

Baw się i ucz w Sieci



Wydano dzięki wsparciu



ins@fe

s@ferinternet.pl



upc

O tej książce

Dzisiaj coraz młodsze dzieci zaglądną do Internetu, dlatego też zeszyt zadań, który Państwo macie przed sobą, ma na celu wprowadzenie pojęć związanych z nowoczesnymi technologiami do codziennego słownika najmłodszych oraz do wykonywanych przez nich czynności.

Nasza publikacja oferuje dzieciom w wieku 4-8 lat 30 stron zabaw i gier, jak również pomoże im rozwinąć podstawowe umiejętności językowe, matematyczne, społeczne i kulturowe. Dzięki tej książeczce najmłodszy będą mogli zobaczyć, jak nowoczesne technologie wpływają na ich życie codzienne. Przede wszystkim jednak, pozycja ta stwarza rodzicom i nauczycielom okazję do spędzenia czasu z dziećmi i do przedyskutowania z nimi wielu ważnych kwestii.

Choć książeczka ta została tak skonstruowana, aby najmłodszy mogli samodzielnie wykonywać zawarte w niej zadania i świetnie się przy tym bawić, to jednak w wielu ćwiczeniach ukryte jest głębsze znaczenie. Niniejsza publikacja zachęca rodziców i nauczycieli, by od najmłodszych lat rozmawiali ze swoimi pociechami i uczniami na takie tematy, jak prywatność czy nowoczesne technologie.

Tabela zamieszczona na stronie 4 przedstawia rodzicom i nauczycielom zakres tematów poruszanych w tej książeczce oraz zadania, które do tych tematów nawiązują. Więcej informacji można znaleźć na stronie www.saferinternet.org. Zachęcamy do zapoznania się z podanymi tam wskazówkami, ponieważ zawierają one bardziej wyczerpujące informacje zarówno na temat celów edukacyjnych kryjących się w każdym z zadań, jak i przesłań, które dzieci powinny zapamiętać.

O Insafe

W 2004 roku powstał Insafe zrzeszający realizatorów programu Komisji Europejskiej Safer Internet, którzy zajmują się podnoszeniem świadomości w zakresie bezpiecznego użytkowania Internetu.

Aktualnie w ramach programu Insafe na terenie trzydziestu państw Europy oraz stowarzyszonych krajów pozaeuropejskich działają narodowe centra (tzw. punkty Awareness) realizujące działania edukacyjne oraz helpline'y oferujące pomoc w przypadkach zagrożeń w Internecie. Dodatkowo w strukturach projektów działają Panele Młodzieżowe, których reprezentanci spotykają się raz do roku na Europejskim Panelu Młodzieżowym. Więcej informacji znajduje się na stronie www.saferinternet.org.

Zapoczątkowany w 1999 program Komisji Europejskiej Safer Internet stawia sobie za cel zapewnienie bezpieczeństwa młodych użytkowników Internetu oraz promowanie bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z technologii internetowej.

W ramach programu prowadzone są działania, których celem jest:

- podnoszenie świadomości społecznej;
- walka z nielegalnymi i szkodliwymi treściami internetowymi;
- zapewnianie bezpieczniejszego środowiska internetowego;
- stworzenie bazy wiedzy poświęconej bezpieczeństwu w Internecie.

Więcej informacji znajduje się na stronie: <http://ec.europa.eu/saferinternet> .

Witamy w Twoim Zeszycie Zadań.

Dołącz do nas i baw się świetnie!

Ta książka należy do:

moje imię:

moje nazwisko:

Dodatkowe informacje do zeszytu zadań "Baw się i ucz w sieci"

Każda strona książki oznaczona jest jednym, dwoma lub trzema symbolami ★, w zależności od poziomu trudności, by jak najlepiej sprostać różnym potrzebom dzieci w wieku 4-8 lat.

