



Owce w Sieci

PODRĘCZNIK DLA NAUCZYCIELI

Propozycje gier i zabaw z wykorzystaniem kreskówek "Owce w Sieci"
w zapobieganiu negatywnym skutkom korzystania
z nowych technologii



eSlovensko



eSlovensko

SPIS TREŚCI

O projekcie	3
Cele projektu „Owce w Sieci”	5
Grupa docelowa	5
Co jeszcze można znaleźć na stronie internetowej sheeplive.eu	6
Jak wykorzystać kreskówki	6
Dodatkowe gry i zabawy	10
Na pomoc owieczce	10
Znaki drogowe	10
Zasady	11
Namaluj własne owce	11
Wyczyść sieć	12
Wymyśl własną bajkę	13
Internetowe plusy i minusy	14
Moja ulubiona strona internetowa	14
Pilnuj własnych zdjęć	15
Wybór tak/nie	16



Owce w Sieci

O PROJEKCIE

Komputer, Internet, telefon komórkowy, które w ostatnich latach zaczęły odgrywać w życiu dzieci i młodzieży niezwykle ważną rolę, otwierają przed młodym pokoleniem nowe możliwości, ale jednocześnie – niosą ze sobą nowe problemy i zagrożenia.

Już w wieku przedszkolnym dzieci potrafią korzystać z różnych programów komputerowych, dla wielu nie jest problemem ściągnięcie nowej gry i jej uruchomienie. Często potrafią także posługiwać się telefonem komórkowym. Natomiast na początku szkoły podstawowej zazwyczaj sprawnie poruszają się po Internecie, a z telefonu komórkowego korzystają praktycznie na co dzień.

Dzieci powinny znać zagrożenia świata wirtualnego i wiedzieć, jak sobie z nimi radzić. Dlatego powszechnym trendem staje się edukacja coraz młodszych dzieci w zakresie korzystania z nowych technologii. Jednym z takich projektów edukacyjnych jest seria kreskówek „Owce w Sieci” (znana również jako Sheeplive.eu), które powstały z inicjatywy słowackiej organizacji pozarządowej eSlovensko.



Kreskówki „Owce w Sieci” powstały w ramach programów Zodpovedne.sk, Pomoc.sk oraz Stopline.sk, współfinansowanych z budżetu Unii Europejskiej.

W Polsce projekt „Owce w Sieci” został opracowany i jest realizowany przez Polskie Centrum Programu Safer Internet (PCPSI), które tworzą Fundacja Dzieci Niczyje oraz NASK. Głównym partnerem projektu jest Fundacja Orange.

Kreskówki „Owce w Sieci” odwołują się do klasycznej opowieści o walce dobra ze złem. Występują w nich postacie archetypowe: mądry Baca, naiwny Jasiek, dzielny Gajowy, niewinne owce i barany oraz złe wilki. Kreskówki odwołują się do motywów ludowych – akcja rozgrywa się w szalasie na hali, bohaterowie przytaczają tradycyjne porzekadła, posługują się gwarą. Opowieści odzwierciedlają jednak współczesną kulturę dziecięcą i młodzieżową, obecny styl życia. Zakończenie każdej bajki zawiera morał, mówiący jak uniknąć zagrożeń.

Na dołączonej płycie DVD dostępne są następujące kreskówki:

- **Bez kożuszka.** Publikacja nagich zdjęć i nagrań w Internecie.
- **Tajemniczy przyjaciel.** Uwodzenie przez Internet – grooming.
- **Białe owce.** Dyskryminacja i rasizm w Internecie.
- **Nie tańcz z wilkami.** Wykorzystywanie fotografii i nagrań wideo.
- **Dziewięćdziesiąt dziewięć.** Łańcuszki szczęścia.
- **Bekanie.** Internet zawsze pamięta twoje błędy z przeszłości.
- **Mała miss.** Anoreksja, internetowe przepisy na urodę.
- **Zemsta.** Prześladowanie w Internecie – cyberstalking.
- **Papla.** Wyludzanie danych osobistych i informacji majątkowych – phishing.

Kreskówki na stronach OVCE.sk i Sheeplive.eu dostępne są w różnych wersjach językowych, natomiast na płytach DVD tylko w wersji polskiej.

