



Lekcja 4

JESTEŚMY BEZPIECZNI W INTERNECIE



Scenariusz w formie prezentacji

2025/2026



CELE ZAJĘĆ - dzieci dowiedzą się:

- co to jest Internet,
- co daje nam Internet,
- jakie niebezpieczne sytuacje mogą nas spotkać w Internecie,
- jak się przed nimi chronić,
- co to jest czujność.

0. PRZED LEKCJĄ

1. Przed lekcją Nauczyciel drukuje pomoc **dydaktyczną nr 1**, na której narysowane są korzyści płynące z korzystania z Internetu i przykleja je na niebieskie karteczki. To samo robi z **pomocą dydaktyczną nr 2** z tym, że przykleja je na czerwone lub różowe karteczki oraz z **pomocą dydaktyczną nr 6A**, na której umieszczono zasady korzystania z Internetu i przykleja je na karteczki w kolorze zielonym. Następnie przygotowuje sznurek lub włóczkę i przykleja na całej jej długości karteczki w podanych kolorach. Tak przygotowany sznurek zwija. Po użyciu go w zadaniu nr 1 instalacja symbolizująca Internet, powinna zostać w klasie aż do końca lekcji.
2. Nauczyciel drukuje **kartę pracy nr 1** dla każdego dziecka oraz jedną na całą klasę **pomoc dydaktyczną nr 7**.
3. Nauczyciel przygotowuje losy z numerami od 1 do 25 i wkłada je do woreczka.

1. CO TO JEST INTERNET?

(potrzebny **motek włóczki lub szpulka sznurka, czerwone, zielone, niebieskie karteczki samoprzylepne lub kartki bloku papieru kolorowego, taśma malarska, pomoc dydaktyczna nr 1 - Po co nam Internet**)

Nauczyciel wita się z uczniami i zaprasza na kolejną lekcję w ramach **Akademii Bezpiecznego Puchatka**. Na wstępie nie zdradza jednak jej tematu, lecz zaprasza dzieci do zabawy.

Nauczyciel wręcza pierwszej osobie z brzegu szpulkę sznurka, jednocześnie przyklejając jej początek do swojego biurka.

Następnie prosi, aby przekazała ona kolejnej osobie sznurek i tak dalej, aż trafi on do każdego dziecka. W momencie, kiedy uczeń otrzymuje sznurek, mocuje go do swojej ławki lub krzesła przy pomocy taśmy malarskiej. Kiedy każde dziecko zostanie już połączone sznurkiem, jego końcówka trafia do Nauczyciela, który przykleja ją także do swojego biurka. W ten sposób powstaje sieć połączeń między każdym członkiem klasy.

1. CO TO JEST INTERNET?

(potrzebny motek włóczki lub szpulka sznurka, czerwone, zielone, niebieskie karteczki samoprzylepne lub kartki bloku papieru kolorowego, taśma malarska pomoc dydaktyczna nr 1 - Po co nam Internet)

Następnie Nauczyciel zadaje dzieciom pytanie, *czy domyślają się, czego będzie dotyczyć dzisiejsza lekcja*. Czeką na odpowiedzi dzieci, a w razie problemów udziela wskazówek lub prosi o „poszukanie podpowiedzi w sieci”. W tym celu uczniowie, którzy są najbliżej **niebieskich** karteczek, otwierają je i pokazują ich treść na forum klasy. Starają się także zinterpretować umieszczone na nich ilustracje. Jeśli uczeń natrafi na definicję Internetu, a nie potrafi jeszcze czytać, wręcza ją Nauczycielowi do odczytania.

Na zakończenie tej aktywności Nauczyciel mówi, że tematem dzisiejszej lekcji jest **Internet, czyli sieć połączeń między komputerami, opłatająca cały świat**. Dzięki temu mamy dostęp do przeróżnych materiałów, zdjęć, filmów, gier, a także informacji przydatnych w nauce oraz możemy szybko komunikować się z innymi ludźmi na całym świecie. Następnie Nauczyciel umieszcza na tablicy wszystkie niebieskie karteczki i podpisuje je hasłem **MOŻLIWOŚCI**.