★ = łatwe / 4-5

★★ = średnie / 6-7

★★★ = trudne / +8

Tematyka	Strony	Różne wymiary technologii ICT	Zadania	eUmiejętności/Cele
Witaj szkoło	p.6*, p.7	Posiadanie urządzeń IT	Łączenie w pary, porównywanie i znajdowanie różnic	Dyskryminacja wizualna, symbole statusu oraz przemoc
Rodzina i przyjaciele	p.8, p.9*	Profil i prywatność w Internecie	Dopasowywanie profili, tworzenie własnego profilu	Dane mojego profilu: umiejętność rozróżnienia pomiędzy tym, co publiczne i prywatne. Zachęcanie do krytycznego myślenia na temat rozpowszechnianych informacji
Zdrowy styl życia	p.10*, p.11*	Zachowanie równowagi w codziennych czynnościach	Przedziały czasowe i naklejki z czynnościami, opowiadanie historyjek	Zadania wymagające zastanowienia się/uporządkowania, krytyczna refleksja na temat ilości czasu poświęconego na naukę, gry komputerowe, pogawędki, zajęcia sportowe...
Działanie i możliwości	p.12, p.13	Urządzenia wielofunkcyjne, zjawisko konwergencji	Łączenie urządzeń z ich cechami i możliwościami	Świadomość, że różne urządzenia mogą wykonywać to samo zadanie, i że jedno urządzenie może wykonywać wiele zadań
Pokaż i powiedz	p.14, p.15	Manipulowanie danymi	Dochodzenie: jak to się stało?	Zachęcenie do krytycznego myślenia, rozróżnianie pomiędzy tym co rzeczywiste i tym co wirtualne
Udostępnianie	p.16*, p.17	Prywatność – ochrona danych	Ujawnianie oraz bezpieczne przechowywanie informacji	Nauka o rzeczach namacalnych i nienamacalnych, rzeczywistych i wirtualnych, krytyczne myślenie na temat ochrony informacji i/lub przedmiotów
Uczenie się	p.18	Umiejętności internetowe i pozainternetowe	Mierzenie i określanie umiejętności i zdolności	Wiedza o sobie, strategii metakognitywne (refleksja na temat własnych zachowań)
Technika dzisiaj	p.19*	Ewolucja techniki	Czego używali moi rodzice i dziadkowie?	Rozmowa o przeszłości i przyszłości, ewolucja techniki
Wartości	p.20*	Koszt techniki	Porządkowanie i liczenie, odkrywanie wartości	Wartość urządzeń IT, krytyczne myślenie na temat wartości urządzeń, których istnienie wydaje się dzieciom tak oczywiste, że nie zastanawiają się nad ich ceną
Język	p.21	Symbole komputerowe	Łączenie krajów i rzeczy	Rozumienie różnic kulturowych
Bezpieczne przechowywanie rzeczy	p.22, p.23, p.28, p.30	Ochrona Twojego komputera	Tworzenie haseł, łączenie rzeczy z ich zamkami, gry słowne i zadania typu „wyszukaj”	Rozwiązywanie problemów, nauka nowych symboli, odgadywanie kodów
Moje bezpieczeństwo	p.24*, p.29*	Funkcje pomocy oraz mobilne usługi lokalizacyjne	Krzyżówka poświęcona bezpieczeństwu, labirynt	Rozwijanie języka, metafory, rozumienie pojęcia anonimowości oraz czym są usługi lokalizacyjne
Emocje/odpowiedzialność (działanie/reakcja)	p.25, p.26	Komunikacja internetowa	Dopasowywanie emotikonów do wydarzeń odpowiadanie na wiadomości	Radzenie sobie z cyberprzemocą, nauka wyrażania/okazywania emocji oraz empatii
Przemoc	p.27*	Komunikacja internetowa i pozainternetowa	Opowiadanie historyjek	Rozróżnienie pomiędzy tym, co rzeczywiste i tym, co wirtualne, zwracanie się o pomoc, rozmawianie o problemach

* Dodatkowy poziom zadań. Więcej informacji dla rodziców i nauczycieli pracujących z dziećmi znajduje się na stronie www.saferinternet.pl

Poznaj rodzinę i ich przyjaciół

Dziadek

Mama

Tata

Hania,
Opiekunka



Brunon
kolega

Zeta

Tomasz
kolega

Alex

Zofia
koleżanka



Witaj szkoło

Zeta, Tomasz, Alex i Brunon rozpoczynają dzisiaj szkołę. Popatrz na ich plecaki, pudełka śniadaniowe, komórki i komputery.



Czy potrafisz znaleźć pasujące pary?



Znajdź pięć różnic!





Połącz profil z właściwą osobą.

Lubię jeść pizzę.
Lubię grać na gitarze.
Marzę, aby zostać strażakiem.
Lubię słuchać muzyki.

1

Lubię grać na komputerze.
Chcę zostać weterynarzem.
Mieszkam z mamą i dwiema siostrami.
Lubię naklejki.

2

Kocham swoją mamę i swojego tatę.

Lubię jeść lody.
Lubię chodzić na plażę.
Lubię oglądać kreskówki.

3

Lubię grać w piłkę nożną.
Lubię jeść spaghetti.
Moim ulubionym kolorem jest niebieski.
Mam psa, który nazywa się Reks

4



a

Brunon



b

Alex



c

Zofia



d

Zeta

Moja rodzina, moi przyjaciele i ja!



Wszystko mogę powiedzieć:



O większości rzeczy mogę powiedzieć:



O niektórych rzeczach mogę powiedzieć:

Wypełnij swój profil

Jak się nazywasz? _____

Ile masz lat? _____

Gdzie mieszkasz? _____

Jaki jest Twój numer telefonu? _____

Gdzie chodzisz do szkoły? _____

Kto jest Twoim przyjacielem? _____



Zakreśl obrazek

Lubię jeść



Lubię chodzić na/do



Lubię



Mam



A teraz zaznacz komu powiedziałaś o tym.

Mój dzień:

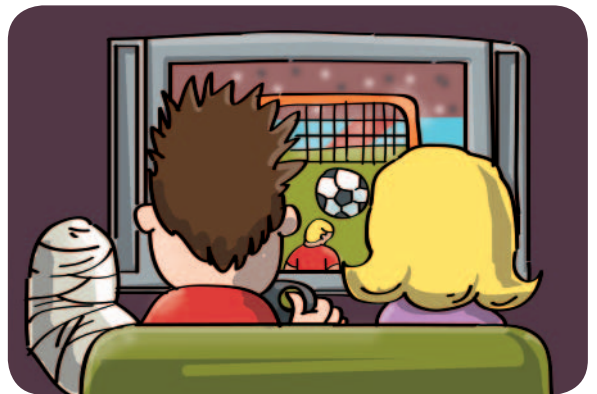
Co dzisiaj robisz? Umieść naklejki (A) w odpowiednich oknach.