CELE PROJEKTU „OWCE W SIECI”

Ochrona przed zagrożeniami: Głównym celem projektu jest edukacja dzieci w zakresie bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z nowoczesnych technologii: Prowadząc zajęcia z dziećmi, pokażmy im, jak unikać zagrożeń, podpowiedzmy, gdzie mogą szukać pomocy (Helpline.org.pl). Nie zapominajmy, że Internet i inne nowoczesne technologie otworzyły szeroki dostęp do wiedzy, ułatwiły komunikację. Razem z dziećmi szukajmy więc dróg wykorzystania jego zalet.

Netykieta: Zwróćmy uwagę dzieci na netykietę, czyli zasady dobrego wychowania w wirtualnym świecie. Ważne, by rozmawiać z nimi o tym, jak należy się zachowywać będąc członkiem internetowej społeczności, jakie są granice, co można, a czego nie powinno się robić. Dzieci powinny nauczyć się, że krzywda doznana w wirtualnym świecie może boleć tak samo, jak krzywda w świecie realnym. I że chociaż Internet daje złudzenie anonimowości, są odpowiedzialne za swoje zachowania w Internecie.

Krytyczne myślenie: Kolejnym ważnym aspektem jest nauczenie dzieci krytycznego myślenia wobec dostępnych w Internecie treści. Tak, by same potrafiły ocenić, które informacje są prawdziwe oraz komu mogą zaufać w wirtualnym świecie. Nauczmy je również, by nie ulegały naciskowi innej osoby bądź grupy, zwłaszcza anonimowej.

GRUPA DOCELOWA

Główną grupą docelową kreskówek „Owce w Sieci” są dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Po drobnych modyfikacjach scenariusza, zajęcia można poprowadzić również z dziećmi w wieku przedszkolnym. W materiale metodycznym koncentrujemy się na wykorzystaniu kreskówek w pracy z dziećmi pierwszych klas szkoły podstawowej, z powodzeniem można je także wykorzystać w pracy z dziećmi starszymi i młodzieżą, ewentualnie również jako poradnik dla rodziców.

CO JESZCZE MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE SHEEPLIVE.EU

Na stronie domowej projektu „Owce w Sieci” (Sheeplive.eu) dostępne są wszystkie kreskówki w różnych wersjach językowych. Z myślą o dzieciach przygotowano również krótkie i zabawne gry oparte na motywach z filmów oraz malowanki i plakaty z radami dotyczącymi odpowiedzialnego zachowania w Internecie. Dostępne są również tapety na ekran komputera lub telefonu, wygaszacze ekranu z motywami z kreskówek lub dźwięki, które można ustawić jako dzwonek telefonu.

W części „Słownik” poznamy znaczenie skrótów i emotikonów wykorzystywanych w komunikacji internetowej oraz komórkowej, pojęć dotyczących Internetu oraz piktoqramy, jakimi oznaczane są gry.

Strona jest systematycznie aktualizowana, by wciąż była ciekawa i inspirująca dla dzieci.

JAK WYKORZYSTAĆ KRESKÓWKI

Przygotowanie do zajęć: Przed spotkaniem z dziećmi warto uzupełnić własne informacje dotyczące problematyki, którą podejmują konkretne kreskówki. Przybliżając one poszczególne zagadnienia w sposób łatwy i zrozumiały dla dziecka, prowadzący zajęcia powinien jednak znać przyczyny danego zagrożenia oraz inne możliwości rozwiązania problemu.

Propozycje działań profilaktycznych: Proponowany scenariusz zajęć jest tylko jedną z możliwości. Możemy go dowolnie modyfikować, zgodnie z własną oceną predyspozycji dzieci. Nie musimy opierać się wyłącznie na zaproponowanych wytycznych.

Komunikacja: Starajmy się dopasować nasze słownictwo do wieku dzieci. Pracując z dziećmi w wieku przedszkolnym, posługujemy się prostszymi słowami i krótszymi zdaniem, częściej używamy porównań, przytaczamy konkretne sytuacje.

Unikajmy specjalistycznego słownictwa, które może być dla dzieci niezrozumiałe.

