

Marcin Grudzień • Maciej Sopyło

Bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z zasobów sieci

Internet a prawa autorskie



Marcin Grudzień • Maciej Sopyło

Bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z zasobów sieci

Internet a prawa autorskie

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Warszawa 2020

Konsultacja merytoryczna
Wydział Rozwoju Kompetencji Kluczowych
Agnieszka Jaworska

Redakcja i korekta
Elżbieta Gorazińska

Projekt okładki, layout
redakcja techniczna i skład
Wojciech Romerowicz

Fotografie: © olly18/Bank zdjęć Photogenica

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Warszawa 2020
Wydanie I

ISBN 978-83-66047-82-2

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji
Creative Commons Uznanie Autorstwa – Użycie Niekommercyjne (CC BY-NC)

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
tel. 22 345 37 00
www.ore.edu.pl

Spis treści

Wstęp	7
Rozdział I. Czym jest internet dla młodych ludzi?	11
Wprowadzenie	13
1. Część główna	
Korzystanie z internetu przez dzieci i młodzież – co wiedzą o tym dorośli?	15
1.1. Czas spędzany w sieci przez dzieci i młodzież	15
1.2. Urządzenia wykorzystywane do łączenia się z siecią. Internet rzeczy	16
1.3. PUI – problematyczne użytkowanie internetu. Czy to już uzależnienie?	7
1.4. Fonoholizm	19
1.5. Czego używają w sieci dzieci i młodzież? Czym jest TikTok?	20
1.6. Młodzi aktywni w sieci	22
1.7. Kompetencje dzieci i młodzieży w sieci	22
1.8. Jak kompetencje dorosłych wypadają na tle umiejętności młodych? Co z tego wynika dla bezpiecznego wykorzystywania zasobów sieci?	24
1.9. Co (więcej) mogą robić nauczyciele? Wnioski i rekomendacje	26
2. Spis zasobów internetowych	29
3. Przykładowe scenariusze zajęć w szkole podstawowej: klasy IV–VIII	31
Scenariusz 1 <i>Co robię w sieci?</i>	31
Scenariusz 2 <i>Rozwijam się w sieci – rysowanie</i>	33
Scenariusz 3 <i>Nowe technologie w praktyce – robię gify</i>	36
4. Przykładowe scenariusze zajęć w szkole ponadpodstawowej	39
Scenariusz 1 <i>Przyjrzyj się, z czego korzystasz w sieci</i>	39
Scenariusz 2 <i>Internet służy głównie do rozrywki – debata oksfordzka</i>	42
Scenariusz 3 <i>Twórcza strona internetu – budujemy stronę www</i>	45
Rozdział II. Prawo autorskie w realiach szkolnych. Wolne zasoby i licencje jako alternatywa dla prawa autorskiego	49
Wprowadzenie	51
1. Część główna	
Prawo autorskie – co warto wiedzieć, żeby odpowiedzialnie i bezpiecznie korzystać z e-zasobów?	53
1.1. Prawa autorskie osobiste i majątkowe w szkole	53
1.2. Dozwolony użytek w edukacji	56
1.3. Dozwolony użytek w edukacji a przestrzeń internetu	56
1.4. Praktyczne zastosowanie dozwolonego użytku w edukacji	58
1.5. Korzystanie z cudzych zasobów. Plagiat i granice cytatu z perspektywy edukacji	60
1.6. Otwarte zasoby edukacyjne	63
1.7. Przegląd zasobów wykorzystywanych w procesie nauczania – uczenia się	64

2. Spis zasobów internetowych.....	67
3. Przykładowe scenariusze zajęć w szkole podstawowej: klasy IV – VIII.....	69
Scenariusz 1 <i>Czym są prawa autorskie?</i>	69
Scenariusz 2 <i>Ja w sieci a prawa autorskie</i>	71
Scenariusz 3 <i>Kto ma prawa autorskie?</i>	73
4. Przykładowe scenariusze zajęć dla szkoły ponadpodstawowej	75
Scenariusz 1 <i>Każdy może być autorem utworu</i>	75
Scenariusz 2 <i>Każdy jest autorem i ma swoje prawa</i>	77
Scenariusz 3 <i>Co mi wolno, a czego nie?</i>	78

Rozdział III. Młodzi bezpieczni w sieci i aktualne zagrożenia społeczne83

1. Wprowadzenie	
Część główna Ja – informacja. Ja – inni użytkownicy internetu	87
1.1. Ja – informacja	87
1.1.1. Czym jest <i>fake news</i> ?	88
1.1.2. Jak rozpoznać <i>fake newsa</i> ?	
Kilka praktycznych pytań do wykorzystania w pracy z uczniami	89
1.1.3. Narzędzia do weryfikacji <i>fake newsów</i>	90
1.1.4. Kto walczy z <i>fake newsami</i> ?	91
1.1.5. Weryfikacja internetowej plotki i propagandy	92
1.1.6. Ranking wiarygodności źródeł w internecie	96
1.2. Ja – inni użytkownicy internetu.....	97
1.2.1. Hejt i mowa nienawiści	97
1.2.2. Hejt a mowa nienawiści.	
Jak ułatwić uczniom rozróżnianie tych pojęć?	99
1.2.3. Hejt a wolność słowa	100
1.2.4. Pornografia	103
1.2.5. Seksting	105
1.2.6. Uwodzenie w sieci i sekstortion.....	107
1.3. Ja – aktywny użytkownik internetu.....	108
1.3.1. <i>Deep web</i> – zasoby głębokiego internetu	108
1.3.2. Bańka filtrująca, czyli zamknięci w informacyjnym kokonie	110
1.3.3. Cyfrowy ślad i profilowanie w internecie.....	113
1.3.4. Świadome zarządzanie danymi pozostawionymi w internecie	114
1.3.5. Jak dbać o dane i wizerunek – dekalog internauty.....	116
1.3.6. Trzy poziomy ochrony danych	
i świadomego kształtowania wizerunku.	
Narzędzia do pracy z uczniami	116
2. Spis zasobów internetowych.....	119
3. Przykładowe scenariusze zajęć w szkole podstawowej: klasy IV–VIII.....	123
Scenariusz 1 <i>Nasze dane w sieci</i>	123
Scenariusz 2 <i>Hejt. Co mogę zrobić?</i>	125
Scenariusz 3 <i>Mój wizerunek a zasoby dostępne w sieci</i>	128

4. Przykładowe scenariusze zajęć dla szkoły ponadpodstawowej	131
Scenariusz 1 <i>Poznaj fake newsa</i>	131
Scenariusz 2 <i>Hejt i mowa nienawiści.</i>	
<i>Czym się różni i jak można na nie reagować?</i>	133
Scenariusz 3 <i>Moje dane w sieci</i>	136

Bibliografia	139
---------------------------	------------

Załącznik

Podstawa programowa scenariuszy zajęć	143
--	------------

O autorach	161
-------------------------	------------



Publikacja *Bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z zasobów sieci. Internet a prawa autorskie* została przygotowana z myślą o nauczycielach drugiego etapu kształcenia (klasy IV–VIII szkół podstawowych) oraz nauczycielach trzeciego etapu edukacyjnego (szkoły ponadpodstawowe). Praca jest efektem doświadczeń praktyków – kilku tysięcy godzin dydaktycznych zrealizowanych przez autorów podczas szkolenia rad pedagogicznych, zewnętrznych kursów dla nauczycieli, warsztatów z uczniami oraz spotkań i zajęć z rodzicami.

Ponieważ dziś różnego rodzaju działania w szkole trudno już sobie wyobrazić bez internetu – z jego zasobów oraz zdobywszy najnowszych technologii korzystają zarówno nauczyciele podczas lekcji oraz innych aktywności, jak i uczniowie, dla których używanie sieci jest naturalnym elementem codziennego funkcjonowania.

Łatwy dostęp do źródeł internetowych nie oznacza jednak, że sięganie po nie zawsze odbywa się bezpiecznie i odpowiedzialnie. A ponieważ świat wirtualny jest dynamiczny – zmienia się i potrafi zaskakiwać – dlatego autorzy niniejszej pracy nie tylko gromadzą bieżącą wiedzę na ten temat, ale wskazują również sposoby i źródła jej aktualizowania. Twórcy materiału przede wszystkim koncentrują się na zasadach niezagrażającego ryzykiem korzystania z zasobów, popularyzując rozwiązania, które okazały się skuteczne – a zatem warto je wdrażać w działaniach edukacyjnych i wychowawczych.

Z uwagi na powyższe uwarunkowania jako naczelny cel publikacji autorzy przyjęli podwyższenie kompetencji nauczycieli w zakresie bezpiecznego, zgodnego z prawem i odpowiedzialnego wykorzystywania materiałów edukacyjnych i innych zasobów dostępnych w internecie. W rozdziale pierwszym został opisany sposób, w jaki dzieci i młodzież eksplorują internet, oraz konsekwencje ich aktywności dla bezpieczeństwa internautów. Autorzy proponują wiele poznanych i sprawdzonych w szkolnej praktyce działań, które mogą podejmować nauczyciele w celu sprawnego, godnego zaufania i pozbawionego ryzyka posługiwania się przez uczniów zasobami sieci. Drugi rozdział poświęcony jest prawnym aspektom korzystania z własności intelektualnej – kwestiom praw autorskich oraz dozwolonego w edukacji użytku dzieła chronionego. Na przykładach szkolnych sytuacji i pytań, które często padają podczas szkolenia nauczycieli, autorzy informują, z których zasobów i w jaki sposób wolno bezpłatnie korzystać w szkole, które działania wymagają licencji, a które są naruszeniem prawa i narażają szkołę na roszczenia ze strony właścicieli praw autorskich. Rozdział trzeci dotyczy kwestii wyszukiwania w sieci zasobów

i informacji, weryfikowania źródeł, dzielenia się danymi o sobie – a więc budowania własnego wizerunku – a także zagrożeń związanych z relacjami między użytkownikami sieci: hejtu, mowy nienawiści, sekstingu, uwodzenia w sieci.

Kolejnym celem, jaki postawili sobie autorzy, jest zwiększenie umiejętności prowadzenia zajęć z użyciem zasobów internetowych oraz wykorzystywania ich w procesie edukacji. Dlatego elementem każdego rozdziału są scenariusze lekcji dla uczniów drugiego i trzeciego etapu edukacyjnego, gotowe do zaadaptowania w pracy z klasą. Każdy rozdział uzupełniony jest ponadto spisem źródeł i linków przydatnych podczas zajęć z uczniami i ich opiekunami, które w różnym zakresie mogą być wykorzystane w szkole. Także w częściach głównych każdego z rozdziałów zostały umieszczone liczne praktyczne wskazówki informujące, jak zastosować prezentowaną wiedzę w pracy z uczniami, aby efektywnie budować ich kompetencje medialne i cyfrowe.

Celem równie istotnym jak poprzednie jest dla autorów wzmocnienie motywacji nauczycieli do korzystania z zasobów sieci. Zachęcają więc do eksplorowania internetu oraz ułatwiania sobie pracy poprzez wykorzystywanie jego zasobów nawet wtedy, gdy nowe technologie nie są domeną nauczycieli i nie czują się w nich pewnie. Autorzy pokazują, jak bezpiecznie poznawać cyfrowy świat uczniów i tworzyć z nimi tego rodzaju relacje, po to by lepiej ich wspierać, ale także dlatego, by podczas lekcji trafniej dobierać bliskie młodemu pokoleniu przykłady działań, a proces edukacyjny czynić skuteczniejszym.

Publikacja stanowi logiczną całość, ale można też sięgać do jej wybranych fragmentów. Scenariusze zostały przyporządkowane do etapów kształcenia i połączone z obowiązującą podstawą programową tak, by maksymalnie ułatwić korzystanie z nich:

- Drugi etap kształcenia: *Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej*, Dz.U. 2017, poz. 356.
- Trzeci etap kształcenia: *Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia*, Dz.U. 2018, poz. 467.

W częściach teoretycznych poszczególnych rozdziałów nie został wprowadzony podział na etapy kształcenia, ponieważ treść tych rozdziałów jest na tyle uniwersalna, iż warto się z nią zapoznać niezależnie od dotyczącego nauczyciela etapu edukacji.

Autorzy konstatują, że uczniowie sięgają po zasoby sieci, będąc w różnym wieku – a zatem to nauczyciele najlepiej wiedzą, czy nadszedł już właściwy moment, by porozmawiać

z nimi na dany temat. Uważają, że aby świadomie podjąć taką decyzję, dobrze jest poznać całą proponowaną w publikacji problematykę. W ocenie autorów nauczyciele klas IV–VIII szkół podstawowych, mając ambicję właściwego projektowania zajęć profilaktycznych, powinni dysponować wiedzą na temat korzystania z internetu przez młodzież starszą od ich uczniów. Z kolei nauczycielom szkół ponadpodstawowych znajomość wcześniejszych zachowań uczniów w sieci pomoże zrozumieć sytuacje, z którymi spotykają się obecnie.

Udanej lektury i powodzenia podczas zajęć!

Marcin Grudzień i Maciej Sopyło
Kooperatywa Treńska

Rozdział I Czym jest internet dla młodych ludzi?



Wprowadzenie



-
- Zaczyna się – pomyślała Alicja, wstając rano z łóżka w pierwszym dniu zajęć po wakacyjnej przerwie. I choć już w sierpniu w szkole bywała regularnie, a w lipcu także się w niej pojawiała, to pierwszy dzień lekcji oznacza, że nowy rok szkolny rozpoczyna się na dobre. Przyniesienie, śniadanie, kawa i w drogę. Do szkoły ma tylko kilkaset metrów. Pierwszych uczniów i uczennice spotyka, jak zwykle, już w drodze. Wychylają się zza rogów budynków, idą pojedynczo lub parami. Najmłodszych prowadzą rodzice. Jedni od razu krzyczą do niej: dzień dobry, inni – dopiero gdy usłyszą jej głos.
 - Bo nosy mają w komórkach – myśli. – Nawet wielu z tych, którzy maszerują we dwójkę czy trójkę, rozmawiając z kolegami, jeździ palcem po ekranie.
 - Alicja wchodzi do szkoły. Jest zdecydowanie głośniejsza niż w sierpniu.
 - Ale nie tak głośno jak kilka lat temu – porównuje. – Sporo uczniów siedzi pod ścianami. Z komórkami w rękach.
 - Co oni tam robią, z czego korzystają? – pyta samą siebie.
-

No właśnie! Co ci młodzi robią w sieci? To pytanie zadają sobie rodzice, nauczyciele, dyrektorzy szkół. Pytają jednak różnie – niektórzy z irytacją, z góry zakładając, że znają odpowiedź:

– Młodzi w sieci tracą czas!

Inni być może są ciekawi, ale nie szukają odpowiedzi. Niewielu też pyta naprawdę, to znaczy po to, aby się dowiedzieć.

Tymczasem od odpowiedzi na to pytanie zależy następna kwestia. Co dorośli mogą i powinni z tym zrobić? Pozwalać i wspierać? Kontrolować? Zakazywać? A może pokazywać, jak wykorzystać sieć do własnego rozwoju? Czyj to obowiązek – rodziców czy nauczycieli? Czy szkoła ma ustalać jakieś zasady używania na jej terenie urządzeń ekranowych?

Nauczyciele powinni zatem zadać sobie kilka fundamentalnych pytań:

- Czy pytamy swoich uczniów, co robią w sieci?
- Jak często to robimy?
- Czy na pewno rozumiemy odpowiedzi, których udzielają?
- Czy próbujemy zanotować np. nazwę gry, w którą grają, a potem sprawdzamy, na czym ona polega?
- Co może nam dać wiedza o aktywności uczniów w internecie?
- O co dokładnie należy ich pytać?

Na pytanie kierowane do nauczycieli, jak dzieci i młodzież korzystają z internetu, wielu z nich odpowie:

– Za długo i za często!

Ale co to znaczy? Czy czas powinien być kluczowym czynnikiem analizowania obecności dzieci i młodzieży w sieci i oraz szufladkowania ich zachowań jako zdrowych czy właściwych lub niezdrowych czy problematycznych? A może równie ważne jest przyjrzenie się, co dzieci i młodzież w internecie robią? Z jakich zasobów korzystają? Jakie kompetencje wykorzystują i rozwijają w sieci?

O tym, jak dzieci i młodzież eksplorują internet, wiemy już całkiem sporo z badań naukowych. W niniejszym rozdziale pokrótce zostaną przedstawione wyniki sondaży – w formie konfrontacji danych z wyobrażeniem dorosłych na ten temat. Pomocne w tym zestawieniu okazały się raporty, m.in. Gemius/PBI, GUS czy CBOS oraz wyniki badań poświęconych zachowaniom dzieci i młodzieży w sieci, prowadzonych m.in. przez Naukową i Akademicką Sieć Komputerową (NASK), Jacka Pyżalskiego, Fundację Dajemy Dzieciom Siłę, Fundację Dbam o Mój Z@sięg, a także towarzyszące im badania osób dorosłych np. raport NASK *Rodzice nastolatków 3.0* czy wyniki badania nauczycieli opracowane pod red. Marleny Plebańskiej. Na koniec rozdziału autorzy przewidzieli wnioski wynikające z tej wiedzy dla bezpiecznego wykorzystywania zasobów sieci.

Nauczyciel, czytając publikację dalej:

- dowie się, co dzieci i młodzież robią w internecie i ile wiedzą o tym dorośli;
- pozna pomysły na wykorzystanie tej wiedzy i dobre praktyki polskich szkół;
- zapozna się z narzędziami służącymi do rozmowy z uczniami na temat korzystania z sieci.

1. Część główna

Korzystanie z internetu przez dzieci i młodzież – co wiedzą o tym dorośli?



Analizę zachowań dzieci i młodzieży w internecie dorośli rozpoczynają zazwyczaj od rozważań dotyczących czasu, jaki młode pokolenie spędza w sieci. Jest to problem, na którym najwięcej uwagi skupiają rodzice i nauczyciele i który stanowi zarazem przedmiot ich największej troski. Kolejna kwestia, podnoszona przez opiekunów ludzi młodych, zawiera się w pytaniu: Co w sieci robią dzieci i młodzież?