Zaznacz godzinę na zegarze
Narysuj, co wtedy robisz.



Opowiedz historyjkę.





Które przedmioty potrafią...

zrobić zdjęcie:



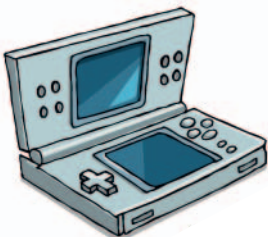
wysłać zdjęcie:



odtwarzać muzykę:

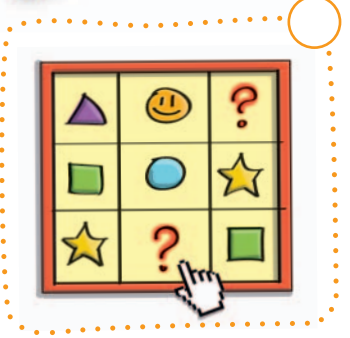
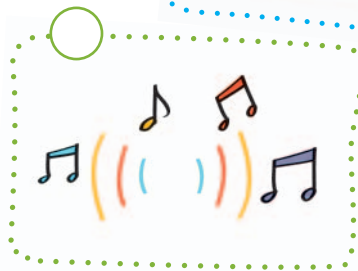
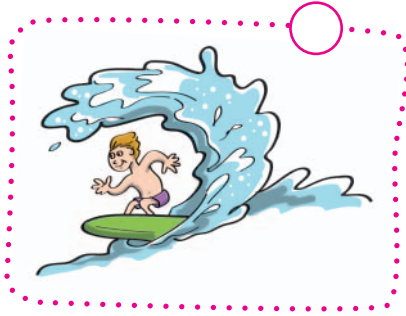


pomóc w napisaniu listu:



Co można robić na komputerze?

Zaznacz odpowiedni kwadracik.





POKAŻ, POWIEDZ

Połącz kropki i zobacz, jaki pojawi się obrazek.

A green-bordered puzzle featuring a dog. On the left, there are two reference images: a dog's head and a house. The main puzzle shows a dog sitting on a path leading to a house, with 39 numbered dots scattered around. The path is formed by dots 1-6, the house by dots 7-12, and the dog by dots 13-39.

A blue-bordered puzzle featuring a shark. On the left, there are two reference images: a man with glasses and a shark's head. The main puzzle shows a shark swimming towards a small boat on the water, with 20 numbered dots scattered around. The shark is formed by dots 1-19, and the boat by dot 20.

An orange-bordered puzzle featuring a boy and a UFO. On the left, there are two reference images: a boy and a UFO. The main puzzle shows a boy standing on a UFO, with 16 numbered dots scattered around. The UFO is formed by dots 1-11, and the boy by dots 12-16.



Zakreśl obrazki przedstawiające rzeczy, które naprawdę nie istnieją.

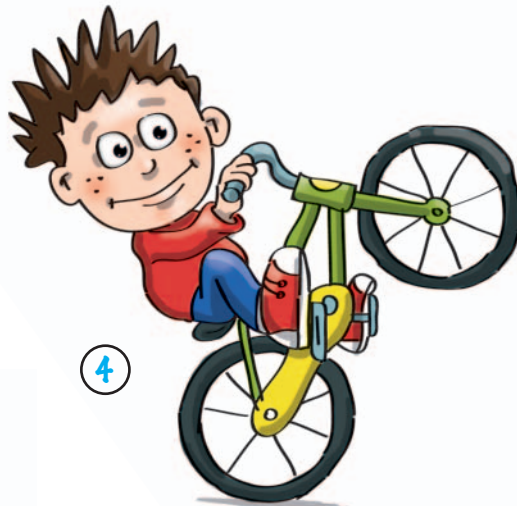


1

2



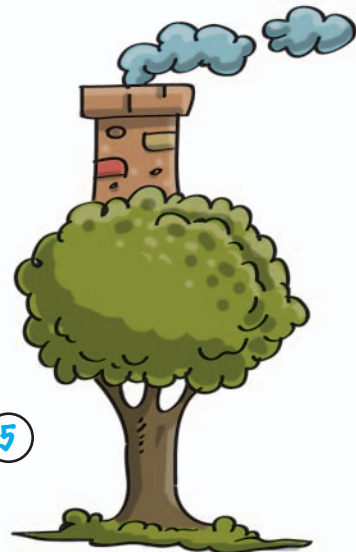
4



3



5



6





Chroń swoją prywatność

Pokoloruj ramki na odpowiednie kolory, aby pokazać, komu dałbyś te rzeczy.



