

Agnieszka Borowiecka

Uczymy dzieci, jak być bezpiecznym w Internecie

Coraz częściej słyszymy określenia „społeczeństwo informacyjne”, „społeczeństwo informatyczne”, „społeczeństwo doby Internetu”. Powszechny dostęp do Internetu dotyczy nie tylko osób dorosłych, ale także dzieci i młodzieży. Jednak Internet i jego zasoby mają nie tylko same dobre strony, coraz więcej mówi się i pisze o cyberprzemocy, cyberprzestępcach, kradzieży tożsamości itp. Z tego względu zadaniem nauczyciela jest obecnie nie tylko zachęcanie dzieci i młodzieży do korzystania z sieci, ale także nauczanie ich, jak to robić w bezpieczny sposób.

Zagrożenia związane z używaniem komputerów czy korzystaniem z sieci Internet są tematem licznych opracowań, zarówno w wersji papierowej, jak i elektronicznej.

W roku 2009 odbyło się wiele konferencji i zebrań metodycznych dotyczących bezpieczeństwa i ochrony prywatności dzieci i młodzieży. Czy nauczyciele mogą korzystać z istniejących materiałów? Czy powinni samodzielnie przygotowywać opracowania i ćwiczenia dla uczniów? A może wystarczy, by uczniowie poczytali na ten temat w podręcznikach do informatyki? Bardzo trudne i jednocześnie niezwykle istotne wydaje się przekazanie tej wiedzy uczniom szkół podstawowych, szczególnie tym najmłodszym. Od 2009 roku podstawa programowa wprowadza przedmiot o nazwie „Zajęcia komputerowe”. Czy w ramach tego przedmiotu powinniśmy mówić o bezpieczeństwie w sieci? I jak to robić?

Odpowiedzią na te pytania mogą się okazać liczne bezpłatne materiały znajdujące się w Internecie lub przekazywane na płytach DVD w ramach konferencji dla nauczycieli informatyki i innych przedmiotów. Spróbuję teraz krótko przedstawić część z nich.

Portal „Partnerstwo dla Przyszłości”

Jedną z inicjatyw portalu „Partnerstwo dla Przyszłości” (<http://www.pdp.edu.pl>) jest prowadzona pod patronatem Ministerstwa Edukacji Narodowej kampania promująca bezpieczeństwo i prywatność w Internecie wśród dzieci i młodzieży przy wykorzystaniu materiału e-learningowego. Dostęp do tych zasobów umożliwi link znajdujący się na pierwszej stronie portalu: „Bezpieczeństwo i ochrona prywatności dzieci i młodzieży w Internecie”.

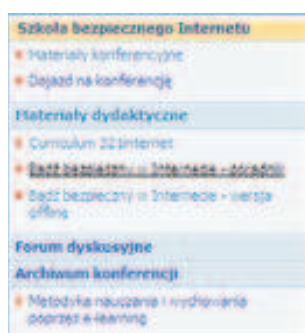


Rys. 1. Portal „Partnerstwo dla Przyszłości” – strona główna

Uczymy dzieci, jak być bezpiecznym w Internecie

Po przejściu do części dotyczącej bezpieczeństwa w Internecie mamy dostęp do informacji o organizowanych konferencjach i konkursach związanych z tą tematyką, forum dyskusyjnego oraz poradnika „Bądź bezpieczny w Internecie” w wersji *online* i *offline*. Można stąd również pobrać materiały związane z projektem „3...2...1.. Internet”.

Materiały zawarte w poradniku powstały w oparciu o witrynę internetową „Bezpieczeństwo informacji dla szkół” założoną w roku 2005 w związku z obchodami fińskiego Dnia Bezpieczeństwa Informacji (<http://www.tietoturvakoulu.fi>).



Rys. 2. Menu działu „Bezpieczeństwo w Internecie”

(Poradnik składa się z czterech części: materiałów dla uczniów (historijki dla uczniów w wieku 7-12 lat, historijki dla uczniów w wieku 13-16 lat), quizów, wskazówek dla nauczyciela oraz informacji dla rodziców i opiekunów.