1.1. Czas spędzany w sieci przez dzieci i młodzież

Należałoby zastanowić się, czy ludzie dorośli potrafią sami sobie odpowiedzieć na pytanie, ile czasu dziennie spędzają w internecie? Zdaniem znawców przedmiotu powinny rozstrzygnąć tę wątpliwość przed zapoznaniem się z wynikami badań na temat aktywności w sieci dzieci i młodzieży.

Autorzy raportu opublikowanego w 2019 roku przez Naukową i Akademicką Sieć Komputerową – Państwowy Instytut Badawczy *Nastolatki 3.0*, dotyczącego wyników badania młodzieży w wieku 13 i 17 lat, zauważyli, że średni wiek, w którym młodzież rozpoczyna korzystanie z internetu, to 6 lat i 10 miesięcy, i wynik ten ma tendencję spadkową.

W badaniu *Nastolatki 3.0* podobna liczba osób (odpowiednio 27,3% i 22,9 %) zadeklarowała korzystanie z sieci na poziomie od 2 do 4 i od 4 do 6 godzin dziennie. Co szósta pytana osoba (15%) – od 1 do 2 godzin. Co ósma (12 %) – 8 i więcej godzin, ale co dwunasta – od 15 minut do 1 godziny. Spośród badanych 4% (statystycznie to jedna osoba w dużej klasie) uznało, że zagląda do internetu sporadycznie – kilka razy w tygodniu lub rzadziej. W porównaniu do poprzedniej edycji badania (w 2016 roku) średni czas korzystania z sieci wzrósł z 32 minut do 4 godzin i 12 minut, mediana jednak pozostała bez zmian i wyniosła 3 godziny. Wniosek? Rośnie grupa osób używających sieci częściej (dłużej) w stosunku do liczby rówieśników badanych w poprzednim okresie.

Autorzy badania realizowanego przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę *Kontakt dzieci i młodzieży z pornografią*, które nie tylko dotyczyło tego rodzaju kontaktów dzieci i młodzieży, ale obejmowało również ogólne kwestie korzystania z sieci, oraz autorzy badania *EU Kids Online 2018*, prowadzonego przez Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu w partnerstwie z Fundacją Orange, uwzględnili w pytaniach o czas korzystania z sieci podział na dni robocze (szkolne) oraz dni wolne (weekendowe). Pierwsze badanie

przeprowadzone zostało w 2017 roku i obejmowało uczniów w wieku od 11 do 18 lat. Polska edycja badań *EU Kids Online 2018*, stanowiąca część badań realizowanych w krajach Unii Europejskiej, a także poza nią, m.in. w Rosji, przeprowadziła to badanie na grupie respondentów, którymi byli uczniowie w wieku od 9 do 17 lat. Wyniki obu badań potwierdziły, że dzieci i młodzież spędzają w sieci więcej czasu w dni wolne niż w dni, w które chodzą do szkoły.

Według raportu z badań Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę odsetek osób, które poświęcały sieci przynajmniej 3 godziny dziennie, rósł w dni wolne z 43% do 61%. Co piąta badana osoba zadeklarowała, że w dni wolne spędza w sieci ponad 6 godzin, natomiast w dni robocze był to co dziesiąty respondent. Podobne tendencje zaobserwowali autorzy raportu *EU Kids Online 2018*. Zgodnie z wynikami ich badań osoby, które w dni szkolne zadeklarowały korzystanie z sieci na poziomie minimum 3 godzin, stanowiły niemal 39%, w weekend ich liczba stanowiła 52%, przy czym procent osób deklarujących korzystanie z sieci powyżej 7 godzin wzrastał niemal dwukrotnie – z 5% do ponad 12%. Z drugiej strony grupa deklarujących, że korzystają z internetu około 1 godziny i około 1/2 godziny wynosiła łącznie niemal 24% w tygodniu, a w weekend spadała (tylko?) do 16,8%. Niemal 7% osób zadeklarowało, że nie korzysta w dni robocze z internetu, w odniesieniu do weekendu taką odpowiedź dało 4,8% badanych.

Liczbę jednoznacznie pokazały, że czas korzystania z internetu rośnie wraz z wiekiem. I tak, zgodnie z raportem *EU Kids Online 2018*, na pytanie, jak dużo czasu spędzasz w internecie w dzień roboczy, odpowiedź „wcale” lub „prawie wcale” wybrało 13% dzieci (9–10 lat) i tylko 5% starszych (11–17 lat). Podobna tendencja dotyczyła pytania o spędzanie czasu w sieci w weekend – korzystanie z sieci powyżej 6 godzin zadeklarowało aż 22% starszych i 6% dzieci. Dużo to czy mało?

1.2. Urządzenia wykorzystywane do łączenia się z siecią. Internet rzeczy

Warto, aby nauczyciele nie tylko oszacowali swój czas spędzany dziennie w sieci, ale rozważyli również, czy mieli trudności z tą oceną. Na identyczne pytanie zadawane młodym wielu z nich nie potrafi odpowiedzieć jednoznacznie, zastanawia się i często dodatkowo pyta, czy chodzi o smartfon, lub twierdzi, że jeśli tak, to, cały czas jest online.

Doświadczenia nauczycieli znajdują potwierdzenie w badaniach. Autorzy raportu *EU Kids Online 2018* zwracają uwagę na dużą liczbę osób, które nie chciały lub nie potrafiły określić czasu spędzanego online. Sugerują oni, że jednym z powodów takiej postawy może być łączenie się z siecią za pomocą smartfonów i wykonywanie w tym czasie innych czynności. Jeśli na przykład internauta, biegając, korzysta z aplikacji do biegania, to jest online. Nie jest to jednak klasyczne przebywanie w sieci – użytkownik ten robi przecież coś innego, a internet towarzyszy mu w tle.

Z powyższych względów szczególnie zasadne jest pytanie zawarte w formularzu do badania *EU Kids Online 2018*, łączące korzystanie z sieci z konkretnym urządzeniem: Jak często jesteś online albo korzystasz z internetu za pomocą wymienionych urządzeń?

Najbardziej popularnym urządzeniem wykorzystywanym do kontaktu z siecią jest smartfon. Kolejne miejsca zajmują telewizor, następnie komputer stacjonarny i laptop oraz tablety i konsole do gier. Dominację smartfona potwierdziło badanie *Nastolatki 3.0* oraz badanie Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę. Pierwszeństwo smartfona jako podstawowego narzędzia komunikacji z siecią stwierdzono w badaniach dotyczących wszystkich grup wiekowych, jednak wśród najmłodszych zajęło ono słabszą pozycję.

O ile badacze nie doszukiwali się specjalnego wpływu płci na czas spędzany w sieci, o tyle – jeśli chodzi o urządzenia, które do kontaktu z internetem wybierają dzieci i młodzież – według autorów badań ma ona znaczenie. Dziewczęta zdecydowanie rzadziej wskazywały konsole do gier i komputery stacjonarne. Wynika to zapewne z faktu, że statystycznie rzadziej niż chłopcy grają w gry.

Należy zauważyć, że badanie *EU Kids Online 2018* uwzględniło w swym pytaniu także możliwość wskazania urządzenia do noszenia (zegarek) czy zabawki podłączonej do sieci jako narzędzia komunikacji. Liczba wskazań była tu niewielka, ale nie marginalna, ponieważ korzystanie z nich codziennie lub częściej zadeklarowało 8,8% badanych. Również z rozmów z nauczycielami wynika, że dostrzegają już używanie tych urządzeń w szkołach. Rosnącą popularność tzw. internetu rzeczy (ang. *Internet of things*) zauważają także eksperci zajmujący się cyfrowym bezpieczeństwem, m.in. w raportach CERT Polska (ang. *Computer Emergency Response Team*).

Popularność smartfonów, rosnące i coraz tańsze pakiety danych, znacznie większa liczba miejsc z dostępnym Wi-Fi oznaczają, że dziś dzieci i młodzież łączą się z internetem tam, gdzie chcą. Według badania *NASK Nastolatki 3.0* ponad 95% z nich – w domu, ale ponad 60 % – w podróży i w trakcie przemieszczania się, a ponad 40% – w szkole.

1.3. PUI – problematyczne użytkowanie internetu. Czy to już uzależnienie?

Podczas szkoleń dla nauczycieli i szkoleniowych rad pedagogicznych często można usłyszeć stwierdzenie: – Mam ucznia uzależnionego od internetu.

Warto jednak sprostować. Na liście *Międzynarodowej Klasyfikacji Chorób* nie ma jednostki: uzależnienie od internetu. Lepiej zatem mówić o PUI, czyli problematycznym użytkowaniu internetu.

Dokładne kryteria określania, czy dany sposób korzystania z internetu i urządzeń ekranowych pozwalających używać aplikacji i sieci jest problematyczny czy nie, są w fazie wypracowywania. Trend jest jednak jasny: to nie czas spędzany przed urządzeniem ekranowym rozstrzyga, by stwierdzić, że ktoś ma problemy czy nie, ale sposób, w jaki korzystanie z sieci wpływa na jego życie. Oznacza to, że z dwóch osób, z których jedna spędza w sieci zdecydowanie mniej czasu od drugiej, pierwsza może mieć kłopot z jej odstawieniem i zaniedbywać inne aspekty życia. Czas nie jest tu decydującym miernikiem problemu.

Pionierka takiego podejścia, Kimberly Young z University of Pittsburgh w Bradford, wyróżniła osiem kryteriów patologicznego używania internetu:

1. Silne zaabsorbowanie internetem, wyrażające się obsesyjnym myśleniem o aktywności w internecie.
2. Rosnąca potrzeba coraz dłuższego przebywania w sieci w celu osiągnięcia satysfakcji z tej aktywności.
3. Powtarzające się nieudane próby kontroli – redukcji lub zaprzestania korzystania z internetu.
4. Silne negatywne emocje: irytacja, niepokój, przygnębienie w sytuacji redukowania, ograniczania aktywności w internecie.
5. Problemy z kontrolą czasu przebywania w sieci.
6. Stres środowiskowy, problemy osobiste i kontakty społeczne, jak również problemy zawodowe wynikające z zaabsorbowania internetem.
7. Ukrywanie informacji dotyczących zaabsorbowania internetem – kłamstwa, manipulacje.
8. Używanie internetu jako sposobu ucieczki od problemów lub leku na pogorszony nastrój (za: Juza S., Kloc T., (2012) *Uwikłani w sieć. Wzorce aktywności internetowej w kontekście uzależnienia od internetu i nieprzystosowania społecznego dzieci i młodzieży*, „Innowacje Psychologiczne”, 2012, tom I, nr 1, s. 13).

Za uzależnione Young proponowała uznawać osoby spełniające co najmniej pięć z powyższych kryteriów.

W różnych sondażach przyjmuje się odmienne symptomy PUI. Autorzy badania *EU Kids Online 2018*, w ślad za podejściem Young, spytali młodzież w wieku 11–17 lat o częstotliwość występowania u nich w ciągu ostatniego roku siedmiu typów sytuacji:

1. Zaniedbanie jedzenia lub spania z powodu internetu.
2. Nudzenie się, gdy nie ma dostępu do sieci.
3. Używanie internetu mimo braku zainteresowania nim.
4. Spędzanie mniej czasu z rodziną, znajomymi lub zaniedbywanie nauki z powodu aktywności w sieci.
5. Bezskuteczne próby mniejszego zainteresowania siecią.
6. Konflikty z rodziną i przyjaciółmi z powodu ilości czasu spędzanego w sieci.
7. Refleksja, że ilość czasu spędzanego w sieci powoduje problemy.

Autorzy badania przyjęli, że istotnym kryterium diagnostycznym będzie wystąpienie danego czynnika minimum raz dziennie. W raporcie czytamy, że jeden symptom PUI występujący tak często posiadało mniej niż 10 % badanych, dwa symptomy – 4,7%.

Podobne kryteria PUI przyjęli autorzy najnowszego badania Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę *Kontakt dzieci i młodzieży z pornografią*, którzy wybrali do niego pięć sytuacji. Liczba respondentów, którzy wskazali, że często lub bardzo często zdarzają im się wszystkie sytuacje, mieści się w granicy błędu statystycznego.

1.4. Fonoholizm

Ciekawe i ważne są badania dotyczące fonoholizmu, czyli zaburzeń korzystania ze smartfonów. Dokładne rozpoznanie na ten temat przeprowadził Maciej Dębski z Fundacji Dbam o Mój Z@sięg. Raport opublikowany przez Fundację w 2016 roku bazuje na wynikach badań ilościowych, ale także efektach eksperymentu społecznego i badań jakościowych (pogłębionych wywiadach z uczniami, obejmujących także rodziców). Na podstawie zebranych danych autor raportu stwierdził:

1. Symptomy uzależnienia od urządzeń cyfrowych połączonych z siecią przejawiało 2–3% badanych, którzy informowali:
 - na poziomie emocji – np. o braku poczucia bezpieczeństwa czy FOMO (ang. *fear of missing out* – strach przed tym, że coś mnie ominie);
 - na poziomie zachowań – m.in. o ciągłym dotykaniu i poszukiwaniu urządzenia, nałogowym korzystaniu i permanentnym czekaniu na kontakt;
 - na poziomie przekonań – o niewyobrażaniu sobie życia bez telefonu czy smartfona.
2. Część badanych przejawiała objawy świadczące o kompulsywnym używaniu smartfonów: przemęczenie, obniżony nastrój, drżenie rąk, niewywiązywanie się z obowiązków i inne.
3. Niemal 80% uczniów było zdania, że od korzystania z urządzeń można się uzależnić; 70% deklarowało, że zna przynajmniej jedną taką osobę; 20% określało tak siebie. Jednocześnie jednak uczniowie bagatelizowali skutki korzystania z urządzeń, nie dostrzegając negatywnych konsekwencji tego zjawiska i traktując je jako znak czasu i rzecz niegroźną w porównaniu z innymi rodzajami uzależnień.
4. Zjawisko fonoholizmu zauważalne było częściej u dziewcząt niż chłopców; częściej u młodszych uczniów (szkoła podstawowa) niż starszych (szkoły ponadpodstawowe); częściej u tych, którzy posiadają aktywne konta na portalach społecznościowych.

1.5. Czego używają w sieci dzieci i młodzież? Czym jest TikTok?

Czy informacja o czasie, jaki młodzi ludzie spędzają w sieci, jest zaskakująca? A jak mają się powyższe liczby do czasu, jaki w internecie spędzają dorośli?

Według raportu CBOS (dane z maja 2019 roku) dorośli mieszkańcy Polski spędzali w sieci średnio około 2 godzin dziennie (ilość czasu spadała wraz z wiekiem, rosła natomiast liczba osób korzystających z sieci poza domem), a ponad 1/3 deklarowała, że jest online cały czas.

- Zaraz, zaraz! – często słychać zastrzeżenie, gdy pokazywane są te dane.
- Ale my, dorośli, wykorzystujemy sieć do pracy, po coś..., nie tracimy tam czasu!

Skoro dostęp do sieci stał się powszechny, a internet może towarzyszyć – ba – ułatwiać wiele czynności, to czas, jaki spędza w nim użytkownik, nie powinien być już podstawowym kryterium oceny nawyków korzystania z sieci. Wynika z tego, że ważniejsze od „ile” jest pytanie „co”. Należy zatem przyjrzeć się temu, co w sieci robi statystyczny uczeń.

Nauczyciel, zanim dalej zacznie czytać publikację, powinien na podstawie swoich doświadczeń, wiedzy lub intuicji odpowiedzieć sobie na dwa pytania:

- Ile procent nastolatków gra w gry online?
- Do czego młodzi najczęściej wykorzystują internet?

Warto też, aby jego kolejnym krokiem było uszeregowanie odpowiedzi, poczynając od najbardziej do najmniej popularnych czynności:

- słuchanie muzyki;
- oglądanie filmów;
- uczenie się;
- komunikowanie ze znajomymi i rodziną za pomocą komunikatorów i czatów;
- tworzenie i umieszczanie w sieci własnych treści, np. muzyki, filmów, grafiki;
- korzystanie z serwisów społecznościowych;
- granie w gry online;
- poszukiwanie produktów i dokonywanie zakupów;
- udział w dyskusjach online.

Zarówno wyniki badania *Nastolatki 3.0*, jak i *EU Kids Online 2018* pokazały, że najpopularniejszymi czynnościami są zajęcia związane z rozrywką, komunikacją, zdobywaniem informacji i nauką, takie jak:

- słuchanie muzyki, oglądanie filmów, granie w gry online;
- porozumiewanie się ze znajomymi, wchodzenie na portale społecznościowe.

Nie zawsze jednak czynności te podejmowali wszyscy. W badaniu *Nastolatki 3.0* słuchanie muzyki, oglądanie filmów, kontakty z rodziną i znajomymi czy korzystanie z portali społecznościowych – jako najczęstsze aktywności w sieci – zadeklarowało niemal 60% i więcej badanych. Granie w gry online – znacznie mniej, bo 40%, przy czym po gry te częściej sięgali chłopcy niż dziewczęta, częściej młodsi niż starsi. W ogólnej grupie wskaźnik wyższy o 10% od gier uzyskała odpowiedź „odrabianie lekcji”. Uczniowie wyszukiwali w sieci także informacji, a poszerzanie zainteresowań za pomocą internetu zadeklarowało niemal 40% badanych, czytanie tekstów i artykułów – 18%.

Najpopularniejszym portalem społecznościowym używanym przez dzieci i młodzież jest YouTube, dalej plasują się Facebook, Snapchat i Instagram. Warto zauważyć, że o ile Facebook globalnie pozostaje najpopularniejszy, to przestał być pierwszym wyborem najmłodszych. Częściej niż jeszcze kilka lat temu rozpoczynają oni swoją przygodę z mediami społecznościowymi, poczynając od Snapchata, Instagrama czy TikToka.