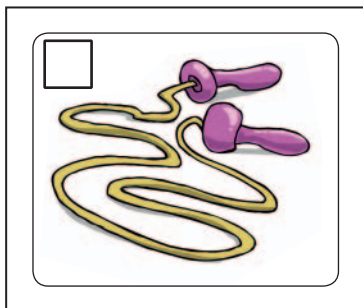
rodzina



rodzina i przyjaciele

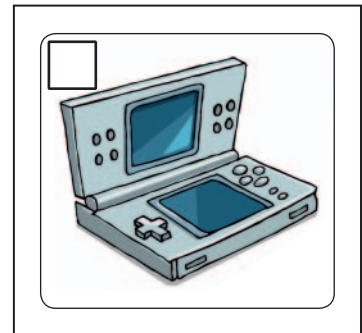


wszyscy



sekret

moje imię

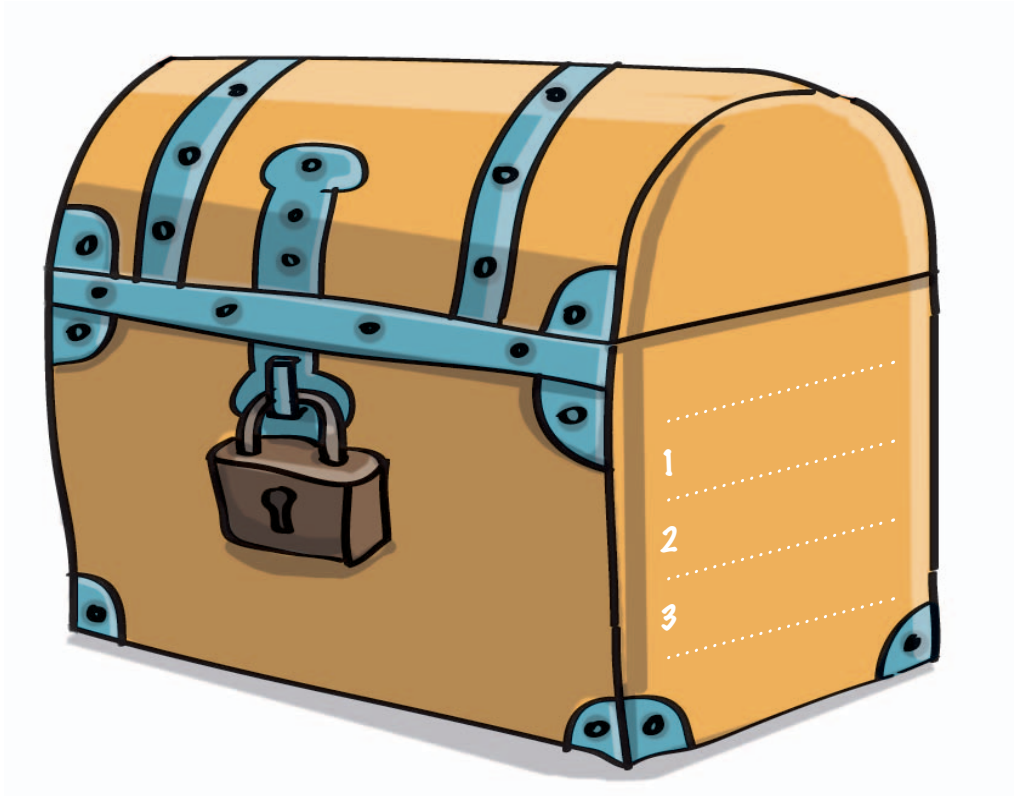


moje hasło

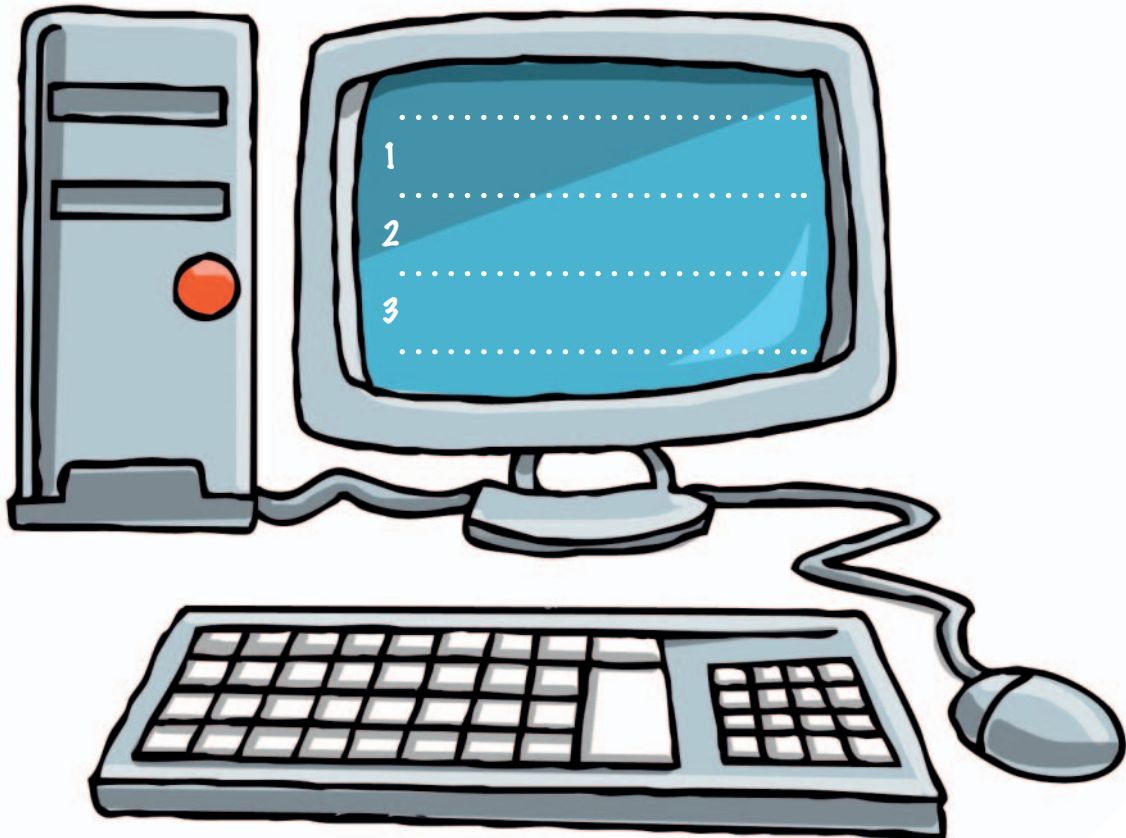


A teraz zaznacz odpowiedni , aby pokazać, które rzeczy zawsze możesz odzyskać.

Wpisz trzy rzeczy, które schowałbyś do skrzyni skarbów, aby były bezpieczne.



Wpisz trzy rzeczy, które mógłbyś bezpiecznie przechowywać w komputerze





W czym jesteś dobry?

Umieść naklejki  w odpowiednich częściach

Jestem dobry w

Jestem całkiem dobry w

Nie jestem zbyt dobry w

Zaznacz odpowiednie kółko, aby pokazać, czy