Rys. 3. Poradnik „Bądź bezpieczny w Internecie”

Materiały dla uczniów zostały przygotowane w postaci czterech interaktywnych historyjek obrazkowych przedstawiających sytuacje, w jakich mogą się oni znaleźć, zwracających uwagę na zagadnienia związane z bezpieczeństwem i sprawdzających wiedzę uczniów związaną z prezentowaną tematyką:

1. Uczniowie w wieku 7-12 lat

– *Bezczesny las* – czym jest Internet i co można w nim robić, konieczność obrony przed złymi aspektami sieci;

– *Nowi przyjaciele Ani* – netykieta, publikowanie w sieci i prawa autorskie;

2. Uczniowie w wieku 13-16 lat

– *Rzymska grupa* – ochrona praw autorskich, ochrona komputera i znaczenie haseł;

– *Kłopoty i incydenty* – poprawność informacji publikowanych w Internecie, odpowiedzialność za publikowane zdjęcia i tekst, poznawanie ludzi w sieci, sieci *peer-to-peer*.

Do obejrzenia historii niezbędne jest zainstalowanie oprogramowania Flash.



Rys. 4. Przykładowy slajd opowieści „Bezczesny las”

Uczniowie mogą zapoznawać się z materiałami samodzielnie, w małych grupach lub wspólnie, pod okiem nauczyciela. Podczas oglądania prezentacji pojawiają się formularze, w których należy wskazać prawidłowe odpowiedzi. Każda odpowiedź jest komentowana.



Rys. 5. Przykładowy slajd opowieści „Rzymska grupa”

Quizy, podobnie jak historyjki obrazkowe, dostępne są w dwóch kategoriach wiekowych: pytania dla uczniów w wieku 7-10 lat lub w wieku 11-14 lat. Po wypełnieniu i zatwierdzeniu quizu do każdego z pytań pojawia się komentarz uzasadniający poprawność udzielonej odpowiedzi. Quizy również wymagają zainstalowania oprogramowania Flash.



Rys. 6. Fragment quizu dla uczniów w wieku 7-10 lat

Kolejną grupę materiałów stanowią wskazówki dla nauczycieli. Pomagają one przypomnieć sobie podstawowe zagadnienia związane z bezpieczeństwem w sieci, prawem autorskim, terminologią związaną z usługami sieciowymi. Dostępne są także krótkie wskazówki dotyczące przeprowadzenia lekcji w oparciu o materiały udostępniane przez portal.



Rys. 7. Wskazówki dla nauczycieli

Autorzy portalu nie zapomnieli także o rodzicach i opiekunach i zamieścili szereg informacji i wskazówek dotyczących bezpieczeństwa w Internecie. W tej części również dostępne są animowane

prezentacje (Flash) – przewodnik opracowany z wykorzystaniem materiałów dotyczących bezpiecznego korzystania z Internetu organizacji Childnet International.



Rys. 8. Informacje dla rodziców i opiekunów

Kampania społeczna „Dziecko w Sieci”

Istniejąca od 1991 roku Fundacja Dzieci Niczyje jest organizacją pozarządową, której celem jest ochrona dzieci oraz pomoc dzieciom krzywdzonym, ich rodzinom i opiekunom. Od 2003 roku fundacja zajmuje się problematyką bezpieczeństwa dzieci i młodzieży w Internecie, realizując w ramach programu Akademia Bezpiecznego Internetu następujące przedsięwzięcia:

- ogólnopolską kampanię „Dziecko w Sieci”,
- akcję „Stop cyberprzemocy”,
- projekt „Sieciaki.pl”,
- projekt „Helpline.org.pl”.

W ramach kampanii społecznej „Dziecko w Sieci” realizowany jest projekt e-learning (<http://elearning.dzieckowsieci.pl>), udostępniający na specjalnej platformie kursy dla uczniów szkół podstawowych, gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych oraz dla rodziców i nauczycieli.



Rys. 9. Platforma e-learningowa „Dziecko w Sieci”

Zanim zaczniemy korzystać z kursów na platformie, należy zarejestrować się na stronie projektu. Nauczyciele, którzy chcą ze swoimi uczniami korzystać z kursów na platformie, powinni wybrać rejestrację profesjonalisty, podać wymagane dane i nacisnąć „Rejestruj”. Po chwili otrzymujemy e-mail zawierający link konieczny do zakończenia rejestracji oraz kod aktywacyjny, który należy przekazać uczniom uczestniczącym w kursie.

Rejestracja

Imię: Agnieszka

Nazwisko: Borowiecka

Login: agn

Hasło: [maskowane]

Powtórz hasło: [maskowane]

e-mail: [pusty]

Szkoła: Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zast.