MOŻLIWOŚCI



Wyszukiwanie
informacji



Komunikacja z ludźmi
z całego świata



Czytanie książek



Nauka



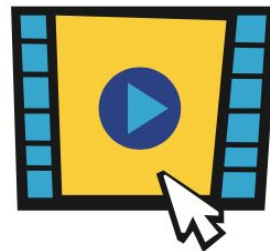
Zakupy



Granie w gry



Słuchanie muzyki



Oglądanie filmów



Internet - ogólnoświatowy
system połączeń między
komputerami

!!Wow!!
PUF! 😊

2. ZOSTAWIAMY CYFROWE ŚLADY

(potrzebne **czyste kartki z zeszytu, ołówki oraz pomoc dydaktyczna nr 3 - Cyfrowy ślad**)

Na wstępie Nauczyciel nawiązuje do jednej z możliwości, jakie daje Internet, czyli wyszukiwania informacji. Pyta dzieci czy **wiedzą jak działa wyszukiwarka**. Słucha odpowiedzi dzieci, a następnie proponuje zabawę, w której uczniowie będą wyszukiwarką, a Nauczyciel będzie zadawał pytania. Następnie Nauczyciel pyta o to, **do jakich aktywności używają Internetu na co dzień**. Dzieci odpowiadają, pisząc lub rysując na karteczkach, które przesyłają do Nauczyciela, podając je poprzez inne dzieci. W ten sposób Nauczyciel otrzymuje wyniki wyszukiwania, które analizuje na forum klasy.

W nawiązaniu do odpowiedzi dzieci Nauczyciel mówi, **że każdy z nas, będąc aktywnym w Internecie, zostawia po sobie ślad. Taki ślad nazywamy cyfrowym**. Następnie wyświetla **pomoc dydaktyczną nr 3** i objaśnia, że **każde urządzenie podłączone do Internetu wysyła informacje, gdzie się znajduje, jaki jest jego numer IP, co wpisujemy w wyszukiwarkę, jakie strony internetowe odwiedzamy. Dodatkowo każda rzecz, którą wyślemy do sieci, także zostaje w niej zapisana, co więcej trudno ją usunąć**. W objaśnieniach Nauczyciel może posłużyć listą umieszczoną na kolejnym slajdzie, pokazując poszczególne części składowe na palcach swojej dłoni.

CYFROWY ŚLAD SKŁADA SIĘ Z:

- **danych osobowych** wpisywanych w różnych formularzach takich jak imię, nazwisko, adres, telefon,
- **adresu IP urządzenia**, z którego łączymy się z Internetem, (unikalny numer identyfikacyjny każdego komputera),
- **danych geolokalizacyjnych**, czyli informacji o naszym położeniu,
- odwiedzanych **stron internetowych**,
- **umieszczanych przez nas treści** takich jak: zdjęcia, filmy, posty czy komentarze.



2. ZOSTAWIAMY CYFROWE ŚLADY

(potrzebne **czyste kartki z zeszytu, ołówki oraz pomoc dydaktyczna nr 3 - Cyfrowy ślad**)

Następnie Nauczyciel pyta uczniów, czy domyślają się, **do czego są wykorzystywane te informacje o nas**. Słucha odpowiedzi dzieci, a następnie podsumowuje, mówiąc, że dane mogą być wykorzystane na przykład do pokazywania nam treści, które mogą nas zainteresować (na podstawie historii wyszukiwania) lub na podstawie naszej lokalizacji wyświetlać dostępne w pobliżu atrakcje.

Mogą jednak zostać wykorzystane przez różne osoby, w niewłaściwy sposób. **Dlatego zawsze warto ograniczać informacje o nas w sieci i dobrze się zastanowić, co wrzucamy i na co się zgadzamy. Jeśli na przykład jakaś strona lub aplikacja prosi nas o wyrażenie zgody na śledzenie naszej aktywności, zanim w cokolwiek klikniemy, warto pokazać ten komunikat rodzicom.**

3. CO CZYHA W SIECI?

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 4 - Komiks cz.1** oraz **pomoc dydaktyczna nr 2 - Zagrożenia** - umieszczona w postaci karteczek w sieci)

Nauczyciel mówi, że **w Internecie oprócz dobrych treści mogą czaić się także niebezpieczeństwa. Dlatego konieczne jest bycie świadomym, co może nam zagrażać oraz zachowanie czujności.** Dlaczego? O tym uczniowie dowiedzą się na przykładzie historii Adama.