TikTok to platforma społecznościowa, która umożliwia użytkownikom (tiktokonom) umieszczanie krótkich, trwających maksymalnie 1 minutę, a średnio 15 sekund, filmów wideo. Najpopularniejszy format nagrań to tzw. *lip-sync* umożliwiający tworzenie układów do odtwarzanej w tle muzyki. Jest to proste w obsłudze narzędzie pomagające szybko zmontować klip, na którym dużo się dzieje. Można je w prosty sposób udostępnić poza TikTokiem – na Instagramie, Messengerze, WhatsAppie i innych platformach.

Użytkownicy TikToka mogą śledzić ulubionych twórców i oceniać filmy. Konta najpopularniejszych polskich tiktokomów mają od 1,5 do 4 milionów fanów, a konto niemieckich gwiazd, Lisy i Leny, które stworzyły już własną linię ubrań, śledzi 30 milionów fanów.

Kim są polscy tiktokomery? Według raportu agencji kreatywnej GetHero, bazującej na wynikach ankiet online wypełnionych przez ponad 3 tys. użytkowników, 65% z nich jest w wieku 13–15 lat i mieszka na wsi lub w mieście do 50 tys. mieszkańców; 95 % tiktokomów to kobiety. Większość z nich obserwuje ponad 100 kont i sama także tworzy filmy, wielokrotnie w ciągu dnia korzysta z aplikacji, a co czwarty tiktokom poświęca na to ponad godzinę dziennie.

Warto przyjrzeć się, jak wygląda i działa platforma TikTok, na której przynajmniej w Polsce prawie nie ma dorosłych. Aplikację tę można zainstalować na każdym smartfonie z systemem iOS czy Android. Nagrania tiktokomów można obejrzeć także w serwisie YouTube, wpisując np. Lisa and Lena, Dominik Rupiński czy Kinga Sawczuk (Kompleksiara) lub po prostu TikTok (za: wpis na profilu Kooperatywy Trenerskiej w serwisie Facebook, www.facebook.com/kooperatywatrenerska, 4 lutego 2019 roku).

Zgodnie z sondażami najmniej popularne wśród dzieci i młodzieży są te czynności, które wymagają pierwiastka twórczego, ale także większej ilości czasu i skupienia, takie jak:

komentowanie i udział w dyskusjach, tworzenie i publikowanie własnej muzyki, filmów, grafiki czy prowadzenie blogów – tu wskazania nie przekraczają kilku procent.

1.6. Młodzi aktywni w sieci

Tej właśnie – jak pokazują badania ilościowe – wąskiej grupie młodych, którzy publikowanie własnych treści i wytworów łączą z komunikowaniem się z internautami i których działalność jest prorozwojowa (korzystna dla nich samych) i prospołeczna (korzystna dla innych), przyjrzał się Jacek Pyżalski i jego zespół.

Zespół J. Pyżalskiego przeprowadził badania jakościowe, zbierając informacje od 100 młodych ludzi spełniających powyższe kryteria: 74 dziewcząt i 26 chłopców, prowadzących w większości blogi lub kanały w mediach społecznościowych. I choć tak sformowana grupa nie była reprezentatywna, pozwoliła poznać przekonania i doświadczenia młodych twórców online. Autorzy badania opisali jego wyniki w raporcie *Internet i jego młodzi twórcy – dobre i złe wiadomości z badań jakościowych*.

Czego można dowiedzieć się z raportu?

1. Choć część twórców rozważa możliwość zarabiania na tym, co robią (część już zarabia), to wcale nie chęć zysku była głównym motywem rozpoczęcia przez nich działania.
2. To chęć samorozwoju, wyrażenia siebie oraz aby rówieśnicy stali się motywatorami rozpoczęcia działań. Dorośli? Tylko w 6 przypadkach na 100.
3. Ważne dla kontynuowania działań było pozytywne wzmocnienie od internautów (pierwszych odbiorców).
4. Respondenci widzieli cały szereg kompetencji i cech, które dzięki własnej działalności udało im się rozwinąć – od specjalistycznych, jak robienie zdjęć i filmów, przez wyszukiwanie informacji, po umiejętności miękkie, jak komunikacja z internautami, radzenie sobie z krytyką czy cierpliwość i umiejętność zarządzania czasem.
5. Młodzi twórcy postrzegali swoją działalność jako motywację do ciągłego rozwoju.
6. Prowadzenie kanałów pozwalało im nawiązywać nowe i cenne w ich ocenie znajomości, a relacje z odbiorcami motywowały do odpowiedzialności przed internautami oraz powzięcia przekonania, że to, co publikowali, było ważne.

1.7. Kompetencje dzieci i młodzieży w sieci

Nauczyciel powinien ocenić, w których obszarach kompetencje online uczniów są najwyższe, a w których najniższe, systematyzując je według poniższych kategorii:

1. Wiarygodność informacji dostępnych w internecie.
2. Bezpieczeństwo w kontakcie z innymi użytkownikami w sieci.
3. Ergonomia korzystania z narzędzi cyfrowych.
4. Bezpieczeństwo wizerunku w internecie.
5. Prawo autorskie.

Myli się ten, kto uważa, że dzieci i młodzież oceniają wysoko swoje kompetencje w sieci. Badanie *EU Kids Online 2018* pokazało, że tak nie jest. Spośród uwzględnionych w tym rozpoznaniu respondentów z grupy 11–17 lat najwyżej ocenili umiejętności związane z obsługą smartfona, np. instalowanie aplikacji, usunięcie lub dodanie kogoś do listy kontaktów. Niemal 75% badanych oceniło je na „5” (najwyżej w pięciostopniowej skali). Dużo gorzej w ich ocenie wypadła umiejętność zmieniania ustawień prywatności (60% respondentów oceniło ją na „5”) oraz kontrolowanie kosztów korzystania z aplikacji mobilnych i robienie zakupów przez aplikacje (co druga osoba), a jeszcze gorzej wyglądało wyszukiwanie (poniżej 40%) i sprawdzanie informacji w sieci (30%). Spośród aktywności podejmowanych przez tylko kilka procent młodych ludzi umiejętność tworzenia filmów lub muzyki oraz publikowania ich w sieci jako opanowaną na „5” wskazało 40% respondentów, natomiast umiejętność edycji i zmieniania tego, co w sieci umieścili inni – 25% badanych. Należy jednak pamiętać, że przedstawione wypowiedzi miały charakter deklaracji, które w żaden sposób nie zostały sprawdzone.

Testy mające na celu weryfikowanie kompetencji cyfrowych uczniów przeprowadzono w ramach projektu „Cyfrowobezpieczni.pl – Bezpieczna Szkoła Cyfrowa”, realizowanego ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej przez Stowarzyszenie Miasta w Internecie. Warto jednak odnotować, że choć badanie sprawdzało wiedzę, nadal jest ona deklaratoryjna. To, że dana grupa uczniów wie, jak zachować się w sieci w danej sytuacji, nie znaczy, że wykorzystuje tę wiedzę w praktyce.

Uczestnikami badania byli uczniowie, rodzice oraz nauczyciele szkół, które zgłosiły się do udziału w projekcie. W latach 2016–2018 przeprowadzono kilka edycji badania, publikując kolejne raporty. Uczniowie klas I–III, IV–VI, klas VII i ówczesnych szkół gimnazjalnych oraz szkół ponadgimnazjalnych (a także rodzice i nauczyciele) wypełniali test zróżnicowany i dostosowany do ich wieku (w przypadku klas I–III – obrazkowy). Każda z badanych grup mogła po przeliczeniu wyników zdobyć 100 punktów procentowych. W ostatniej edycji badania (z czerwca i lipca 2018 roku) średni wynik z testu dla grupy uczniów wynosił 61%. Zdecydowanie najlepiej wypadli uczniowie klas I–III – 83%, klas IV–VI – 58%, klas VII, szkół podstawowych i gimnazjów – 50%, a szkół ponadgimnazjalnych – 54%. Autorzy raportu z badania, Kamil Błaszczynski i Łukasz Srokowski, tłumaczyli wysoki wynik klas najmłodszych komiksową formą pytań, ułatwiającą udzielanie odpowiedzi.

W poszczególnych kategoriach kompetencji cyfrowych najwięcej pozytywnych odpowiedzi odnosiło się do pytań związanych z ergonomią korzystania z urządzeń cyfrowych i wiarygodnością informacji w sieci (klasy I–III). Nieco słabiej wypadła kwestia bezpieczeństwa w kontakcie z innymi, najgorzej zaś (średni wynik na poziomie 60%) – zagadnienie loginów, haseł oraz bezpiecznego logowania. W kolejnych grupach wiekowych zdecydowanie najgorzej plasowały się problematyka sprawdzania wiarygodności informacji oraz zagadnienie korzystania z cudzej własności intelektualnej – kompetencje kluczowe dla twórczego posługiwania się zasobami sieci.

Warto też zwrócić uwagę na kwestie operacji finansowych online. Średni wynik tej części testu w klasach VII i ówczesnych gimnazjach oscylował wokół 20%, w szkołach ponadgimnazjalnych wzrastał jednak do 66%. Podobne zjawisko można było zaobserwować w odniesieniu do pytań dotyczących loginów i haseł – w grupie najmłodszych średni wynik wynosił 59%, zaś w klasach IV–VI – już 76%. Wiązało się to zapewne z wiekiem podejmowania pewnych aktywności w sieci oraz tym, że dzieci i młodzież uczą się, eksperymentując. W ocenie nauczycieli i szkoleniowców byłoby lepiej, gdyby tego typu umiejętności uczniowie zdobywali zanim rozpoczną dane działanie. Tylko w ten sposób można zmniejszyć ryzyko niebezpiecznych sytuacji, które mogą się stać ich udziałem.

Kompetencje niezbędne do radzenia sobie z cyberprzemocą czy świadomego kształtowania swojego wizerunku oscylowały w badaniu na poziomie ponad 60%. Oznacza to, że 6 na 10 osób wiedziało, co ma robić. Pozwala to autorom niniejszej pracy co najwyżej zgodzić się z często padającym w raporcie z badania stwierdzeniem, że wynik jest do poprawy.

1.8. Jak kompetencje dorosłych wypadają na tle umiejętności młodych?

Co z tego wynika dla bezpiecznego wykorzystywania zasobów sieci?

Nowe technologie są dziś powszechnie używane, ich znaczenie w życiu prywatnym i zawodowym użytkowników rośnie i nadal będzie rosło. Według badania Gemius/PBI liczba internautów w Polsce w lipcu 2019 roku sięgnęła 27,9 mln osób. Z pomocą komputerów i laptopów z sieci korzystało 22,1 mln osób, smartfonów i tabletów – 24,4 mln. W 2018 roku dostęp do internetu miało 84,2% gospodarstw domowych, a szerokopasmowe łącze – 87% przedsiębiorstw (raport GUS *Spółeczeństwo informacyjne w Polsce w 2018 roku*). Niemal 60 % dorosłych Polaków robiło w sieci zakupy, a prawie co trzeci coś w ten sposób sprzedał (badanie CBOS z maja 2019 roku).

Zadanie

1. Wejdź na stronę:
<https://public.tableau.com/profile/mckinsey.analytics#!/vizhome/AutomationandUSJobs/Technicalpotentialforautomationm>, przygotowaną przez firmę doradztwa strategicznego McKinsey & Company
 lub na stronę:
<https://willrobotstakemyjob.com/rankings>, przygotowaną na podstawie raportu ekonomisty Carla Benedikta Freya oraz eksperta w zakresie samouczenia się Michaela Osborna *Przyszłość zatrudnienia. Jak podatne na komputeryzację są zawody?*
2. Znajdź (strona pierwsza) lub wpisz (strona druga) swój zawód i zobacz, jak podatny jest na wpływ komputeryzacji. Następnie sprawdź w ten sam sposób wymarzone zawody swoich uczniów. Zadanie można wykonać wspólnie z uczniami.

Budowanie i rozwijanie kompetencji cyfrowych jest niezwykle istotnym warunkiem sukcesu uczniów w ich późniejszym dorosłym życiu. Należałoby zatem zastanowić się, jak dorośli wspierają ten proces?

Wyniki badań *Nastolatki 3.0*, *EU Kids 2018* oraz raport *Polska szkoła w dobie cyfryzacji. Diagnoza 2017* pod redakcją M. Plebańskiej, opracowany przez badaczy z Wydziału Pedagogicznego Uniwersytetu Warszawskiego i PCG Edukacja (ang. *Public Consulting Group*), pokazały, że polska szkoła wciąż ma rezerwy w zakresie edukacji cyfrowej. Wprawdzie rośnie liczba przedmiotów, w nauczaniu których wykorzystywane są technologie informacyjno-komunikacyjne, to jednak stosuje je w Polsce 50% szkół.

W polskich szkołach dominują metody podawcze i bierne korzystanie z technologii – pokazywanie z ich pomocą filmów, prezentacji i programów edukacyjnych. Przeważają wykłady, a sprzętu używa przede wszystkim prowadzący lekcję nauczyciel. W rękach uczniów internet wykorzystywany jest najczęściej w celu znalezienia czy sprawdzenia wskazanego przez nauczyciela materiału. Sytuacje, w których dzieci i młodzież coś tworzą, nadal są rzadkością.

W raporcie przygotowanym pod red. M. Plebańskiej czytamy, że choć nauczyciele widzą walory używania TIK, które podnoszą atrakcyjność lekcji, to jednak wielu z nich nie wierzy w efektywność pracy z użyciem nowych technologii. Taki stan rzeczy sprawia, że 40% uczniów uznało, iż szkoła nie przygotowuje młodego pokolenia do życia w świecie opartym na nowoczesnych technologiach.

Z badania *Rodzice nastolatków 3.0* wynika, że rodzice oceniali swoje kompetencje cyfrowe niżej niż tego rodzaju umiejętności u swoich dzieci. Przeciwnego zdania było tylko 10% badanych. Co ciekawe, dzieci i młodzież nie zawsze podzielają ten pogląd. W badaniach *Nastolatki 3.0* z poglądem: „Radzę sobie w internecie lepiej niż moi rodzice (opiekunowie)” zgodziło się 70% badanych, a z oceną: „Radzę sobie w internecie lepiej niż moi nauczyciele” – 45% uczniów. Należałoby więc zadać pytanie: Czy to dorośli mają tak wysokie kompetencje cyfrowe, czy też młodzi ludzie tak niskie?

Dzieci i młodzież nie oceniają swoich kompetencji wysoko, a testy na ten temat pokazują, że ich umiejętności w sieci, w kluczowych dla bezpieczeństwa cyfrowego obszarach, nie przewyższają aż tak znacznie kompetencji rodziców i nauczycieli.

W badaniach prowadzonych w ramach projektu „Cyfrowobezpieczni.pl – Bezpieczna Szkoła Cyfrowa” średnie wyniki testów uczniów, rodziców i nauczycieli wypadły następująco (raport V z badań):

- uczniowie – 61%;
- rodzice – 53%;
- nauczyciele – 57%.

Różnice są istotne, ale trudno mówić o przepaści.

Statystyczny uczeń klika zapewne szybciej od statystycznego dorosłego, jest w stanie sprawniej podłączyć głośnik czy ściągnąć aplikację, czyli ma większe kompetencje techniczne i technologiczne. Niekoniecznie jednak potrafi sprawniej znaleźć informację, sprawdzić jej wiarygodność czy poradzić sobie w sytuacji cyberprzemocy. W takiej warunkach potrzebuje dorosłych, mimo że te kompetencje dorośli także dopiero zdobywają i są ponadto bardziej nieufni wobec internetu i nowych technologii niż pokolenie *always on* (jedno z określeń Pokolenia C, pochodzące od angielskiego *connected*, czyli zawsze podłączony).

1.9. Co (więcej) mogą robić nauczyciele? Wnioski i rekomendacje

Autorzy publikacji rekomendują nauczycielom podjęcie aktywności, których celem byłoby zmniejszanie cyfrowego dystansu między nauczycielami a uczniami oraz skuteczne wspieranie rozwoju kompetencji cyfrowych młodego pokolenia – aby jego przedstawiciele twórczo i bezpiecznie korzystali z zasobów internetu.

1. Należy pytać uczniów, co robią w internecie!

Przywoływane wyżej wyniki badań informują, że w tej kwestii dorośli często bazują na intuicji i... myślą się. J. Pyżalski podczas wykładów często przedstawia jako przykład błędne założenie nauczycieli i rodziców, którzy uważają, że niemal wszystkie dzieci i młodzież grają w gry online (porównanie odpowiedzi uzyskanych w badaniach *Nastolatki 3.0* oraz *Rodzice nastolatków 3.0*, wskazujących, iż dzieci i młodzież spędzają mniej czasu w internecie, niż deklarują to rodzice). Autorzy publikacji zachęcają nauczycieli do zastanowienia się, o co można zapytać uczniów w sprawie ich aktywności w sieci. Pomysł, jak to zrobić, znajduje się w części rozdziału zawierającej scenariusze.

2. Warto przeglądać raporty z badań dotyczących aktywności dzieci i młodzieży w sieci!

Internet, zachowania w sieci oraz korzystanie z nowych technologii są przedmiotem zainteresowania naukowców reprezentujących wiele dziedzin, w tym pedagogikę. Szczegółowy spis rekomendowanych raportów znajduje się na końcu rozdziału. Po ich przejrzaniu warto zadać uczniom zawarte w raportach pytania, zapytać także ich rodziców czy kolegów oraz porównać odpowiedzi. Wyniknie z nich informacja, jakie miejsce na tle Polski czy świata zajmuje społeczność szkolna, którą reprezentuje osoba udzielająca odpowiedzi. Do przeprowadzenia ankiety można wykorzystać

bezpłatne wersje programów Survio, Surveymonkey, kwestionariusze dysku Google czy program Mentimeter.

3. Należy podnosić swoje kompetencje cyfrowe oraz umiejętności prowadzenia zajęć!

To wysiłek, który się opłaci – pomoże nawiązać lepszy kontakt z uczniami, ułatwi im i nauczycielowi przyswajanie wiedzy i rozwój umiejętności, sprawi, że lekcje będą prowadzone mniejszym wysiłkiem i staną się ciekawsze.

