

GRUPA WIEKOWA: Uczniowie pierwszej klasy szkoły podstawowej.

PODSTAWA PROGRAMOWA: I 2.1, I 3.1, I 3.5, IV 2.13, IV 2.14, IV 2.15, IV 2.16, VI 3.1, V 2.1, V 2.3, VI 3.1

CELE OGÓLNE:

- Uczeń wyjaśnia, co to jest internet oraz jakie daje możliwości.
- Uczeń jest świadomy, jakie niebezpieczne sytuacje mogą go spotkać w internecie oraz jak się przed nimi chronić.
- Uczeń definiuje, czym jest czujność.

CELE SZCZEGÓŁOWE:

- Uczeń definiuje, czym jest Internet oraz jakie daje nam możliwości.
- Uczeń swoimi słowami wyjaśnia, na czym polega działanie wyszukiwarki internetowej.
- Uczeń nazywa, czym jest ślad cyfrowy oraz wymienia, z czego się składa.
- Uczeń wymienia, do czego wykorzystywane są w Internecie informacje o nas oraz wyjaśnia, dlaczego warto ograniczać te informacje.
- Uczeń ma świadomość, że w internecie oprócz dobrych treści mogą czaić się także niebezpieczeństwa, wie, co może mu zagrażać oraz że należy zachować czujność.
- Uczeń wymienia zagrożenia związane z używaniem Internetu.
- Uczeń podaje przykłady, jak dbać o bezpieczeństwo w Internecie.
- Uczeń wymyśla oraz wymienia pomysły na uniknięcie zagrożeń w sieci.
- Uczeń wyjaśnia, czym jest czujność.
- Uczeń tłumaczy, dlaczego warto być off-line oraz że Internet uzależnia.
- Uczeń wymienia aktywności, które podejmuje bez wykorzystania Internetu.



METODY PRACY:

oglądowe, pogadanka, film, gry dydaktyczne, zajęcia praktyczne, dyskusja, burza mózgów.

FORMY PRACY:

indywidualna, grupowa.

CZAS REALIZACJI CAŁOŚCI SCENARIUSZA:

ok. 1,5 godziny. Prosimy o dostosowanie ilości aktywności do własnych potrzeb.

POTRZEBNE MATERIAŁY:

1. Informator dla Nauczyciela.
2. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 1 – Po co nam Internet.
3. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 2 – Zagrożenia.
4. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 3 – Cyfrowy ślad.
5. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 4 – Komiks cz.1.
6. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 5 – Film pt. „Jesteśmy bezpieczni w Internecie”.
7. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 6A, B, C – Bezpieczne zasady.
8. Pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 7 – Ikony Supermocy.
9. Karta pracy dla dzieci nr 1 – Komiks cz.2.
10. Karta Superbohatera.
11. **Dodatkowo:** Komputer i rzutnik do wyświetlania filmu i prezentacji pomocy dydaktycznych, karteczki samoprzylepne w 3 kolorach niebieskim, zielonym i różowym/czerwonym lub kartki z bloku kolorowego papieru we wskazanych kolorach, czyste kartki z zeszytu, ołówki, kredki, pisaki, motek włóczki lub szpulka sznurka, taśma malarska, losy z numerami od 1 do 25, woreczek na losy.



**PRZED LEKCJĄ:**

1. 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 6 A**, 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.
3. Nauczyciel przygotowuje losy z numerami od 1 do 25 i wkłada je do woreczka.
4. Nauczyciel przygotowuje z poprzednich zajęć **Kartę Superbohatera** dla każdego dziecka.
5. Nauczyciel drukuje **pomoc dydaktyczną nr 7** i wycina ikony dla każdego dziecka.



**CZĘŚĆ WSTĘPNA:****1 CO TO JEST INTERNET****Potrzebne materiały:**

- 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.

Podstawa programowa: I 2.1, VI 3.1**Czas trwania:** ok. 15 min**Cele:** Uczeń definiuje, czym jest Internet oraz jakie daje nam możliwości.