Następnie Nauczyciel wyświetla **pomoc dydaktyczną nr 4** i wspólnie z uczniami analizuje jej treść. Aby zachęcić dzieci do odpowiedzi, Nauczyciel może zacząć opowieść, a także zadawać pomocnicze pytania, na przykład:

- *Czy wiadomość, którą otrzymał Adaś była bezpieczna?*
- *Jaki pomysł wpadł mu do głowy?*
- *Czy był dobry?*
- *Jaki magiczny przedmiot otrzymał od Puchatka?*
- *Jaką zyskał moc oraz jakie niebezpieczne sytuacje zobaczył dzięki niej?*



WOW!

- Czy wiadomość, którą otrzymał Adaś była bezpieczna?
- Jaki pomysł wpadł mu do głowy?
- Czy był dobry?
- Jaki magiczny przedmiot otrzymał od Puchatka?
- Jaką zyskał moc oraz jakie niebezpieczne sytuacje zobaczył dzięki niej?

3. CO CZYHA W SIECI?

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 4 - Komiks cz.1** oraz **pomoc dydaktyczna nr 2 - Zagrożenia - umieszczona w postaci karteczek w sieci**)

Po skończonej wspólnej opowieści, Nauczyciel prosi, aby uczniowie, którzy siedzą najbliżej **czerwonych** karteczek umieszczonych w „sieci” otworzyli je i podzielili się ich treścią z resztą klasy. Narysowane na nich ilustracje przedstawiają potencjalnie niebezpieczne sytuacje.

Uczniowie interpretują rysunki, a **Nauczyciel dopowiada i uzupełnia interpretacje zgodnie z listą umieszczoną na kolejnym slajdzie.**

Następnie dzieci posyłają karteczki do Nauczyciela, podając przez innych uczniów. Nauczyciel przykleja je na tablicy i podpisuje hasłem **ZAGROŻENIA**. Może je także oddzielić pionową kreską od zbioru podpisanego w pierwszej części scenariusza, hasłem **MOŻLIWOŚCI**.

ZAGROŻENIA



Za długo przed
komputrem

Internet stwarza takie możliwości, które mogą powodować to, że stracimy poczucie czasu. Dotyczy to zwłaszcza serwisów społecznościowych jak You Tube lub Tik Tok, które automatycznie odtwarzają jeden film za drugim tak, aby trudno było przestać je oglądać.



Nieznane osoby
o złych zamiarach

Zdarza się, że zaczepiają nas osoby, których nie znamy, a które mogą chcieć uzyskać od nas nasze zdjęcia, adres czy próbować się umówić.

Na przykład, ktoś może przerobić opublikowane przez nas zdjęcie.



Opublikowane przez nas treści mogą zostać wykorzystane nie tak jakbyśmy chcieli

Internet jest pełen oszustów, którzy rozsyłają wirusy i wiadomości z dziwnymi linkami, w które nie należy klikać. Taki wirus może na przykład usunąć wszystkie dane z naszego komputera.



Wirusy i podejrzane
wiadomości

ZAGROŻENIA



Treści
nieodpowiednie
do wieku

Serwisy z filmami czy zdjęciami często publikują treści, które nie są przeznaczone dla dzieci.



Nie każdy w Internecie
jest niestety miły

Niestety w sieci mamy do czynienia z tak zwanym hejtem, czyli zachowaniem, mającym na celu zranienie, poniżenie kogoś poprzez wysyłanie obraźliwych wiadomości czy umieszczanie krzywdzących komentarzy.

Niektórzy celowo umieszczają zmyślane informacje, aby wpłynąć na opinie i zachowania innych ludzi.



Nie każda informacja
jest prawdziwa

Nie zawsze trzeba podawać wszystkie dane i na każdej stronie czy aplikacji, która nas o to poprosi.

Gdzie mieszkasz?

Jak masz na imię?

...