Miejscowość: Warszawa

Region: [wybór]

Kod pocztowy: [pusty]

Ulica: [pusty]

Numer: [pusty]

Rejestruj

Proces rejestracji zakończony pomyślnie.
 Za chwilę otrzymasz na wskazany adres e-mail dodatkowe instrukcje niezbędne do zakończenia rejestracji.
 Do tego czasu Twoje konto jest nieaktywne.
 W e-mailu zawierały będzie kod aktywacyjny, który należy przekazać uczniom.

Rys. 10. Rejestracja nauczyciela w portalu

Po zalogowaniu nauczyciel może wybrać z menu po lewej stronie interesującą go czynność, np. zapoznanie się z dostępnymi na platformie szkoleniami, obejrzenie listy swoich uczniów, przesłanie do nich wiadomości lub zmiana ustawień konta.

Uczniowie

Szukaj

Wszystkie

Gimnazjum; klasa II
Klasa : A

Imię	Nazwisko	Login	Rok ur.	Kl.	Ostatnie log.	Aktywny	Szkolenia (ukończone moduły)
Agnieszka	Borowiecka	uczen2_agn_b	1995	A	15 14 29/04/2009	<input checked="" type="checkbox"/>	Znajomi-Nieznajomi.pl (kurs dla uczniów Gimnazjum) 0/11 Zapisz

Szkoła Podstawowa; klasa V
Klasa : A

Imię	Nazwisko	Login	Rok ur.	Kl.	Ostatnie log.	Aktywny	Szkolenia (ukończone moduły)
Agnieszka	Borowiecka	uczen_agn_b	1998	A	14 52 29/04/2009	<input checked="" type="checkbox"/>	Bezpieczna przygoda w Internecie (kurs dla uczniów z klas IV-VI, SP) 3/7 Zapisz

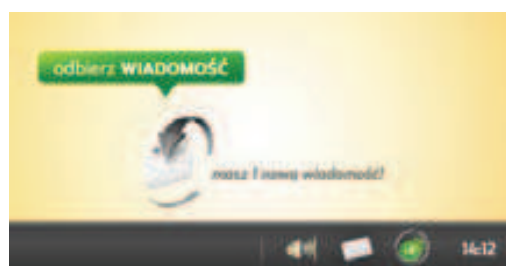
Rys. 11. Informacje o uczniach uczestniczących w kursie

Kolejnym krokiem jest rejestracja uczniów, podczas której podają kod aktywacyjny otrzymany od nauczyciela lub wpisują kod „ZASADY”, gdy będą samodzielnie zapoznawać się z materiałami publikowanymi w portalu. Po zarejestrowaniu i zalogowaniu uczniowie mają dostęp do pierwszego modułu kursu. Jest to prezentacja w technologii Flash, wymagająca podłączenia do komputera słuchawek bądź głośników.



Rys. 12. Kurs dla ucznia IV klasy

Kolejne moduły zawierają animowane interaktywne prezentacje przedstawiające różne zagadnienia dotyczące zasad bezpiecznego korzystania z Internetu. Uczestnicy kursu rozwiązują krótkie testy, zapoznają się z przykładowymi konsekwencjami konkretnych zachowań. Przez cały czas dostępny jest słownik zawierający listę omawianych terminów.



Rys. 13. Kurs dla ucznia gimnazjum

Rejestracja		Powrót
Imię	<input type="text"/>	Twoje imię
Nazwisko	<input type="text"/>	Twoje nazwisko
Login	<input type="text"/>	Twój login. Będzie w przyszłości wykorzystywany podczas logowania. Wytyłkone internetowe imię
Hasło	<input type="password"/>	Twoje hasło. (Minimum 5 znaków)
Powtórz hasło	<input type="password"/>	Twój adres email (konieczny jest do rejestracji)
e-mail	<input type="text"/>	Wpisz miejscowość
Miejscowość	<input type="text"/>	Wybierz region
Region	<input type="text" value="- Wybierz region -"/>	Wpisz kod pocztowy
Kod pocztowy	<input type="text"/>	
<input type="button" value="Rejestruj"/>		

Rys. 14. Rejestracja rodzica w portalu

Uczymy dzieci, jak być bezpiecznym w Internecie

Obecnie dostępne są dwa kursy dla uczniów szkół podstawowych (z klas I-III oraz IV-VI) i jeden dla uczniów gimnazjum. Udostępniony kurs dla uczniów klas I-III składa się z następujących modułów: „Wstęp”, „Internet”, „Udostępnianie danych osobowych”, „Znajomości w Sieci”, „Niebezpieczne treści”, „Zasady kulturalnego korzystania z usług dostępnych w Internecie”, „Uzależnienie od Internetu”, „Wirusy”. Kurs kończy się testem, po którym można otrzymać dyplom ukończenia szkolenia.