Przed zajęciami: Nauczyciel drukuje **pomoc dydaktyczną nr 1**, na której narysowane są korzyści płynące z korzystania z Internetu i przykleja je na niebieskie karteczki.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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. 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 odpowiedzi w sieci”. W tym celu uczniowie, którzy są najbliżzej **niebieskich** karteczek samoprzylepnych, 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, oplatająca 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**.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA:

2 ZOSTAWIAMY CYFROWE ŚLADY

Potrzebne materiały:

- **pomoc dydaktyczna nr 3:** Cyfrowy ślad,
- rzutnik lub komputer do wyświetlania pomocy dydaktycznej,
- czyste kartki z zeszytu,
- ołówki.

Podstawa programowa: I 2.1, IV 2.14, IV 2.16, VI 3.1

Czas trwania: ok. 10 min

Cele: Uczeń swoimi słowami wyjaśnia, na czym polega działanie wyszukiwarki internetowej. Uczeń nazywa, czym jest ślad cyfrowy oraz wymienia, z czego się składa. Uczeń wymienia, do czego wykorzystywane są w Internecie informacje o nas oraz wyjaśnia, dlaczego warto ograniczać te informacje.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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 wyszukiwarke, 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 się poniższą listą, 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.

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?****Potrzebne materiały:**

- **pomoc dydaktyczna nr 4:** Komiks cz.1,
- **pomoc dydaktyczna nr 2:** Zagrożenia – umieszczona w postaci karteczek w sieci,
- rzutnik lub komputer do wyświetlania pomocy dydaktycznej.

Podstawa programowa: I 2.1, IV 2.13, IV 2.15

Czas trwania: ok. 15 min

Cele: Uczeń ma świadomość, że w Internecie oprócz dobrych treści mogą cziąć się także niebezpieczeństwa, wie, co może mu zagrażać oraz że należy zachować czujność. Uczeń wymienia zagrożenia związane z używaniem Internetu.

Przed zajęciami: Nauczyciel drukuje **pomoc dydaktyczną nr 2**, rozcina i przykleja na czerwone lub różowe karteczki.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Nauczyciel mówi, że **w Internecie oprócz dobrych treści mogą cziąć 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?*

Po skończonej wspólnej opowieści, Nauczyciel prosi, aby uczniowie, którzy siedzą najbliższej **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 poniższą listą.** 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:

1. **Za długo przed komputerem.** Internet stwarza takie możliwości, które mogą powodować to, że tracimy 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.
2. **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.
3. **Opublikowane przez nas treści mogą zostać wykorzystane w niewłaściwy sposób.** Na przykład, ktoś może przerobić opublikowane przez nas zdjęcie.
4. **Wirusy i podejrzane wiadomości.** 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.
5. **Treści niedostosowane do wieku.** Serwisy z filmami czy zdjęciami często publikują treści, które nie są przeznaczone dla dzieci.
6. **Nie każdy w Internecie jest 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.
7. **Nie każda informacja w Internecie jest prawdziwa.** Niektórzy celowo umieszczają zmyślane informacje, aby wpływać na opinie i zachowania innych ludzi.
8. **Formularze, które wymuszają wpisywanie danych osobowych.** Nie zawsze trzeba podawać wszystkie dane i na każdej stronie czy aplikacji, która nas o to poprosi.

4 FILM

Potrzebne materiały:

- **pomoc dydaktyczna nr 5:** Film pt. „Jesteśmy bezpieczni w Internecie”,
- rzutnik lub komputer do wyświetlania filmu.

Podstawa programowa: IV 2.13

Czas trwania: ok. 5 min

Cele: Uczeń podaje przykłady, jak dbać o bezpieczeństwo w Internecie.



PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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 materiały:

- zielone karteczki (umieszczone w sieci) z ilustracjami wyciętymi z **pomocy dydaktycznej nr 6 A**,
- **pomoc dydaktyczna nr 6 B i C**: Bezpieczne zasady,
- rzutnik lub komputer do wyświetlania pomocy dydaktycznych.

Podstawa programowa: I 2.1, IV 2.14

Czas trwania: ok. 10 min

Cele: Uczeń wymyśla oraz wymienia pomysły na uniknięcie zagrożeń w sieci.