4. Trzeba godzić swój rozwój w dziecinie nowych technologii z ograniczonymi możliwościami czasowymi, mimo że TIK stanowią jeden z wielu obszarów, któremu nauczyciel poświęca czas i uwagę. W tym celu należy:

- śledzić strony internetowe i grupy osób w mediach społecznościowych, w tym nauczycieli dzielących się doświadczeniem i sprawdzonymi metodami, np. na Facebooku: Superbelfrów – grupę nauczycieli stosujących w pracy nowe technologie oraz Kooperatywę Trenerską – fanpage, na którym autorzy publikacji dzielą się zasobami i narzędziami z obszaru nowych technologii i metod aktywnych!
- sięgać po zasoby online, np. publikacje i wykłady J. Pyżalskiego!
- sprawdzać w Google i na YouTube nazwy gier, programów i aplikacji, którymi dzielą się z nauczycielem uczniowie – nauczyciel powinien być na bieżąco i orientować się, o co chodzi w grze, by móc rozmawiać o niej ze swoimi uczniami!

5. Technologie informacyjno-komunikacyjne powinny być stosowane przez nauczyciela na zajęciach z uczniami!

Najlepiej, aby uczniowie samodzielnie korzystali ze sprzętu i wykonywali twórcze zadania. Jeśli ocenią nauczyciela jako zorientowanego w problematyce nowych technologii, wrośnie szansa, że o swoich trudnych sytuacjach w sieci poinformują go na wczesnym etapie, kiedy najłatwiej je przerwać, a pomoc jest najskuteczniejsza. W ślad za J. Pyżalskim autorzy niniejszej publikacji zachęcają, by stosowanie TIK rozpocząć od rzeczy prostych:

- warto polecić uczniom dobry kanał tematyczny na YouTube. Zamiast tradycyjnej klasówki przeprowadzić test w programie: Quizizz, Quizlet, Kahoot lub innym;
- dobrze jest wpisać w Google lub inną wyszukiwarkę hasło TIK lub aplikację i nazwę swojego przedmiotu, a następnie przyjrzeć się wynikom i znaleźć przewodnik po danej aplikacji w internecie (rekomendowana jest wyszukiwarka YouTube, ponieważ istnieje duża szansa, że ktoś już nagrał film o tym, jak użyć aplikacji);
- trzeba zapytać kolegę, które rozwiązania TIK stosuje na swoich lekcjach;
- w razie problemu z uruchomieniem sprzętu warto poprosić o pomoc uczniów, którzy prawdopodobnie będą potrafili wspomóc technologicznie nauczyciela.

6. Należy współpracować z innymi nauczycielami oraz rodzicami uczniów!

Badania, m.in. *EU Kids Online 2018*, pokazały, że nie wszystkie szkoły mają uregulowaną kwestię korzystania ze smartfonów podczas lekcji i przerw. Nie we wszystkich domach obowiązują także zasady korzystania z urządzeń ekranowych i internetu. Jest to jeden z obszarów, nad którym warto się pochylić, angażując w to całą szkolną społeczność. Tymczasem, jak wynika z badań M. Dębskiego, istnieje korelacja między brakiem zasad korzystania ze sprzętu i rozmów w domu o bezpieczeństwie w sieci a wynikami osiąganymi na skali fonoholizmu. Jest to jedna z przyczyn, dla której warto uregulować te kwestie, inny powód – to większy komfort pracy w szkole.

Warto w wypracowanie zasad korzystania z urządzeń ekranowych w szkole włączyć całą społeczność szkolną, czyli także rodziców. Osiągnięcie kompromisu będzie trudne, ale dopilnowanie przestrzegania reguł, których wszyscy lub zdecydowana większość czuje się współautorami, jest zdecydowanie łatwiejsze.

Tak przygotowane zasady przyjmują postać kontraktu, na który mogą się powoływać także uczniowie, co ułatwia egzekwowanie reguł. Autorzy zachęcają przy tym do takiego określenia zasad korzystania z urządzeń ekranowych, by nauczyciel mógł zastosować je w pracy z uczniami podczas zajęć.

Warto też rozważyć wprowadzenie w szkole zasady BYOD (ang. *bring your own device*), czyli przynieś swój własny sprzęt. Zaadaptowana za zgodą rodziców do warunków szkolnych, pozwala pokonać problem braku sprzętu (który nadal dotyczy części szkół), uczy też dzieci i młodzież twórczego wykorzystywania ich własnych urządzeń.

Ważne jest, aby regulacje przyjęte w szkole były zgodne z ogólnie obowiązującym prawem. Autorzy zachęcają więc do lektury materiału Rzecznika Praw Obywatelskich (link na końcu rozdziału).

7. Należy zwracać szczególną uwagę na prawo autorskie, kwestie wyszukiwania i weryfikowania informacji oraz profilaktykę niebezpiecznych zachowań!

Przywołane w publikacji badania wskazują, że kompetencje uczniów w tych obszarach wypadają słabo. O tym, jak je poprawić, traktują kolejne rozdziały publikacji. Nauczyciel, który chce budować umiejętności młodzieży w zakresie posługiwania się siecią, powinien stosować te zasady oraz pokazywać, jak twórczo korzystać z nowych technologii.

2. Spis zasobów internetowych



1. Bochenek M., Lange R. (red.), (2019), *Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów*, Warszawa: NASK,
https://akademia.nask.pl/publikacje/RAPORT_NASTOLATKI_3_ONLINE_.pdf
2. Kamieniecki W., Bochenek M., Lange R., (2017), *Raport z badań Nastolatki 3.0*, Warszawa: NASK,
https://akademia.nask.pl/publikacje/Raport_z_badania_Nastolatki_3_0.pdf
3. Tanaś M. i in., (2016), *Nastolatki 3.0, Wybrane wyniki ogólnopolskiego badania uczniów w szkołach*, Warszawa: NASK,
<https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT%20-%20Nastolatki%203.0%20-%20wybrane%20wyniki%20badań%20ogólnopolskich.pdf>
4. Pyżalski J., Zdrodowska A., Tomczyk Ł., Abramczuk K., (2019), *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM,
https://fundacja.orange.pl/files/user_files/EU_Kids_Online_2019_v2.pdf
5. Pyżalski J. (red.), (2019), *Internet i jego młodzi twórcy – dobre i złe wiadomości z badań jakościowych*, Warszawa: NASK,
https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT_a4_29_5_19_inter.pdf
7. Lange R. (red.), (2019), *Rodzice nastolatków 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania społecznego*, Warszawa: NASK,
https://akademia.nask.pl/badania/Raport_rodzice_nastolatków_3.0.pdf
6. Plebańska M., (2017), *Polska szkoła w dobie cyfryzacji. Diagnoza 2017*, Wydział Pedagogiczny Uniwersytetu Warszawskiego, PCG Edukacja,
<https://onedrive.live.com/?cid=3d4ac758b37a833c&id=-3D4AC758B37A833C%21108&authkey=!AQQUX8Db5IZqrw>
7. Dębski M., (2016), *Nałogowe korzystanie z telefonów komórkowych. Szczegółowa charakterystyka fonoholizmu w Polsce. Raport z badań*, Gdańsk: Fundacja Dbam o Mój Zasięg, Instytut Filozofii, Socjologii i Dziennikarstwa Uniwersytetu Gdańskiego,
<https://dbamomojzasieg.com/wp-content/uploads/2016/04/Nałogowe-...>

8. Czerwiński M. (red.), (2017), *Kontakt dzieci i młodzieży z pornografią. Raport z badań*, Warszawa: Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę,
https://fdds.pl/wp-content/uploads/2017/12/Makaruk_K_Wlodarczyk_J_Michalski_P_2017_Kontakt_dzieci_i_mlodziezy_z_pornografia.pdf
9. Raporty z badań kompetencji cyfrowych w ramach projektu *Cyfrowobezpieczni.pl – Bezpieczna Szkoła Cyfrowa*, koordynowanego przez Stowarzyszenie Miasta w Internecie,
<https://www.cyfrowobezpieczni.pl/biblioteka-materialow/broszury>
10. Raport z badań Gemius/PBI z lipca 2019 roku,
<https://www.gemius.pl/wszystkie-artykuly-aktualnosci/wyniki-badania-gemiuspbi-za-lipiec-2019.html>
11. Raport GUS *Spółeczeństwo informacyjne w Polsce w 2018 roku*,
<https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika-spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-w-2018-roku,2,8.html>
12. Komunikat z badań CBOS nr 95/2019 z lipca 2019 roku (bazujący na danych z maja 2019) *Korzystanie z Internetu*,
https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2019/K_095_19.PDF
13. *Krajobraz bezpieczeństwa polskiego Internetu. Raport roczny CERT Polska 2018*,
https://www.cert.pl/wp-content/uploads/2019/05/Raport_CP_2018.pdf
14. *Czy nauczyciel może zarekwirować telefon komórkowy ucznia?* Materiał Rzecznika Praw Obywatelskich,
<https://www.rpo.gov.pl/pl/content/czy-nauczyciel-moze-zarekwirowac-telefon-komorkowy-ucznia>
15. Profile w portalu społecznościowym Facebook:
Superbelfrzy, <https://www.facebook.com/superbelfrzy/>
Kooperatywa Treńska, <https://www.facebook.com/kooperatywatrenska/>

3. Przykładowe scenariusze zajęć w szkole podstawowej: klasy IV–VIII



Scenariusz 1

Co robię w sieci?

Temat: Co robię w sieci?

Etap kształcenia: Szkoła podstawowa – klasy IV–VIII

Czas trwania: 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. 2017, poz. 356.

Załącznik – poz. 4. w tabeli.

Cele ogólne:

- kształtowanie właściwej postawy w zakresie świadomego korzystania z internetu, programów oraz aplikacji;
- pogłębianie umiejętności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- ma głębszą świadomość czynności, które wykonuje w sieci oraz stron i aplikacji których używa;
- potrafi poddać analizie czynności, jakie wykonuje w sieci i przyporządkować je do ogólniejszych kategorii;
- pogłębił umiejętności konstruktywnej dyskusji z innymi oraz umiejętności obrony swojego stanowiska.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne w formie ćwiczeń – głosowanie nogami;
- metody waloryzacyjne – przykłady prorozwojowej i prospołecznej aktywności w sieci;
- metody problemowe – moderowana dyskusja;
- metody wykładowe – miniwykład nauczyciela na temat, co można robić w sieci, wykorzystując wybrane dane.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca na forum.

Środki dydaktyczne:

- kartki A4 – jedna z napisem – TAK, druga z napisem – NIE; ewentualnie taśma malarska do wyznaczenia pola (barometru), w jakim uczniowie mogą głosować nogami (przemieszczając się);
- tezy, do których – głosując nogami – odnosić się będą uczniowie;
- pomieszczenie o odpowiedniej powierzchni, umożliwiające głosowanie nogami;
- prezentacja przygotowana przez nauczyciela, z wybranymi przykładami prorozwojowej i prospołecznej aktywności w sieci.

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie uczniów z tematem oraz celami lekcji w taki sposób, aby w toku zajęć mieli czas na refleksję i dochodzenie do własnych wniosków.
2. Doświadczenie.

Nauczyciel umieszcza w jednym końcu wolnej przestrzeni sali kartkę A4 z napisem TAK, w drugim – z napisem NIE. Następnie tłumaczy uczniom, że przeczyta po kolei tezy (pewne zdania).

Zadaniem uczniów będzie ustosunkowanie się do nich za pomocą głosowania nogami. Jeśli ktoś zgadza się z tezą, staje obok kartki z tekstem TAK, jeśli nie zgadza się – bliżej kartki z napisem NIE. W zależności od tego, jak blisko uczniowie mają do kartek oznaczonych na TAK lub NIE, mogą wykorzystać całą przestrzeń pomiędzy nimi.

Nauczyciel prosi wszystkich o wstanie z miejsc i po kolei czyta tezy (pierwsza jest na tzw. rozgrzewkę i ma na celu sprawdzenie, czy grupa zrozumiała polecenie):

- Optymiści mają w życiu łatwiej niż pesymiści!
- Mam konto na Facebooku, Twitterze, Instagramie, TikToku, w programie WhatsApp!
- W weekendy spędzam w sieci więcej czasu niż w dni, w które jest szkoła!
- Nadużywanie internetu jest szkodliwe!
- Nadużywanie telefonu jest szkodliwe!
- Internet służy raczej do rozrywki niż do nauki!
- Bycie twórczym w sieci jest trudne i raczej mi się nie udaje!

Po odczytaniu każdej z tez nauczyciel daje uczniom czas na zajęcie miejsca zgodnego z ich przekonaniami i zaprasza do uzasadnienia swojego zdania, a następnie moderuje dyskusję. Po każdej dyskusji pozwala przemieścić się osobom, które dały się przekonać innym i zmieniły zdanie.

3. Refleksja.

Nauczyciel inicjuje dyskusję, zadając pytania: czy tezy były łatwe, czy wymagały zastanowienia, co zaskoczyło uczniów, czy uczniowie dowiedzieli się o sobie i innych czegoś nowego?

4. Wiedza o nowych technologiach.

Nauczyciel przedstawia uczniom lub pyta ich o przykłady niecodziennych zastosowań przez dzieci i młodzież nowych technologii służących do własnego rozwoju oraz dobru innych.

Nauczyciel może posilkować się przykładami działań i wypowiedzi młodych ludzi z raportu J. Pyżalskiego (2019), *Internet i jego młodzi twórcy – dobre i złe wiadomości z badań jakościowych*, Warszawa: NASK, https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT_a4_29_5_19_inter.pdf i/

lub opowiada historię powstania filmu *Śmieci na wysokości* i puszcza go na platformie YouTube.

5. Zastosowanie nowych technologii.

Nauczyciel zachęca uczniów do podjęcia wyzwania polegającego na zrobieniu w ciągu najbliższych dni czegoś twórczego w sieci. Z udziałem uczniów zbiera pomysły na takie działania i przyjmuje deklaracje poszczególnych osób.

Komentarz metodyczny:

Tezy prezentowane przez nauczyciela można dostosować do potrzeb danej grupy. Oprócz realizacji celów założonych przez uczniów ćwiczenie pozwala nauczycielowi na lepsze poznanie zwyczajów internetowych klasy. Ważne, by powierzchnia barometru (przestrzeni, w której uczestnicy mogą głosować nogami) była bezpieczna i na tyle duża, aby umożliwiać przemieszczanie się, ale na tyle zwarta, by uczniowie słyszeli się podczas dyskusji. Bardzo ważny jest także odpowiedni i zachęcający dla grupy dobór przykładów. Brak zainteresowania uczniów na tym etapie pracy będzie skutkował nieudanym zastosowaniem przykładów.

Scenariusz 2

Rozwijam się w sieci – rysowanie

Temat zajęć: Rozwijam się w sieci – rysowanie

Etap kształcenia: Szkoła podstawowa – klasy IV–VIII

Czas trwania: 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. 2017, poz. 356.

Załącznik – poz. 5. w tabeli.

Cele ogólne:

- kształtowanie postawy świadomego korzystania z internetu, programów oraz aplikacji;
- pogłębianie umiejętności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- wie, że internet, aplikacje i programy mogą służyć rozwojowi własnych kompetencji, a rozwój z ich wykorzystaniem może sprawiać przyjemność;
- potrafi użyć serwisu YouTube jako wyszukiwarki do rozwiązania problemu, który napotkał;
- umie użyć strony AutoDraw do szybkiego, schematycznego rysowania.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne – ćwiczenia w sieci, np. korzystanie ze strony AutoDraw;
- metody waloryzacyjne – przykłady szybkiego rysowania z wykorzystaniem serwisu YouTube;
- metody problemowe – moderowanie dyskusji;
- metody wykładowe – miniwykład nauczyciela na temat rysowania schematycznego.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca na forum.

Środki dydaktyczne:

- komputer lub inne urządzenie ekranowe dla nauczyciela, podłączone do sieci;
- adresy stron internetowych: filmy z YouTube zawierające przykłady szybkich, schematycznych rysunków, np.:
https://www.youtube.com/watch?v=K6DN_LZrFOk – uśmiechnięty kubek,
<https://www.youtube.com/watch?v=A5QSDcQFeFk> – Albert Einstein;
- adres strony zgadującej, co rysujemy, i podpowiadającej, jak to zrobić:
<https://www.autodraw.com>;
- urządzenia ekranowe dla uczniów, z możliwością podłączenia do szkolnej sieci WiFi (chyba, że uczniowie mogą korzystać z własnej sieci);
- kartki w formacie A4 lub mniejsze do rysowania (co najmniej dwie dla każdego ucznia) oraz przyrządy do rysowania: ołówki, długopisy.

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie uczniów z tematem oraz celami lekcji w taki sposób, aby w toku zajęć mieli czas na refleksję i dochodzenie do własnych wniosków.

2. Doświadczenie.

Nauczyciel pyta uczniów, czy umieją rysować. Następnie zapowiada, że za chwilę udowodni, iż każdy z dobrą pomocą to potrafi. Rozdaje uczniom kartki formatu A4 i przyrządy do rysowania, po czym włącza wybrany film z YouTube, prezentujący krok po kroku, jak sprawnie wykonać atrakcyjny rysunek.

Nauczyciel odtwarza film, dostosowując do jego akcji tempo pracy rysujących uczniów, którzy po kolei naśladują ruchy ołówka z filmu.

3. Refleksja.

Po zakończeniu ćwiczenia chętni podnoszą do góry rysunki i pokazują je pozostałym. Nauczyciel pyta, czy film był pomocny oraz jakie są odczucia i refleksje grupy.

4. Wiedza.

Nauczyciel zwraca uwagę, że dziś, z pomocą nowych technologii, możemy w prosty sposób doskonalić swoje umiejętności i wykonywać czynności, których bez nich nie bylibyśmy w stanie zrealizować. Przykładem może być aplikacja kalkulatora, ale także filmy na YouTube, które można wykorzystywać jako instrukcje do wykonywania różnych czynności. Trzeba jednak uważać, ponieważ nie zawsze naśladowanie osoby z filmu jest bezpieczne. Rysowanie obrazka za kimś nie niesie za sobą ryzyka, ale podłączanie akumulatora do ładowania – już tak. Warto w takiej sytuacji skonfrontować pozyskaną wiedzę z innymi źródłami.