Formularze, które
wyłudzą nasze
dane osobowe

4. FILM

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 5 - Film pt. „Jesteśmy bezpieczni w Internecie”**)

Gdy potencjalne zagrożenia zostaną zidentyfikowane, Nauczyciel mówi, że **Puchatek przygotował kilka rad i wskazówek na temat tego, jak dbać o bezpieczeństwo w Internecie i co robić, gdy nas coś zaniepokoi.**

Następnie prosi dzieci o uwagę i skoncentrowanie się na radach Puchatka oraz włącza film.

5. BEZPIECZNE ZASADY W INTERNECIE - METODA ZAKŁADEK LICZBOWYCH

(potrzebne **zielone karteczki** umieszczone w sieci, z ilustracjami wyciętymi z pomocy dydaktycznej nr 6A oraz wyświetlona pomoc dydaktyczna nr 6B i C)

Po obejrzeniu filmu Nauczyciel wraca do umieszczonych na tablicy karteczek z zagrożeniami i pyta uczniów, **czy mają jakieś pomysły na ich uniknięcie**. Dzieci na podstawie filmu dzielą się swoimi pomysłami, a Nauczyciel podchwytuje i komentuje ich wypowiedzi.

Następnie prosi, aby uczniowie, którzy siedzą najbliżej **zielonych** karteczek, sięgnęli po nie i podzielili się ich zawartością z resztą klasy. Zostały na nich umieszczone bezpieczne zasady zachowania w Internecie.

Po zinterpretowaniu ilustracji, dzieci wspólnie decydują, do którego zagrożenia pasuje dana zasada i z pomocą Nauczyciela przyklejają ją na tablicę obok wybranego zagrożenia. Formułując zasady, Nauczyciel może posłużyć się listą umieszczoną na kolejnym slajdzie.

BEZPIECZNE ZASADY

Ustalcie z rodzicami czas spędzany przy komputerze, w Internecie.



Ustalcie z Rodzicami
czas spędzany
w internecie.



Chrońcie swoją
prywatność.

Chrońcie swoją prywatność.
Nie podawajcie swoich
danych takich jak imię i
nazwisko czy adres
zamieszkania tam, gdzie nie
jest to konieczne. Najlepiej
skonsultujcie to z rodzicami.

Nie rozmawiajcie z osobami,
których nie znacie.



Nie rozmawiajcie
z nieznanymi.



Nie otwierajcie
nieznanych plików.

Nie otwierajcie
nieznanych plików. Mogą
to być wirusy!

BEZPIECZNE ZASADY

Kiedy coś Was niepokoi,
powiedzcie o tym
koniecznie rodzicom.
Możecie wtedy liczyć na
wsparcie.



*Jeśli Was coś niepokoi –
powiedzcie o tym
Rodzicom.*



*Sprawdzajcie
informacje z sieci.*

Sprawdzajcie informacje
z sieci w różnych źródłach.
Nie wiercie we wszystko i
nie naśladujcie złych
zachowań takich jak na
przykład różnego rodzaju
wyzwania w Internecie.

Jeśli zauważycie hejt, możecie
powiedzieć o tym rodzicom lub
komuś dorosłemu i zgłosić
obraźliwe treści do
administratora. Nigdy też nie
dajcie się wciągać w obraźliwą
dyskusję i nie dołączajcie się do
hejtu. Może on wyrzucić komuś
ogromną krzywdę.



*Bądźcie
dla siebie mili.*



*Pomyślcie, zanim
wrzucicie coś do sieci.*

Pomyślcie, zanim
zamieścicie coś w
Internecie, np. zdjęcie, bo
nie będzie łatwo go
usunąć.

5. BEZPIECZNE ZASADY W INTERNECIE - METODA ZAKŁADEK LICZBOWYCH

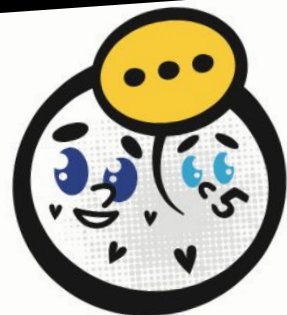
(potrzebne **niebieskie karteczki umieszczone w sieci, z ilustracjami wyciętymi z pomocy dydaktycznej nr 6A oraz wyświetlona pomoc dydaktyczna nr 6B i C**)

Kiedy wszystkie zasady zostaną dopasowane do zagrożeń, Nauczyciel wyświetla **pomoc dydaktyczną nr 6B** i prosi uczniów, aby przyjrzeni się rysunkom i szukali ukrytych w nich numerów.

