

UNIWERSYTET PEDAGOGICZNY
im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie

CENTRUM KSZTAŁCENIA NAUCZYCIELI

Studia Podyplomowe : Przygotowanie do wykonywania zawodu nauczyciela

Anna Borkowska

"MŁODZI TUBYLCY W SIECI"- PROJEKT EDUKACYJNY
PROMUJĄCY BEZPIECZNE ZACHOWANIA W ŚWIECIE
WIRTUALNYM WŚRÓD DZIECI I MŁODZIEŻY

Praca zaliczeniowa z przedmiotu Projekty Edukacyjne
napisana pod kierunkiem
Natalii Demeshkant

Kraków 2021

SPIS TREŚCI

WSTĘP	3
1. CZĘŚĆ TEORETYCZNA	4
1.1 Pojęcie i specyfika Internetu.....	4
1.2 Zagrożenia związane z wykorzystywaniem nowoczesnych technologii przez dzieci i młodzież	5
1.2.1 Cyberprzemoc.....	5
1.2.2 Niebezpieczne kontakty z nowo poznanymi osobami w sieci.....	7
1.2.3 Szkodliwe i nielegalne treści	7
1.2.4 Naruszenie prywatności.....	8
1.2.5 Uzależnienie od Internetu	9
1.3 Netykieta jako zbiór zasad postępowania w Internecie	10
1.4 Rola nauczyciela w edukacji medialnej.....	11
2. CZĘŚĆ METODOLOGICZNA	12
2.1 Charakterystyka grupy badawczej.....	12
2.2 Opis projektu edukacyjnego "Młodzi tubylcy w sieci"	13
2.3 Ewaluacja i monitorowanie projektu	19
3. ANALIZA WYNIKÓW BADAŃ.....	20
4. WNIOSKI Z REALIZACJI PROJEKTU.....	21
5. BIBLIOGRAFIA	22
6. ZAŁĄCZNIKI	23

WSTĘP

W obecnych czasach Internet jest powszechnie stosowanym medium na całym świecie. Sięgają po niego coraz to młodszy użytkownicy w różnych celach. Internet stwarza im możliwości znalezienia wielu pożytecznych, ciekawych informacji, sprzyja budowaniu relacji, pozwala na uczestniczenie w edukacji oraz umożliwia zaspokojenie różnych potrzeb psychicznych. Zatem, oddziałuje na rozwój dziecka w rozmaitych sferach: poznawczej, emocjonalnej oraz społecznej. Częsty kontakt uczniów z technologiami informacyjnymi wpływa na ich funkcjonowanie w świecie rzeczywistym. Internet nie tylko daje nam ogromne możliwości, gdyż możemy napotkać tam na wiele zagrożeń. W cyberprzestrzeni młodzi tubylcy mogą zetknąć się ze stronami, które będą zawierały nieodpowiednie dla nich treści. Warto także zaznaczyć, iż młodzi użytkownicy mogą korzystać z informacji lub usług zachęcających do kupowania przedmiotów dla nich niebezpiecznych (np. stron pokazujących jak skonstruować bombę lub nakłaniających do posiadania broni). Istnieje także grupa osób, którzy nękać dzieci poprzez wysyłanie gróźb lub wirusów, aby wyrządzić im szkodę materialną (uszkodzenie komputera) lub psychiczną (lęk, poczucie winy, depresja). Ponadto, młode osoby narażone są na kontakt z pedofilami oraz oszustami wykorzystującymi ich dane osobowe. Młodzi ludzie często nie potrafią konfrontować się z zagrożeniami w sieci, gdyż nie mają wystarczającej wiedzy pozwalającej na wyłonienie ewentualnego ryzyka, a także doświadczenia w radzeniu sobie z takimi niebezpieczeństwami oraz nie mają rozeznania co do tego gdzie mogą zwrócić się po pomoc w sytuacji gdy staną się ofiarami. W konsekwencji mogą podejmować zachowania destrukcyjne ukierunkowane na innych lub samego siebie. Dodatkowo, zazwyczaj młodzież nie wykazuje się znajomością zasad kulturalnego zachowania się i porozumiewania w Internecie, przez co może potęgować działania agresywne u niektórych osób i jednocześnie narażać się na szkodliwe czyny z ich strony lub sama być sprawcą ataku. Z racji tego, że większość uczniów ma problem z odpowiednim wykorzystywaniem nowoczesnych technologii zdecydowałam się na napisanie niniejszej pracy, która prezentuje szkolny projekt edukacyjny pt. "Młodzi tubylcy w sieci". Celem pracy było sprawdzenie czy u realizatorów wytworów plastycznych i prezentacji multimedialnych oraz jego odbiorców zwiększy się wiedza w zakresie właściwego postępowania w sieci, a także zagrożeń wynikających z korzystania z zasobów internetowych, jaki i sposobów przeciwdziałania im. Uważam, że poziom świadomości uczniów w tym zakresie może istotnie wpływać na to, w jakim stopniu będą czuli się bezpiecznie w świecie wirtualnym, gdzie spędzają sporą ilość czasu. Ponadto, działania podjęte w ramach projektu edukacyjnego nastawione są na ukazanie konsekwencji negatywnych zachowań w Internecie chcąc odciągnąć młodych ludzi od tego typu postępowania oraz zachęcić do rozsądnego podejmowania decyzji w sieci.

1. CZĘŚĆ TEORETYCZNA

1.1 Pojęcie i specyfika Internetu

W literaturze można znaleźć wiele definicji Internetu ujmowane przez specjalistów z różnych dyscyplin naukowych. Według technologów, Internet to globalna sieć komputerowa obejmująca zespół komputerów połączonych ze sobą liniami transmisji danych. Z kolei, socjologowie traktują go jako wirtualny świat społeczny, w którym znajduje się ludność posiadająca własne instytucje, określoną kulturę i normy oraz sieć kontaktów wpływającą na stosunki między nimi, a także osobowość jednostki. Medioznawcy twierdzą, że Internet to mass medium, środek służący do komunikacji, w którym nie zawsze występuje podstawowy model komunikowania się obowiązujący w rzeczywistości: nadawca -komunikat -odbiorca, gdyż może przybierać różne formy. Pedagodzy zaś postrzegają go jako złożony środek dydaktyczny, który powoduje udoskonalenie procesu nauczania i uczenia się oraz w kategorii interaktywnego medium edukacyjnego i narzędzia intelektualnego (Walter, 2012, s. 219).

Nieustanny rozwój nowoczesnych technologii informacyjnych spowodował, że to co kiedyś wydawało się niemożliwe, dzisiaj jest realne. Obecnie Internet wykorzystywany jest w różnych dziedzinach ludzkiej aktywności przez wiele osób na całym świecie (Forma, 2007, s. 98). Internet najczęściej pełni rolę medium informacyjnego, który skupia się na przekazywaniu informacji w sposób prosty i zrozumiały. Można wyróżnić także inne jego funkcje takie jak: kształcąca (przedstawianie treści w walorach poznawczych, które wpływają na wzrost zasobu wiedzy z różnych dziedzin naukowych), stymulująca (przyczynianie się do rozwoju zainteresowań, pasji, wzmocnienia własnej motywacji i kształtowania postaw twórczych), interpersonalna (ułatwianie zapoznania się z problemami innych osób i dzielenia się z nimi emocjami), wychowawcza (nakłanianie do przyjmowania konkretnych stylów życia i dawania porad), ludyczna (zapewnienie rozrywki) (Chuchro, 2005, za: P. Forma, 2007, s. 99).

Ch. R. Wright natomiast wskazał na inne funkcje nowoczesnego medium. Uważał, że Internet jest doskonałym miejscem do przekazywania wiedzy, doświadczeń i kultury z pokolenia na pokolenie (funkcja socjalizacyjna). Ponadto, globalna sieć jest określana jako rynek, w którym umacnia się handel oraz gospodarka, gdyż obecna jest bankowość elektroniczna oraz giełda (funkcja ekonomiczna) (Wright, 1959, za: N. Walter, 2012, s. 220-221).

Z kolei, głównymi cechami Internetu są:

- interaktywność oraz współpraca- zapewnia odbieranie i reagowanie na komunikaty w tym samym czasie (synchronicznie) oraz po upływie pewnego okresu (asynchronicznie), efektywną komunikację, a także możliwość wymiany informacji,
- multimedialność- medium konwergentne, scalające wszystkie inne media tradycyjne oraz umożliwiające tworzenie komunikatów w formie obrazu, tekstu, dźwięku, animacji, a także filmu video (uaktywnianie wielu zmysłów),
- hipertekstowość- zawiera informacje przebiegające w sposób nieliniarny oraz umożliwia szybkie dojście do wiadomości pokrewnych i kluczowych,
- prostota eksploracji- wyszukiwarki internetowe pozwalają na sprawne poszukiwanie informacji, natomiast systemy znaczników ułatwiają ich archiwizację (Walter, 2012, s. 220).

Biorąc pod uwagę wszechstronność zastosowania Internetu młode pokolenie chętnie z niego korzysta. Nie bez powodu młodzi ludzie zaliczani są do tzw. generacji Y, gdyż już od najmłodszych lat mają styczność z powszechnie używanymi technologiami informacyjnymi (Borcuch, Piłat-Borcuch 2010, za: M. Papier, 2017, s. 199). Osoby urodzone po roku 1997 postrzegają Internet jako element otaczającej ich rzeczywistości, co oznacza, że środowisko realne jest połączone ze światem wirtualnym (Papier, 2017, s. 199). Wiele publikacji naukowych wskazuje jednak na negatywny wpływ Internetu na rozwój młodych osób. Maciej Tanaś wyróżnia m.in. niedojrzałość intelektualna, zaburzenia pamięci, spadek systematyczności w nauce, braki w poprawnym wysławianiu się, konstruowaniu spójnych wypowiedzi, czytaniu i pisaniu, a także niezdolność do logicznego myślenia (Tanaś, 2016, za: M. Papier, 2017, s. 203).

1.2 Zagrożenia związane z wykorzystywaniem nowoczesnych technologii przez dzieci i młodzież

1.2.1 Cyberprzemoc

Współcześnie wiele naukowców podejmuje próbę zdefiniowania zjawiska cyberprzemocy biorąc pod uwagę inne jego aspekty. Chcąc ustalić jedną wspólną definicję Robert S. Tokunaga określił cyberbullying jako "każde intencjonalne zachowanie realizowane za pomocą elektronicznych lub cyfrowych mediów, przez jednostkę lub grupy, które regularnie komunikują wrogie lub agresywne wiadomości, mające na celu spowodowanie krzywdy lub dyskomfortu u innych" (Tokunaga, 2010, za: J. Pyżalski, 2012, s. 123). Przemoc w sieci może pojawiać się w różnych grupach online (np.; wśród zbiorowości znajdującej się na forach dyskusyjnych lub czatach), gdy sprawca ataku i ofiara nie należą do tej samej grupy, zarówno online, jak i w rzeczywistości oraz gdy osoby biorące w niej udział przynależą do grupy rówieśniczej funkcjonującej w środowisku szkolnym (np.: klasie) lub w pobliżu jej miejsca zamieszkania. Ostatni z wymienionych przejawów cyberprzemocy stanowi swego rodzaju rozszerzenie tradycyjnego bullyingu (Pyżalski, 2012, s. 120-124).