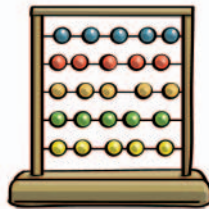
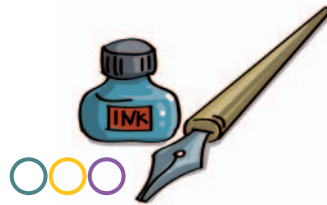
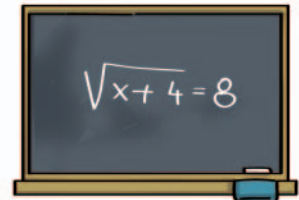
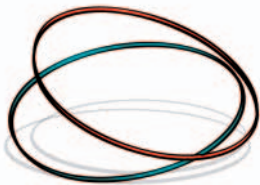
...Twoi dziadkowie tego używali.



...Twoi rodzice tego używali.

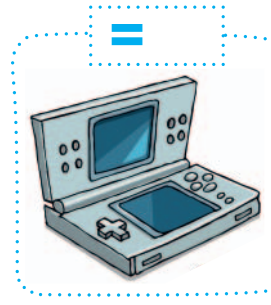
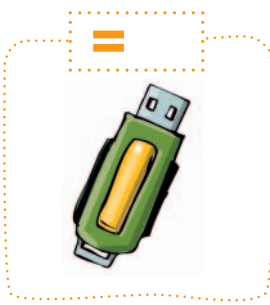
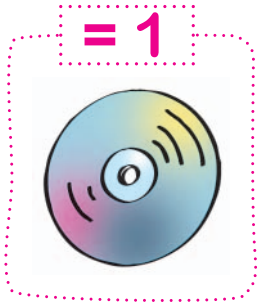


...Ty tego używasz.









CD równa się 1,
Komórka równa się 3,
Potrafisz odgadnąć pozostałe
wartości?







A teraz wykonaj kilka działań.

 =  +  =

 =  +  =

 =  +  +  +  =

 =  +  +  =



symbol @

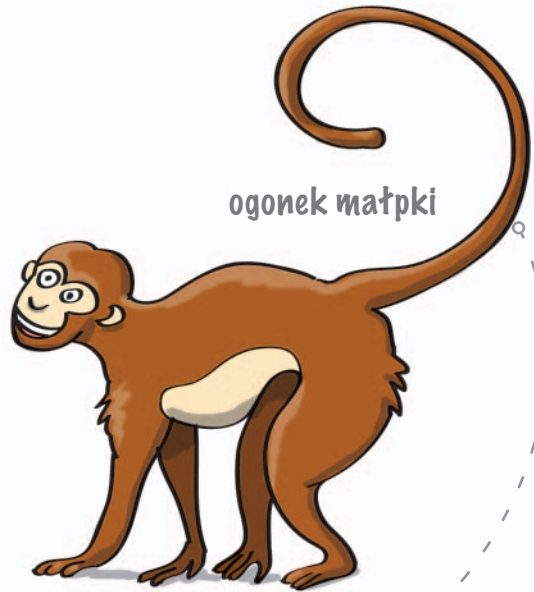
Narysuj linie, aby dowiedzieć się, jak symbol " @ " nazywany jest w poniższych krajach