5. Zastosowanie.

Nauczyciel pokazuje uczniom jeszcze jedną stronę internetową: <https://www.autodraw.com>. Mówi, że strona zgaduje to, co próbujemy narysować, i podpowiada gotowe rysunki. Dzięki temu wiemy, jak w prosty, schematyczny sposób narysować daną postać, przedmiot czy kształt.

Nauczyciel zaprasza uczniów do uruchomienia swoich smartfonów i – jeśli jest taka potrzeba – podłączenia ich do szkolnej sieci WiFi. Następnie prosi, by przeszli na stronę: <https://www.autodraw.com> i spróbowali wykonać trzy dowolne rysunki (np. przedmiotów z ulubionych gier komputerowych), wybierając wzór najbardziej odpowiadający im z podpowiadanych przez stronę, a następnie spróbowali wykonać rysunki na kartce papieru.

Komentarz merytoryczny:

Radość z sukcesu odniesionego po narysowaniu wizerunku Einsteina można spotęgować, prosząc uczniów na pierwszym etapie doświadczenia, by przed wyświetleniem filmu narysowali portret samodzielnie. Potem mogą porównać rysunki.

Nauczyciel przed odtworzeniem filmów z YouTube powinien obejrzeć wybrany materiał od początku do końca, sprawdzając, czy nie zawiera nieodpowiednich treści.

Ponieważ etap zastosowania oparty jest na pracy z urządzeniami uczniów, nauczyciel przed jego rozpoczęciem powinien ustalić lub przypomnieć uczniom zasady używania smartfonów podczas zajęć.

Scenariusz 3

Nowe technologie w praktyce – robię gify

Temat zajęć: Nowe technologie w praktyce – robię gify

Etap kształcenia: Szkoła podstawowa – klasy IV–VIII

Czas trwania: 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. 2017, poz. 356.

Załącznik – poz. 6. w tabeli.

Cele ogólne:

- kształtowanie postawy świadomego korzystania z internetu, programów oraz aplikacji;
- pogłębianie umiejętności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- wie, że internet, aplikacje i programy mogą służyć rozwojowi własnych kompetencji, a rozwój z ich wykorzystaniem może sprawiać przyjemność;
- umie zrobić zdjęcie i stworzyć pokaz zdjęć za pomocą aplikacji do tworzenia gifów;
- wie, jak szerzej zastosować tego typu narzędzie;
- ma wyższą samoocenę i większe zaufanie do swoich umiejętności oraz większą odwagę, by je prezentować.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne – ćwiczenia w sieci, np. korzystanie z aplikacji aparatu fotograficznego oraz aplikacji do tworzenia gifów – Gif Maker;
- metody waloryzacyjne – przykłady udanych szkolnych gifów;
- metody problemowe – moderowanie dyskusji;
- metody wykładowe – miniwykład nauczyciela.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupach,
- praca na forum.

Środki dydaktyczne:

- komputer lub inne urządzenie ekranowe dla nauczyciela, podłączone do sieci;
- adresy stron internetowych: filmy YouTube z przykładami dobrze zastosowanych gifów – do pokazania siebie, wydarzeń z życia klasy czy szkoły;
- urządzenia ekranowe uczniów, z możliwością podłączenia do szkolnej sieci WiFi (chyba, że uczniowie i uczennice mogą korzystać z własnej sieci) i miejscem w pamięci urządzenia lub na karcie pozwalającym wykonać i zapisać kilka zdjęć i zainstalować aplikację Gif Maker.

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie uczniów z tematem oraz celami lekcji w taki sposób, aby w toku zajęć mieli czas na refleksję i dochodzenie do własnych wniosków.
2. Doświadczenie.
Nauczyciel pyta uczniów, czy lubią fotografować. Następnie prosi ich, aby za pomocą maksymalnie trzech fotografii przedstawili swoje cechy i pokazali, co lubią. Uczniowie, wykorzystując smartfony, mogą zrobić zdjęcia samodzielnie lub poprosić o pomoc kolegów. Uczeń, który wykonał zadanie, przesyła zdjęcia na urządzenie nauczyciela.
3. Refleksja.
Nauczyciel pyta uczniów, jak radzili sobie z wykonaniem zadania i czy coś sprawiło im trudność. Następnie przegląda zdjęcia z uczniami. Pyta, co zdjęcia mówią o ich autorach, czy można dowiedzieć się z nich czegoś nowego?
4. Wiedza.
Nauczyciel stwierdza, że prowadzenie pokazu zdjęć, które oglądali uczniowie, było dość niewygodne, ponieważ co chwila należało otwierać kolejny plik ze zdjęciami – dodaje, że są prostsze i ciekawsze sposoby. Podpowiada uczniom, dlaczego by nie zrobić filmu ze zdjęć? Następnie pokazuje przygotowane przez siebie udane (prorozwojowe, prospołeczne) przykłady zastosowania w życiu klasowym i szkolnym programów do robienia gifów oraz prezentuje, jak działa jeden z nich – Gif Maker.
5. Zastosowanie.
Nauczyciel dzieli uczniów na trzyosobowe grupy, wyposażone w jedno urządzenie, i zaprasza ich do ponownego użycia smartfonów. Uczniowie pobierają aplikację Gif Maker, a następnie robią film z wykorzystaniem poprzednich lub obecnie wykonanych zdjęć. Pracę kończy pokaz gifów. Nauczyciel i uczniowie zastanawiają się, kiedy w najbliższej przyszłości znowu użyć tej aplikacji. Rozważają, czy może warto opublikować efekty zajęć?

Komentarz merytoryczny:

Ponieważ etapy doświadczenia i zastosowania oparte są na pracy z urządzeniami uczniów, przed rozpoczęciem tych etapów zajęć należy ustalić lub przypomnieć uczniom zasady używania smartfonów podczas lekcji.

Nauczyciel przed odtworzeniem filmów z YouTube powinien obejrzeć od początku do końca wybrany materiał, sprawdzając, czy nie zawiera szkodliwych treści. Na publikację gifów w sieci musi mieć zgody wizerunkowe opiekunów uczniów.

Ćwiczenie jest bardzo dobrą okazją do wypracowania zasad robienia zdjęć w klasie i szkole. Może być również doskonałym wstępem do rozmowy o wizerunku w sieci, publikacji zdjęć czy dzielenia się danymi.

Gify to narzędzia, które można wykorzystać do zaprezentowania twórczych umiejętności. Jednak mogą być używane do robienia sobie żartów z innych osób. Jest zatem bardzo ważne, aby nauczyciel omówił z uczniami zasady wykorzystywania tych aplikacji.

Analogicznie do gifów można skorzystać z aplikacji służących do tworzenia memów – tu jednak wcześniejsze zastrzeżenie nabiera jeszcze poważniejszego znaczenia.

4. Przykładowe scenariusze zajęć w szkole ponadpodstawowej



Scenariusz 1

Przyjrzyj się, z czego korzystasz w sieci

Temat zajęć: Przyjrzyj się, z czego korzystasz w sieci

Etap kształcenia: Szkoła ponadpodstawowa

Czas trwania: 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz.U. 2018, poz. 467.

Załącznik – poz. 1. w tabeli.

Cele ogólne:

- kształtowanie postawy świadomego i właściwego korzystania z internetu, programów oraz aplikacji;
- pogłębianie umiejętności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych, w tym z własnego urządzenia.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- ma głębszą świadomość swojej aktywności w sieci oraz wiedzę o używanych stronach i aplikacjach;
- potrafi poddać analizie czynności wykonywane w sieci i przyporządkować je do ogólniejszych kategorii;
- pogłębia umiejętność konstruktywnej dyskusji i obrony swojego stanowiska;
- potrafi korzystać z aplikacji Mentimeter.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne – ćwiczenia z użyciem narzędzia internetowego oraz własnego smartfona lub innego urządzenia ekranowego zgodnie z zasadą BYOD (ang. *bring your own device* – przynieś swój własny sprzęt);
- metody waloryzacyjne – przykłady działań w sieci;
- metody problemowe – moderowanie dyskusji;
- metody wykładowe – miniwykład nauczyciela, z wykorzystaniem wybranych danych o aktywności młodzieży w sieci.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca na forum.

Środki dydaktyczne:

- rzutnik połączony z urządzeniem ekranowym nauczyciela;
- smartfony lub inne urządzenia ekranowe uczniów z dostępem do sieci internetowej lub szkolnej sieci WiFi, umożliwiające podłączenie sprzętu uczniów i pracę na nim podczas ćwiczenia z programem Mentimeter oraz zainstalowanie aplikacji My Hour;
- prezentacja przygotowana przez nauczyciela, z wybranymi danymi dotyczącymi aktywności młodzieży w sieci;
- założone przed lekcją konto w programie Mentimeter oraz stworzone w nim pytania kierowane do uczniów;
- linki do stron: <https://www.mentimeter.com> oraz <https://www.menti.com>

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie uczniów z tematem oraz celami lekcji w taki sposób, aby w toku zajęć mieli czas na refleksję i dochodzenie do własnych wniosków.
2. Doświadczenie.

Nauczyciel prosi uczniów o włączenie urządzeń ekranowych i zalogowanie się do internetu. Następnie wyświetla za pomocą rzutnika wcześniej przygotowane w programie Mentimeter pytanie: Jakich stron, aplikacji i programów używasz w sieci? Nauczyciel prosi każdą osobę o wejście na stronę: www.mentimeter.com oraz wpisanie kodu wyświetlonego obok pytania. Tłumaczy, że po wpisaniu kodu na ekranach uczniów pojawią się pola do wpisania odpowiedzi. Instruuje, że znajdą się one na ekranie rzutnika.

Nauczyciel daje uczniom kilka minut na wpisanie i wysłanie odpowiedzi, pomagając im technicznie, jeśli zajdzie taka konieczność.
3. Refleksja.

Nauczyciel zachęca uczniów do przyjrzenia się odpowiedziom. Motywuje do zadawania pytań o te strony, programy i aplikacje, które nie są im znane. Sam może również może zadawać pytania.

Nauczyciel pyta o refleksje, jakie nasuwają się uczniom, gdy patrzą na ekran. Robi notatki na flipcharcie. Pyta uczniów, do czego służą poszczególne aplikacje: do rozrywki, a może przeważają wśród nich służące do nauki? Czy liczba aplikacji, stron i programów wykorzystywanych do danego rodzaju czynności idzie w parze z ilością poświęcanego im czasu?
4. Wiedza.

Nauczyciel zaprasza uczniów do zapoznania się z danymi na temat ich aktywności w sieci (statystyczna osoba w ich wieku). Może przekazać kilka danych za pomocą przygotowanej wcześniej prezentacji lub zachęcić uczniów do poszukania

odpowiednich źródeł w sieci. Pyta, czy to, co uczniowie zebrali z pomocą programu Mentimeter, znajduje potwierdzenie w innych źródłach?

5. Zastosowanie.

Nauczyciel zachęca uczniów do zainstalowania aplikacji My Hour, śledzącej czynności wykonywane za pomocą smartfona i odnotowującej poświęcany im czas. Tłumaczy, że aplikację tę warto pobrać, by mieć świadomość czasu korzystania z danych narzędzi – częstotliwości sięgania po smartfon czy dane oprogramowanie. Informuje uczniów, że na kolejnych zajęciach zapyta o refleksje tych uczniów, którzy zainstalowali aplikację My Hour, zastrzegając, że nie będzie sprawdzać indywidualnych wyników wbrew woli uczniów.

Komentarz metodyczny:

Ćwiczenie stwarza nauczycielowi okazję do poznania aplikacji, stron i programów, z których korzystają uczniowie. Program Mentimeter zapisuje podane odpowiedzi. Nauczyciel może w każdej chwili do nich wrócić i sprawdzić w internecie szczegóły działania podanych stron, programów i aplikacji zarówno pod kątem potencjalnych zagrożeń, jak i rozwoju ich młodych użytkowników.

W doświadczeniu można tak ustawić program, aby uczestnicy zajęć mogli wysyłać odpowiedzi jednokrotnie lub wielokrotnie. Pierwsza możliwość pozwoli zapewne zgromadzić na rzutniku te aplikacje, strony i programy, po które użytkownicy sięgają najczęściej.

Przed skierowaniem do uczniów prośby o wyjęcie komórek i połączeniem się ze stroną www warto ustalić z grupą zasady pracy z telefonem i internetem podczas lekcji.

Warto także pamiętać, że anonimowość zbierania odpowiedzi w Mentimeterze z jednej strony sprzyja otwartości i szczerości, z drugiej zaś może ośmielać do robienia dowcipów, na przykład wpisania obraźliwego słowa lub zmyślonych aplikacji.

Użycie tej metody wymaga od grupy pewnej dojrzałości. Warto pamiętać, że nie wszystkie trudne do zaakceptowania nazwy aplikacji i stron muszą być żartem. Pojawienie się na przykład nazw stron pornograficznych może być sygnałem, że trzeba na ten temat przeprowadzić wykład.

Po zakończonej lekcji, zwłaszcza gdy na kolejnych zajęciach nauczyciel planuje wyświetlanie zebranych danych, warto skorzystać z opcji blokującej wpisywanie kolejnych odpowiedzi. W przeciwnym razie program dalej będzie zbierać dane, w tym także odpowiedzi wysyłane po wyłączeniu komputera przez nauczyciela.

Pracę z aplikacją My Hour między bieżącymi a następnymi zajęciami można potraktować jako kolejne doświadczenie i rozpocząć przyszłą lekcję od refleksji na temat, co praca ta dała uczniom. Zamiast aplikacji My Hour można zastosować inną podobną lub dwie, trzy różne aplikacje, a kolejne zajęcia wzbogacić porównywaniem ich intuicyjności oraz oceną przydatności w życiu.

Scenariusz 2

Internet służy głównie do rozrywki – debata oksfordzka

Temat zajęć: Internet służy głównie do rozrywki – debata oksfordzka

Etap kształcenia: Szkoła ponadpodstawowa

Czas trwania: 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz.U. 2018, poz. 467.

Załącznik – poz. 2. w tabeli.

Cele ogólne:

- kształtowanie postawy świadomego i właściwego korzystania z internetu, programów oraz aplikacji;
- pogłębianie umiejętności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych, w tym z własnego urządzenia;
- pogłębianie umiejętności pracy zespołowej.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- zna zalety i wady korzystania z nowych technologii;
- rozumie ryzyko, jakie niesie za sobą nadużywanie internetu i nowych technologii;
- dostrzega, że sieć może służyć rozwojowi własnemu;
- pogłębia umiejętność wyszukiwania informacji, konstruowania argumentów, dyskusji z innymi i obrony własnego stanowiska;
- pogłębia umiejętność pracy zespołowej, na rzecz wspólnego celu oraz pod presją czasu.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne – ćwiczenia z użyciem własnego smartfona lub innego urządzenia ekranowego (zgodnie z zasadą BYOD: ang. *bring your own device* – przynieś swój własny sprzęt)) lub sprzętu szkolnego;
- metody problemowe – debata oksfordzka;
- metody wykładowe – miniwykład nauczyciela dotyczący debaty oksfordzkiej.

Formy nauczania:

- praca w grupach,
- praca na forum.

Środki dydaktyczne:

- prezentacja porządkująca zasady debaty oksfordzkiej przeprowadzona przez nauczyciela;

- instrukcje dla grup, zawierające podstawowe zasady debaty oksfordzkiej;
- ewentualnie losy służące do rozdzielenia ról pomiędzy uczniów;
- urządzenia ekranowe (najlepiej sprzęt uczniów), podłączone do internetu (sieci uczniów lub szkolnej sieci WiFi), umożliwiające przygotowanie się do debaty.

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie uczniów z tematem oraz celami lekcji.
2. Doświadczenie.
 - A.** Nauczyciel zaprasza uczniów do przedyskutowania tezy: Internet służy głównie do rozrywki. Dyskusja będzie miała niecodzienny przebieg – zostanie przeprowadzona jako debata oksfordzka, której szczegółowe zasady nauczyciel przedstawi uczniom nieco później. Na tym etapie uczniowie muszą jednak wiedzieć, że każdy z nich będzie miał swoją rolę do odegrania w debacie.
 - B.** Nauczyciel dzieli uczniów na dwie grupy: stronę propozycji (broniącą tezy) i stronę opozycji (przeczącą tezie). Zbiera argumenty oraz odpowiedzi (riposty) na twierdzenia strony przeciwnej, możliwe do przewidzenia, następnie prosi uczniów o przygotowanie argumentów za i przeciw tezie. Zachęca, by uczniowie odwoływali się do swoich doświadczeń, ale także sięgali po twarde dane, które znajdują w internecie. Każda ze stron powinna zastanowić się, jak rozumie postawioną tezę. Jeśli klasa jest duża, nauczyciel dzieli każdą grupę na mniejsze zespoły. Podczas pracy zespołów nauczyciel wspiera uczniów, sugerując, by wyszukiwali źródła naukowe czy historie, które wzmocnią argumenty każdej ze stron.
 - C.** Nauczyciel przedstawia szczegółowe zasady debaty oksfordzkiej.
 - Debata polega na wymianie merytorycznych argumentów, zabronione jest obrażanie przeciwników czy używanie argumentów o charakterze personalnym.
 - Debatę prowadzą dwie drużyny: strona propozycji i strona opozycji.
 - Porządku pilnuje marszałek wspierany przez sekretarza.
 - Każda drużyna składa się z czterech osób.
 - Strona propozycji siada po prawej stronie marszałka, strona opozycji po lewej.
 - Każda drużyna składa się z czterech mówców, którzy wypowiadają się na zmianę, witając na początku wszystkich obecnych (Szanowny panie marszałku! Panie sekretarzu! Szanowna strono propozycji/opozycji! Szanowna publiczności!).
 - Debatę rozpoczyna pierwszy mówca strony propozycji, którego zadaniem jest zdefiniowanie, jak propozycja rozumie tezę debaty, np.: Co to jest internet?, po czym przedstawia sposób myślenia i kierunek argumentacji, który przygotowała propozycja.
 - Pierwszy mówca strony opozycji przedstawia sposób myślenia opozycji.