Patricia W. Agatson, Robin M. Kowalski i Susan P. Limber wyróżnili następujące rodzaje cyberbullyingu: flaming (agresywna wymiana poglądów pomiędzy uczestnikami korzystającymi z czatów lub for dyskusyjnych, która często prowadzi do konfliktu poza miejscem ówczesnego pobytu angażując jednocześnie osoby niebędące bezpośrednimi odbiorcami przekazu medialnego), prześladowanie (ciągłe wysyłanie ośmieszających, obraźliwych, a nawet zawierających groźby wiadomości do osoby za pośrednictwem komunikatorów, portali społecznościowych lub telefonu komórkowego), kradzież tożsamości (sprawca podszywa się pod inną osobę, którą tak naprawdę w rzeczywistości nie jest za sprawą wykradzonego lub uzyskanego od kogoś innego dostępu do hasła ofiary), upublicznianie tajemnic (przekazywanie innym osobom prywatnych zdjęć, treści rozmów i listów należących do ofiary za pomocą nowoczesnych technologii), śledzenie "inaczej cyberstalking"(stała i dyskretna obserwacja ofiary za pośrednictwem mediów elektronicznych oraz nękanie jej niepożądanymi wiadomościami), happy slapping (prowokowanie lub napadanie na osobę, a następnie udokumentowanie przebiegu tego zajścia za pomocą zdjęć, czy też filmu, które po pewnym czasie sprawca zamieszcza w sieci), poniżenie (publikowanie nieprawdziwych informacji lub kompromitujących materiałów na temat ofiary w Internecie), wykluczenie (zamierzone usunięcie uszkodzonego z listy znajomych lub zablokowanie dostępu do niej konkretnej osobie), agresja techniczna (wysyłanie dużej

liczby wiadomości e-mail chcąc zablokować system komputerowy ofiary (tzw. bombing) lub przesyłanie plików umożliwiające sprawcy połączenie się z komputerem uszkodzonego) (Agatson, Kowalski i Limber, 2008, za: J. Pyżalski, 2012, s. 125-128).

Cyberprzemoc ze względu na swoją niepowtarzalną specyfikę umożliwia agresorom realizację nowych działań, które były niemożliwe w innych formach tradycyjnej agresji. Po pierwsze, kompromitujące materiały lub komunikaty mogą niezwykle szybko rozprzestrzeniać się w sieci i pozostają tam na długo. Po drugie, sprawca ma możliwość skierowania niechcianej informacji bezpośrednio do ofiary lub grupy ludzi co może skutkować kopiowaniem i publikowaniem jej w różnych miejscach w krótkim odstępie czasowym. Po trzecie, osoba zamieszczająca nieodpowiednie treści przejawia mniejszy opór (występuje zjawisko toksycznego rozhamowania). Wreszcie, agresorzy przeważnie nie otrzymują wprost informacji zwrotnej dotyczącej reakcji uszkodzonego na przejawy przemocy przez co podejmują dalsze kroki, nie odczuwając przy tym negatywnych emocji lub nie postrzegają własnego zachowania jako krzywdzącego inną osobę (Barlińska, Małecka, Świątkowska, 2018, za: A. Rywczyńska, Sz. Wójcik, 2018, s. 22-23). Ofiara cyberbullyingu często doświadcza poczucia bezsilności, beznadziejności, co może wpływać na pogorszenie się jej zdrowia psychicznego (pojawienie się depresji, myśli samobójczych, problemów z narkotykami lub alkoholem, a także trudności w nauce) lub podjęcie decyzji związanej z odejściem z klasy lub zrezygnowaniem ze szkoły (United Nations Children's Fund, 2017, za: A. Rywczyńska, Sz. Wójcik, 2018, s. 22-23).

Powstało wiele badań polskich i zagranicznych dotyczących zjawiska cyberprzemocy, które skupiały na ujawnieniu częstotliwości pojawiania się agresji w sieci wśród młodych użytkowników, jak i jego rodzajów. Warto przytoczyć tutaj wyniki analizy projektu EU Kids Online przeprowadzonego w 2010 r. na grupie 1034 polskich uczniów w wieku 9-16 lat. W badaniu wykazano, że jedynie 6% dzieci i młodzieży było ofiarami cyberbullyingu (napastowania ze strony innych) (Kirwil, 2011, s. 6-22). Z kolei, pogłębione badanie zrealizowane w ramach tego samego projektu (2018) wśród 1249 młodych ludzi w podobnym wieku pokazało, że nieznacznie więcej uczniów (7,1%) doświadczyło jedynie przejawów agresji rówieśniczej za pośrednictwem Internetu. Najwięcej respondentów otrzymywało obraźliwe lub złośliwe wiadomości w postaci słów, zdjęć, filmików (8,7%), natomiast nieco mniej spotkało się z wykluczeniem z wirtualnej grupy (5,5%). Nieznaczna liczba młodych osób przeżyła akty agresji, w których sprawcy publikowali nieprzyjemne informacje dotyczące ich samych szerszej publiczności oraz grozili im (4,9%). Najrzadziej ankietowani mieli do czynienia z przymusem do zrobienia czegoś w Internecie, czego by nie chcieli (2%). Co ciekawe, biorąc pod uwagę uczniów doświadczających wcześniej tradycyjnej przemocy ze strony rówieśników, aż 72,5% stawało się także ofiarami w sieci w ciągu roku (ok.25% osób przynajmniej raz w tygodniu). Uzyskany rezultat może świadczyć o tym, że sprawcy agresji rówieśniczej offline wielokrotnie sięgają po nowoczesne technologie w celu kontynuowania szkodliwych działań wobec uszkodzonego. Zatem, cyberprzemocy nie możemy postrzegać jako oddzielnego zjawiska, które pojawia się tylko w środowisku wirtualnym. Warto pamiętać o tym, aby w trakcie opracowywania programów profilaktycznych dla dzieci i młodzieży w szkole uwzględniać również zjawisko agresji rówieśniczej w sieci, a nawet samej przemocy dokonywanej w świecie rzeczywistym (Pyżalski, 2019, s. 110-117).

1.2.2 Niebezpieczne kontakty z nowo poznanymi osobami w sieci

Młodzi ludzie zawierający nowe znajomości w sieci mogą napotkać na osoby, które będą realizować działania mające na celu ich molestowanie seksualne, zachęcenie do uczestniczenia w grupach przestępczych oraz sektach, a także nakłonienie do podejmowania zachowań zagrażających zdrowiu lub życiu. Coraz częściej dzieci mają do czynienia ze zjawiskiem tzw. groomingu, który polega na tym, że sprawca przyczynia się do wytworzenia szczególnej, przyjaznej relacji z ofiarą tylko po to, aby ją uwieść, a następnie wykorzystać seksualnie. Istnieją różne formy przemocy seksualnej zachodzącej w trakcie groomingu. Sprawca może jedynie poprzestać na pokazywaniu pokrzywdzonemu różnych materiałów pornograficznych chcąc go zaznajomić ze sferą seksu, przymuszaniu do wysyłania zdjęć intymnych lub tworzenia filmików przedstawiających wykonywanie przez niego czynności seksualnych (inaczej seksting). Niekiedy jednak proces uwodzenia młodych osób kończy się kontaktem twarzą w twarz sprawcy i ofiary. Niezależnie od tego, z jakim rodzajem groomingu dziecko miało styczność, zawsze jest to czyn, który wpływa na niego bardzo krzywdząco (Rywczyńska, Wójcik, 2018, s. 55).

Z tego typu zagrożeniem najmłodszy użytkownicy mogą spotkać się w trakcie korzystania z portali społecznościowych, komunikatorów, czatów, a nawet gier online (Rywczyńska, Wójcik, 2018, s. 55-56). Zazwyczaj ofiarami niebezpiecznych kontaktów w sieci padają dzieci: niezwykle ufne i wrażliwe oraz chętnie podejmujące działania ryzykowne (nawet seksualne) (Webster i in., 2012, za: A. Rywczyńska, Sz. Wójcik, 2018, s. 57). Warto także podkreślić, że czynniki zewnętrzne, takie jak: kultura masowa i powszechny dostęp do niewłaściwych treści pornograficznych mogą także przyczynić się do zawierania niebezpiecznych znajomości w Internecie (Rywczyńska, Wójcik, 2018, s. 60).

Wyniki wcześniej przytoczonych badań EU Kids Online (2010) wskazują, że 25% uczniów miało kontakt z osobami nieznajomymi w sieci, z czego jedynie 8% spotkało się z nimi osobiście (Kirwil, 2011, s. 20). Nieco inne rezultaty uzyskano w analizie projektu z 2018 r., w którym stwierdzono, że 44% uczniów komunikowało się z obcą osobą. Najczęściej była to młodzież w wieku 15-17 lat (70%), następnie nastolatki osiągający wiek 13-14 lat (57%) i 11-12 lat (31%), a najrzadziej dzieci mający 9-10 lat (14%). Niepokojący wydaje się być fakt, iż aż 52% respondentów zadeklarowało, że udało się na spotkanie z osobą nieznajomą twarzą w twarz. Można więc stwierdzić, że tendencja do podejmowania ryzykownych działań związanych z nawiązywaniem relacji z nieznajomymi zwiększa się z każdym kolejnym rokiem (Abramczuk, 2019, s. 87).

1.2.3 Szkodliwe i nielegalne treści

W Internecie dzieci i młodzież narażeni są na nieodpowiednie treści, które powodują u nich negatywne emocje lub propagują niebezpieczne zachowania (Polak, Rożycka, Marańda, 2014, za: A. Rywczyńska, Sz. Wójcik, 2018, s. 39). Są to zazwyczaj: treści pornograficzne wraz z materiałami przedstawiającymi wykorzystywanie seksualne młodych osób, treści ukazujące przemoc, zniekształcenia lub obrażenia ciała u ludzi i zwierząt, przerażające sceny związane z ofiarami wypadków i niecenzuralny język, treści nakłaniające do samookaleczania się oraz samobójstw, treści odnoszące się do odchudzania (rozpowszechniające anoreksję, bulimię, zażywanie leków lub nar-

kotyków), treści dyskryminacyjne promujące wrogość i nienawiść wobec wielu osób lub grup społecznych, a także treści terrorystyczne namawiające do terroryzmu (Rywczyńska, Wójcik, 2018, s. 39-41).

Styczność z różnymi szkodliwymi treściami, z którymi młode pokolenie nie umie właściwie postępować oraz którym całkowicie wierzy, może spowodować u nich długotrwałe pogorszenie samopoczucia, zmniejszenie poczucia bezpieczeństwa, a nawet zniekształcenia obrazu rzeczywistości. Co więcej, oglądanie scen przedstawiających przemoc wobec innych rozbudza u młodych ludzi chęć do inicjowania działań agresywnych oraz stawania się obojętnym wobec ofiar takiego czynu. Kontakt dzieci z treściami pornograficznymi w sieci może oddziaływać niekorzystnie na ich rozwój psychoseksualny. Z kolei, młodzież, która zetknęła się z materiałami zachęcającymi do podejmowania niebezpiecznych zachowań będzie skłonna do eksperymentowania w celu sprawdzenia skuteczność tego typu działań (Rywczyńska, Wójcik, 2018, s. 39-40).