Dania



kaczatko



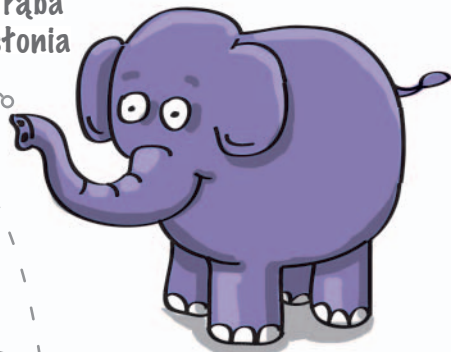
ogonek małpki



Norwegia



Holandia



trąba słonia



Korea



ślimak



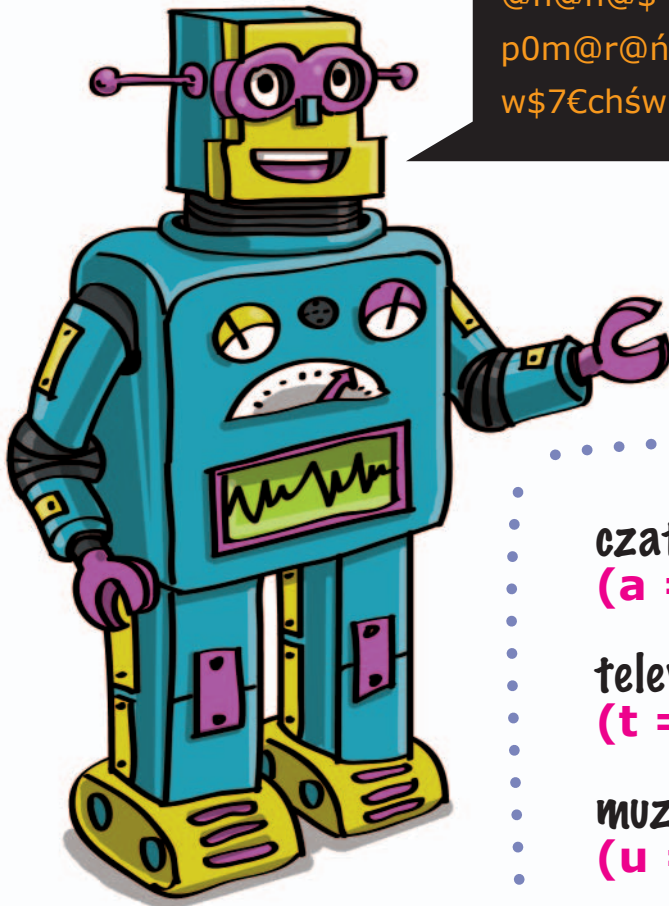
ogonek świnki



Grecja



Czy możesz pomóc robotowi utworzyć **nowe hasła** ?



@n@n@\$ = ananas
p0m@r@ńc7@ = pomarańcza
w\$7€chśw!@+ = wszechświat

czat

(a = @)

telewizja

(t = +)

muzyka

(u = μ)

energia

(e = €)

Sara

(s = \$)

zero

(z = 7, o = 0)

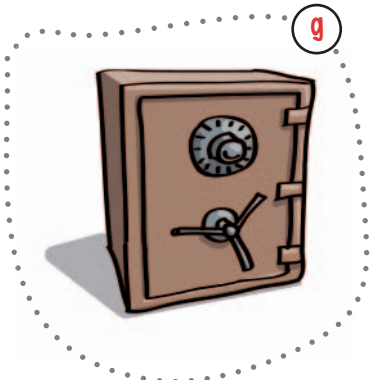
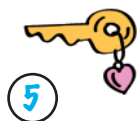
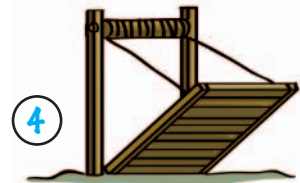
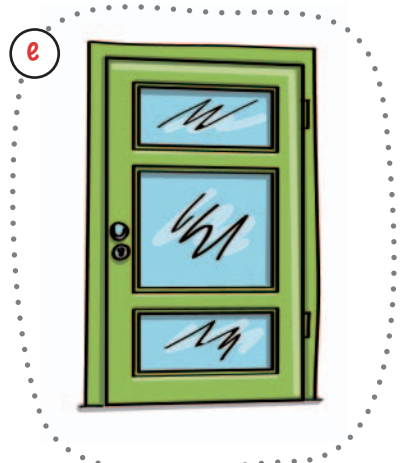
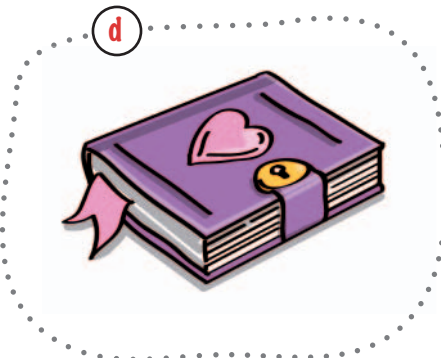
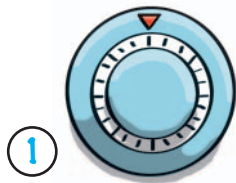
internet

(i = !, t = +)



Zamknij!

Dobierz odpowiednie zabezpieczenia do obiektów oznaczonych literkami.