- Drugi mówca każdej drużyny pogłębia argumenty swojej strony, wnosząc do debaty przykłady i dane.
 - Trzeci mówca każdej z drużyn wzmacnia argumenty, ale odnosi się też i zbija argumenty strony przeciwnej.
 - Zadaniem ostatnich mówców jest podsumowanie argumentów swojej strony.
 - Marszałek debaty wita publiczność i prezentuje tezę debaty, następnie przedstawia mówców i kolejno udziela im głosu, mówiąc:
– Teraz głos zabierze drugi mówca propozycji/opozycji, pan/pani...
 - Mówcy mają na swoje przemówienia ściśle określony czas, którego pilnuje sekretarz. Jeśli sekretarz da znać, że czas dobiegł końca, mówca kończy zdanie i swój wywód.
 - Osoby, które nie biorą bezpośredniego udziału w debacie, stanowią publiczność. Rolą publiczności jest końcowa ocena mówców, wydana w formie głosowania, oraz werdykt stwierdzający, która strona argumentowała lepiej i tym samym wygrała debatę. Istotne jest, by w głosowaniu nie kierować się swoim stanowiskiem co do tezy, ale oceniać siłę i sposób argumentacji każdej drużyny.
- D.** Nauczyciel zaprasza uczniów, aby zgłaszali się do poszczególnych ról: strona propozycji (4 osoby), strona opozycji (4 osoby), marszałek (1 osoba), sekretarz (1 osoba), a następnie daje czas drużynom, marszałkowi i sekretarzowi na ostateczne przygotowanie się do debaty. Zadaniem drużyn jest wybranie argumentów oraz takie ich ułożenie, by kolejne wypowiedzi wiązały się logicznie i tworzyły spójny wywód. Osoby, które będą stanowiły publiczność, mogą wspierać drużyny, a także przygotować salę do debaty (stół marszałka i sekretarza, krzesła dla stron, krzesła dla publiczności).
- E.** Nauczyciel zaprasza do zajęcia miejsc. Odbywa się debata, a po niej głosowanie, które zdecyduje o zwycięstwie jednej ze stron.
3. Refleksja.
Nauczyciel daje uczniom czas na odreagowanie emocji. Zadaje pytania: Jak podobala się debata? Jakiego rodzaju argumenty były najbardziej przekonujące? Co było trudne dla mówców?
4. Wiedza.
Nauczyciel prosi uczniów o przytoczenie argumentów i danych, na które powoływały się strony. Argumenty zapisuje na tablicy, dzieląc je na wspierające i obalające tezę. Na końcu proponuje zastanowienie się, o co można jeszcze uzupełnić obie listy.
5. Zastosowanie.
Nauczyciel prosi uczniów o wymienienie wszystkich kwestii, co do których można by użyć sieci, a o których nie było mowy ani w debacie, ani w późniejszej rozmowie. Proponuje zastanowienie się, czego uczniowie jeszcze nie robią w sieci, choć być może byłoby warto.

Komentarz metodyczny:

Ćwiczenie wymaga od nauczyciela dużych umiejętności facylitacyjnych.

Praca z urządzeniami ekranowymi narzuca ustalenie zasad korzystania z nich podczas zajęć.

- Zagadnienie jest złożone – dlatego można rozłożyć je na trzy lekcje: przygotowanie do debaty, debatę oraz refleksję, wiedzę i zastosowanie.
- Teza wybrana do debaty ma charakter umowny i może ułatwić omówienie różnych aspektów korzystania z sieci czy smartfonów. Teza alternatywna do podanej w ćwiczeniu może brzmieć: – Od smartfonów można się uzależnić!
- Aby przyspieszyć przygotowania stron do debaty, nauczyciel może przygotować wybór źródeł – czy to online, np. jako QR kod, czy w postaci papierowej. Rekomendowana jest jednak samodzielna praca stron nad argumentami.
- Podziału na stronę propozycji i stronę opozycji można dokonać losowo, niekoniecznie zgodnie z przekonaniem uczniów.
- Czas przeznaczony na wypowiedź każdego mówcy jest kwestią umowną – czas rekomendowany to 4 minuty dla pierwszych mówców i 3 dla następnych.
- Jeśli klasa temu sprostą, warto wzmocnić rolę publiczności, pozwalając jej na zadawanie pytań i wypowiadanie się podczas debaty. Osoba, która zechce zabrać głos, podnosi rękę i wypowiada pytanie lub komentarz. Mówca, który właśnie przemawia, może odmówić, mówiąc: – Dziękuję! lub dopuścić wypowiedź, mówiąc: – Proszę. Ważne, by pytania i wypowiedzi były krótkie. Dobrze jest wprowadzić zasadę zabraniającą zadawania pytań podczas pierwszej i ostatniej minuty wypowiedzi danego mówcy.
- Warto wzmocnić rolę publiczności, pozwalając jej również na zabieranie głosu po debacie. Gdy ostatni mówca opozycji skończy, marszałek dziękuje za wypowiedzi i jeszcze przed głosowaniem pyta, czy ktoś po stronie propozycji lub opozycji zechce zabrać głos. Jeśli do wypowiedzi po każdej ze stron zgłosi się po jednej osobie, dopuszcza głosy, dając im minutę na wypowiedź (żadna ze stron nie może mieć przewagi; jeśli zgłaszający się mówcy będą reprezentowali tylko jedną stronę, głosów nie dopuszcza się).
- Warto także wprowadzić sędziów, którzy również – oprócz publiczności – oceniają debatę i wybiorą zwycięzców. Każdy sędzia musi uargumentować swoją wypowiedź.

Scenariusz 3

Twórcza strona internetu – budujemy stronę www

Temat: Twórcza strona internetu – budujemy stronę www

Etap kształcenia: Szkoła ponadpodstawowa

Czas trwania: 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz.U. 2018, poz. 467.

Załącznik – poz. 3. w tabeli.

Cele ogólne:

- kształtowanie postawy świadomego korzystania z internetu, programów oraz aplikacji;
- pogłębianie umiejętności korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych, w tym służących do własnego rozwoju i budowania marki.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- potrafi zaprojektować merytorycznie prostą stronę internetową;
- umie przenieść projekt do aplikacji Marvell;
- ma wyższe umiejętności prezentowania treści;
- pogłębia umiejętność pracy w zespole;
- wykazuje wyższą motywację do twórczego wykorzystywania nowych technologii.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne – ćwiczenia z użyciem narzędzia internetowego oraz własnego smartfona lub innego urządzenia ekranowego;
- metody waloryzacyjne – przykłady stron www;
- metody problemowe – moderowanie dyskusji;
- metody wykładowe – miniwykład nauczyciela na temat stron www.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupie,
- praca na forum.

Środki dydaktyczne:

- rzutnik połączony z urządzeniem ekranowym nauczyciela;
- smartfony lub inne urządzenia ekranowe uczniów, z dostępem do sieci internetowej lub szkolnej sieci WiFi, umożliwiającym podłączenie sprzętu uczniów i pracę na lekcji;
- przykłady stron www, które nauczyciel uważa za dobre jakościowo;
- program Marvell zainstalowany na sprzęcie, na którym będą pracować uczniowie.

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie uczniów z tematem oraz celami lekcji.
2. Doświadczenie.

Nauczyciel prosi uczniów o połączenie się za pomocą smartfonów z siecią szkolną oraz znalezienie przykładów dobrych ich zdaniem stron internetowych. Nauczyciel nie wyjaśnia na tym etapie zajęć, które to strony – każda osoba ma kierować się swoją definicją.

3. Refleksja.

Nauczyciel pyta, czy zadanie było łatwe czy trudne? Pyta również, co zdaniem uczniów znaczy określenie: dobra strona www?

Nauczyciel moderuje dyskusję i notuje odpowiedzi uczniów. Uczniowie, dyskutując, mogą wyświetlać na komputerze i rzutniku nauczyciela znalezione przez siebie przykłady dobrych stron.

4. Wiedza.

Nauczyciel akcentuje znaczenie wskazanych przez uczniów cech strony, które związane są z intuicyjnością korzystania przez odbiorców. Mówi, że dobra strona to taka, która od razu informuje odbiorcę, czego dotyczy (np. użytkownik po wejściu na stronę od razu wie, jaki jest cel czy misja danej organizacji lub że dana firma sprzedaje kawę), oraz jest łatwa/intuicyjna w nawigacji.

Nauczyciel podkreśla istotną rolę grafiki na stronie www.

Może wyświetlić przykłady stron, które spełniają powyższe kryteria.

5. Zastosowanie:

A. Nauczyciel dzieli uczniów na trzyosobowe grupy. Rozdaje kartki formatu A4 i flamastry. Prosi, by każda grupa zaplanowała layout (wygląd) klasowej strony www. Podkreśla znaczenie oczekiwań odbiorcy oraz informacji, jakie w związku z tym powinna zawierać strona, by adresat łatwo mógł się po niej poruszać.

Nauczyciel prosi, by każda grupa narysowała swój projekt strony głównej (pierwsza kartka A4) oraz zaprojektowała wygląd jednego lub dwóch kolejnych ekranów najważniejszej zdaniem grupy zakładki (druga i trzecia kartka A4).

B. Przykład: Jeśli została narysowana strona główna, a uczniowie uważają, że najważniejsza jest zakładka „Nasze wycieczki”, to rysują ekran, który pokaże się po kliknięciu w tę zakładkę; ewentualnie zakładka „Nasze wycieczki” prowadzić będzie do spisu wycieczek, a po kliknięciu w daną wycieczkę pojawiać się będzie strona ze zdjęciami.

C. Nauczyciel prosi, by każda grupa popracowała teraz na jednym urządzeniu ekranowym. Prosi o zainstalowanie na nim aplikacji Marvell. Następnie zachęca uczniów do przeniesienia rysunków do tego programu: uczniowie muszą sfotografować, a następnie połączyć je ze sobą, zaznaczając na każdym z nich klikalny obszar i wybierając zdjęcie, do którego ma on prowadzić.

D. Prezentacja poszczególnych projektów oraz wybór najlepszego lub najlepszych funkcji z kilku projektów. Jeśli uczniowie są zainteresowani, można myśleć o stworzeniu w sieci strony www klasy.

Komentarz metodyczny:

Ideą scenariusza jest znalezienie przykładów dobrych stron www. Warto zrobić to wspólnie z uczniami, weryfikując przy okazji źródła wiedzy, którymi będą się kierować.

Przewodnik po programie Marvell można znaleźć w aplikacji YouTube.

Rozdział II Prawo autorskie w realiach szkolnych. Wolne zasoby i licencje jako alternatywa dla prawa autorskiego



Wprowadzenie



– Nic nie rozumiem – denerwowała się Alicja. Czytała właśnie wypowiedź prawnika, który na jednej ze stron internetowych tłumaczył kwestię, czy nauczyciel i jego uczniowie mogą zgodnie z prawem wykorzystać zdjęcie polskiego noblisty, wzięte z internetu.

– Nic nie rozumiem. – Na lekcji mogę je pokazać, ale czy podczas warsztatów dla moich kolegów polonistów z innych szkół... już nie. – A uczniowie? – Czy mogą wykorzystać to zdjęcie w filmie, który chcą wysłać na konkurs?

– Sama nie wiem – martwiła się Alicja. – Co ja powiem dyrektorowi, jeśli zapyta mnie, czy możemy umieścić ten film na stronie internetowej szkoły? – Gdyby jeszcze temu zdjęciu towarzyszyła jakaś informacja, opis licencji, ale przecież było ono dostępne w sieci bez niczego.

Internet oferuje współczesnej szkole dostęp do niezliczonej ilości zasobów edukacyjnych. W ramach tej oferty zapewnia nauczycielom i uczniom możliwość korzystania z pracy innych osób, jest również prostym sposobem dotarcia do narzędzi, które pozwalają dzielić się własnymi dokonaniem. Z propozycji internetu korzysta nauczyciel, jeśli np. publikuje scenariusze na platformie edukacyjnej lub gdy zamieszcza prace swoich uczniów na stronie międzyszkolnego konkursu na film o historii okolicy, w której mieści się szkoła.

Możliwości jest zatem wiele, jednak korzystanie ze wszystkich narzędzi rodzi mnóstwo wątpliwości i pytań. W dodatku do tej pory, jeśli nauczyciel już zdecydował się uzyskać na nie odpowiedź drogą internetową, najczęściej trafiał na niezrozumiałe i niekiedy sprzeczne wyjaśnienia. Ale nic dziwnego, bo materia prawa autorskiego nie należy do najłatwiejszych i sytuacja ta dotyczy również szkolnej rzeczywistości.

Polska szkoła i polski system edukacji do niedawna były miejscem, w którym mało kto interesował się, czy przestrzega prawa autorskiego i czy przekazuje uczniom wiedzę zgodnie z przepisami. Do tego dochodził jeszcze brak świadomości, w jaki sposób nauczyciele i uczniowie mogą korzystać z wielu sprzyjających im rozwiązań.

Ale internet powoli to zmienia – zarówno w odniesieniu do pracy nauczyciela na lekcji i podczas przygotowywania zajęć w domu, jak i odrabiania przez uczniów pracy domowej czy wykonywania przez nich dodatkowych ćwiczeń. Nauczyciele chcą zatem mieć pewność, że nie naruszają niczyich praw, chcą też wiedzieć, jak mówić uczniom

o bezpiecznym i legalnym wykorzystaniu zasobów edukacyjnych. W końcu nie chodzi tu już tylko o kopiowanie przez nauczyciela fragmentów książek za pomocą rozgrzanej nieraz do czerwoności kserokopiarki, przy której do niedawna stał w czasie szkolnej przerwy. Wątpliwości dotyczą legalnego korzystania z platform edukacyjnych, aplikacji, programów, narzędzi do prezentacji, serwisów z filmami, gram, quizami itp. Okazuje się, że wszystko to jest na wyciągnięcie ręki, ale... pod pewnymi warunkami.

W tym rozdziale publikacji nauczyciel znajdzie odpowiedzi na wiele nurtujących go pytań, zapozna się m.in. z informacjami na temat warunków, które powinni spełniać nauczyciele, aby z zasobów sieci korzystać bezpiecznie i legalnie. Wiedza ta może im się przydać również dlatego, że coraz częściej szkoła – co zaskakujące – jest miejscem kampanii i działań, które – niestety – tylko wzmacniają przekonanie, że w placówce edukacyjnej nie można niczego kopiować, a oglądanie na lekcji nawet fragmentu filmu narusza autorskie prawa ich twórców.

Nauczyciele nierzadko sygnalizują, że szkoły padają ofiarami nieuzasadnionych roszczeń posiadaczy praw autorskich, często czytają o problemie *copyright trollingu*. Zdarza się też, że to sami nauczyciele wykazują brak wiedzy, myląc kwestie prawa autorskiego z prawem do wizerunku własnego lub uczniów. Bywa również, że uważają, iż prawo autorskie nie ma znaczenia w ich pracy edukacyjnej.

Nauczyciel, dalej czytając publikację:

- dowie się, co placówka oświatowa może legalnie wykorzystywać jako materiał edukacyjny;
- pozna pomysły na wykorzystanie wiedzy o prawie autorskim w praktyce szkolnej;
- dowie się, czym są wolne licencje i jak można korzystać z zasobów na wolnych licencjach.

1. Część główna

Prawo autorskie – co warto wiedzieć, żeby odpowiedzialnie i bezpiecznie korzystać z e-zasobów?



1.1. Prawa autorskie osobiste i majątkowe w szkole

Problematykę prawa autorskiego reguluje *Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych*. Jej przepisy stanowią, co to jest utwór, czym jest jego użytkowanie i rozpowszechnianie oraz czym jest domena publiczna (kiedy mowa o wygaśnięciu ochrony prawnej).

Zgodnie z regulacjami ustawowymi przedmiotem ochrony prawa autorskiego są utwory wyrażone słowem, symbolami matematycznymi, znakami graficznymi (literackie, publicystyczne, naukowe, kartograficzne oraz programy komputerowe); plastyczne, fotograficzne, lutnicze, wzornictwa przemysłowego, architektoniczne, architektoniczno-urbanistyczne i urbanistyczne; muzyczne i słowno-muzyczne; sceniczne, sceniczno-muzyczne, choreograficzne i pantomimiczne; audiowizualne (w tym filmowe); utwory w formie przeróbek, tłumaczeń, adaptacji.

Warunkiem zakwalifikowania określonego przejawu intelektualnego jako utworu jest uzewnętrznienie dzieła w jakikolwiek sposób. Nie ma wymogu utrwalania go na przedmiotach fizycznych, czyli np. przedstawienie lub piosenka nie muszą być zapisane na jakimkolwiek nośniku, żeby zostały uznane za utwór. Nie jest też istotna wartość majątkowa utworu, jego przeznaczenie oraz fakt, czy został zakończony. Ochrona prawnoautorska przysługuje niezależnie od spełnienia jakiejkolwiek formalności – to znaczy, że nie ma konieczności zgłoszenia utworu, potwierdzenia u notariusza lub zamieszczenia na nim formułki dotyczącej zastrzeżenia praw do niego.

Ochroną nie są objęte: odkrycia, idee, procedury, metody i zasady działania, koncepcje matematyczne, postaci sceniczne i kabaretowe, proste informacje prasowe, opisy patentowe.

Prawo autorskie przysługuje twórcy utworu. Istnieje domniemanie, że jest nim osoba, której nazwisko uwidoczniono w tym charakterze na egzemplarzach utworu lub której autorstwo podano do publicznej wiadomości w jakikolwiek inny sposób w związku z rozpowszechnianiem utworu. Dopóki twórca nie ujawnił swojego autorstwa, w wykonywaniu prawa autorskiego zastępuje go producent lub wydawca, a w razie ich braku – właściwa organizacja zbiorowego zarządzania prawami autorskimi.