Wspomniane powyżej badanie na uczniach szkoły podstawowej i ponadpodstawowej EU Kids Online (2010) wykazało również, że ok. 1/4 młodych osób napotkała na szkodliwe treści stworzone przez kogoś innego w Internecie na stronach www lub poprzez zdobyte materiały dotyczące dyskryminacji, odchudzania, samookaleczania i samobójstw oraz substancji odurzających. Jedynie 17% respondentów odbierało wiadomości związane z seksem (17%) (Kirwil, 2011, s. 19-20). Z kolei badanie przeprowadzone 8 lat później udowodniło, że tylko 28% uczniów nie miało kontaktu z żadnymi nieodpowiednimi treściami w sieci. Biorąc pod uwagę młodzież, która zetknęła się z takimi materiałami, aż ponad 47% z nich trafiała na mowę nienawiści, natomiast ok. 44% na treści nakłaniające do zażywania substancji odurzających. Nieco mniej młodych osób miało styczność z treściami dotyczącymi odchudzania (43,6%), przedstawiającymi brutalne sceny (42,6%) i możliwe sposoby na samookaleczenie się (38%) oraz popełnienie samobójstwa (36,7%). Tendencja do zapoznawania się z niebezpiecznymi treściami rośnie wraz z wiekiem, dlatego też warto już we wczesnym etapie edukacyjnym podejmować działania mające na celu uświadamianie uczniów o szkodliwości tego typu materiałów oraz o tym jak z nimi postępować (Abramczuk, 2019, s. 81-82).

1.2.4 Naruszenie prywatności

Prywatność można zdefiniować jako prawo do zabezpieczania swoich danych osobowych przysługujące wszystkim osobom, a także umiejętność podejmowania takich działań wobec siebie i innych, które przyczyniają się do ochrony osobistych informacji. W związku z tym, aby nie naruszyć własnej prywatności młodzi ludzie powinni nie tyle zapoznać się z możliwościami oferowanymi przez konkretne urządzenie elektroniczne, ale doskonalić umiejętności związane z kierowaniem swoją obecnością w Internecie. Warto zachęcić młodzież do korzystania z ustawień prywatność na różnych portalach społecznościowych, komunikatorach, telefonach komórkowych, a nawet w trakcie używania konsoli do gier. Dodatkowo, należy przestrzec młode pokolenie, przed tym, aby odruchowo nie akceptowali każdego żądania stron internetowych lub usług sieciowych i zrezygnowali z różnych kłopotliwych aplikacji np.: takich, które odnoszą się do posiadanych już na swoim urządzeniu informacji (haseł, zdjęć, filmików) lub wymagających pobierania nadmiernej liczby nowych danych, czy funkcji (Rywczyńska, Wójcik, 2018, s. 63-64). Za tego typu programami mogą kryć się wirusy, które często doprowadzają do uszkodzenia komputerów, tele-

fonów komórkowych lub pozyskania naszych danych osobowych. Zatem, niezwykle ważne jest to, żeby młodzi ludzie instalowali uaktualnione i sprawdzone oprogramowania antywirusowe na swoje urządzenie komputerowe i mobilne, które zapewnią im ochronę i wykryją niepożądane pliki (Rywczyńska, Wójcik, 2018, s. 82-84).

W globalnej sieci coraz częściej możemy napotkać na zjawisko phishingu (inaczej łowienie haseł), które polega na tym, że sprawca tworzy pewnego rodzaju "zachętę" w postaci strony internetowej, wiadomości tekstowej wysyłanej przez pocztę elektroniczną lub komunikator, gdzie udostępnia link. Internetowi oszuści podszywają się pod różne osoby np.: firmę kurierską proszącą o zatwierdzenie miejsca dostawy paczki lub znajomego wysyłającego zdjęcia z wakacji i namawiającego adresata do ich przeglądania. Przestępcy dają do zrozumienia nadawcom, że musi szybko rozpocząć działania chcąc uspić jego czujność. Zaraz po tym jak osoba kliknie w udostępniony link pojawia się strona bardzo podobna do oryginalnej, przez co albo pozostaje na niej i naraża się na wprowadzenie do urządzenia szkodliwego oprogramowania albo podaje swoje dane osobowe przekazując je jednocześnie oszustom. W takim przypadku młodzi użytkownicy powinni zweryfikować prawdziwość każdej uzyskanej informacji (Rywczyńska, Wójcik, 2018, s. 85-86).

Analizując badanie przeprowadzone w ramach projektu EU Kids Online (2019) można stwierdzić, iż ok. 70% uczniów nie spotkało się z żadnym zagrożeniem prywatności w sieci. Wśród młodych ludzi, którzy zetknęli się z tego typu niebezpieczeństwem, nieco ponad 18% posiadało szkodliwe oprogramowania na różnych urządzeniach. Co więcej, niecałe 9% młodzieży uważa, że ktoś wykorzystał dane osobiste wbrew ich woli, natomiast prawie 8% z nich żywi przekonanie co do tego, iż jakaś osoba wykradła im hasła w celu zdobycia ich danych lub udawania ich samych. Najmniej młodych osób miało do czynienia z zagrożeniami, w których ktoś śledził ich aktywność za pomocą nowoczesnych technologii (4,2%) oraz stworzył stronę internetową lub publikował krzywdzące materiały związane z nimi (4,1%). Podobnie, jak w przypadku dostępu uczniów do szkodliwych treści, w większym stopniu starsze dzieci są narażone na utratę prywatności w sieci, wobec też wskazane jest podjęcie działań zapobiegawczych (Abramczuk, 2019, s. 83-84).

1.2.5 Uzależnienie od Internetu

Odwołując się do wielu publikacji naukowych uzależnienie od Internetu może być różnorako nazywane: jako siecioholizm, siecioletność, cybernałóg, cyberzależność, uzależnienie internetowe, internetoholizm, internetozależność, uzależnienie komputerowe, infoholizm, infozależność lub zaburzenie wynikające z zależności od Internetu (Jakubik, 2001, za: J. Pyżalski, 2012, s. 93).

Bohdan Woronowicz (2001) wyróżnił konkretne symptomy uzależnienia od sieci, stworzone na podstawie kryteriów DSM-IV, takie jak: tolerancja (przymus ciągłego zwiększania liczby godzin pobytu w Internecie w celu osiągnięcia radości i/lub zauważalne obniżone zadowolenie z przebywania w wirtualnym świecie przez podobny okres czasu), oznaki odstawienia (zespół abstynencyjny (muszą wystąpić przynajmniej 2 objawy w ciągu 1 miesiąca od momentu ograniczenia posługiwania się globalną siecią)- duża pobudliwość psychoruchowa, znaczny spadek nastroju, lęk lub niepokój, uporczywe i nawracające myśli związane z aktywnością w Internecie, marzenia sennie oraz fantazje dotyczące sieci, zamierzone lub nieumyślne poruszanie palcami przypominające pisanie na

klawiaturze) i wykorzystanie Internetu w celu pozbycia się nieprzyjemnych symptomów abstynencyjnych pojawiających się w wyniku zaprzestania użytkowania sieci), częste wykraczanie poza ustalony wcześniej czas pobytu w świecie wirtualnym, bezskuteczne próby "odstawienia" Internetu, wykonywanie wiele działań w sieci co przekłada się na korzystanie z niej przez długi czas, ograniczenie wiele aktywności życiowych (edukacyjnej, społecznej, rekreacyjnej), aby móc przebywać w Internecie, podejmowanie aktywności w globalnej sieci pomimo zaobserwowanych problemów fizycznych, społecznych oraz psychologicznych utrzymujących się lub pogłębiających na skutek korzystania z Internetu (np.: zaburzenia snu, pojawienie się problemów rodzinnych i szkolnych, zrezygnowanie z różnych codziennych obowiązków). Aby można było mówić o uzależnieniu od sieci powinny ujawnić się przynajmniej trzy objawy w ciągu 1 roku (Woronowicz, 2001, za: J. Pyżalski, 2012, s. 93-94). Coraz częściej wśród młodych osób mamy do czynienia również z uzależnieniem od gier sieciowych lub komputerowych, które niedawno zostało zakwalifikowane do zaburzeń psychicznych wyszczególnionych w ICD-10. W takim przypadku kryteria diagnostyczne są bardzo zbliżone do tych wcześniej wymienionych (Rywczyńska, Wójcik, 2018, s. 32).

Badanie EU Kids Online (2019) skupiło się także na ustaleniu częstotliwości pojawiania się uzależnienia od Internetu u młodego pokolenia. Stwierdzono, że u ponad 82% uczniów nie występują żadne objawy związane z siecioletizmem w stopniu najwyższym. Ponadto, 10% młodzieży ujawnia tylko jeden symptom uzależnienia internetowego, natomiast prawie 5% z nich posiada dwa objawy. Problem nadużywania nowoczesnego medium występuje u ok. 3% młodych użytkowników (Tomczyk, 2019, s. 97). Podobne rezultaty uzyskano w innych analizach, np.: Dębskiego (2016) i Soleckiego (2018). (Dębski, 2016, Solecki, 2018, za: Ł. Tomczyk, 2019, s. 97-98). Warto jednak wspomnieć o tym, iż brak ściśle określonych kryteriów diagnostycznych może przyczynić się do uzyskania niewłaściwego obrazu zjawiska, jakim jest uzależnienie od Internetu. Zatem, pożądane byłoby wprowadzenie działań profilaktycznych mających na celu uwrażliwienie uczniów na tego typu zagrożenie (Tomczyk, 2019, s. 99).

1.3 Netykieta jako zbiór zasad postępowania w Internecie

W świecie wirtualnym, tak jak i w rzeczywistości, został określony pewien zbiór zasad zachowania się obowiązujący konkretne społeczności oraz w trakcie przebywania na poszczególnych stronach internetowych i usługach sieciowych, takich jak: blogi, portale społecznościowe, poczta elektroniczna, komunikatory, czaty lub fora dyskusyjne (Pyżalski, 2012, s. 99). Netykieta to swego rodzaju kodeks etyczny obecny w Internecie oraz *savoir-vivre* utworzony przez zbiorowość internatów dla osób korzystających z sieci. Określa działania, które są uznawane w świecie wirtualnym za właściwe lub niewłaściwe, pożądane lub niepożądane oraz dobre lub złe (Pręgowski, 2012, s. 45). Tego typu zasady mogą uwzględniać inne aspekty działalności w Internecie, takie jak: właściwe postępowanie wobec pozostałych uczestników (szanowanie, nieobrażanie innych), bezpieczeństwo przebywającej tam zbiorowości (nieudostępnianie swoich osobistych informacji innym), techniki komunikowania się (unikanie wysyłania przesadnej ilości emotikonów, pisanie wielkimi literami, gdyż może być interpretowane jako krzyk). Internauta, który działa niezgodnie z przyjętymi regułami może zostać upomniany, a nawet pozbawiony możliwości korzystania z konkretnej usługi przez administratora lub moderatora (Knol, Pyżalski, 2011, s. 75).

Wirtualny kodeks etyczny pojawiał się wraz ze wzrostem popularności Internetu (od pierwszej połowy lat 90), gdzie dostęp do niego miały nie tylko osoby wysoce wykształcone posługujące się siecią jedynie do celów badawczych, ale także jednostki niedokształcone oraz nieposiadające podstawowej wiedzy z zakresu obsługi komputerów, a także kulturalnego postępowania w świecie wirtualnym, jednocześnie odnosząc się do niego przedmiotowo. Początkowo, wykwalifikowani tubylcy mieli wrogie nastawienie do nowych użytkowników sieci jednak z czasem pogodzili się z nieuchronnym postępem nowoczesnej technologii, co spowodowało powstanie netykiety mającej na celu zawarcie wspólnego kompromisu i zapewnienie porządku w Internecie (Pręgowski, 2012, s. 48- 50).