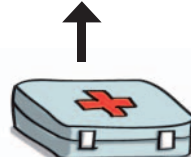
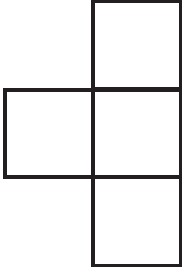
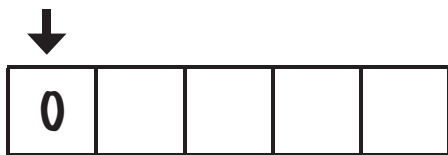


K R Z Y Ż Ó W K A



Wpisz słowa

policjant
niebezpieczeństwo
wyjście
pomoc
SOS
ogień
stop
doktor
apteczka



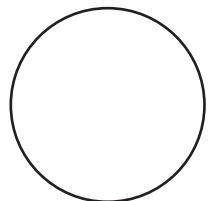
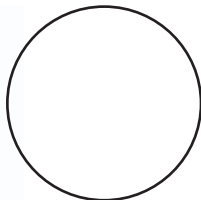
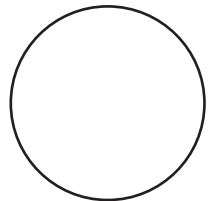
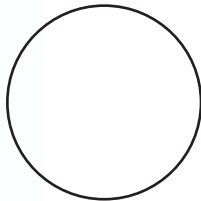
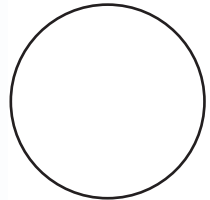
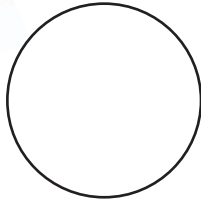


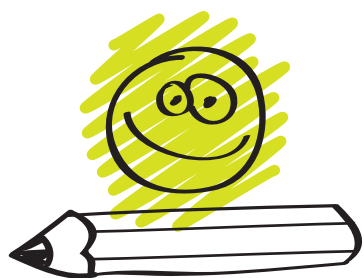
EMOTIKONY



Jak byś się czuł?

Wklej odpowiednie naklejki z emotikonami  we właściwe miejsca.





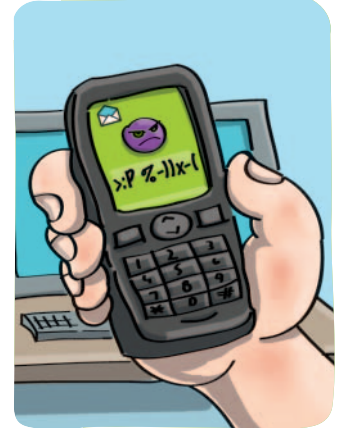
Jak byś się czuł?

Narysuj swój własny symbol!





Opowiedz historyjkę





Wykreśl słowa 'SPAM' i 'WIRUS', a pozostałymi literami
uzupełnij wiadomość w ramce poniżej

W	S	P	A	M	C	S	Z	E	S
I	M	Ś	M	Ć	U	P	M	P	C
R	A	A	H	R	C	A	A	M	E
U	P	S	I	S	Z	M	P	A	S
S	S	W	P	P	M	R	S	P	U
Z	S	Y	M	A	P	S	J	S	R
S	Ś	P	P	M	U	Ć	M	I	I
P	P	S	A	R	S	S	A	S	W
A	P	A	I	M	P	P	P	P	O
M	G	W	M	R	A	A	S	A	A
W	I	R	U	S	M	M	Ć	M	M

Wskazówka: szukaj słów z lewej do prawej, z prawej do lewej, w górę, w dół i po przekątnej