Uczniowie dzielą się swoimi spostrzeżeniami na forum klasy, po chwili Nauczyciel wyświetla **pomoc dydaktyczną nr 6C**, na której uwidoczniono wpisane w rysunek numery, na przykład zamiast jednej wskazówki na zegarze narysowana jest cyfra 1. Mają one pomóc w zapamiętaniu bezpiecznych zasad.

Uczniowie przez chwilę starają się zapamiętać skojarzenie rysunku z numerem, a gdy Nauczyciel wyłączy **pomoc dydaktyczną nr 6C**, ich zadaniem jest odpamiętanie zasad. Aby to sprawdzić, Nauczyciel wypowiada dany numer i prosi o podanie przypisanej do niego zasady. W razie trudności Nauczyciel włącza ponownie **pomoc dydaktyczną nr 6C**, aby przypomnieć uczniom konkretną ilustrację i powtarza zabawę od początku.

SZUKAJCIE UKRYTYCH NUMERÓW



SZUKAJCIE UKRYTYCH NUMERÓW



6. SZCZĘŚLIWE ZAKOŃCZENIE

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 4** - Komiks cz. 1, karta pracy dla dzieci nr 1 - Komiks cz. 2, kredki, ołówki, nożyczki, kleje)

Nauczyciel ponownie wyświetla pierwszą część komiksu (**pomoc dydaktyczną nr 4**) i zadaje uczniom pytanie, ***jaką mocą został obdarzony Adaś.***

Następnie pyta dzieci, ***co ich zdaniem oznacza czujność, jak zachowuje się człowiek czujny.***

Słucha interpretacji i podsumowuje, mówiąc, że **czujność to gotowość reakcji, gdy podejrzewamy niebezpieczeństwo.**

• **Co to jest czujność ?**

• **Jak zachowuje się
człowiek czujny?**





Czułość

to gotowość reakcji,
gdy podejrzewamy
niebezpieczeństwo.

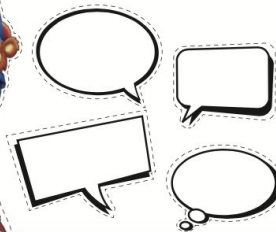
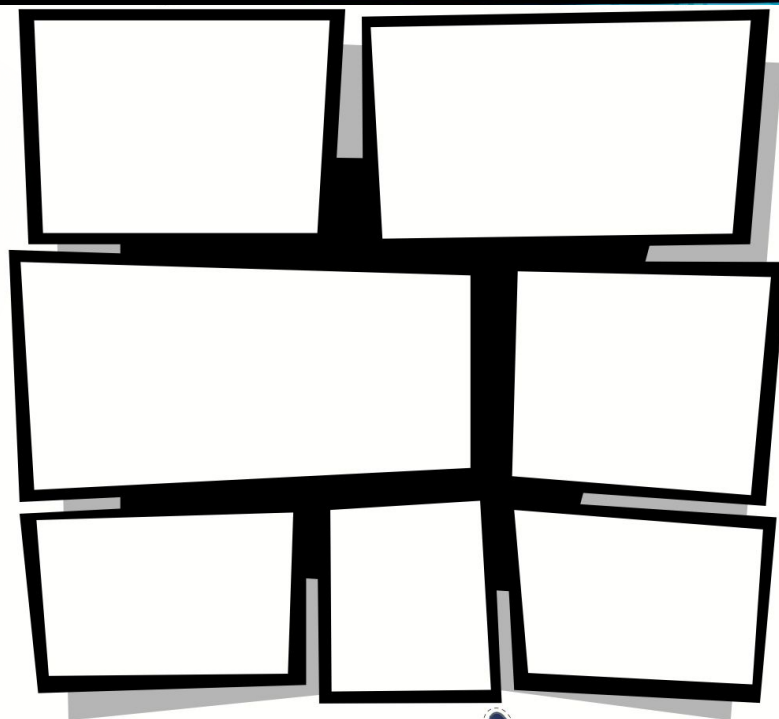
6. SZCZĘŚLIWE ZAKOŃCZENIE