W dzisiejszych czasach etykieta sieciowa nie potrafi dorównać trwającemu postępowi technologicznemu, gdyż w nowoczesnym medium powstają coraz to nowe usługi, np.: nastawione na nagrywanie i odtwarzanie sygnałów dźwiękowych oraz obrazowych. Zatem, niezwykle trudno jest wprowadzić konkretne normy zachowania we wszystkich aktywnościach w Internecie, co może niekiedy powodować nieodpowiednie ich przestrzeganie (Pręgowski, 2012, s. 50-51). Zdaniem Pręgowskiego (2012) "im bardziej sieć będzie się wtapiać w naszą codzienność, tym silniej na znaczeniu będzie zyskiwać promowanie netykiety". (Pręgowski, 2012, s. 54). Można przypuszczać, że niektóre zasady wirtualnego kodeksu etycznego obowiązujące w dzisiejszych czasach mogą zostać usunięte, gdyż nie będą wymagały wyjaśniania, a w zamian za to pojawią się nowe, bardziej adekwatne do zmieniającej się rzeczywistości, szczególnie dotyczące prawa do prywatności (Pręgowski, 2012, s. 54). Mimo tego, mając na względzie to, iż przestrzeń wirtualna jest miejscem, w którym spotyka się wiele różnych jednostek, niezbędne jest ustalanie i respektowanie zasad postępowania, które przyczynią się do przeciwdziałania zagrożeniom w sieci oraz powstawaniu i nasilaniu się konfliktów między nimi (Pyżalski, 2011, za: K. Knol, J. Pyżalski, 2011, s. 74). W związku z tym, warto zapoznawać uczniów z wirtualnym kodeksem etycznym, gdyż nie zawsze posiadają odpowiednią wiedzę z zakresu zasad panujących w sieci, co może być powodem pojawiania się wielu negatywnych zjawisk.

1.4 Rola nauczyciela w edukacji medialnej

Nauczyciele, zaraz po rodzicach odgrywają istotną rolę w procesie edukacji medialnej swoich podopiecznych (Dubis, Lichaczewski, 2019, s. 410-411). To od ich wiedzy, umiejętności oraz zainteresowania tematyką mediów zależeć będzie w jakim stopniu uczniowie zdobędą kompetencje z zakresu bezpiecznego poruszania się w Internecie. Nauczyciele powinni mieć odpowiednie przygotowanie do realizacji edukacji medialnej w szkole ukierunkowane na 2 główne cele: kształtowanie u wychowanków świadomego i krytycznego odbioru różnych komunikatów medialnych (zwłaszcza manipulacyjnych), a także właściwego ich szyfrowania, odczytywania, analizowania i oceniania oraz nauczanie sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami jako narzędziami służącymi do pracy intelektualnej, komunikowania, uczenia się, rozwijania twórczości w wyniku tworzenia rozmaitych przekazów medialnych, a także zbierania i selekcionowania informacji (Strykowski, Kąkolowicz, Ubermanowicz, 2008, s. 57-59). Dydaktyk danego przedmiotu winien także rozwijać kompetencje z zakresu zapobiegania zagrożeniom występującym w sieci, które uwzględniają: wiedzę o niebezpieczeństwach pojawia-

jących się w Internecie, umiejętności związane z przeciwdziałaniem negatywnym zjawiskom w medium, osobowość i zdolności wspomagające proces przeciwstawiania się złym działaniom w świecie wirtualnym oraz różne doświadczenia w zwalczaniu niepożądanych zachowań pojawiających się w nowoczesnej technologii (Kopański, 2010, za: A. Andrzejewska, 2013, s. 17). Rolą nauczyciela jest nie tylko przekazywanie wiedzy dotyczącej ryzykownych sytuacji przytrafiających się w sieci, jak i możliwych sposobów radzenia sobie z nimi, ale również ochrona uczniów przed niebezpieczeństwami czyhającymi w Internecie oraz podejmowanie odpowiednich działań w przypadku podejrzenia u nich problemów. Do tego niezbędne jest szczegółowe zapoznanie się ze specyfiką danego zagrożenia, jego przyczynami oraz skutkami (Andrzejewska, 2013, s. 17). Ponadto, ważne jest, aby dydaktyk skupił się na przygotowaniu uczniów do racjonalnego i odpowiedzialnego korzystania z nowoczesnego medium, przedstawieniu konsekwencji wynikających z nieodpowiedniego posługiwania się siecią oraz zaznajomieniu z zasadami właściwego zachowania się i komunikowania, które mogą w istotnym stopniu doprowadzić do ograniczenia lub uniknięcia wszelkiego rodzaju niebezpieczeństw (Dubis, Lichaczewski, 2019, s. 414).

Wskazane byłoby wprowadzenie edukacji medialnej zróżnicowanej pod względem tematycznym i dostosowanej do wcześniej ustalonych celów oraz wieku naszych podopiecznych (Dubis, Lichaczewski, 2019, s. 412). Dzięki systematycznie realizowanym zajęciom edukacyjnym, wychowawczym lub profilaktycznym nauczyciele przyczynia się do wspomagania i ukierunkowania rozwoju uczniów, a także sprawiają, że Internet jest postrzegany przez nich jako przestrzeń bezpieczna i przyjazna, która pozwala na kształtowanie własnego potencjału i poszerzania zasobu wiedzy (Dubis, Lichaczewski, 2019, s. 412-414).

2. CZĘŚĆ METODOLOGICZNA

2.1 Charakterystyka grupy badawczej

Niniejszy projekt edukacyjny zostanie przeprowadzony w Szkole Podstawowej nr 3 im. Jana Pawła II w Nowym Targu. Obejmuję uczniów klas VI-VII szkoły podstawowej, którzy realizują podstawę programową z następujących przedmiotów: informatyki, wiedzy o społeczeństwie i edukacji dla bezpieczeństwa. Pomysł na stworzenie projektu zrodził się u mnie dzięki dokonaniu dogłębnej analizy różnych badań naukowych związanych z bezpieczeństwem dzieci i młodzieży w świecie wirtualnym oraz własnej obserwacji działań podejmowanych przez młodych ludzi w Internecie. Obecnie coraz więcej nastolatków wykorzystuje nowoczesne technologie do zawierania różnych znajomości, wyszukiwania konkretnych informacji potrzebnych do nauki oraz eliminowania nudy, a także zapewnienia sobie rozrywki. Biorąc pod uwagę to, iż większość z nich nie posiada odpowiednich kompetencji niezbędnych do poruszania się w sieci, z łatwością trafiają na niebezpieczne sytuacje, które niekiedy nawet nie oceniają jako negatywne. Zdarza się też tak, że młode osoby korzystają z Internetu w celu poszukiwania nowych wrażeń, dodatkowych bodźców. Te potrzeby mogą być bez większego trudu zaspokojone wystarczy tylko sięgnąć po komputer lub telefon komórkowy. Zaobserwowałam również, że mamy do czynienia z młodzieżą, która wchodzi w świat wirtualny w celu chwilowego odejścia od rzeczywistości, od swoich problemów, trudności, zmartwień, nierzadko szukając pocieszenia wśród społeczności wirtualnej. Tego typu młodzi ludzie mogą również

podejmować próby odreagowywania swoich negatywnych emocji zachowując się agresywnie wobec innych, np.: poprzez wyzywanie ich, poniżanie lub stosowanie innych formy przemocy wobec pozostałych użytkowników sieci. Internet sprzyja inicjowaniu szkodliwych działań, gdyż młody człowiek pozostaje tam anonimowy, a także nie odczuwa poczucia winy z powodu swojego postępowania oraz nie zauważa cierpienia drugiej osoby. Mając na względzie wszystkie wymienione czynniki uważam, że powinniśmy systematycznie edukować uczniów w zakresie bezpiecznych zachowań w Internecie, zwłaszcza w danej szkole, w której problem jest mocno zauważalny. Placówka edukacyjna jest miejscem, które kształtuje młodego człowieka, jego podejście do wielu zagadnień i nastawienie społeczne wobec różnych osób, dlatego też jest zobowiązana do promowania właściwego postępowania i większej ostrożności nie tylko w świecie realnym, ale także wirtualnym. Szkoła powinna także zapewniać swoim podopiecznym poczucie bezpieczeństwa, tak aby mogli postrzegać ją jako otoczenie wspierające, pomocne i zachęcające do podążania za dobrymi nawykami. Zatem, zasadne jest zrealizowanie projektu w tejże szkole.

Uczniowie klas VI- VII będą przygotowawali:

- gazetkę informacyjną na temat "Netykieta, czyli kodeks wirtualnego tubylca",
- poradnik multimedialny o nazwie "Ukryte pułapki w sieci. Jak się od nich uwolnić".

2.2 Opis projektu edukacyjnego "Młodzi tubylcy w sieci"

Cele projektu

1. Cel główny: Zachęcanie uczniów klas IV-VII do racjonalnego, odpowiedzialnego i bezpiecznego korzystania z zasobów internetowych.

2. Cele szczegółowe:

- Podnoszenie świadomości uczniów na temat zagrożeń pojawiających się w Internecie oraz metod przeciwdziałania im,
- Zapoznanie z zasadami właściwego zachowania się i porozumiewania w sieci (netykieta),
- Rozwijanie wrażliwości i nieobojętności uczniów na różne przejawy przemocy wobec innych ludzi,
- Kształtowanie umiejętności skutecznej komunikacji interpersonalnej, w tym uwzględniając zachowania asertywne,
- Rozwijanie umiejętności pracy w grupach, współpracy i wzajemnej pomocy,
- Rozwijanie kreatywności i twórczego myślenia u uczniów,
- Doskonalenie umiejętności poszukiwania istotnych informacji, korzystania z różnych materiałów źródłowych (Internet, książki, czasopisma, doświadczenia innych osób), a także selekcji zebranych wcześniej materiałów,
- Nabywanie umiejętności przygotowywania i przedstawiania rezultatów swojej pracy,
- Stworzone projekty przez poszczególne klasy mogą być wykorzystywane na zajęciach z informatyki, wiedzy o społeczeństwie, edukacji dla bezpieczeństwa lub warsztatach profilaktycznych prowadzonych przez psychologów w celu promowania bezpiecznych zachowań w Internecie,

- Wykonane przez uczniów prace będą umieszczane w holu szkolnym i na stronie internetowej szkoły, dzięki czemu pozostali uczniowie, rodzice, nauczyciele uczęszczający do placówki, a także osoby z poza terenu szkoły, będą mogły się z nimi zapoznać.

Zadania do wykonania w poszczególnych klasach

- Klasa VI

Tworzenie plakatów na temat kulturalnego zachowania się i porozumiewania w Internecie (netykieta) zawierających zbiór zasad, które młodzi ludzie powinni przestrzegać wykonując konkretne aktywności w sieci. Wszystkie porady należy zapisać w formie pytań.

Aktywności w sieci:

1. Korzystanie z poczty elektronicznej (email),
2. Korzystanie z portali społecznościowych,
3. Korzystanie z komunikatorów,
4. Korzystanie z forów dyskusyjnych,
5. Korzystanie z blogów internetowych.

Każda grupa wybiera jedną aktywność. Efekty pracy wszystkich zespołów będą zamieszczone w gazetce informacyjnej, która znajdzie się w holu szkoły.

- Klasa VII

Przygotowanie poradnika multimedialnego zawierającego opis zagrożeń występujących w Internecie oraz sposobów radzenia sobie z nimi wraz z filmikami ukazującymi właściwe reakcje na niebezpieczne sytuacje mogące się przytrafić w sieci.