Prawo autorskie traktuje szkoły w sposób szczególny. W ramach dozwolonego użytku publicznego ustawa zezwala na korzystanie z rozpowszechnionych utworów instytucjom naukowym i oświatowym. Szkoły podstawowe, gimnazja, licea, szkoły zawodowe, technika, przedszkola, żłobki, ale i szkoły prywatne czy na przykład szkoły muzyczne również mieszczą się w zakresie tego rodzaju oddziaływania ustawy. Jednak, czy do tego grona zaliczają się prywatne szkoły tańca, języków obcych czy jazdy samochodem, pozostaje kwestią dyskusyjną. Z całą pewnością nie można do tej grupy włączyć stowarzyszeń, fundacji, przedsiębiorstw czy innych instytucji, które edukacją zajmują się wyłącznie dodatkowo, np. prowadzą warsztaty w szkołach.

Zgodnie z art. 27 prawa autorskiego instytucje naukowe i oświatowe mogą w celach dydaktycznych lub prowadzenia własnych badań korzystać z rozpowszechnionych utworów w oryginale i w tłumaczeniu oraz sporządzać w tym celu egzemplarze fragmentów rozpowszechnionego utworu. Art. 28 ustawy określa dodatkowe możliwości działania szkół, a art. 29 precyzuje granice prawa cytatu.

Zgodnie z art. 31 wolno nieodpłatnie wykonywać publicznie rozpowszechnione utwory podczas ceremonii religijnych, imprez szkolnych i akademickich lub oficjalnych uroczystości państwowych, jeżeli nie łączy się z tym osiąganie pośrednio lub bezpośrednio korzyści majątkowych i artyści będący wykonawcami nie otrzymują wynagrodzenia, z wyłączeniem imprez reklamowych, promocyjnych lub wyborczych.

Czym w takim jest razie cel dydaktyczny? A chodzi tu o użytkowanie utworu w procesie uczenia na lekcji z udziałem grupy uczniów! Czyli jeśli z okazji Dnia Dziecka szkolna sala gimnastyczna zostanie zamieniona w salę kinową i odbędzie się w niej pokaz z rzutnika nowej wersji filmu *Król Lew*, trudno będzie mówić o celu edukacyjnym. Jeśli jednak pokazowi będzie towarzyszyć lekcja oparta na scenariuszu, a najlepiej dotycząca tematyki obowiązującej w podstawie programowej, to cel edukacyjny jest oczywisty, bo znajduje uzasadnienie. Co więcej, jeśli nauczyciel tego potrzebuje, może przetłumaczyć utwór, który chce wykorzystać na lekcji, np. dlatego, że nie ma jeszcze jego polskiej wersji.

Trzeba jednak pamiętać, że przez działalność dydaktyczną należy rozumieć nie tylko nauczanie przedmiotów, ale również pozostałą działalność edukacyjną, zawierającą się w wychowawczo-opiekuńczej sferze działalności statutowej szkół i placówek systemu oświaty. Czyli jeśli nauczyciel chce użyć utworu chronionego prawem autorskim w celu dydaktycznym podczas zajęć pozalekcyjnych (np. wycieczki krajoznawczej), zajęć wychowawczych oraz zajęć świetlicowych, kółek zainteresowań, zajęć wyrównawczych, przygotowujących do olimpiady przedmiotowej, może to zrobić.

Warto również wiedzieć, że w niektórych interpretacjach przepisów prawa autorskiego można znaleźć zastrzeżenie, że wykorzystany utwór powinien stanowić jedynie uzupełnienie pracy edukacyjnej wykonanej przez nauczyciela, a nie być jego wyłączną

alternatywą. Co w takim razie z filmami pokazywanymi uczniom poza lekcjami, na przykład w czasie szkolnych nocy czy wieczorów filmowych? Otóż, organizowanie w szkole właśnie takich pokazów – ale poza godzinami lekcji, z udziałem uczniów danej szkoły, innych szkół, nauczycieli i rodziców – jest jednym z najczęstszych dylematów zgłaszanych przez nauczycieli. Co więcej, okazuje się, że takie realia budzą wątpliwości nie tylko w szkole, ale również wśród prawników.

Z perspektywy nauczycieli i szkoły szczególną uwagę należy zwrócić na rodzaj i tematykę wyświetlanych filmów, okoliczności wyświetlania – na zajęciach lekcyjnych czy pozalekcyjnych – oraz wkład nauczyciela w zajęcia, w ramach których film zostaje zaprezentowany, np. projekcja filmu jest połączona z jego omówieniem lub dyskusją albo ma miejsce tylko odtworzenie filmu. Rozstrzygnięcie tej kwestii pomaga w ocenie, czy mamy do czynienia z celem edukacyjnym wyświetlenia czy raczej nie. Zawsze dozwolone będzie odtworzenie filmu czy nagrania pokrywającego się tematycznie z zajęciami, połączone z jego omówieniem przez nauczyciela, np. kiedy adaptacja lektury szkolnej wyświetlana jest na lekcji języka polskiego, programy dotyczące historii wykorzystywane są na lekcjach tego przedmiotu, czy też audycje w języku obcym nauczyciel odtwarza na lekcjach danego języka obcego.

Wieczór bądź noc filmowa w szkołach, o których często mówią nauczyciele, nie zawsze pokrywa się tematycznie z zajęciami i nierzadko nie towarzyszy im żadna dyskusja. W takich przypadkach, m.in. według interpretacji Fundacji Legalna Kultura, zorganizowanie w szkole nocy filmowej ma charakter raczej rozrywkowy, więc zdaje się nie spełniać warunków korzystania z utworów w ramach dozwolonego użytku i bez konieczności uzyskania odpowiednich licencji. W takich sytuacjach szkoła musi więc uprzednio uzyskać zgodę odpowiednich uprawnionych podmiotów.

Licencja taka jest odpłatna (chyba że uprawniony zrezygnuje z wynagrodzenia), a więc trzeba będzie uiścić także stosowne opłaty licencyjne – w sumie około kilkuset złotych. Licencję można uzyskać albo bezpośrednio od podmiotu uprawnionego, albo od dystrybutora (zwłaszcza w przypadku filmów zagranicznych). Poza uzyskaniem licencji należy opłacić wynagrodzenia ustawowe, tzw. tantiemy – wynagrodzenie należne współtwórcom filmów. W tym celu trzeba zgłosić się do odpowiednich organizacji zbiorowego zarządzania prawami: Stowarzyszenia Filmowców Polskich (SFP) oraz Związku Autorów i Kompozytorów Scenicznych (ZAiKS), bowiem w zakresie poboru tantiem pośrednictwo tych organizacji jest obowiązkowe.

Organizowanie wydarzeń takich jak noc filmowa w szkołach stała się przedmiotem zainteresowania również kancelarii prawnych reprezentujących interesy posiadaczy praw autorskich: http://wyborcza.pl/1,75398,17488245,_Halo_szkola_Macie_zaplacic_kare_za_noc_filmowa.html [dostęp 29 IX 2019]. Dotarcie do szkoły, która chwaliła się takim

wydarzeniem w internecie, nie jest trudne – wystarczy skorzystać z wyszukiwarki. Ale informowanie przez kancelarie, że pokaz odbył się nielegalnie, oraz wzywanie szkół do zapłaty np. dystrybutorowi określonej kwoty lub uiszczenia wysokiego zadośćuczynienia na jego rzecz jest uzasadnione tylko wtedy, jeśli pokaz nie spełnia kryteriów dozwolonego użytku, czyli ma charakter otwarty i biorą w nim udział rodzice oraz inne postronne osoby. W przeciwnym razie mówimy o copyright trollingu, czyli agresywnym rozsyłaniu przez kancelarie wezwań do zapłaty za domniemane naruszenie praw autorskich.

1.2. Dozwolony użytek w edukacji

Różnego rodzaju formy dozwolonego użytku odnoszą się do utworów rozpowszechnionych, czyli takich, które za zezwoleniem ich autora zostały już wcześniej upublicznione, np. w druku albo w internecie. Największy zakres swobód dotyczących korzystania z utworów w warunkach edukacji określony jest w art. 27 *Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych*, zgodnie z którym instytucje oświatowe mogą na potrzeby zilustrowania treści przekazywanych w celach dydaktycznych korzystać z rozpowszechnionych utworów w oryginale i w tłumaczeniu oraz zwielokrotniać w tym celu rozpowszechnione drobne utwory lub fragmenty większych utworów.

Dozwolony użytek w szkole nie może naruszać zasad korzystania z dzieła i godzić w interesy twórcy. Zasady dozwolonego użytku w edukacji nie dotyczą np. programów i gier komputerowych. Tu podstawą decyzji, w jaki sposób można wykorzystać dany program, jest zapis zawarty w licencji.

Nauczyciel, chcąc rozstrzygnąć, czy określona szkolna sytuacja podlega przepisom o dozwolonym użytku w edukacji, powinien odpowiedzieć sobie na pytania:

1. Czy wykorzystanie utworu odbywa się w ramach działalności szkolnej czy prywatnej nauczyciela?
2. Czy wykorzystanie utworu służy celom dydaktycznym?
3. Czy wykorzystanie utworu podyktowane jest potrzebami zilustrowania przekazywanych treści edukacyjnych?
4. Czy celem nauczyciela jest użytkowanie utworu jedynie na potrzeby edukacyjne czy również rozpowszechniania? Jeśli planowane jest rozpowszechnianie, to w jaki sposób będzie się ono odbywało – czy utwór rozpowszechniany będzie w całości lub we fragmentach, czy na terenie szkoły, czy poza jej terenem, także w internecie?

1.3. Dozwolony użytek w edukacji a przestrzeń internetu

Celem dydaktycznym, którym można uzasadnić dozwolony użytek, jest powielanie materiałów – kserowanie fragmentów książek, np. zadań, ćwiczeń lub testów, oraz materiałów dostępnych w internecie, czyli np. drukowanie uczniom elektronicznych kopii utworów plastycznych: obrazów, grafik, szkiców, plakatów itd.

Jednak książki i inne publikacje objęte prawami autorskimi należy kopiować jedynie fragmentarycznie. Sytuacja, w której nauczyciel zdecyduje się na skserowanie dla ucznia całego zeszytu ćwiczeń, jest z punktu widzenia prawa autorskiego niedopuszczalna, choć śmiało może on wielokrotnie skopiować jedną albo kilka kartek dla całej klasy, na przykład w celu przeprowadzenia sprawdzianu.

Jeśli nauczyciele i uczniowie zechcą sięgnąć do internetu po zasoby edukacyjne i tą drogą je udostępnić, również mogą to zrobić bez obaw o przepisy prawa autorskiego, ale w ograniczonym zakresie. Utwory objęte ochroną, takie jak np. filmy, testy, quizy, mogą być przedmiotem udostępniania za pomocą takich narzędzi jak mail, chmura, platforma e-learningowa, a także serwis społecznościowy, warto jednak pamiętać – że jedynie ściśle określonej grupie uczniów, jak klasa, grupa projektowa, zamknięta grupa klasowa na Facebooku! Identycznie mogą postępować uczniowie wobec swoich rówieśników i nauczycieli, dzieląc się z nimi treściami w internecie. Muszą jednak pamiętać, że rozpowszechnianie tych treści nie może wykroczyć poza grupę zidentyfikowanych odbiorców.

W związku z tym w pełni dopuszczalne jest rozsyłanie przez nauczycieli i uczniów elektronicznych kopii utworów za pośrednictwem e-maili, z użyciem wirtualnych dysków czy innych narzędzi w obrębie zamkniętych grup dyskusyjnych czy forów tematycznych. Istotne jest przy tym, aby osoba udostępniająca materiały w dany sposób mogła zidentyfikować grono osób korzystających w każdym momencie. Wskazane jest również, aby udział w takich grupach wymagał akceptacji ze strony moderatora albo innej weryfikacji podlegała tożsamość osoby dołączającej do grupy. Z tego względu pomoce naukowe warto wysyłać nawet do grupy uczniów wyłącznie w prywatnej korespondencji albo zabezpieczać hasłem publikowane pliki.

Nauczyciel, sięgając do internetu po zasoby edukacyjne, powinien zastanowić się, czy znalazły się one w sieci bez naruszenia praw osób trzecich. Na szczęście ani nauczyciel, ani jego uczniowie nie muszą przeprowadzać szkolnego śledztwa i szukać odpowiedzi na pytanie, czy treści, z których chcą skorzystać, są legalnie opublikowane. Jeśli więc polonista w ramach omawiania twórczości Adama Mickiewicza zechce pokazać uczniom dzieło Andrzeja Wajdy, to może to zrobić po pobraniu filmu z sieci, nawet wtedy, gdy ktoś umieścił je tam bezprawnie, na przykład w serwisie YouTube lub w jednym z wielu serwisów filmowych. Podobnie dzieje się z utworami muzycznymi, omawianymi na lekcji muzyki.

Nauczyciel, bez względu na używane źródło, musi zadbać o osobiste prawa autora utworu, z wykorzystaniem którego pracuje na lekcji. Powinien podać autora do ogólnej wiadomości, nawet wtedy, gdy autorskie prawa majątkowe już wygasły. Może użyć jego imienia i nazwiska w zapowiedzi filmu, może podać tę informację w prezentacji, którą widzą uczniowie. Zadbanie o autorskie prawa osobiste autora to dobra praktyka także ze względu na uczniów, ponieważ stanowi dla nich przykład prawidłowego postępowania,

dzięki któremu łatwiej im będzie pamiętać, że każdy utwór ma autora i źródło w internecie oraz że nie należy podawać informacji, że autorem jest Google albo Facebook.

1.4. Praktyczne zastosowanie dozwolonego użytku w edukacji

Nauczyciele niejednokrotnie zastanawiają się nad kwestią wykonywania i odtwarzania cudzych utworów podczas wydarzeń szkolnych – nie są to przecież lekcje, w których uczestniczą jedynie uczniowie. W obecności rodziców albo władz samorządowych bywają wykorzystywane zasoby i treści towarzyszące prezentowaniu utworów przez szkolny chór, solistów, zespoły muzyczne, taneczne czy szkolny teatrzyk. Czy to coś zmienia? Otóż zmienia tylko wtedy, gdy celem takiego odtworzenia jest reklama, promocja i jeśli szkoła miałaby czerpać z wydarzenia korzyści majątkowe, a wykonawcy na nim zarabiać.

Trudno wyobrazić sobie taki przykład w szkole. Warto jednak wiedzieć, że z daleko idącymi interpretacjami prawa, mówiącymi o osiąganiu korzyści majątkowych, spotykamy się już wtedy, gdy w ramach wydarzenia odbywa się konkurs szkolny, w finale którego zwycięzca otrzymuje jakąś nagrodę lub jeśli w czasie wydarzenia otwarty jest szkolny sklepik, działa automat ze słodyczami albo gdy na wydarzeniu zarabia obsługa techniczna. Dlatego interpretacje te wywołują wiele wątpliwości związanych z dozwolonym użytkowaniem w edukacji.

Wątpliwości interpretacyjne nie występują, jeżeli w przypadku mówionej sztuki teatralnej przez słowo: wykonanie rozumiany jest własny wkład uczniów, polegający na odtworzeniu już istniejącego utworu. Pojawiają się one natomiast w odniesieniu do statusu podkładu muzycznego wykorzystywanego przez solistów lub tancerzy, który zwykle odtwarzany jest z komputera. Co prawda, organizacje zbiorowego zarządzania prawami, m.in. ZAIKS, STOART, ZPAV i inne, nie kwestionują wykorzystania gotowych aranżacji czy podkładów muzycznych odtwarzanych przez uczniów, jednak zdarzają się interpretacje prawne, zgodnie z którymi akompaniament powinien być wykonywany na żywo. Podobnych wątpliwości następczą szkolne bale i dyskoteki. Według wielu opinii organizacja imprezy szkolnej, takiej jak dyskoteka czy studniówka, niezwiązanej bezpośrednio z realizacją celu dydaktycznego, powinna skutkować opłaceniem stosownej licencji za wykonywanie utworów z własnej składanki muzycznej, przygotowanej przez fachowego didżeja czy zespół muzyczny.

Dla organizacji zbiorowego zarządzania prawami kluczowy jest rozrywkowy charakter wydarzenia – a w związku z tym:

- nauczyciel, podpisując umowę z didżejem lub zespołem muzycznym, musi zadbać o ustalenie, kto płaci autorowi za wykonywane utwory;
- szkoła, która nie ma budżetu na opłaty za wykonywanie utworów, może prosić organ prowadzący kilka szkół, np. powiat, o podpisanie w ich imieniu umowy

z organizacjami zbiorowego zarządzania, przy czym warto, by skorzystała z pomocy prawnika władz samorządowych;

- na imprezach szkolnych można wykonywać utwory udostępniane na wolnych licencjach, czyli takie, których autorzy udostępnili je legalnie za darmo, najczęściej pod określonymi warunkami;
- podczas wydarzeń można grać muzykę z radia, telewizji lub szkolnego radiowęzła, z zastrzeżeniem, że radiowęzła nie słychać poza granicami szkoły oraz emituje on stację radiową, a nie muzykę prywatnie pozyskaną przez uczniów z YouTube czy zarejestrowaną na nośnikach plików dźwiękowych. Istotne jest, by w związku z odbieraniem w ten sposób radia czy telewizji nie osiągać korzyści majątkowych, co do niedawna było utrudnieniem np. dla zakładów fryzjerskich.

To, co jest legalne na podstawie dozwolonego użytku w edukacji, dotyczy przestrzeni szkolnej. Jednak rzeczywistość ta dzięki internetowi dawno przestała się kończyć na murach szkoły. Sieć jest nie tylko miejscem lokowania niezliczonych zasobów, z których można korzystać w pracy nauczycielskiej, jest również przestrzenią, do której w prosty sposób mogą trafić nagrania ze szkolnych wydarzeń oraz materiały edukacyjne autorstwa nauczycieli i uczniów, którzy muszą jednak wiedzieć, kiedy jest to zgodne z prawem autorskim. Warto pamiętać, że o ile w szkole lub klasie, realizując cel edukacyjny, nauczyciel może pokazać uczniom różnego rodzaju materiały, o tyle internet nie pozostawia mu tyle swobody.