W przypadku starszych dzieci i młodzieży możemy dopasować swój język do tego, jakim same się posługują. Nawiążemy z nimi bliższy kontakt, gdy damy im odczuć, że je rozumiemy (na przykład powiedzmy: Ta owca strzeliła megagłupotę). Starajmy się też śledzić aktualne trendy w świecie nowych technologii.

SCHEMAT

1. Dyskusja wstępna

Przybliżmy na początek dzieciom temat za pomocą kilku krótkich pytań:

Dzieci, które z was ma w domu komputer? Do czego można używać komputera?

A wiecie, co to jest Internet? Do czego używamy Internetu? Kto z was używa Internetu? Co możemy robić w Internecie? Co możemy tam znaleźć?

Czy ktoś z was ma własny telefon komórkowy? Do czego go używacie?

Dostosujmy pytania do wieku dzieci, z którymi pracujemy. Dzieci przedszkolne zazwyczaj jeszcze nie mają własnego telefonu komórkowego, ale na pewno miały już kontakt z telefonem rodziców. Dzieci chodzące do szkoły podstawowej, nawet z klas młodszych, często posługują się już własną komórką.

Poza wprowadzeniem do zajęć powyższe pytania pozwolą nam zorientować się, jakie doświadczenia z nowymi technologiami mają dzieci. Będziemy więc wiedzieć, jak szczegółowo możemy z nimi rozmawiać.

2. Bajka

Pytania przed obejrzeniem bajki:

Przed chwilą rozmawialiśmy o komputerach, telefonach komórkowych i Internecie. Wiemy już, że mogą być bardzo przydatne, jak również dostarczyć zabawy. Jak my-

słicie – czy mogą być także niebezpieczne? Co się może stać, kiedy ich niewłaściwie używamy? Czy ktoś potrafi podać przykład z własnego doświadczenia?

PozwólmY dzieciom pomyśleć chwilę i opowiedzieć o swoich doświadczeniach.

Potem kontynuujemy:

A teraz obejrzymy razem bajkę o owieczkach. Te owieczki zachowują się jak dzieci. Patrzcie uważnie i słuchajcie.

Oglądamy z dziećmi jedną z bajek, a następnie podsumowujemy wspólnie to, co widzieliśmy:

O czym była ta bajka? Co się w niej przydarzyło owieczce/barankowi/Jaškowi? Jak owieczka/Jasiek się czuli? Jak wy byście się czuli w podobnej sytuacji? Bałbyście się, byłoby wam przykro, wstydziliście się, nie wiedzieli, co zrobić?

Przejdźmy do rozmowy na temat zagrożenia, o jakim opowiadała bajka, gdzie owca/baran/Jasiek popełnili błąd, o co chodziło wilkowi, w jaki sposób owce/barany/Jasiek zostali wyratowani z opresji. Spróbujmy wspólnie z dziećmi ustalić, jaki morał płynię z bajki. Jeśli dzieci nie zrozumiały jakiejś sceny, wyjaśnijmy ją.

Widzieliście w bajce, co złego może się stać, kiedy nieostrożnie używacie komputera, Internetu lub telefonu. Jak myślicie, co owieczka/baranek/Jasiek zrobili w tej opowieści źle? Na co owieczka powinna wcześniej zwrócić uwagę? Co byście jej poradzili? Jak myślicie, co należy robić w podobnych przypadkach? Znaćcie kogoś, kto kiedyś popełnił podobny błąd?

W naszej bajce występują mądry Baca i odważny Gajowy, którzy, na szczęście, zawsze na czas zareagują.

Do kogo mogłobyście się zwrócić, gdyby przydarzyło się wam coś podobnego?

Wyjaśnijmy dzieciom, że zanim coś zrobią, powinny się zawsze dobrze zastanowić. Jeśli czegoś nie rozumieją, nie są tego pewne albo coś je wystraszyło, zawsze najlepiej będzie, jeśli zwrócą się z pytaniami bądź prośbą o pomoc do kogoś dorosłego. Porozmawiajmy o tym, kto może być takim dorosłym w ich otoczeniu.