Przed zajęciami: Nauczyciel drukuje **pomoc dydaktyczną nr 6 A**, rozcina i przykleja na zielone karteczki.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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 poniższą listą:

**BEZPIECZNE ZASADY W INTERNECIE:**

1. Ustalcie z rodzicami czas spędzany przy komputerze, w Internecie.
2. Nie rozmawiajcie z osobami, których nie znacie.
3. 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.
4. Nie otwierajcie nieznanych plików.
5. Kiedy coś Was niepokoi, powiedzcie o tym koniecznie rodzicom.
6. Sprawdzajcie informacje z sieci w różnych źródłach. Nie wierzcie we wszystko i nie naśladujcie złych zachowań takich jak na przykład różnego rodzaju wyzwania w Internecie.
7. Bądźcie dla siebie mili. 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 wyrządzić komuś ogromną krzywdę.
8. Pomyślcie, zanim zamieścicie coś w Internecie, np. zdjęcie, bo nie będzie łatwo go usunąć.

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.



**6 SZCZĘŚLIWE ZAKOŃCZENIE****Potrzebne materiały:**

- **pomoc dydaktyczna nr 4:** Komiks cz.1,
- **karta pracy dla dzieci nr 1:** Komiks cz.2,
- rzutnik lub komputer do wyświetlania pomocy dydaktycznej,
- kredki,
- ołówki,
- nożyczki,
- kleje.

Podstawa programowa: I 2.1, I 3.1, I 3.5, V 2.1, V 2.3

Czas trwania: ok. 20 min

Cele: Uczeń wyjaśnia, czym jest czujność.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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**.

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 ochotnicy czytają swój komiks na forum klasy.



**7 WARTO BYĆ OFF-LINE****Potrzebne materiały:**

- sznurek – nadal rozwinięty między ławkami.

Podstawa programowa: I 2.1, IV 2.14–15**Czas trwania:** ok. 5 min**Cele:** Uczeń tłumaczy, dlaczego warto być off-line oraz że Internet uzależnia. Uczeń wymienia aktywności, które podejmuje bez wykorzystania Internetu.**PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

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.





CZĘŚĆ KOŃCOWA:

8 PODSUMOWANIE

Potrzebne materiały:

- losy z numerami od 1 do 25,
- woreczek na losy.

Podstawa programowa: I 2.1, IV 2.13–16

Czas trwania: ok. 5 min

Cele: Podsumowanie i utrwalenie wiedzy zdobytej podczas zajęć.

Przed zajęciami: Nauczyciel przygotowuje losy z numerami od 1 do 25 i wkłada je do woreczka.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