Tematyka prac:

1. Cyberprzemoc jako przemoc w sieci,
2. Niebezpieczne kontakty z osobami nieznanymi,
3. Niepożądane treści występujące w Internecie,
4. Uzależnienie od Internetu,
5. Zagrożenie prywatności- wirusy.

Każda grupa wybiera jedną z nich. Prace wszystkich zespołów będą połączone w jedną wspólną prezentację multimedialną, która zostanie umieszczona na stronie internetowej szkoły.

- Klasa VI i VII

- a) Sporządzanie sprawozdań z realizacji poszczególnych etapów projektu,
- b) Organizacja happeningu pt. "Stwórzmy bezpieczny Internet" dla uczniów klas IV i V, rodziców i nauczycieli,
 - Zaproszenie uczestników na wydarzenie (wybór treści zaproszenia oraz środka przekazu informacji dotyczącej realizowanego przedsięwzięcia),
 - Zaprezentowanie efektów swojej pracy,
 - Zaśpiewanie piosenki pt. "Bądź bezpieczny w Internecie" promującej rozważne działania w sieci,

- Przeprowadzenie wywiadu z funkcjonariuszem policji na temat odpowiedzialnego korzystania z Internetu oraz częstotliwości występowania zagrożeń w Internecie i ich następstw oraz ze szkoleniowcem na temat asertywności w sieci,
- Przygotowanie i przeprowadzenie konkursu wiedzy na temat zagrożeń, zasad bezpieczeństwa oraz dobrego zachowania się w Internecie za pomocą aplikacji Quizizz (gdy ktoś nie będzie miał dostępu do Internetu to poprzez rozdanie kartek z pytaniami i odpowiedziami).

Czas realizacji projektu

Projekt będzie realizowany od lutego 2021 do czerwca 2021. Kwestie organizacyjne będą omawiane w trakcie trwania zajęć wychowawczych. Możliwe są także konsultacje z koordynatorem projektu po zajęciach lekcyjnych.

Klasa	Dzień tygodnia	Godzina	Miejsce
VI	Wtorek	12.30-13.15	sala nr 2
VII	Środa	13.25-14.10	sala nr 2

Koordynator projektu

Anna Borkowska- nauczyciel psycholog

Szczegółowy harmonogram działań

Lp.	Działania	Termin realizacji	Osoby odpowiedzialne
1	Wprowadzenie uczniów klas VI-VII w realizację projektu- zaznajomienie z tematem, przedstawienie instrukcji projektu, zapoznanie z zasadami prezentacji i kryteriami oceniania (załącznik nr 1).	Luty 2021	Nauczyciel psycholog- koordynator projektu
2	Podział uczniów klas VI-VII na zespoły, wyłonienie liderów grup odpowiedzialnych za zrealizowanie projektu (kierowanie pracą zespołu, przedstawienie sprawozdań z poszczególnych etapów tworzenia wytworów, stały kontakt z nauczycielem koordynatorem), wybór tematu, przydzielenie zadań i obowiązków w grupach, ustalenie terminów spotkań konsultacyjnych liderów z opiekunem projektu oraz zawarcie kontraktu między koordynatorem, a członkami zespołu (załącznik nr 2).	Luty 2021	Nauczyciel psycholog- koordynator projektu
3	Etap I- zapoznanie się z materiałami dotyczącymi realizowanych projektów poprzez korzystanie z różnych źródeł zdobywania wiedzy: a) klasa VI - poszukiwanie, zbieranie i selekcjonowanie najważniejszych informacji na temat netykiety, czyli kultury w Internecie (uwzględniając zachowania i komunikację w sieci), - spotkanie konsultacyjne-przedstawienie efektów działań grup koordynatorowi projektu, b) klasa VII	Marzec 2021	Uczniowie klas VI-VII i nauczyciel psycholog- koordynator projektu

	<ul style="list-style-type: none"> - poszukiwanie, zbieranie i selekcjonowanie najważniejszych informacji oraz najciekawszych obrazków, zdjęć związanych z konkretnymi zagrożeniami w sieci oraz ze sposobami reagowania na nie. - wyszukanie konkretnych aktywności w Internecie gdzie można spotkać się z tego typu zagrożeniami i udokumentowanie tego (w formie zdjęcia, przytoczenia fragmentu wypowiedzi/ tekstu, opisu doświadczeń innych osób). - spotkanie konsultacyjne-przedstawienie efektów działań grup koordynatorowi projektu, 		
4	<p>Etap II- realizacja projektów:</p> <p>a) klasa VI</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzenie plakatów: *wypisanie w punktach zasad zachowania się i porozumiewania w sieci, które młodzi ludzie powinni przestrzegać wykonując konkretne aktywności w sieci, a następnie ich przeformułowanie na pytania, *zawarcie samodzielnie wykonanych elementów graficznych, - konsultacja- zapoznanie koordynatora projektu z efektami pracy zespołu, <p>b) klasa VII</p> <ul style="list-style-type: none"> - umieszczenie w programie komputerowym zebranych wcześniej informacji, zdjęć, obrazków, - stworzenie filmików przedstawiających właściwe reakcje ofiary na zagrożenie występujące w Internecie, - konsultacja- zapoznanie koordynatora projektu z efektami pracy zespołu. 	Kwiecień 2021	Uczniowie klas VI-VII i nauczyciel psycholog- koordynator projektu
5	<p>Etap III- przygotowanie jednego wspólnego projektu w następujących klasach:</p> <p>a) klasa VI</p> <ul style="list-style-type: none"> - łączenie efektów pracy grup (plakatów) w celu umieszczenia ich na jednej gazetce informacyjnej, <p>b) klasa VII</p> <ul style="list-style-type: none"> - łączenie efektów pracy grup w jeden poradnik w formie prezentacji multimedialnej. 	Maj 2021	Uczniowie klas VI-VII
6	<ul style="list-style-type: none"> - Sporządzanie sprawozdań z poszczególnych etapów realizacji projektu przez członków zespołów oraz ich przesyłanie/ składanie osobiście za pośrednictwem liderów grup, - Przygotowywanie sprawozdań przez koordynatora projektu, - Wykonywanie oraz zbieranie zdjęć i filmów zarówno w trakcie tworzenia niektórych prac, jak i podczas happeningu pt. "Stwórzmy bezpieczny Internet". 	Cały czas trwania projektu	Liderzy zespołów i inni uczniowie klas VI-VII oraz nauczyciel psycholog- koordynator projektu
7	Prezentacja projektów- organizacja happeningu szkolnego pt. "Stwórzmy bezpieczny Inter-	Czerwiec 2021	Uczniowie klas VI-VII i nauczyciel psycholog- koordynator pro-

	<p>net":</p> <ul style="list-style-type: none"> - zaproszenie uczniów klas IV-V, rodziców i nauczycieli na wydarzenie, - publiczne zaprezentowanie efektów pracy realizatorów, - wspólne wykonanie piosenki, - przeprowadzenie wywiadu z policjantem i szkoleniowcem, - poczęstunek, - zorganizowanie konkursu wiedzy na temat zagrożeń, zasad bezpieczeństwa i dobrego zachowania się w sieci, <p>Zakończenie: podsumowanie projektów (dyskusja), ocena pracy poszczególnych uczniów i grup oraz rozdanie dyplomów.</p>		<p>jektu</p>
--	--	--	--------------

Źródła informacji dla uczniów

W trakcie realizacji projektu uczniowie będą mogli korzystać z następujących źródeł informacji:

- Instytucjonalne: Biblioteka Pedagogiczna w Nowym Targu,
- Publikacje książkowe i czasopisma:

a) Literatura naukowa poświęcona tematyce netykiety i komunikowania się w Internecie:

- Jachyra D. (2011). Trollowanie- antyspołeczne zachowania w Internecie, sposób wykrywania i obrony. *Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego Studia Informatica*, nr 28.
- Martens A. (2012). Formy i normy- język komunikacji internetowej, rozważania wstępne. *Czasopismo elektroniczne Komunikacja Społeczna*, nr 2.
- Mieszkowska A. (2017). *Bezpieczne korzystanie z mediów społecznościowych*, [w:] M. Biedrzycka-Gładka, G. Brzezińska, B. Lewandowska (red.). *Edu-wsparcie. Czasopismo elektroniczne Biblioteki Pedagogicznej w Ciechanowie*, nr 8.

b) Literatura naukowa opisująca zagrożenia internetowe i metody ich przeciwdziałania:

- Kołodziejka A. (2017). *Co czyha w sieci? czyli nowe, niebezpieczne zjawiska w Internecie*, [w:] M. Biedrzycka-Gładka, G. Brzezińska, B. Lewandowska (red.). *Edu-wsparcie. Czasopismo elektroniczne Biblioteki Pedagogicznej w Ciechanowie*, nr 8.
- Rzepa T.N., Przybylska- Duda M. (2015). *Cyberbullying z perspektywy nastolatków i ich rodziców*. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska Lublin- Polonia*, sectio J, vol. XXVIII, nr 2.
- Wójcik Sz. (2017). *Zagrożenia dzieci i młodzieży w internecie*. *Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, vol. 16, nr 1.

- Internetowe:

a) Strony dotyczące kultury w sieci:

- <https://fundacja.orange.pl/blog/wpis/netykieta>
- <https://sieciaki.pl/warto-wiedziec/porady/netykieta>

- <https://www.heuristic.pl/blog/internet/Netykieta-podstawowe-zasady-jak-byc-zawsze-mile-widzianym-internauta;116.html>
 - <http://www.biblio2.c0.pl/netykieta/>
- b) Strony zawierające informacje o zagrożeniach występujących w Internecie i sposobach radzenia sobie z nimi:
- https://www.edukacja.fdds.pl/?option=com_szkolenia&optrs=4
 - <https://www.saferinternet.pl/materialy-edukacyjne/materialy-multimedialne.html>
 - <https://fundacja.orange.pl/blog/wpis/zagrozenia-w-internecie>
 - <https://blog.digitalyouth.pl/category/bezpieczenstwo/>
 - <https://sites.google.com/site/bezpieczeniwwirtualnymswiecie/zasady>
- c) Strony pomocne przy realizacji projektu:
- Plakat
 - <https://onomastyka.uni.lodz.pl/wp-content/uploads/2012/04/JAK-PRZYGOTOWAĆ-PLAKAT-wskazówki-techniczne.pdf>
 - <https://emiliawojcik.pl/blog/jak-zaprojektowac-dobry-plakat/>
 - <https://gadzet-reklamowe.com/blog/2015/03/jak-powinien-wygladac-skuteczny-plakat-reklamowy/>
 - <https://kochopuszek.wordpress.com/2017/05/05/poradnik-jak-zaprojektowac-pierwszy-plakat-reklamowy/>
 - Prezentacja multimedialna
 - <http://www.mamkomputer.info/power-point-tworzenie-prezentacji/>
 - <https://support.microsoft.com/pl-pl/office/podstawowe-zadania-związane-z-tworzeniem-prezentacji-programu-powerpoint-efbbc1cd-c5f1-4264-b48e-c8a7b0334e36?ui=pl-pl&rs=pl-pl&ad=pl>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=fgfViofnLyg>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=YhEcNmZa44I>
 - Film
 - <https://epodreczniki.pl/a/tworzenie-filmu/D17usqQCM>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=8WRXi4zn5ZQ>
 - Program do obrabiania filmów:
 - <https://kizoa.app/pfh/index.php?rmode=40&phpsession=&lang=plpl&country=PL&domain=www.kizoa.pl&startTime=1580893227735>

Sposób dokumentacji przebiegu działań projektowych

- Sprawozdania z przebiegu realizacji projektów przygotowywane przez uczniów klas VI-VII, a następnie składane osobiście lub przesyłane mailowo za pośrednictwem liderów zespołów do nauczyciela psychologa-koordynatora,
- Sprawozdania tworzone przez nauczyciela psychologa-koordynatora,
- Notatki z przeczytanych lektur i konsultacji z opiekunem projektu,
- Zdjęcia i filmy wykonywane podczas tworzenia niektórych prac,

- Zdjęcia i filmy wykonywane w trakcie happeningu pt. "Stwórzmy bezpieczny Internet".