3. Morał

Na zakończenie podsumujmy z dziećmi raz jeszcze morał płynący z obejrzanej opowieści i zasady zachowania się w podobnej sytuacji:

Owce/Jasiek w naszej bajce czasami w ogóle nie pomyślał, zanim coś zrobią, i dają się namówić na różne głupoty. My jednak nie chcemy być takimi niemądrymi owcami. Przypomnijmy sobie raz jeszcze, czego nauczyliśmy się z dzisiejszej bajki i co zrobimy, jak coś podobnego nam się przydarzy.

DODATKOWE GRY I ZABAWY



Na pomoc owieczce

Temat: *rozpoznawanie sygnałów ostrzegawczych, empatia*

Porozmawiamy z dziećmi o tym, że tak samo jak owieczka była nieszczęśliwa w bajce, może być nieszczęśliwy ich kolega, któremu przytrafiło się coś podobnego.

Zapytajmy, na podstawie czego Baca, Jasiek i Gajowy zauważyli, że którąś owcę coś trapi albo coś jej grozi?

Obejrzymy z dziećmi bajkę ponownie, tym razem zwracając uwagę na to, jak zachowuje się owieczka (na przykład z nikim nie rozmawia, nie chce jeść, nie chce się bawić z innymi, boi się, kiedy siedzi przy komputerze).

Co robią w bajce Baca, Jasiek i Gajowy? W jaki sposób reagują? Jak jeszcze można pomóc owieczce? Co dzieci mogłyby zrobić, gdyby tak samo zachowywał się ich kolega? W jaki sposób mogłyby sprawdzić, co się z nim dzieje?

Przygotujemy scenkę, pantomimę, w której jedno dziecko pokazuje nieszczęśliwą owieczkę, a drugie dziecko (bądź dzieci) stara się jej pomóc.



Znaki drogowe

Temat: *zachowanie w wirtualnym świecie, netykieta*

Porozmawiamy z dziećmi o tym, czego nauczyły się z bajek i jakie niebezpieczeństwa mogą im grozić w trakcie korzystania z Internetu albo telefonów komórkowych. Stworzymy z nimi własne znaki drogowe, które mogłyby mieć zastosowanie w Internecie. Jeśli istnieje na przykład znak ZAKAZ WJAZDU, mógłby istnieć ZAKAZ FOTOGRAFOWANIA SIĘ W BIELIŹNIE bądź nakaz PILNUJ SWOJEJ PRYWATNOŚCI itd. Znaki drogowe zawieśmy na ścianie w sali komputerowej, w domu obok komputera bądź w klasie, w taki sposób, żeby dzieci miały je zawsze przed oczami.



Zasady

Temat: zachowanie w wirtualnym świecie, netykieta

Podczas oglądania bajek dzieci z pewnością zauważyły, że największym błędem było to, że owce albo Jasiek nie wiedzieli, co mają zrobić. Ustalmy z dziećmi zasady, których będziemy przestrzegać podczas korzystania z komputera, Internetu oraz telefonu. Przy ich wymyślaniu posilkujmy się obejrzanymi bajkami – „owieczce nic by się nie stało, gdyby...”. Zapišmy zasady na wielkim plakacie i zawiešmy w klasie na ścianie. Niech każde dziecko podpisze się pod nimi na znak tego, że będzie starać się ich trzymać.



Namaluj własne owce

Temat: zagrożenia w wirtualnym świecie, pozytywne wykorzystywanie nowych technologii

Obejrzyjmy z dziećmi obrazki, tapety i plakaty na stronie Sheeplive.eu. Sprawdźmy, które z nich najbardziej im się podobają. O jakich zagrożeniach mówią te, które najbardziej im się spodobały? Zapytajmy dzieci, co myślą – które owieczki zachowują się rozsądnie, a które robią coś niezbyt przemyślanego?

Poprośmy dzieci, żeby narysowały własny plakat z owcami. Mogą użyć wątków z bajek albo wymyślić własną opowieść. Plakat może opowiadać o zagrożeniach w wirtualnym świecie, ale może też podkreślać zalety korzystania z nowych technologii. Na każdym plakacie powinno być krótkie hasło albo lekcja dla pozostałych owieczek, czyli dzieci.

