

BEZPIECZNI W INTERNECIE

Odpowiedzi dla nauczyciela

Instrukcja:

Wychowawca klasy powinien przejrzeć poniższe odpowiedzi i komentarze wspierające, upewniając się, że dzieci rozumieją, w jaki sposób mogą zachować bezpieczeństwo i co mogą zrobić, aby uzyskać wsparcie.

Poproś dzieci, aby dobrały się w pary lub grupy.

Ważne jest, aby to zadanie wykonać w klasie, a nie zlecone do samodzielnej realizacji.

PYTANIA

1. Ile musisz mieć lat, aby korzystać z tych stron i gier?

- a. Facebook 13 lat
- b. Instagram 13 lat
- c. Snapchat 13 lat
- d. Roblox 7 lat (w wersji podstawowej)
- e. WhatsApp 16 lat

2. Co powinien zrobić ktoś, kto jest obrażany w internecie?

- c. Zgłosić lub zablokować osobę, która ją obraża
- e. Porozmawiać z osobą dorosłą, którą darzy zaufaniem
- f. Kopiować obraźliwe wiadomości, aby pokazać dorosłemu, któremu ufa.

3. Jakich informacji nie należy publikować w sieci, by być w niej bezpiecznym?

- a. Twojego imienia i nazwiska
- c. Gdzie mieszkasz
- d. Do której szkoły chodzisz
- e. Hasła do Twoich kont

4. O czym powinno się pomyśleć, przed opublikowaniem czegoś w internecie?

(Zakreśl wszystkie prawidłowe odpowiedzi).

- f. Wszystkie powyższe

Powiedz klasie, że ważne jest, aby zmienić ustawienia zabezpieczeń, tak aby Twoja lokalizacja nie była udostępniana.

Gdy zaznaczysz, że tylko znajomi mogą zobaczyć to, co publikujesz, to treści te mogą być widoczne także przez nieznaną Ci osobę. Na przykład, jeśli znajomi są oznaczeni na zdjęciu, ich znajomi też mogą je zobaczyć.

PRAWDA CZY FAŁSZ?

Przeczytaj poniższe stwierdzenia i zdecyduj,
czy są one prawdziwe, czy fałszywe.
Zakreśl wybraną odpowiedź.

1. Scenka:

Spotykasz w internecie kogoś, kto Cię informuje, że jesteście w tym samym wieku. Dlatego podanie mu swojego imienia i nazwiska oraz adresu jest bezpieczne.

FAŁSZ

Powiedz klasie, że ważne jest, aby pamiętać, że ludzie nie zawsze są tymi, za kogo się podają. Bądź ostrożny nie udostępniać żadnych danych osobowych w Internecie.

2. Scenka:

Ktoś mówi o Tobie niemiłe rzeczy w grze on-line. Nic nie możesz zrobić, po prostu musisz się z tym pogodzić.

FAŁSZ

Powiedz klasie, jeśli ktoś doświadcza dokuczania w grze, to nie jest w porządku i nie jest to jego wina. Są rzeczy, które mogą zrobić, takie jak zgłoszenie lub zablokowanie osoby, która je zastrasza, i porozmawianie z dorosłym, którym ufają.

3. Scenka:

Znajomy udostępnił komuś Twoje zdjęcie z kąpieli, które następnie zostało opublikowane w internecie. Niestety nic nie można z tym zrobić.

FAŁSZ

Powiedz klasie, jeśli ktoś doświadcza dokuczania w grze, to nie jest w porządku i nie jest to jego wina. Są rzeczy, które mogą zrobić, takie jak zgłoszenie lub zablokowanie osoby, która je zastrasza, i porozmawianie z dorosłym, którym ufają.

4. Scenka:

Znajomy chce zadzwonić do telefonu zaufania dla dzieci i młodzieży i porozmawiać o czymś, co go niepokoi. Przeczytał w internecie, że ta rozmowa pozostanie tajemnicą i nikt się o niej nie dowie.

PRAWDA

Powiedz klasie, jeśli ktoś skontaktuje się z telefonem zaufania dla dzieci i młodzieży, cokolwiek powie, zostanie między nim a telefonem zaufania. Mogą czuć się bezpiecznie wiedząc, że nikt inny się nie dowie.

ZADANIE

Opisz **trzy** rzeczy, które Twoi znajomi mogą zrobić, aby zachować bezpieczeństwo podczas korzystania z Internetu.

Odpowiedzi mogą obejmować:

- nieudostępnianie danych osobowych, takich jak pełne imię i nazwisko;
- nieudostępnianie swojej lokalizacji;
- korzystanie tylko ze stron odpowiednich dla ich wieku;
- blokowanie/zgłaszanie osób, które wysyłają im nieodpowiednie wiadomości oraz zwrócenie się o pomoc do rodziców, opiekunów lub nauczycieli;
- sprawdzanie i aktualizowanie ustawień bezpieczeństwa;
- nieakceptowanie prośby o znajomość od osób, których nie znają;
- publikowanie tylko takich rzeczy, które chcieliby, żeby mogli zobaczyć wszyscy.

KOMENTARZE

Gry i aplikacje to świetny sposób na relaks i zabawę. **Ale ważne jest, aby uważać na to, co udostępniamy online, aby zachować bezpieczeństwo.**

Klasyfikacja wiekowa (zwana także klasyfikacją PEGI) sprawia, że każdy może cieszyć się grami bez dostrzegania rzeczy, które mogą go zdenerwować lub zaniepokoić. Wszystkie gry planszowe i gry w Google Play i App Store będą miały klasyfikację wiekową i powinny zawierać informację, czy gra zawiera nieodpowiednie sceny, horror lub przemoc. Nauczyciele mogą sprawdzić, jak czułyby się dzieci, gdyby zobaczyły w grze coś nieodpowiedniego. Mogą się przestraszyć, skrepowani lub mogą zostać poproszeni o naśladowanie zaobserwowanego zachowania.

Większość aplikacji i gier ma przypisaną jedną z następujących kategorii wiekowych: 3, 7, 12, 16 lub 18 lat. Zapewnia to wiarygodną wskazanie przydatności treści gry dla dzieci.

Jeśli dziecko nie jest pewne, czy zagrać w grę, ważne jest, aby porozmawiało z osobą dorosłą, której ufa. Pamiętaj, że nikt nie powinien zmuszać dziecka do grania w gry, z którymi nie czuje się komfortowo. **Omów w jaki sposób dzieci mogą zgłaszać nieodpowiednie treści: za pomocą przycisku "Zgłoś nadużycie", a także korzystać z telefonu zaufania dla dzieci i młodzieży 116 111.**