Przewidywany sposób prezentacji efektów projektu

Etapem kończącym projekt jest organizacja happeningu pt. "Stwórzmy bezpieczny Internet", w trakcie którego uczniowie klas VI i VII przedstawią swoje prace: gazetkę informacyjną i poradnik w formie prezentacji multimedialnej. Odbiorcami programu będą uczniowie klas IV-V, rodzice i nauczyciele zaproszeni na wydarzenie szkolne.

2.3 Ewaluacja i monitorowanie projektu

Chcąc ocenić skuteczność stworzonego projektu edukacyjnego konieczne jest przeprowadzenie ewaluacji. Ma ona na celu sprawdzenie czy cele edukacyjne zostały zrealizowane oraz w jakim stopniu uczniowie zdobyli nowe umiejętności i pogłębili wiedzę z zakresu bezpiecznego korzystania z Internetu. Ewaluacja pozwoli także na ocenę metodyczną i merytoryczną planowanego projektu oraz wyłonienie ewentualnych wskazówek dotyczących jego modyfikacji. Umożliwi również dostarczenie niezbędnych informacji na temat mocnych i słabych stron podopiecznych oraz sposobów polepszenia ich aktualnych możliwości.

Proces ewaluacji będzie obejmować bieżące i finalne osiągnięcia uczniów. Zatem, ocena efektywności projektu zostanie dokonywana na podstawie: przygotowywanych przez uczestników sprawozdań z poszczególnych etapów realizacji programu (załącznik nr 3), rozmów z koordynatorem projektu na temat przebiegu prac projektowych i ewentualnych trudności po wykonywaniu konkretnych działań, ankiety podsumowującej program (załącznik nr 4) i sprawdzającej wiedzę podopiecznych (załącznik nr 5), wypełniania karty samooceny (załącznik nr 6) i oceny koleżeńskiej przez uczniów na zakończenie projektu (załącznik nr 7) oraz kwestionariusza oceny projektu przez nauczyciela (załącznik nr 8).

Dzięki analizie sprawozdań z wykonywanych prac będziemy mogli dowiedzieć się jaką wiedzę uczniowie zdobyli na danym etapie projektu, z czym jeszcze nie zdążyli się zapoznać, jak przebiega praca w grupie, czy wszyscy członkowie są zaangażowani w program, z jakich źródeł wiedzy korzystają i czy potrafią właściwie wyszukiwać i selekcjonować informacje oraz z jakimi problemami muszą się zmierzyć i czy umieją właściwie je rozwiązać. Systematyczne rozmowy przeprowadzane z uczestnikami umożliwiają wspieranie ich w dążeniu do osiągnięcia celów oraz dostarczenie informacji zwrotnej o konieczności dokonywania zmian w procesie tworzenia dzieł. Kolejnymi narzędziami badawczymi są 2 ankiety. Pierwsza z nich odnosi się do opinii uczniów na temat przebiegu prac projektowych i jego atrakcyjności. Składa się z 8 pytań zamkniętych oraz otwartych. Metoda ta pozwala na oszacowanie przydatności przyjętej formy projektów, ustalenie co warto zmienić w trakcie przystępowania do kolejnych programów oraz jak ona wpływa na kompetencję uczniów z zakresu bezpiecznego korzystania z Internetu. Druga ankieta zawiera pytania weryfikujące wiedzę zdobytą w trakcie uczestnictwa w programie. Zawiera 16 różnorodnych pytań odnoszących się do zagrożeń występujących w Internecie, sposobów radzenia sobie z nimi oraz zasad właściwego postępowania w sieci. Umożliwi nam dokonanie analizy rezultatów ukończonego projektu oraz określenie stopnia realizacji najistotniejszych celów edukacyjnych. Następnymi metodami są karty samooceny oraz oceny koleżeńskiej, które pozwalają na wartościowanie wkładu i wysiłku wniesionego przez

poszczególnych uczestników w przygotowywanie własnych wytworów. Karta oceny koleżeńskiej jest bardzo pomocna, gdyż umożliwia dokonanie obiektywnej oceny pracy konkretnego ucznia, dzięki czemu osoba oceniana może wywnioskować nad czym powinna jeszcze popracować, aby osiągać coraz lepsze wyniki. Wyżej wymienione ankiety, jak i karty oceny pracy zostaną rozdane uczniom w trakcie spotkania zorganizowanego zaraz po prezentacji wytworów. Stanowiąc będą one dobrą podstawą do przeprowadzenia dyskusji grupowej na temat zrealizowanych projektów. Dodatkowo, wypełniony kwestionariusz oceny programu przez nauczyciela koordynującego pozwoli na ukazanie mocnych i słabych stron zaprezentowanej pracy przez członków zespołu. Dzięki temu każdy z uczestników będzie mógł krytycznie spojrzeć na własną twórczość, dokonać analizy popełnionych błędów i sukcesów oraz uświadomić sobie co powinien poprawić, tak aby móc zastosować te wiedze przy realizacji kolejnego programu.

3. ANALIZA WYNIKÓW BADAŃ

Głównym celem niniejszego projektu edukacyjnego jest zachęcenie uczniów do odpowiedzialnego, racjonalnego i bezpiecznego korzystania z Internetu, dzięki uświadamianiu ich o zagrożeniach panujących w świecie wirtualnych, sposobach reagowania na nie zarówno będąc w roli ofiary, jak i świadka oraz konsekwencjach podejmowania negatywnych zachowań w sieci, a także zaznajomieniu podopiecznych z zasadami właściwego postępowania w globalnej sieci. W wyniku przeprowadzonej ankiety weryfikującej kompetencje podopiecznych przypuszczam, że zwiększy się u nich wiedza z zakresu różnych niebezpieczeństw czyhających w świecie wirtualnym, takich jak cyberprzemoc, niebezpieczne kontakty w sieci, szkodliwe treści występujące w cyberprzestrzeni, uzależnienie od Internetu oraz naruszenie prywatności. Będą potrafili szczegółowo opisać na czym polegają te zagrożenia, wymienić ich rodzaje oraz wskazać konkretne metody radzenia sobie z nimi, a także organizacje lub serwisy internetowe, które zajmują się udzielaniem pomocy osobom pokrzywdzonym, takie jak np: Fundacja Dzieci Niczyje, Safer Internet, dyzurnet.pl. Prawdopodobnie znaczna liczba uczniów wskaże na aktywne metody działania nastawione na przyjmowanie postawy asertywnej w przypadku styczności z niebezpieczeństwem oraz podkreśli istotną rolę rodziców, rówieśników i nauczycieli lub specjalistów w procesie udzielania wsparcia. W sytuacji, gdy uczestnicy staną się świadkami szkodliwych zachowań w sieci zapewne większość z nich odpowiednio zareaguje poprzez poinformowanie jakiejś osoby dorosłej o problemie, zapewnienie wsparcia ofierze lub udzielenie jej porady dotyczącej innych możliwych metod postępowania, np.: zaprzestania kontaktu z agresorem, zadzwonienia na telefon zaufania. Ponadto, młodzi ludzie będą umieli wymienić typy zagrożeń pojawiających się nie tylko na portalach społecznościowych, ale także na innych stronach internetowych lub usługach sieciowych, co przyczyni się do łatwego ich rozpoznawania i skutecznego im przeciwdziałania. Co więcej, uczniowie wykażą się znajomością wielu zasad zachowywania się i porozumiewania w sieci obowiązujących na pocztach elektronicznych, komunikatorach, forach dyskusyjnych oraz blogach, a także konsekwencji naruszenia norm postępowania w Internecie. Z kolei, ankieta podsumowująca prace projektowe ukaże w jakim stopniu wzrosną kompetencje u uczniów związane z bezpiecznym korzystaniem z sieci w wyniku uczestnictwa w programie. Przypuszczam, że realizatorzy projektu zdobędą wystarczającą wiedzę i umiejętności z zakresu odpowiedzialnego poruszania się po świecie wirtualnym.

Analiza dokumentacji projektowej, czyli sprawozdań, karty samooceny i oceny koleżeńskiej oraz kwestionariusza oceny programu umożliwia nam obserwację rozwoju uczniów na wielu płaszczyznach. Z racji tego, iż metoda projektu wymaga od jego uczestników współdziałania, zaangażowania, wzajemnego porozumiewania się i wsparcia, odpowiedniego radzenia sobie w sytuacjach konfliktowych opartej na kompromisie, właściwego zarządzania rolami grupowymi i zadaniami w celu osiągnięcia pożądanych rezultatów przewiduję, że tego typu działania będą pozytywnie wpływać na zwiększenie ich umiejętności pracy w zespole. Co więcej, uczniowie otrzymają niewielką ilość gotowych materiałów, niekompletny wykaz książek, stron internetowych, które są pomocne przy realizowaniu projektu, dlatego też mniemam, że w ten sposób zachęcimy ich do bycia samodzielnymi oraz czerpania wiedzy z różnych źródeł, a także wyszukiwania, zbierania i eliminowania niepotrzebnych informacji. Mając na względzie to, iż efektem końcowym projektu jest wytwór zespołu i przez cały okres trwania programu jego członkowie skupiają się na tworzeniu swoich dzieł, przyczyniamy się do pobudzenia ich kreatywności, twórczego myślenia, wyobraźni oraz chęci eksperymentowania. Jednym z zadań uczestników jest także publiczne zaprezentowanie rezultatów swojej pracy co wymusza na nich potrzebę odpowiedniego przygotowywania projektów pod względem wizualnym i merytorycznym tak, aby zbudowały w odbiorcach zaciekawienie oraz skupiały ich uwagę, jak i samych członków zespołu, którzy będą zobowiązani wyjaśnić w sposób zrozumiały dane zagadnienie oraz udzielić odpowiedzi na ewentualne pytania ze strony słuchaczy. Postawienie uczniów w sytuacji samodzielnego realizowania danego przedsięwzięcia prawdopodobnie spowoduje u nich polepszenie umiejętności organizatorskich. Co więcej, otrzymywanie informacji zwrotnych od innych po przedstawieniu prac może skłonić młodych ludzi do refleksji, a następnie podjęcia działań mających na celu udoskonalenie późniejszych jego wytworów oraz sposobu ich prezentowania.

Uzupełniającymi metodami ewaluacyjnymi są rozmowy koordynatora z uczestnikami programu przeprowadzone zarówno po zrealizowaniu konkretnych działań, jak i na zakończenie całego projektu, które umożliwiają uzyskanie informacji na temat tego w jaki sposób osoby poradziły sobie z wyzwaniami wynikającymi z zastosowania takiej formy nauczania, jak przebiegała praca grupowa, czy uczniowie mieli problemy z przystosowaniem się do zespołu i współdziałaniem z innymi, czy z łatwością przychodziło im znalezienie odpowiednich informacji, materiałów na dany temat i ich selekcjonowanie oraz jak wyglądał proces przygotowywania się podopiecznych do prezentacji efektów działań, a także jakie wyciągnęli wnioski z uczestnictwa w tworzeniu i przedstawianiu swoich dzieł. Na podstawie tychże wiadomości nauczyciel koordynujący może częściowo stwierdzić jakie kompetencje nabyli uczniowie w trakcie realizacji własnych wytworów.