Na zakończenie usiądźmy z dziećmi w kręgu. Niech każde dziecko zaprezentuje swój plakat i wyjaśni pozostałym, przed czym chce je przestrzec. Potem znajdziemy wspólnie miejsce, gdzie umieścimy plakaty – gdzie będą one widoczne i zwrócą uwagę na kwestie związane z korzystaniem z nowych technologii.

Wariant: Mniejszym dzieciom możemy zaproponować jedną z kolorowanek ze strony Sheeplive.eu.



Wyczyść sieć

Temat: zagrożenia w wirtualnym świecie, pozytywne wykorzystywanie nowych technologii

Przygotujmy dużo obrazków oznaczających różne czynności, które są pozytywnie i negatywnie powiązane z używaniem Internetu i telefonów komórkowych (obrazki mogą się powtarzać). Tematami pozytywnymi są na przykład: rozmowa telefoniczna z rodzicami, przygotowywanie pracy domowej na komputerze, wspólne oglądanie zdjęć z wakacji; negatywnymi: granie na komputerze do późna w nocy, granie na komórce podczas lekcji, granie w gry komputerowe przeznaczone dla dorosłych (system oznakowania PEGI), wyśmiewanie kogoś w Internecie. Możemy wykorzystać także obrazki ze strony Sheeplive.eu – tapety, poszczególne ilustracje z komiksów, zmniejszone obrazki z malowanek i plakatów. Wydruki pochowajmy w klasie albo – w czasie zabawy na powietrzu – gdzieś w terenie.

Na początku zabawy porozmawiamy z dziećmi o tym, że korzystanie z Internetu oraz telefonu komórkowego może mieć zarówno dobre, jak i złe konsekwencje, czasem bywa bardzo pożyteczne, ale może być też niebezpieczne. Spytajmy dzieci czy potrafią wskazać przykłady, kiedy komputer albo telefon jest pożyteczny, a kiedy nie. Następnie zacznijmy wspólnie „wielkie sprzątanie”. Wyczyścimy sieć, wyczyścimy przestrzeń wirtualną z wszystkiego tego, co jest złe lub niebezpieczne! Dzieci powinny znaleźć te obrazki, które pokazują coś szkodliwego albo zagrażającego im w wirtualnym świecie. Obrazki, które pokazują rzeczy pozytywne bądź pożyteczne, mogą zostawić w sieci. Kiedy dzieci pozbierają obrazki, usiądźmy wspólnie w kręgu. Niech pokażą po kolei swoje obrazki i wyjaśnią, dlaczego konkretna czynność może być niebezpieczna i jak może im zagrażać. Jeśli dzieci przypadkiem zabrały też obrazki, które pokazują pozytywne aspekty nowych technologii, pozwólmy pozostałym dzieciom, by przedyskutowały, czy dany obrazek powinien „pozostać w Sieci”. Tak samo postępujemy w drugiej rundzie (patrz poniżej), jeśli okaże się, że dzieci pozostawiły jakieś niebezpieczeństwa. Możemy porozmawiać także o dotychczasowych doświadczeniach dzieci, co i w jaki sposób źle na nie wpłynęło (na przykład doświadczenia dzieci ze zbyt długim siedzeniem przy komputerze).

W drugiej rundzie dzieci mogą zbierać obrazki, które pokazują zalety korzystania z nowych technologii. Potem w kręgu porozmawiamy o tym, czy komputer albo telefon komórkowy w czymkolwiek pomógł dzieciom i czy potrafią one korzystać z nich w sposób pożyteczny.

Wariant: Możemy stworzyć kolorową skalę, wyglądającą jak światła na skrzyżowaniu – długi pasek papieru podzielony na trzy części: czerwoną, żółtą i zieloną. Przypinamy poszczególne obrazki do odpowiednich kolorów: do zielonego te, które oznaczają pozytywne aspekty nowych technologii, do czerwonego te negatywne, a do żółtego – te dyskusyjne. Pozwólmy dzieciom, żeby samodzielnie lub w grupie zastanowiły się, które czynności są najbardziej niebezpieczne i dlaczego.