(potrzebna **pomoc dydaktyczna nr 4 - Komiks cz. 1, karta pracy dla dzieci nr 1 - Komiks cz. 2, kredki, ołówki, nożyczki, kleje**)

Następnie rozdaje dzieciom **skopiowane karty pracy nr 1** i prosi, aby zastanowili się ***co Adaś powinien zrobić, aby uchronić się przed niebezpieczeństwem.***

Następnie uczniowie rysują drugą część komiksu, posługując się **kartą pracy nr 1**. Mogą także wykorzystać gotowe dymki i postaci oraz dzielić komiksowe okienka w dowolny sposób. Dodatkowym zadaniem dla uczniów jest wkomponowanie w wybrany rysunek litery „C”, symbolizującej czujność.

Po skończonej pracy ochotniczy czytają swój komiks na forum klasy.



7. WARTO BYĆ OFF-LINE

(potrzebny nadal rozwinięty między ławkami sznurek)

Nauczyciel mówi, że już za dużo czasu spędzili w sieci i dodaje, że **tak, to prawda, Internet stwarza nam wiele możliwości, o których rozmawialiśmy na początku lekcji, ale warto minimalizować czas spędzony w sieci i być off-line, ponieważ można się od Internetu uzależnić.**

Następnie odkleja końcówkę włóczki, lub sznurka od swojego biurka i zwija ją z powrotem. Kiedy dotrze do pierwszego ucznia przekazuje mu szpulkę i prosi, aby ten **wymienił jedną rzecz, jaką robi, nie wykorzystując do tego Internetu.**

Następnie sznurek zwijany jest przez resztę klasy, uczniowie podają sobie szpulkę, a każdy z nich wymienia, podobnie jak pierwsza osoba, rzecz, którą robi poza Internetem. Warto zadbać o to, aby każde dziecko wypowiedziało unikalną czynność.

8. PODSUMOWANIE

(potrzebne losy z numerami od 1 do 25, woreczek na losy)

W ramach podsumowania wiadomości, Nauczyciel wykorzystuje karteczki z ilustracjami, które zostały przyklejone na tablicy w trakcie trwania zajęć i podzielone na kategorie **MOŻLIWOŚCI, ZAGROŻENIA** oraz **BEZPIECZNE ZASADY**.

Nauczyciel numeruje je na tablicy z uwzględnieniem istniejącej już numeracji (na karteczkach dotyczących bezpiecznych zasad zostały już umieszczone numery od 1 do 8).

Następnie prosi uczniów o wylosowanie jednego z wcześniej przygotowanych losów. Zadaniem dzieci jest znalezienie pasującej karteczki na tablicy i zinterpretowanie jej treści na forum klasy. W przypadku, gdy część losów zostanie, Nauczyciel pozwala wylosować je chętnym osobom. Jeśli losów jest za mało w stosunku do ilości uczniów w klasie, Nauczyciel dubluje niektóre z numerów tak, aby wystarczyło ich dla każdego dziecka.

9. ZAKOŃCZENIE

(potrzebna **pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 7 - Ikony Supermocy** oraz **Karta Superbohatera**)

Na zakończenie zajęć Nauczyciel oświadcza uczniom, że zdobyli kolejną SUPERMOC, czyli **CZUJNOŚĆ**. Dzięki niej będą uważniej podchodzić do swojej aktywności w Internecie i treści, które tam spotkają.

Następnie wręcza uczniom ikony SUPERMOCY, którą zdobyli i prosi, aby wkleili ją w odpowiednie miejsce w **Karcie Superbohatera**. Dodatkowo informuje, że mają oni do wykonania jeszcze jedno zadanie w domu, które opisane jest w **Karcie Superbohatera**.





Organizator

PUCHATEK

Patronat honorowy



Partner

Biuro Prewencji
i Biuro Ruchu Drogowego
Komendy Głównej Policji

Patroni Programu