4. WNIOSKI Z REALIZACJI PROJEKTU

Można wywnioskować, że zaproponowany projekt edukacyjny przyczyni się w jakimś stopniu do kształtowania kompetencji uczniów w zakresie bezpiecznego korzystania z Internetu, jednakże aby mógł w pełni wpłynąć na wzrost wiedzy i umiejętności podopiecznych musiałby być przeprowadzany systematycznie, w niewielkich odstępach czasowych tak aby jego uczestnicy mogli powrócić do pewnych zagadnień i sobie je przypominać, a

także utrwalac̄ pozyskane informacje w celu długotrwałego ich zapamię̄tania. Warto zastanowić się także nad wprowadzaniem zajęć profilaktycznych, wychowawczych poświęconych tematyce odpowiedniego wykorzystania zasobów internetowych do wszystkich klasach, gdyż brak znajomości zagrożeń występujących w świecie wirtualnym oraz sposobów im przeciwdziałania może spowodować podejmowanie przez uczniów działań ryzykownych przynoszących szkodę zarówno danej osobie, jak i innym użytkownikom globalnej sieci.

Uważam, że każdy nauczyciel powinien poświęcić dużo uwagi edukacji medialnej i starać się uwrażliwiać swoich podopiecznych na problemy mogące się pojawić w sieci. W dzisiejszych czasach większość młodych osób posiada dostęp do nowoczesnych technologii i wykorzystuje je w dowolnym miejscu oraz czasie, dlatego też kompetencje z zakresu odpowiedzialnego poruszania się po Internecie są niezbędne i umożliwiają uniknięcie wielu niebezpiecznych sytuacji. Należy również zaznaczyć, że im większa będzie świadomość uczniów związana z zagrożeniami pojawiającymi się w sieci, metodami radzenia sobie z nimi oraz zasadami właściwego zachowywania się i komunikowania w Internecie, tym bardziej poczują się pewniej i bezpieczniej w świecie wirtualnym oraz częściej zdecydują się na podejmowanie racjonalnych działań. Dodatkowo, w przypadku, gdy młodzi ludzie będą znali konsekwencje negatywnych działań w globalnej sieci mogą ograniczyć przyjmowanie postawy agresywnej w Internecie. Trzeba jednak liczyć się z tym, że nie zawsze posiadanie odpowiednich kompetencji niezbędnych do bezpiecznego korzystania z sieci jest wystarczające do tego, aby jednostka dążyła do uniknięcia podejmowania zachowań ryzykownych.

5. BIBLIOGRAFIA

- Abramczuk K. (2019). *Doświadczane ryzyko i poczucie bezpieczeństwa w Internecie*, [w:] J. Pyżalski, A. Zdrodowska, Ł. Tomczyk, K. Abramczuk (red.). *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*. Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2019.
- Andrzejewska A. (2013). Rola nauczyciela w ochronie dzieci i młodzieży przed zagrożeniami cyberprzestrzeni, *Rozprawy Społeczne*, t. 7, nr 2.
- Dubis M., Lichaczewski H. (2019). *Edukacja dla bezpieczeństwa w cyberprzestrzeni- wyzwania i zagrożenia*, [w:] M. Kozielska (red.). *Edukacja dla bezpieczeństwa*, nr 1, Wyższa Szkoła Bezpieczeństwa, Poznań, 2019.
- Forma P. (2007). Internet w wychowaniu- szanse i zagrożenia. *Zeszyty Naukowe Państwowej Wyższej Szkoły Zawodowej im. Witelona w Legnicy*, nr 2.
- Kirwil L. (2011). *Polskie dzieci w Internecie. Zagrożenia i bezpieczeństwo-część 2. Częściowy raport z badań EU Kids Online przeprowadzonych wśród dzieci w wieku 9-16 lat i ich rodziców*. Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej, Warszawa.
- Knol K., Pyżalski J. (2011). Mobbing elektroniczny: analiza rozwiązań profilaktycznych i interwencyjnych. *Dziecko Krzywdzone. Teoria, badania, praktyka*, vol. 10, nr 1.
- Papier M. (2017). Aspekty edukacyjny i komunikacyjny wykorzystania Internetu przez młode pokolenie. *Lubelski Rocznik Pedagogiczny*, t. 36, nr 4.

- Pręgowski M. P. (2012). *Zarys aksjologii Internetu. Netykieta jako system norm i wartości sieci*. Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń.
- Pyżalski J. (2012). *Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży*. Wydawnictwo Impuls, Kraków.
- Pyżalski J. (2019). *Elektroniczna przemoc rówieśnicza (cyberprzemoc)*, [w:] J. Pyżalski, A. Zdrodowska, Ł. Tomczyk, K. Abramczuk (red.). *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*. Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2019.
- Rywczyńska A., Wójcik Sz. (2018). *Bezpieczeństwo dzieci i młodzieży online. Kompendium dla rodziców i profesjonalistów*. Polskie Centrum Programu Safer Internet, Warszawa.
- Strykowski W., Kąkolewicz M., Ubermanowicz S. (2008). Kompetencje nauczycieli edukacji medialnej, *Neodidagmata*, nr 29/30.
- Tomczyk Ł. (2019). *Problematyczne Użytkowanie Internetu (PUI)*, [w:] J. Pyżalski, A. Zdrodowska, Ł. Tomczyk, K. Abramczuk (red.). *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*. Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań, 2019.
- Walter N. (2012). Obszary edukacyjnych zastosowań Internetu. *Studia Edukacyjne*, nr 23.

6. ZAŁĄCZNIKI

Załącznik nr 1

INSTRUKCJA PRACY NAD PROJEKTEM

Drogi uczniu/Droga uczennico,

Hasło przewodnie zaproponowanego projektu to "Młodzi tubylcy w sieci". W trakcie realizacji tego programu zdobędziecie lub pogłębicie wiedzę na temat zagrożeń występujących w Internecie oraz sposobów reagowania na nie. Co więcej, utrwalicie sobie zasady zachowywania się i porozumiewania obowiązujące w świecie wirtualnym.

Każda z klas będzie wykonywała następujące zadania:

- a) VI- tworzenie gazetki informacyjnej na temat "Netykieta, czyli kodeks wirtualnego tubylca",
 - b) VII- przygotowanie poradnika multimedialnego o nazwie "Ukryte pułapki w sieci. Jak się od nich uwolnić".
- Podzielcie się na grupy i wybierzcie osobę, która zostanie Waszym liderem. Do jego zadań należeć będzie m.in. kierowanie pracą zespołu, przedstawienie sprawozdań z poszczególnych etapów tworzenia prac i stały kontakt z nauczycielem koordynatorem. Lider pełni odpowiedzialną funkcję, dlatego też ważne jest, abyście rozsądnie podjęli decyzję. Następnie, dokonajcie wyboru tematyki/aktywności:

- klasa VI- poczta elektroniczna, portale społecznościowe, komunikatory, fora dyskusyjne, blogi internetowe,
- klasa VII- cyberprzemoc, niebezpieczne kontakty z nieznanymi, niepożądane treści w Internecie, uzależnienie od Internetu, zagrożenie prywatności (m.in. wirusy).

Waszym zadaniem będzie wyszukanie, zbieranie i selekcjonowanie najważniejszych informacji na wybrany temat. Dodatkowo, klasa VII musi wyszukać najciekawsze zdjęcia/obrazki związane z konkretnymi zagrożeniami w sieci oraz aktywności, w których można spotkać tego typu ryzyko, a także stworzyć filmiki przedstawiające właściwe reakcje ofiary na dane niebezpieczeństwo występujące w Internecie. Uzyskane materiały pomogą Wam przy realizowaniu własnych prac. Postarajcie się, aby wszyscy członkowie zespołu mieli sprawiedliwie przydzielone zadania.

W trakcie wykonywania swoich prac będziecie mogli skorzystać z konsultacji nauczyciela koordynującego we wtorek o godz. 12.30-13.15 (klasa VI) i w środę o godz. 13.25-14.10 (klasa VII) w sali nr 2.

Po zrealizowaniu poszczególnych etapów projektu złożcie osobiście lub prześlijcie mailowo do koordynatora projektu sprawozdanie, w którym zawrzecie: temat projektu, nazwiska i imiona członków zespołu, nazwisko i imię nauczyciela, cel projektu, sposób prezentacji, krótki opis podjętych działań, informację (co udało Wam się zrealizować, jak każdy z Was angażował się w projekt, jakie trudności napotkaliście w trakcie wykonywania prac), źródła pozyskanych informacji oraz zdjęcia/ filmy/ inne materiały wytworzone lub potrzebne do realizacji programu.

Praca nad projektem będzie trwała 5 miesięcy (luty-czerwiec 2021) i zakończy się organizacją happeningu szkolnego pt. "Stwórzmy bezpieczny Internet". W ramach wydarzenia musicie zaprosić uczniów klas IV-V, rodziców i nauczycieli na uroczystość, zaprezentować przygotowany wcześniej projekt (nie dłużej niż 10-12 minut), wykonać piosenkę, przeprowadzić wywiad z policjantem i szkoleniowcem oraz zorganizować konkurs wiedzy na temat zagrożeń, zasad bezpieczeństwa i dobrego zachowania się w Internecie.

Pamiętajcie, aby w trakcie prezentacji lider zespołu krótko opisał przebieg przygotowywania prac (podział zadań w grupach, wybór źródeł informacji, współpracy między członkami itd.). Powinniście się skupić na przedstawieniu pracy własnymi słowami, a nie przeczytaniu informacji umieszczonych na stworzonych projektach.

Wasze dzieła oceniane będą według następujących kryteriów:

1. Efekt końcowy projektu
 - zgodność z tematem projektu 0-3 pkt.
 - uwzględnianie istotnych, ciekawych informacji 0-3 pkt.
 - poprawność językowa 0-3 pkt.
 - staranność i estetyka projektu 0-3 pkt.
 - kreatywność i pomysłowość 0-3 pkt.
2. Sprawozdanie z realizacji projektu
 - stopień realizacji zamierzonych działań 0-3 pkt.
 - właściwe redagowanie informacji zawartej w opisie działań projektowych 0-3 pkt.
 - korzystanie z różnych źródeł informacji 0-3 pkt.
 - zamieszczanie wszystkich wymaganych elementów 0-3 pkt.
 - atrakcyjność materiałów zawartych w dokumentacji projektu 0-3 pkt.
3. Wkład ucznia w realizację projektu
 - zaangażowanie w projekt 0-3 pkt.
 - udział w organizowaniu prac projektowych (wybór tematu, planowanie działań) 0-3 pkt.
 - udział w praktycznym wykonaniu prac 0-3 pkt.
 - umiejętność współpracy i wzajemnej pomocy 0-3 pkt.
 - realizowanie zadań związanych z pełnioną rolą 0-3 pkt.
 - terminowość wykonania zadania 0-3 pkt.
4. Prezentacja efektów pracy
 - wypowiedzi (bogate słownictwo, błędy językowe) 0-3 pkt.
 - sposób prezentacji projektów (atrakcyjność dla odbiorców) 0-3 pkt.
 - stopień przygotowania do prezentacji 0-3 pkt.
 - udzielanie poprawnych odpowiedzi na pytania dotyczące pracy 0-3 pkt.
5. Samoocena 0-6 pkt.
6. Ocena innych członków grupy 0-6 pkt.