Wymyśl własną bajkę

Temat: *zagrożenia w wirtualnym świecie*

Zaprośmy dzieci do zabawy, w której będą autorami „Owiec w Sieci”. Najpierw zastanówmy się wspólnie nad tym, co jeszcze się dzieje w wirtualnym świecie i co może spotkać tam owieczki. Czy dzieci są w stanie wymyślić bajkę z morałem o zagrożeniach czyhających w sieci? Dzieci mogą w grupach 4-, 6-osobowych opracować taką bajkę i pokazać ją jako scenkę teatralną. Dajmy im dużo czasu na przygotowania, ale pomóżmy w tworzeniu fabuły i podziale ról. Potem obejrzymy wspólnie przygotowane scenki i nagrodźmy aktorów brawami. Porozmawiamy o tym, czy naprawdę mogą natknąć się na zagrożenie, o którym opowiadali, co może im się stać, czy wymyślili właściwe rozwiązanie problemu i czy nauka płynąca z bajki jest zrozumiała.

Wariant: Młodsze dzieci, które mogłyby mieć jeszcze problem z wymyśleniem własnej bajki, mogą odegrać któryś z odcinków „Owiec w Sieci” we własnej interpretacji.



Internetowe plusy i minusy

Temat: zagrożenia w wirtualnym świecie, pozytywne wykorzystywanie nowych technologii

Porozmawiajmy z dziećmi o tym, że korzystanie z Internetu oraz telefonów komórkowych może mieć zarówno dobre, jak i złe skutki, może być przydatne, ale również zagrażające. Niech dzieci same spróbują podać przykłady, w jaki sposób nowe technologie można wykorzystać pozytywnie, a w jakich przypadkach mogą być niebezpieczne.

Następnie podzielimy dzieci na mniejsze grupy. Zadaniem grup jest przygotowanie plakatu bądź kolażu na temat internetowych plusów i minusów. Każda grupa dostaje duży arkusz papieru pakowego, przybory do pisania lub malowania, nożyczki, klej, stare gazety itp. Dzieci mogą wykorzystać także rysunki, które znajdują w Internecie i wydrukują.

Potem obejrzyjcie wspólnie poszczególne plakaty i pozwólcie dzieciom, by opowiedziały o przedstawionych przez nie zaletach i wadach Internetu. Następnie powieśmy prace dzieci w klasie lub na szkolnej gazecie.



Moja ulubiona strona internetowa

Temat: pozytywne wykorzystywanie nowych technologii, bezpieczeństwo dzieci w Internecie

Poprośmy dzieci, żeby zastanowiły się, które strony internetowe są ich ulubionymi. Można im wyznaczyć to zadanie jako pracę domową, mogą ją przygotować z rodzicami albo kolegami (o ile wszystkie dzieci mają dostęp do Internetu).

Kolejnego dnia dzieci prezentują innym swoje ulubione strony. Porozmawiajmy o tym, dlaczego właśnie te im się podobają, czy rzeczywiście są odpowiednie dla

dzieci i skąd o tym wiedzą (na przykład może chodzić o stronę znanej organizacji, która pracuje z dziećmi; nadzór administratora nad stroną; odpowiednia dla dzieci zawartość strony itd.). Podyskutujmy o tym, kto pilnuje takich stron i kto pilnuje dzieci w Internecie. Co dzieci powinny zrobić, jeśli natrafią na coś niewłaściwego? Spytajmy je, czym kierują się w wyborze stron, które odwiedzają, czy pomagają im w tym rodzice, czy rodzice wiedzą, na jakie strony wchodzi ich dzieci? Jakie strony są niewłaściwe dla dzieci i dlaczego? Co można zrobić, żeby dzieci nie mogły wchodzić na takie strony? Możecie wspólnie napisać na tablicy, czym charakteryzują się strony odpowiednie dla dzieci, a czym te nieodpowiednie. Przyjrzyjmy się raz jeszcze ulubionym stronom dzieci i oceńmy je na tej podstawie. Niech dzieci następnie opracują listę stron internetowych odpowiednich dla ich rówieśników, którą opublikujemy na tablicy albo w szkolnej gazecie.