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****Potrzebne materiały:**

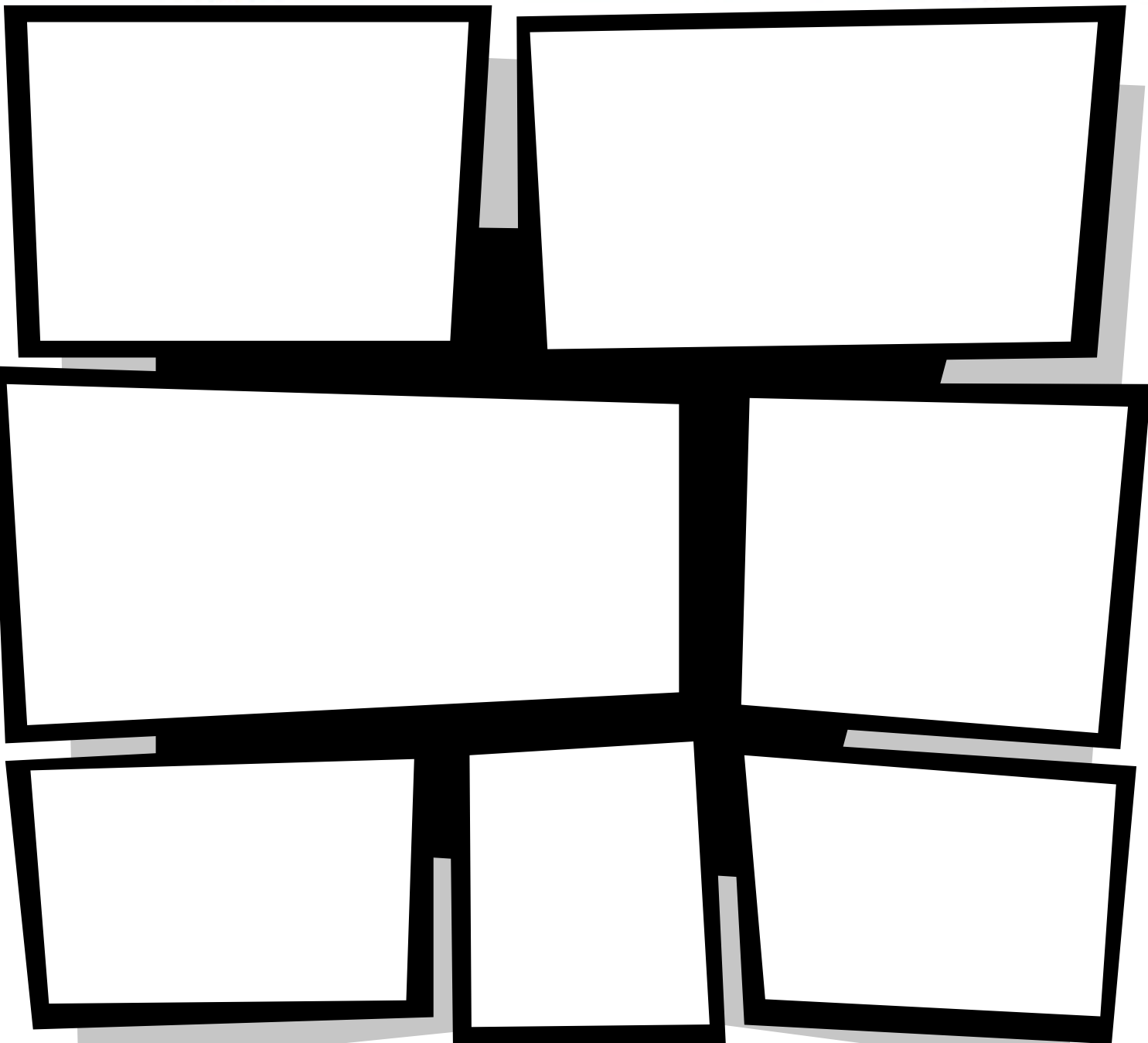
- pomoc dydaktyczna dla Nauczyciela nr 7: Ikony Supermocy,
- Karta Superbohatera.

Czas trwania: ok. 5 min**Cele:** Podsumowanie i utrwalenie wiedzy zdobytej podczas zajęć.**PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

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**.

Nauczyciel może także powtórzyć listę bezpiecznych zasad w Internecie, podając uczniom numery i w ten sposób sprawdzić, na ile je zapamiętali.



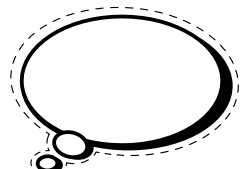
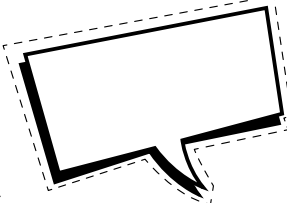
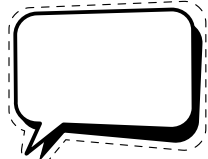
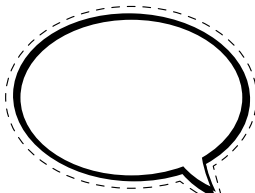


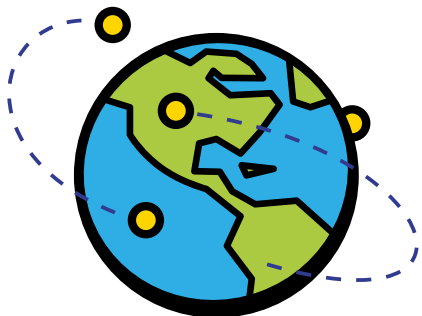
Ziut!!