Alex

C _____,

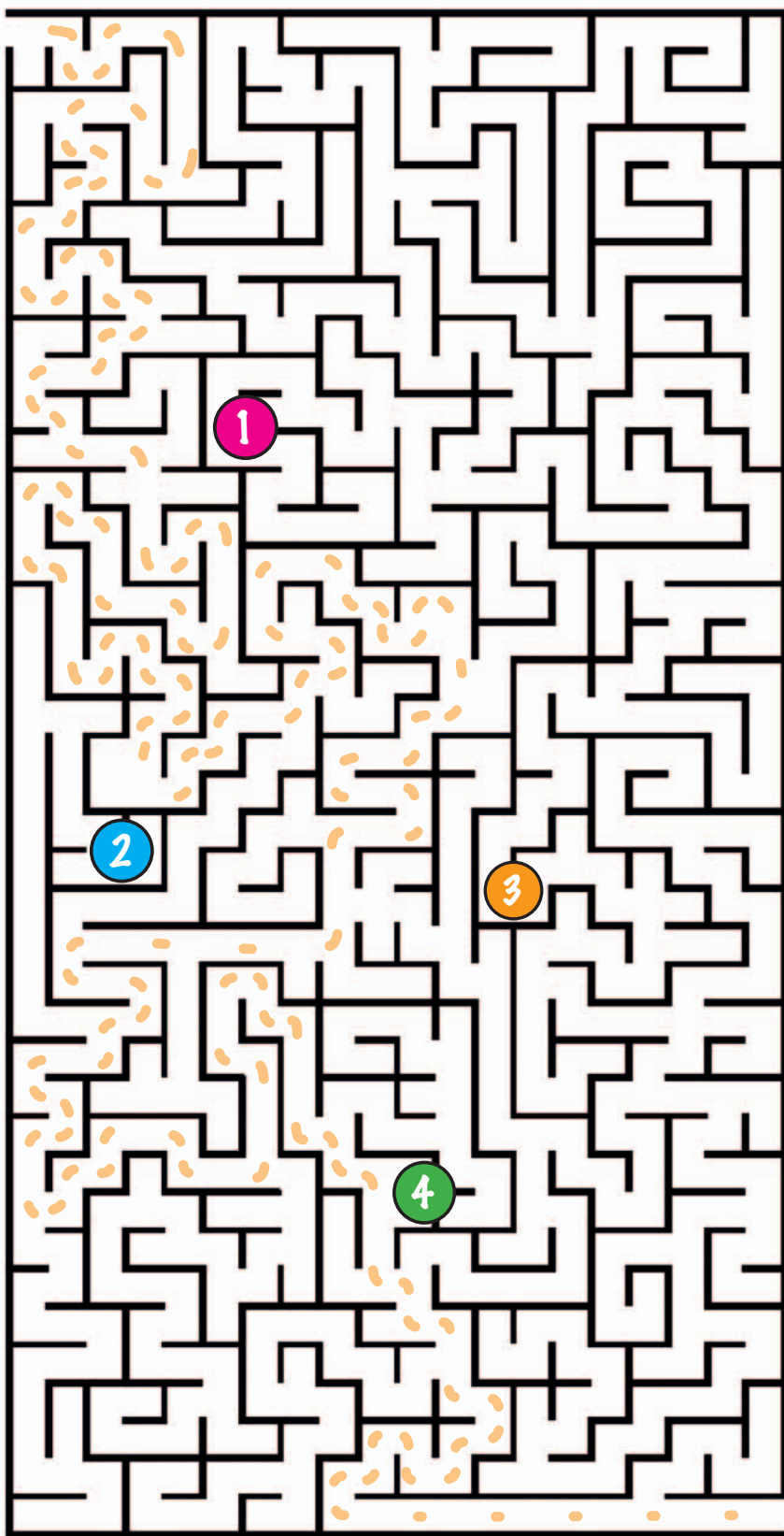
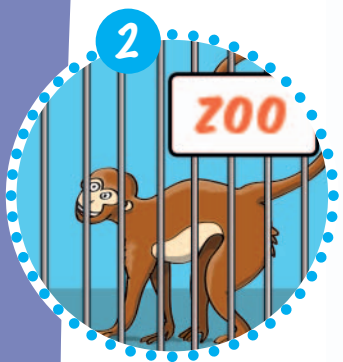
_____ P _____

___ G ___ ?

BĄDŹ BEZPIECZNY



Dowiedz się, dokąd idzie Zeta. Pójdź jej śladami.





CHROŃ SWÓJ KOMPUTER!

Wirusy atakują Twój komputer. Czy potrafisz znaleźć wszystkie 10?



Skontaktuj się ze swoim narodowym centrum Insafe

Austria	www.saferinternet.at
Belgia	www.clicksafe.be
Bułgaria	www.safenet.bg
Cypr	www.cyberethics.info
Dania	www.medieraadet.dk
Estonia	www.targaltinternetis.ee
Finlandia	www.ficora.fi
Francja	www.internetsanscrainte.fr
Grecja	www.saferinternet.gr
Hiszpania	www.protegeles.com
Holandia	www.mijndigitalewereld.nl
Irlandia	www.webwise.ie
Islandia	www.saft.is
Litwa	www.draugiskasinternetas.lt
Łotwa	www.drossinternets.lv

Luksemburg	www.bee-secure.lu
Malta	www.mca.org.mt
Niemcy	www.klicksafe.de
Norwegia	www.medietilsynet.no
Polska	www.saferinternet.pl
Portugalia	www.internetsegura.pt
Czechy	www.saferinternet.cz
Rosja	www.saferunet.ru
Rumunia	www.sigur.info
Słowacja	www.zodpovedne.sk
Słowenia	www.safe.si
Szwecja	www.medieradet.se
Węgry	www.saferinternet.hu
Wielka Brytania	www.saferinternet.org.uk
Włochy	www.easy4.it

PEGI

System klasyfikacji gier PEGI, powstały w ramach programu Komisji Europejskiej „Safer Internet” („Bezpieczny Internet”), dzięki zamieszczonym na grach wideo ikonkom informuje rodziców, dla dzieci w jakim wieku przeznaczona jest gra oraz jakie treści zawiera. System działa w 30 krajach Europy. Więcej informacji znajduje się na stronie www.pegi.info



Opracowanie

Publikacja European Schoolnet

Insafe (organ powołany przez Komisję Europejską i działający na rzecz bezpieczeństwa w Internecie), we współpracy z Liberty Global/UPC Polska

w 2011 roku

Projekt graficzny i ilustracje

Jacqueline M. Jomain
Iddi Fix

Specjalne podziękowania

Dla Fundacji Dzieci Niczyje, Anny Karidi Pirounaki, Marianne Kant-Schaps oraz nauczycieli, rodziców i uczniów, którzy wnieśli swój wkład w przetestowanie i rozwój tej publikacji.

Tytuł: Ucz się i baw w sieci

Prefiks: 9789490477

Numer ISBN: 9789490477448

EAN : 9789490477448

Prawa autorskie: Publikacja ta jest chroniona na podstawie licencji o niekomercyjnym wykorzystaniu prac autorów. Pełny tekst licencji znajduje się na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0>



Wydano dzięki wsparciu