Wariant: Zaprosimy dzieci do zabawy w webdesignerów, w ludzi, którzy projektują strony internetowe. Dzielimy dzieci na mniejsze grupy, których zadaniem będzie wy-myślenie nowej superstrony dla dzieci. Co ich zdaniem powinno się na niej znaleźć? Co interesuje dzieci w ich wieku? W jaki sposób zapewniłyby swoim rówieśnikom bezpieczeństwo na tej stronie? Jeśli chcą, mogą narysować projekt nowej strony. Potem każda z grup prezentuje swój projekt pozostałym. Możemy porozmawiać wspólnie o tym, czy takie strony spodobałyby się im i dlaczego, lub o tym, czy znają podobne strony.



Pilnuj własnych zdjęć

Temat: publikowanie fotografii w Internecie, zachowanie w wirtualnym świecie, netykieta, cyberprzemoc, cyberstalking, empatia

Każde dziecko dostaje chustkę, którą umieszcza sobie za paskiem tak, by wystawał jej koniec. Chustka to fotografia opublikowana w Internecie. Zadaniem wszystkich dzieci jest pilnowanie własnych zdjęć przed wykorzystaniem, tzn. uchronienie chustki przed wyciągnięciem, a jednocześnie zebranie chustek innych dzieci. Kto straci swoje „zdjęcie”, ten odpada z gry.

Wariant: Dzielimy dzieci na czteroosobowe grupy. Dzieci trzymają się za ręce, pierwsze dziecko w łańcuchu stara się wyrwać chustki innych grup, a ostatnie ma za pasem zatknętą chustkę. Grupa, która straci chustkę albo rozłączy łańcuch, odpada z gry.

Po skończeniu zabawy porozmawiamy z dziećmi o tym, czy trudno było uchronić własną „fotkę”. Zastanówmy się wspólnie, jak można uniknąć tego w sieci, jak dzieci mogą bronić się w takich sytuacjach, jakie fotografie można zamieszczać w Internecie, a jakie nie i dlaczego? W naszej grze dzieci starały się ukraść fotografie swoim kolegom. Czy sądzą, że tak można postępować? Co powinny zrobić, jeśli chciałoby od kogoś dostać fotografię? Co wolno im potem z nią zrobić?



Wybór tak/nie

Temat: *zagrożenia w wirtualnym świecie, zachowanie w świecie wirtualnym, netykieta*

Przygotujmy różne wypowiedzi o Internecie i telefonach komórkowych, na które można odpowiedzieć tak/nie, prawda/nieprawda, zgadzam się/nie zgadzam się. Możemy wykorzystać także zredagowane pytania testowe ze strony Sheeplive.eu. Przykład: Na infolinię pomocy dzwonię zawsze, kiedy się nudzę; Jeśli ktoś mi robi coś złego w Internecie, opowiadam o tym rodzicom; Na komputerze gram tylko w takie gry, które są przeznaczone dla dzieci; W szkole zawsze mam włączony telefon w czasie lekcji...

W czasie tej zabawy potrzebne będzie dużo miejsca, by dzieci mogły swobodnie się poruszać. Wszystkie dzieci stoją na początku na środku. Wyznaczamy, która strona będzie oznaczać TAK, a która NIE. Przestrzeń można też symbolicznie przedzielić linią i zaznaczyć odpowiedzi w przeciwległych częściach sali. Po kolei czytamy dzieciom przygotowane stwierdzenia. Potem liczymy do trzech, a one mają w tym czasie zdecydować, którą stronę wybierają – TAK, jeśli zgadzają się z wypowiedzią, NIE –

jeśli jej zaprzeczają. Potem prosimy je, aby podały właściwą odpowiedź i wyjaśniły zarazem, dlaczego dokonały takiego wyboru.

Wariant: Z mniejszą grupą dzieci bądź z dziećmi młodszymi możemy bawić się w tę grę na siedząco. Prowadzący mówi: Wrzucę do Internetu swoje zdjęcia bez ubrania – tak! I podnosi w górę ręce albo wstaje. Te dzieci, które się pomylą i wstaną razem z nim (lub podniosą rękę), dają fant. Mogą go potem odzyskać, na przykład wskazując jakiś pozytywny sposób wykorzystania nowych technologii albo jedną z zasad bezpiecznego poruszania się w wirtualnym świecie.