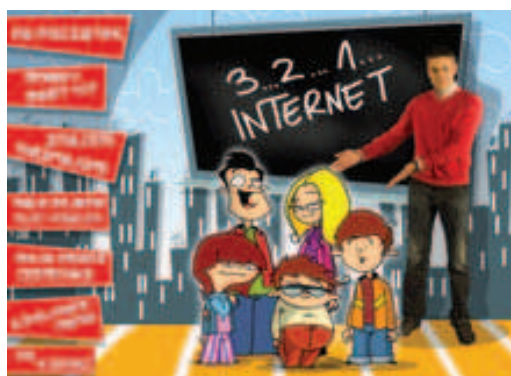
Kurs dla uczniów klas IV-VI składa się z modułów: „Wstęp. Historia Internetu”, „Podawanie danych osobowych”, „Znajomi w Sieci”, „Niebezpieczne treści”, „Przemoc w Sieci”, „Uzależnienie”, „Zakupy”.

Uczniowie gimnazjum mogą zapoznać się z interaktywnym kursem, podczas którego zostają administratorem portalu społecznościowego Znajomi-Nieznajomi.pl i ćwiczą bezpieczne zachowania związane z zarządzaniem portalem. Kurs również kończy się testem.

Platforma dostępna jest także dla zainteresowanych rodziców. Po zarejestrowaniu się mogą oni ukończyć szkolenia, w których uczestniczą ich dzieci (rys. 14).

Projekt „3... 2... 1... Internet”

Projekt „3... 2... 1... Internet” jest wspólnym przedsięwzięciem Fundacji Dzieci Niczyje oraz firmy Microsoft. W ramach projektu powstały materiały dydaktyczne dla uczniów klas IV-VI, dotyczące bezpieczeństwa internetowego.



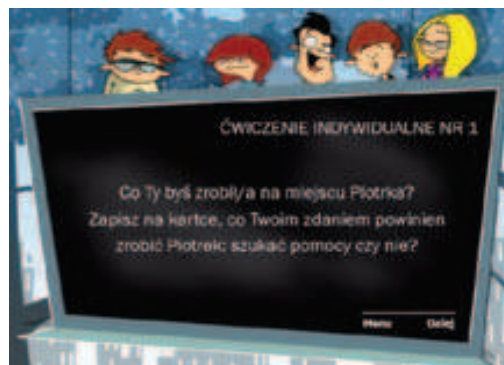
Rysunek 15. Aplikacja „3... 2... 1... Internet”

Ambasadorem projektu w Polsce i narratorem prezentacji multimedialnej stanowiącej fragment opracowanych materiałów jest Krzysztof Hołowczyc. Do poprowadzenia zajęć z wykorzystaniem pakietu wystarczy podstawowa znajomość Internetu i materiały pobrane z sieci lub zapisane na płycie DVD.

Zasadniczym elementem projektu jest 5 interaktywnych kreskówek poświęconych różnym form internetowych zagrożeń:

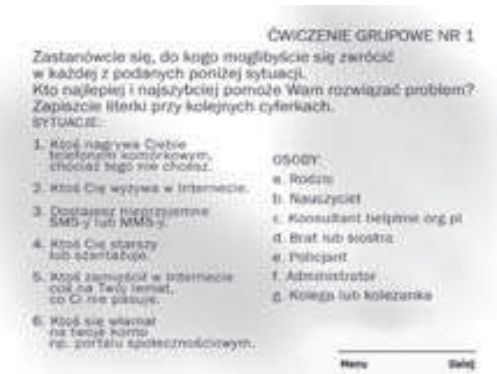
- Dobry żart
- Znajomi-nieznajomi
- Małe zdjęcie DUŻY PROBLEM
- Moja praca domowa
- Komputeromania

Każda z pięciu historii ma dwa zakończenia. Uczniowie wybierają bardziej prawdopodobne (właściwe) ich zdaniem rozwiązanie i oglądają film prezentujący skutki dokonanego wyboru.



