym w sieci. Grupy wymyślają fabułę – bohaterowi/bohaterce nadają imię, określają czas i miejsce akcji, a potem tworzą fikcyjną historię na zadany temat i przedstawiają ją za pomocą komiksu. Uczniowie i uczennice powinni nadać tytuł swojej historii i zdecydować, czy jej zakończenie będzie szczęśliwe czy tragiczne dla bohatera/bohaterki.

4.

Czas: np. 15 min
Forma: prezentacja

Grupy prezentują swoje prace, skupiając się na opisaniu niebezpieczeństw w sieci, wieszają swoje prace w widocznym miejscu w sali. Powiedz, aby uczniowie i uczennice zawsze informowali/informowały, z kim np. rozmawiają przez czat, portal społecznościowy itd. Podaj osoby i instytucje, do których zawsze mogą się zwrócić w przypadku zagrożenia. Stanowi to podsumowanie lekcji.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestnicy i uczestniczki:

- rozumieją, czym jest bezpieczeństwo w sieci?
- wiedzą, jakie zagrożenia występują w sieci?
- wiedzą, kogo należy poinformować w przypadku, gdy zagrożeni/zagrożone jesteśmy my lub inna osoba?

Opcje dodatkowe

Jeżeli masz więcej czasu, a grupy są liczne, możesz poprosić, aby grupy dodatkowo stworzyły historie wymyślonych bohaterów/bohatek, napisały opowiadania. Młodzież może też alternatywnie napisać dwa zakończenia historii – dobre i złe.

MATERIAŁY

- karta pracy

ZADANIE DLA UCZNIA

Napisz dialog, w którym osoba A będzie obcym próbującym uzyskać od ciebie jakieś informacje (np. gdzie mieszkasz, gdzie pracują twoi rodzice, jaki mają samochód), a osobą B będziesz ty. Powinieneś tak prowadzić rozmowę, by nie tylko nie ujawniać informacji, ale też w miarę szybko ją zakończyć. Ćwicz asertywność!

CZYTELNIA

- Śliwowski K., Pruszczyk G., Bezpieczeństwo informacyjne w sieciach 2.0 [PDF] dostępny w internecie: <http://www.ceo.org.pl/sites/default/files/library-files/web20.pdf> (dostęp: 30.12.2014)
- Badania G10D0 „Postrzeganie zagadnień związanych z ochroną danych i prywatnością przez dzieci i młodzież” – omówienie wyników, http://www.giodo.gov.pl/560/id_art/4699/j/pl/ (dostęp: 30.12.2014)
- Raport z badań G10D0 "Postrzeganie zagadnień związanych z ochroną danych i prywatnością przez dzieci i młodzież, <http://panoptikon.org/sites/panoptikon.org/files/raport-koncowy-z-badan.pdf> (dostęp: 30.12.2014)
- Uwodzenie dzieci w internecie i inne niebezpieczne kontakty, [w:] Bezpieczeństwo dzieci online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów (FDN 2014), dostępny online, <http://dzieckowsieci.fdn.pl/bezpieczenstwo-dzieci-online-kompendium-dla-rodzicow-i-profesjonalistow> (dostęp: 30.12.2014)

Tekst: Radek Czajka, Jarosław Lipszyc, scenariusz: Małgorzata Bazan, konsultacja merytoryczna: Łukasz Wojtasik, Michał Woźniak, Wojciech Budzisz. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/komu-ufasz/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Mobilne Bezpieczeństwo, dofinansowanego ze środków Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji.

Podstawa programowa:

Wiedza o społeczeństwie, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

II. Rozpoznawanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń rozpoznaje problemy najbliższego otoczenia i szuka ich rozwiązań.

Plastyka, III poziom edukacyjny

Cele kształcenia

II. Tworzenie wypowiedzi – ekspresja przez sztukę.

Treści nauczania

Uczeń realizuje projekty służące przekazywaniu informacji dostosowanej do sytuacji komunikacyjnej oraz uczestnictwu w kulturze społeczności szkolnej i lokalnej, stosując także narzędzia i wytwory mediów środowiska cyfrowego

Nowa podstawa programowa:

Informatyka, VII-VIII klasa

Treści nauczania

Uczeń opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją.

Etyka, liceum i technikum

Treści nauczania

podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowych technologii, w szczególności technologii informatycznych.

Informatyka, liceum i technikum

Treści nauczania

podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną.

bezpiecznie buduje swój wizerunek w przestrzeni medialnej.