Życzymy miłych chwil spędzonych z dziećmi i kreskówkami „Owce w Sieci”.

Celem kreskówek jest edukacja na temat zagrożeń związanych z korzystaniem przez dzieci z Internetu, telefonów komórkowych i innych nowych technologii. Założeniem autorów było, by cykl kreskówek dla najmłodszych internautów był okazją do nauki, młodzieży pokazał ich internetowe zachowania w krzywym zwierciadle, a dla dorosłych – był rozrywką ale i przyczynkiem do refleksji.

Serial OVCE.sk powstał z inicjatywy eSlovensko o.z. jako część projektów **Zodpovedne.sk** (słowacka organizacja pozarządowa zajmująca się bezpieczeństwem dzieci i młodzieży w Internecie i edukacją w tym zakresie), **Pomoc.sk** (słowacki helpline niosący pomoc w sytuacji zagrożeń związanych z Internetem i telefonami komórkowymi) oraz **Stopleveline.sk** (słowacki punkt kontaktowy, do którego można zgłaszać nielegalne lub szkodliwe treści w Internecie). Partnerami projektu są: Ministerstwo Spraw Wewnętrznych Republiki Słowackiej (Ministerstvo vnútra Slovenskej republiky), Słowacki Komitet Narodowy UNICEF – Infolinia Dziecięca (Slovenský výbor pre UNICEF – Linka detskej istoty), Instytut Audiowizualny Republiki Słowackiej (Audiovizuálny fond SR), Rządowa Rada Republiki Słowackiej ds. Prewencji Kryminalnej (Rada vlády SR pre prevenciu kriminality), firma Slovak Telekom i inni.

Polska edycja cyklu kreskówek „Owce w Sieci” została przygotowana przez Polskie Centrum Programu Safer Internet, w skład którego wchodzi Fundacja Dzieci Niczyje oraz NASK. W ramach programu Komisji Europejskiej Safer Internet w Polsce działają również:

Helpline.org.pl – zespół konsultantów świadczących pomoc młodym internautom, rodzicom i profesjonalistom w przypadkach zagrożeń związanych z korzystaniem z Internetu oraz telefonów komórkowych przez dzieci i młodzież (www.helpline.org.pl, bezpłatny telefon 800 100 100)

Dyżurnet.pl – punkt kontaktowy, do którego można anonimowo zgłaszać przypadki występowania w Internecie treści szkodliwych lub zabronionych prawem (www.dyzurnet.pl, tel. 801-615-005, koszt połączenia lokalnego).

Informacje na temat działań Polskiego Centrum Programu Safer Internet można znaleźć na stronie www.saferinternet.pl.

Inne materiały edukacyjne dostępne są na stronie projektu „Dziecko w Sieci” Fundacji Dzieci Niczyje pod adresem: www.dzieckowsieci.fdn.pl

Spis bezpiecznych stron internetowych przeznaczonych dla dzieci można znaleźć w prowadzonym przez FDN serwisie Sieciaki (www.sieciaki.pl), zakładka BeSt (BEzpieczne STRony).

Projekty zdobyły następujące nagrody:

- 2010 – wyróżnienie honorowe międzynarodowego kongresu ITAPA za projekt Stopleveline.sk
- 2010 – zakwalifikowanie do finału (Official selection) w kategorii TV serial na Międzynarodowym Festiwalu Twórczości Animowanej Annecy 2010, Francja
- 2010 – nagroda Tęczowej Kuli za Odpowiedzialność na Międzynarodowym Festiwalu Reklamy, odbywającym się w ramach Międzynarodowego Festiwalu Filmów dla Dzieci i Młodzieży, Zlín, Czechy
- 2009 – nagroda jury międzynarodowego XXXVI Festiwalu Filmowego EKOTOPFILM za serial animowany OVCE.sk
- 2009 – nagroda specjalna międzynarodowego kongresu ITAPA za projekt Zodpovedne.sk
- 2009 – projekt Zodpovedne.sk zwyciężcą krajowego konkursu o Nagrodę Europejską w Dziedzinie Prewencji Kryminalnej.