Rys. 16. Kadry z kreskówki

Do materiałów dołączone są scenariusze zajęć dla nauczycieli. Zajęcia w ramach projektu przewidziane są na dwie godziny lekcyjne. Przewidziana jest w nich praca grupowa i indywidualna uczniów przeplatana projekcją.



Rys. 17. Przykładowe ćwiczenie grupowe

W ramach projektu przygotowano także komiks, który można wykorzystać zamiast kreskówek lub jako element uzupełniający zajęcia.



Rys. 18. Fragment komiksu

Materiały, scenariusz oraz prezentację multimedialną (kreskówki z komentarzem) można pobrać ze stron:

- www.dzieckowsieci.pl
- www.pdp.edu.pl
- www.321internet.pl



Rys. 19. Strona projektu

Projekt „Sieciami.pl”

Fundacja Dzieci Niczyje w ramach programu „Dziecko w Sieci” wdrożyła projekt „Sieciami.pl”. Jego premiera odbyła się 8 lutego 2005 roku w Dniu Bezpiecznego Internetu. Na stronach serwisu „Sieciami.pl” dzieci i młodzież może zapoznać się z informacjami dotyczącymi bezpiecznej pracy w Internecie. Informacje te są przekazywane przez czterech bohaterów: AjPi, Spociaka, Netkę i Kompela.



Rys. 20. Strona projektu „Sieciami.pl”

Postaci Seciaków zostały wykorzystane w różnych materiałach dostępnych w sieci, między innymi na stronie projektu e-learning (<http://elearning.dzieckowsieci.pl>) oraz w pakiecie edukacyjnym dla klas I-IV szkoły podstawowej, przygotowanym w ramach programu „Edukacja z Internetem TP” Fundacji Grupy Telekomunikacji Polskiej. W ramach tego programu szkoły mogą korzystać z płyty DVD zawierającej kreskówkę na temat bezpieczeństwa dzieci w Internecie, scenariuszy lekcji oraz usług stałego dostępu do Internetu TP na preferencyjnych warunkach.



Rys. 21. Pakiet „Edukacja z Internetem TP”

Płyta „Edukacja z Internetem TP – materiały dla nauczyciela” zawiera film video, składający się z następujących części:

- „Nie podawaj swoich danych” (8:22)
- „Zabezpiecz swój komputer” (7:54)
- „Mów, jeśli coś jest nie tak” (10:26)

Możliwe jest także odtworzenie całego filmu (22:17) oraz zapoznanie się z prezentacją helpline.org.pl (0:39).

Istotnym elementem pakietu są scenariusze zajęć (1 lub 2 godziny lekcyjne). Do przeprowadzenia zajęć niezbędna jest płyta DVD z filmem i sprzęt do jej odtworzenia oraz materiały drukowane, pobrane ze strony www.dzieckowsieci.pl (sekcja dla profesjonalistów). Podczas zajęć uczniowie przeprowa-



Rys. 22. Klatka filmu „Nie podawaj swoich danych”

dzają burzę mózgów na temat używania komputerów i Internetu i zapoznają się z filmem. Można także przeprowadzić szereg konkursów i dodatkowych ćwiczeń utrwalających przekazywane informacje.

Podsumowanie

Korzystanie z Internetu stało się czynnością naturalną i powszechną, szczególnie dla dzieci i młodzieży. Naszym zadaniem jest zadbanie o to, by robili to w sposób rozsądny i bezpieczny dla siebie. Możemy w tym celu wykorzystać wiele gotowych materiałów. Pamiętajmy jednak, że przede wszystkim należy uczyć na własnym przykładzie – nauczyciel powinien być wzorem do naśladowania dla swoich uczniów.

Autorka jest nauczycielem konsultantem w Ośrodku Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie



Gry, które w innym przypadku zostałyby zakwalifikowane do grupy 3, lecz zawierają treści (dźwięki lub sceny) potencjalnie przerażające najmłodszych odbiorców, mogą być uznane za odpowiednie dla tej grupy wiekowej. Dopuszczalne są sceny obejmujące częściową nagość, ale nigdy w kontekście seksualnym.

Przykładowe gry z tej grupy: LEGO Indiana Jones, Shrek Trzeci, The Sims 2.