Bzzyt!!

UwU!!
XOXO

Wow!
PUF!





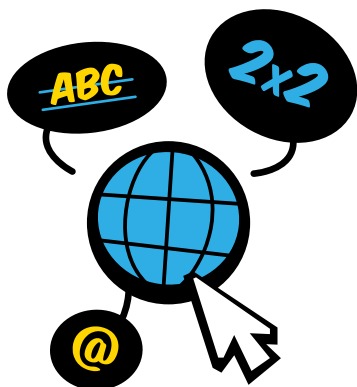
*Internet -
ogólnoświatowy
system połączeń
między komputerami*



*Komunikacja
z ludźmi
z całego świata*



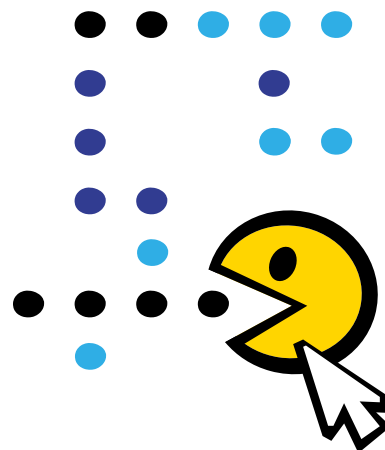
Czytanie książek



Nauka



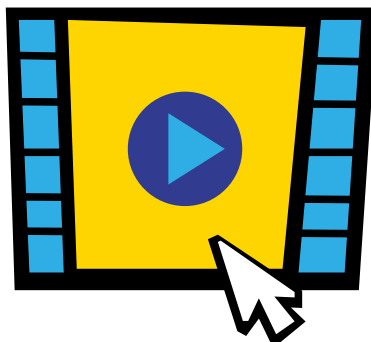
Zakupy



Granie w gry



Słuchanie muzyki



Oglądanie filmów



*Wyszukiwanie
informacji*



Za długo przed komputerem



***Nieznane osoby
o złych zamiarach***



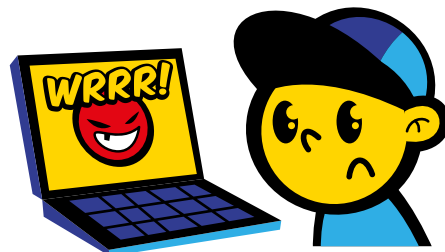
***Opublikowane przez
nas treści mogą zostać
wykorzystane nie tak
jakośmy chcieli***



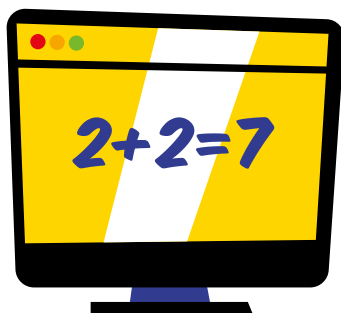
Wirusy i podejrzane wiadomości



***Treści
niedostosowane
do wieku***



**Nie każdy
w Internecie
jest niestety miły**



**Nie każda
informacja
jest prawdziwa**



**Formularze, które
wyłudzają nasze
dane osobowe**

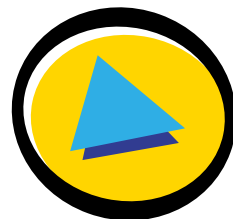




**INFORMACJE
O NASZYM
POŁOŻENIU**



**ODWIEDZANE
STRONY WWW**



**FILMY,
ZDJĘCIA,
KOMENTARZE**



ADRES IP



**DANE
OSOBOWE**





1



*Ustalcie z Rodzicami
czas spędzany
w Internecie.*

2



*Chrońcie swoją
prywatność.*

3



*Nie rozmawiajcie
z nieznajomymi.*

4



*Nie otwierajcie
nieznanych plików.*

5



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

6



*Sprawdzajcie
informacje z sieci.*

7



*Bądźcie
dla siebie mili.*

8



*Pomyślcie, zanim
wrzucicie coś do sieci.*