Za wykonanie projektu możecie otrzymać maksymalnie 72 punkty.

Liczba punktów	Ocena
72-69	celująca
68-58	bardzo dobra
57-46	dobra
45-21	dostateczna
20-13	dopuszczająca
12-0	niedostateczna

Załącznik nr 2

.....
miejsowość

.....
data

KONTRAKT MIĘDZY ZESPOŁEM A OPIEKUNEM PROJEKTU

Umowę zawarto w dniu..... między:

nauczycielem koordynującym projekt.....

a uczniami.....

Dotyczy samodzielnej, terminowej i twórczej pracy nad realizacją projektu edukacyjnego na te-
mat:.....

Czas realizacji projektu.....

Termin prezentacji projektu.....

.....
Podpis nauczyciela koordynującego

.....
.....
.....
.....
.....
Podpisy członków zespołu

Załącznik nr 3

SPRAWOZDANIE Z REALIZACJI PROJEKTU

1. Temat projektu.
2. Nazwisko i imię koordynatora projektu.
3. Nazwiska i imiona autorów projektu.
4. Cele projektu.
5. Sposób prezentacji.
6. Opis efektów pracy zespołu- przedstawienie podjętych działań zmierzających do realizacji celów.
7. Ewaluacja:
 - a) co udało nam się zrealizować?
 - b) jak członkowie grupy angażowali się w pracę?
 - c) jakie trudności napotkały nas podczas realizacji poszczególnych etapów projektu?
8. Źródła pozyskanych informacji.
9. Dokumentacja projektu.
 - a) Wytwory projektu- zdjęcia, filmy.
 - b) Załączniki.

Załącznik nr 4

ANKIETA

Drogi uczniu/ Droga uczennico,

Proszę o wypełnienie ankiety, która na celu poznanie Twojej opinii związanej z pracą nad projektem edukacyjnym "Młodzi tubylcy w sieci". Z góry dziękuje.

1. Jaka była tematyka projektu?

a) ciekawa

b) poszerzająca moją wiedzę i umiejętności

- c) mało interesująca
 2. Który z etapów pracy nad projektem sprawił Ci największą trudność?
 a) wybór tematu projektu
 c) poszukiwanie, selekcjonowanie informacji
 e) sporządzanie sprawozdań
 g) żaden
 d) zbyt trudna
 b) podział na grupy i przydzielenie zadań osobom w grupie
 d) tworzenie własnych prac tematycznych
 f) organizacja happeningu szkolnego
3. Który z etapów pracy nad projektem najbardziej Ci się podobał?
 a) wybór tematu projektu
 c) poszukiwanie i selekcjonowanie informacji
 e) sporządzanie sprawozdań
 g) żaden
 b) podział na grupy i przydzielenie zadań osobom w grupie
 d) tworzenie własnych prac tematycznych
 f) organizacja happeningu szkolnego
4. Jaka atmosfera panowała w zespole podczas pracy nad projektem?
 a) miła, przyjemna
 b) niesprzyjająca
 Jeśli niesprzyjająca, to dlaczego?.....
5. Co Ci się podobało u nauczyciela koordynującego?

6. Co Ci się nie podobało u nauczyciela koordynującego?

7. Czy zmieniłbyś/zmieniłabyś coś w organizacji projektu?
 a) tak
 b) nie
 Jeśli tak, to co?.....
8. W jakim stopniu zwiększyła się Twoja wiedza i rozwinęły umiejętności z zakresu bezpiecznego korzystania z Internetu? Oceń w skali od 1 do 5.

Załącznik nr 5

ANKIETA

Drogi uczniu/ Droga uczennico,

Uprzejmie proszę o odpowiedzi na pytania dotyczące niebezpieczeństw pojawiających się w Internecie oraz sposobów poradzenia sobie z nimi. Ankieta ma na celu określenie wiedzy uczniów, w związku z realizowanym projektem edukacyjnym "Młodzi tubylcy w sieci".

1. Jak słyszysz niebezpieczeństwo w Internecie to, jaka pierwsza myśl przychodzi Ci do głowy?

2. Czy wiesz, czym jest cyberprzemoc?
 a) tak
 b) nie mam zdania
 c) nie
 Jeśli tak, to wymień jej rodzaje.....
3. Jeśli zetknąłbyś/zetknęłabyś się z cyberprzemocą, to jak byś zareagował?

4. Wyobraź sobie, że Twój kolega/koleżanka spotyka się z agresją w Internecie. Jak zachowałbyś/zachowałabyś się w takiej sytuacji?

5. Jak myślisz, do czego może doprowadzić przemoc w sieci?

6. Czy wiesz, co to jest grooming?

- a) tak
- b) nie mam zdania
- c) nie

7. Jak zareagowałbyś/zareagowałabyś w przypadku, gdyby nowo poznana osoba w Internecie zaproponowała Ci spotkanie twarzą w twarz?

- a) zgodziłbym / zgodziłabym się na spotkanie bez poinformowania rodziców
- b) zgodziłbym/ zgodziłabym się, ale po wcześniejszym poinformowaniu rodziców
- c) nie wiem
- d) nie zgodziłbym/ nie zgodziłabym się

8. Jakie niedozwolone, szkodliwe informacje, treści można znaleźć w Internecie?

9. Jak postąpiłbyś/postąpiłabyś w przypadku gdybyś zauważył/zauważyła takie informacje, treści w Internecie?

10. Jak oceniasz swoją wiedzę na temat poniższych zagrożeń związanych z naruszaniem prywatności? Wstaw "X" we właściwe pole.

	Brak wiedzy	Minimalna wiedza	Umiarkowana wiedza	Duża wiedza	Bardzo duża wiedza
Włamania sieciowe					
Złośliwe oprogramowanie					
Nielegalne pozyskiwanie danych osobowych					
Wyłudzenie informacji, haseł					
Śledzenie czyjejś aktywności w sieci					

11. W jakim stopniu znane Ci są następujące działania?. Wstaw "X" we właściwe pole.

	Brak znajomości	Minimalna znajomość	Umiarkowana znajomość	Duża znajomość	Bardzo duża znajomość
Ustawienie prywatności na portalach społecznościowych, komunikatorach					
Niepodawanie i nieudostępnianie swoich danych osobowych					
Używanie właściwych haseł					
Blokowanie niepożądanych wiadomości, kontaktów					
Właściwe zabezpieczenie komputerów, telefonów komórkowych					

12. Po czym poznać, że osoba jest uzależniona od Internetu?

13. Jakie są skutki nadmiernego korzystania z Internetu?

14. Jakie znasz zasady zachowywania się i komunikowania w Internecie?

15. Jakie mogą być konsekwencje naruszenia zasad właściwego postępowania w sieci?

16. Czy znasz jakieś strony internetowe/organizacje udzielające pomocy w przypadku pojawienia się zagrożenia w Internecie?

a) tak

b) nie

Jeśli tak, to jakie?.....

Dziękuję za wypełnienie ankiety.

Załącznik nr 6

KARTA SAMOOCENY UCZNIĄ

Nazwisko i imię ucznia.....

Temat projektu.....

Lp.	Elementy samooceny	Ocena w skali od 0 do 6
1	Udział w wyborze tematu pracy	
2	Udział w planowaniu pracy grupy	
3	Udział we wszystkich zorganizowanych spotkaniach zespołu	
4	Zrealizowanie przydzielonych zadań	
5	Terminowość wykonywanych zadań	
6	Zaangażowanie w pracę zespołu	
7	Współpraca z pozostałymi członkami grupy	
8	Pomoc innym osobom z zespołu w przypadku wystąpienia trudności	
9	Suma punktów	
10	Moja praca zasługuje na ocenę:	
11	Dzięki pracy nad projektem nauczyłem/nauczyłam się:	

data.....

podpis ucznia.....

Załącznik nr 7**KARTA OCENY KOLEŻEŃSKIEJ UCZNIA REALIZUJĄCEGO PROJEKT**

Nazwisko i imię ucznia ocenianego.....

Temat projektu.....

Lp.	Elementy oceny	Ocena w skali od 0 do 6
1	Brał/brała udział w wyborze tematu pracy	
2	Brał/brała udział w planowaniu pracy grupy	
3	Brał/brała udział we wszystkich zorganizowanych spotkaniach zespołu	
4	Zrealizował/zrealizowała wszystkie przydzielone zadania	
5	Swoje zadania wykonywał/wykonywała terminowo	
6	Angażował/angażowała się w pracę zespołu	
7	Starał/starła się współpracować z pozostałymi członkami grupy	
8	W przypadku wystąpienia trudności pomagał/pomagała innym osobom z zespołu	
9	Suma punktów	
10	Praca kolegi/koleżanki zasługuje na ocenę:	
11	Dzięki pracy nad projektem nauczyłem/nauczyłam się od kolegi/koleżanki:	

data.....

podpis ucznia oceniającego.....

Załącznik nr 8**KWESTIONARIUSZ OCENY PROJEKTU**

Temat projektu.....

Termin prezentacji.....

Nazwiska i imiona autorów projektu.....

Etap projektu	Kryterium	Liczba punktów		
Efekt końcowy projektu	zgodność z tematem projektu			
	uwzględnianie istotnych, ciekawych informacji			
	poprawność językowa			
	staranność i estetyka projektu			
	kreatywność i pomysłowość			
		Etap 1	Etap 2	Etap 3
Sprawozdanie z realizacji projektu	stopień realizacji zamierzonych działań			
	właściwe redagowanie informacji zawartej w opisie działań projektowych			

	korzystanie z różnych źródeł informacji						
	zamieszczenie wszystkich wymaganych elementów						
	atrakcyjność materiałów zawartych w dokumentacji projektu						
	ogólna ocena						
		Dla konkretnego ucznia					
		1	2	3	4	5	6
Wkład ucznia w realizację projektu	zaangażowanie w projekt						
	udział w organizowaniu prac projektowych (wybór tematu, planowanie działań)						
	udział w praktycznym wykonaniu prac						
	umiejętność współpracy i wzajemnej pomocy						
	realizowanie zadań związanych z pełnioną rolą						
	terminowość wykonania zadań						
Prezentacja efektów pracy	wypowiedzi (bogate słownictwo, błędy językowe)						
	sposób prezentacji projektu (atrakcyjność dla odbiorców)						
	stopień przygotowania do prezentacji						
	udzielanie poprawnych odpowiedzi na pytania dotyczące pracy						
Suma punktów							

Zasady oceniania

Za każde kryterium można zdobyć od 0 do 3 punktów.

Do ogólnej oceny wliczana jest także samoocena ucznia oraz ocena jego pracy przez innych członków zespołu. Uwzględniając średnią arytmetyczną liczby punktów uzyskanych przez wypełnienie kart uczestnik projektu może uzyskać następujące wyniki:

- samoocena- 0-6 pkt.
- ocena innych członków grupy- 0-6 pkt.

Za wykonanie projektu uczeń może otrzymać maksymalnie 72 punkty.

Propozycja oceny:

Liczba punktów	Ocena
72-69	celująca
68-58	bardzo dobra
57-46	dobra
45-21	dostateczna
20-13	dopuszczająca
12-0	niedostateczna