Nauczyciel realizujący z uczniami projekt o charakterze innowacji pedagogicznej, chcąc wykorzystać w czasie zajęć zdjęcia, co do których nie ma jasnej sytuacji prawnej (nie może znaleźć żadnych informacji o ich autorze i licencji) lub jest pewne, że autor chciałby za wykorzystanie jego pracy otrzymać wynagrodzenie, może pokazać takie zdjęcia uczniom jedynie na zajęciach. Nie może ich użyć, jeśli dyrekcja poprosi go o pochwalenie się innowacją na stronie internetowej szkoły, ponieważ nie ma w tym wypadku znaczenia, że prowadzone są działania edukacyjne.

Ten sam problem uchybienia prawom autorskim wystąpi, gdy na stronie www pojawią się zdjęcia, grafiki lub utwory muzyczne zapożyczone z internetu z naruszeniem praw ich autorów. Jeśli więc nauczyciel zechce opublikować w internecie nagranie z występów szkolnego zespołu muzycznego, zespołu tańca, chóru czy teatrzyku, którego występy oparte są na cudzych utworach muzycznych, scenariuszach bądź innych materiałach czyjegoś autorstwa, powinien postarać się o uzyskanie licencji od twórcy utworu oryginalnego lub reprezentującej go organizacji zbiorowego zarządzania prawami. Wbrew pozorom nie jest to takie trudne, gdyż sieć pozwala na szybki kontakt właściwie z każdym, nawet z największą gwiazdą muzyki, do której utworu chcą np. zatańczyć uczniowie. Dobrze uzasadnienie, że utrwalenie i umieszczenie nagrania w sieci ma

wyłącznie cel edukacyjny, powinno wystarczyć. Niektóre wytwórnie muzyczne mogą udzielić szkole nieodpłatnej licencji na wykorzystywanie utworu za pośrednictwem firmy zarządzającej prawami autorskimi.

Bardzo często pierwszym krokiem prowadzącym do umieszczenia nagrania ze szkolnych wydarzeń na stronie www szkoły jest opublikowanie go w serwisie YouTube. Jeżeli np. piosenka zostanie wgrana do tego serwisu (na początku koniecznie z niepublicznymi ustawieniami prywatności, bo w przeciwnym wypadku dokonane będzie nieuprawnione rozpowszechnienie), to jest duże prawdopodobieństwo, że działający tam system Content ID niejako automatycznie wykryje treści objęte ochroną prawnoautorską (system ten jest bardzo czuły, potrafi prawidłowo zidentyfikować nawet pogwizdywanie osoby znajdującej się na drugim planie). W rezultacie film będzie mógł być wyświetlany zgodnie z prawem, jednakże mogą mu towarzyszyć reklamy. A tu pojawia się potrzeba wytłumaczenia rodzicom, że to nie szkoła, ale wytwórnia zarabia na tych reklamach. Jeśli takie rozwiązanie, z gatunku win-win, odpowiada nauczycielowi, może on zmienić ustawienia widoczności filmu na publiczne, nie obawiając się równocześnie, że ktoś zarzuci mu naruszenie praw autorskich do ścieżki dźwiękowej.

1.5. Korzystanie z cudzych zasobów. Plagiat i granice cytatu z perspektywy edukacji

Prawo autorskie sankcjonuje instytucję dozwolonego użytku w edukacji, umożliwiając pod pewnymi warunkami korzystanie z zasobów dostępnych w źródłach tak tradycyjnych, jak i internetowych. Przepisy prawa autorskiego określają też, czym jest utwór, kim jest jego autor i jakie prawa mu przysługują, co oznacza, że odnoszą się również do sytuacji, kiedy autorami są nauczyciele lub uczniowie. Dzięki internetowi, nowym technologiom, a także coraz inteligentniejszym aplikacjom przykłady autorskiej aktywności nauczycieli i uczniów pojawiają się bardzo często. Są to praktyczne sytuacje szkolne, kiedy np.:

- nauczyciel przygotował z uczniami film, który potem wysłał na konkurs międzyszkolny;
- nauczyciel opracował powtórkowy quiz w programie Kahoot;
- uczniowie prowadzą szkolny *fanpage* w mediach społecznościowych;
- uczniowie piszą do szkolnej gazety;
- uczniowie prowadzą szkolny kanał w serwisie YouTube.

O czym w takich przypadkach powinien pamiętać nauczyciel?

1. Zanim praca autorstwa uczniów ujrzy światło dzienne poza murami szkolnymi – już nie w sytuacji lekcyjnej czy koła zainteresowań – należy sprawdzić, czy uczniowie zadbali o swoje prawa i podpisali ją nazwiskami autorów.

Trzeba skontrolować, czy uczniowie określili licencję utworu oraz czy nie naruszyli praw osób trzecich, kiedy w uczniowskim nagraniu wysyłanym na konkurs zostały wykorzystane np. utwory muzyczne. W tej sytuacji pomocna może być lektura regulaminu konkursu, w którym powinny być zawarte informacje na temat dalszych losów materiałów konkursowych – ich udostępniania w internecie, publicznego odtwarzania, np. podczas gali rozdania nagród, opublikowania w formie płyty. Jeśli brak takich informacji, należy o nie zapytać organizatora konkursu. Jeśli ponadto w regulaminie konkursu widnieje zapis, że uczestnik, zgłaszając utwór, deklaruje nienaruszalność praw autorskich osób trzecich, nauczyciel powinien zastanowić się, czy jako opiekun zespołu dopełnił wszystkich starań, aby tak właśnie było.

2. Dozwolony użytek w edukacji nie może uśpić czujności nauczyciela, mimo że pozwala na dużo więcej swobody w postępowaniu z zasobami edukacyjnymi w murach szkoły niż w innych warunkach.

Przykładem sytuacji, kiedy nauczyciel powinien wykazać taką czujność, może być przygotowanie quizu dla uczniów z użyciem zdjęć pobranych z sieci lub podzielenie się na platformie edukacyjnej scenariuszem zajęć, w którym zostaną wykorzystane materiały graficzne objęte prawami autorskimi. Dopóki platforma ma charakter zamknięty i program do tworzenia quizów pozwala na działanie w trybie prywatnym, nauczyciel może być spokojny. Jeśli jednak jest inaczej, warto by skorzystać z takich materiałów, co do których ma pewność, że ich wykorzystanie nie naruszy niczych praw.

To samo dotyczy sytuacji, kiedy nauczyciel podczas pracy z uczniami chce wykorzystać materiały powstałe np. w trakcie szkolenia nauczycieli czy rodziców zarówno w swojej, jak innej szkole lub w innym miejscu. Najbezpieczniej jest wtedy sięgnąć po zdjęcia, filmy wideo bądź scenariusze lekcji, co do których nie ma wątpliwości, że nie naruszają praw autorskich, najlepiej jednak skorzystać z zasobów własnych, ponieważ jest wówczas jasność co do ich autorstwa i praw.

Należy jednak pamiętać, że pracodawca nauczyciela nabywa autorskie prawa majątkowe do utworu stworzonego przez pracownika w granicach wynikających z celu umowy o pracę i zgodnego zamiaru obu stron. Jeśli więc nauczyciel jest autorem innowacji edukacyjnej, która powstała w ramach umowy ze szkołą, prawa majątkowe należą do szkoły. Zasada ta nie będzie miała zastosowania do utworów wytworzonych w ramach powierzonych zadań i obowiązków na podstawie umowy o dzieło, umowy zlecenia, także do dzieł wykonanych w ramach konkursu. W tych warunkach oprócz praw majątkowych przysługują autorowi również prawa osobiste, które mają charakter niezbywalny.

3. Warto zapoznać uczniów z podstawami montażu. Takie umiejętności okazują się przydatne, jeśli uczniowie w czasie szkolnego wydarzenia wcielają się w rolę kamerzystów, a następnie nagrany materiał chcą umieścić na szkolnym kanale serwisu YouTube lub w mediach społecznościowych. Umiejętność montażu staje się potrzebna przede wszystkim dlatego, że filmy z takich wydarzeń nie zawsze są ciekawe bez zastosowania cięcia ujęć. Ponadto gdy nie ma pewności, czy utwory muzyczne wykonywane w czasie szkolnych uroczystości prezentowane są zgodnie z prawem – wówczas umiejętności montażu pozwalają na przygotowanie nagrania w taki sposób, aby nie naruszać niczych praw autorskich. Z przepisów wynika bowiem, że dopuszczalna jest prezentacja w internecie fragmentów utworów, co do których nie mamy pewności pod względem praw autorskich lub nie posiadamy zgody na wykonywanie całości utworów. Wszystko musi też przebiegać pod warunkiem, że produkcja filmowa miała na celu informowanie o aktualnych wydarzeniach z życia szkoły, np. na stronie www lub w mediach społecznościowych, a nie działalność marketingowe czy zarobkowe.
4. Uczniowie i nauczyciele mogą korzystać z prawa cytatu. Prawo to dopuszcza przytoczenie w tworzonym dziele fragmentów rozpowszechnionych utworów lub drobnych dzieł w całości, bez zgody ich twórcy i bez uiszczania na jego rzecz wynagrodzenia.

Cytat może dotyczyć każdej kategorii utworów – nie tylko tekstów, ale także zdjęć, grafik czy filmów. Cytowanie powinno być uzasadnione celami cytatu, takimi jak wyjaśnianie, polemika, analiza krytyczna lub naukowa, nauczanie, lub prawami gatunku twórczości, np. karykatura. Cytat nie może być główną treścią w tworzonym przez nauczyciela czy ucznia materiale, a wyłącznie dodatkowym elementem, bez którego część stworzona przez nauczyciela czy ucznia może samodzielnie istnieć, choć jest wówczas niepełna lub mniej atrakcyjna dla odbiorcy. Cytatem może być również motto, czyli myśl przewodnia umieszczona przed esejem lub artykułem.

Uczniowie mogą korzystać z prawa cytatu w wielu szkolnych sytuacjach, np. prowadząc szkolną gazetę i recenzując na jej łamach pracę innych. Z tego powodu szkolne media mogą w artykule o wystawie muzealnej użyć fragmentów utworów, wykorzystując zdjęcia, na których widać eksponaty.

Z prawa cytatu można skorzystać również w warunkach nauczycielskiego autorstwa klasówek i sprawdzianów. Wiele wątpliwości budzi natomiast chęć fotografowania przez uczniów lub ich rodziców efektów pracy nauczyciela. Prawo autorskie nie reguluje tych kwestii w jasny sposób, podobnie jak nie zajmuje się sprawą utrwalania wizerunku nauczyciela, który prowadzi lekcję. Nauczyciel z całą

pewnością może jednak oczekiwać od uczniów czy rodziców nierozpowszechniania swoich utworów i wizerunku bez wyrażenia na to zgody.

Prawo cytatu jest pomocne w warunkach szkolnych, kiedy działania edukacyjne nauczycieli i uczniów wykraczają poza mury szkolne, np. kiedy tworzą oni strony internetowe, udostępniają swoją twórczość w mediach społecznościowych, czy też kiedy utwory służą innym celom niż działalność edukacyjna.

Nauczyciel, korzystając w pracy z uczniami z prawa cytatu, za każdym razem powinien pamiętać o wskazaniu imienia i nazwiska twórcy dzieła oraz źródła, z którego cytat pochodzi. W przypadku korzystania, np. ze zdjęć opublikowanych na stronach internetowych, konieczne jest podanie adresu strony i autora zdjęcia. Podanie źródła w formie sformułowania: internet – to zdecydowanie za mało.

1.6. Otwarte zasoby edukacyjne

Otwarte zasoby edukacyjne bywają nazywane alternatywą dla utworów objętych prawami autorskimi. Są to treści, z których nauczyciel może skorzystać w pracy z uczniami i które są opublikowane na tzw. wolnych licencjach lub zostały przeniesione do domeny publicznej.

Domena publiczna definiowana jest jako abstrakcyjny zbiór utworów, które nie są kontrolowane, zabezpieczone czy zawłaszczone przez kogoś na mocy monopolu prawnautorskiego. Określenie to ma wskazywać, że utwory są własnością publiczną – są dostępne dla każdego do wykorzystania w dowolnym celu.

O utworach znajdujących się w domenie publicznej mówi się najczęściej w opozycji do tych utworów, których wykorzystanie jest ograniczone. Zgodnie ze współczesnym polskim prawem autorskim oryginalne prace literackie, dzieła sztuki, utwory muzyczne itp. są chronione prawem od momentu ich stworzenia, aż do upływu 70 lat od śmierci autora czy współtwórców. Po tym czasie wygasają prawa do utworów, które przechodzą do domeny publicznej.

Mimo że w polskim systemie prawnym nie ma definicji *public domain*, nie oznacza to, że w polskiej kulturze niemożliwe jest korzystanie z zasobów będących własnością publiczną. Wprost przeciwnie – istnieje wiele inicjatyw i projektów, które opierają się na twórczości, do której autorskie prawa majątkowe wygasły, tzn. będących już w domenie publicznej.

Bywa też, że autorom towarzyszy idea tworzenia i udostępniania otwartych materiałów, czyli chęć dzielenia się swoją wiedzą z innymi, a także poczucie, że wiedza oraz zasoby służące jej zdobywaniu są własnością wspólną, więc dostęp do niej nie może

być zamknięty i ograniczony do kręgu wybranych osób, tak jak w przypadku utworów objętych prawami autorskimi. W takich sytuacjach, na przykład w szkole, ktoś decyduje się na podzielenie się własnym dorobkiem z innymi, w bardzo wielu przypadkach za darmo, a jedynie pod określonymi warunkami.

Nauczyciel, który w warunkach szkolnych prawidłowo korzysta z prawa dozwolonego użytku, nie odczuwa dotkliwie ograniczeń wynikających z przepisów prawa autorskiego. Warto jednak, by pamiętał, że uczeń, który na własne potrzeby – niezwiązane z procesem edukacji – wykorzystuje różnego rodzaju zasoby głównie w internecie, np. nagrywając filmy z własnymi komentarzami do gier komputerowych, nie może powoływać się na zasady wynikające z dozwolonego użytku w edukacji. Inny uczeń, który potrzebuje utworu muzycznego do montowanego przez siebie filmu, którym chce się podzielić z innymi użytkownikami internetu, powinien również mieć dużą wiedzę o prawach autorskich, znać szerokie możliwości wykorzystania otwartych zasobów i wiedzieć, kiedy może z nich skorzystać.

Na podstawie powyższych przykładów można stwierdzić, że u podłoża myślenia o otwartych zasobach edukacyjnych leży wizja ludzkości, która dysponuje szerokim dostępem do materiałów ułatwiających edukację, ale również i rozwój własny. Oznacza to, że materiały te można swobodnie kopiować i rozpowszechniać, a także modyfikować – wprowadzać poprawki, rozbudowywać, zmieniać przykłady, tłumaczyć lub przystosowywać do lokalnego kontekstu kulturowego.

Prowadzenie działań modyfikacyjnych umożliwiają licencje, którymi opatrzone są opublikowane treści i które pozwalają na kreatywne korzystanie z zasobów bez konieczności kontaktu z ich autorami. Przykładowo w przypadku licencji Creative Commons autor, nadając jedną z licencji swojemu utworowi, sam zdecydował, co użytkownicy utworu – np. nauczyciele w czasie lekcji i ich uczniowie – mogą zrobić z dziełem. Co więcej, decyzja autora jest wszystkim znana, bo w odpowiedni sposób oznaczona, powinna towarzyszyć utworowi, gdy użytkownik znajduje go w internecie.

Otwartość zasobów można stopniować – najbardziej otwarte są więc te utwory, które opublikowano np. na licencji Creative Commons Uznanie Autorstwa lub Creative Commons Uznanie Autorstwa na Tych Samych Warunkach. Oznaczenia graficzne i zakres podstawowych licencji znajdują się pod linkiem: <https://creativecommons.pl/poznaj-licencje-creative-commons/>

1.7. Przegląd zasobów wykorzystywanych w procesie nauczania – uczenia się

Otwarte zasoby edukacyjne najłatwiej i najszybciej można znaleźć w internecie, gdzie pojawia się coraz więcej stron, które je udostępniają. Narzędziami umożliwiającymi korzystanie z tych zasobów są często portale instytucji edukacyjnych, badawczych,

a także organizacji promujących otwarty dostęp do edukacji lub prezentujących własne materiały edukacyjne. Narzędzia te zbierają również informacje na temat otwartych zasobów, ułatwiając w ten sposób dotarcie do ciekawych treści.

Przeglądając polskie strony internetowe, warto zwrócić uwagę na serwis Otwarte Zasoby, który zawiera różnorodne treści, usługi i narzędzia przydatne w warunkach edukacyjnych. Nieocenioną pomoc stanowić może projekt Wolne Lektury Fundacji Nowoczesna Polska, czyli Internetowa Biblioteka, prezentująca książki autorów, których prawa majątkowe wygasły, w związku z czym ich teksty można swobodnie udostępniać. Ciekawym naukowym projektem jest inicjatywa Otwórz Książkę, udostępniająca nieodpłatnie już ponad sto książek polskich naukowców. Należy też pamiętać o projektach Fundacji Wikimedia, takich jak choćby Wikipedia, czyli największa encyklopedia współtworzona przez tysiące użytkowników internetu, serwis Wikibooks z książkami i instrukcjami lub Wikijunior – z materiałami edukacyjnymi dla dzieci.

Warto również przetestować inne otwarte i darmowe zasoby edukacyjne, których podstawę funkcjonowania stanowi idea dostępu do wiedzy przez wszystkich lub które gromadzą i udostępniają zasoby obecne w domenie publicznej. Są to:

1. Khan Academy – polska wersja jednego z największych światowych zasobów edukacyjnych. System ten wykorzystuje gamifikację, inspirowane do samodzielnego zdobywania wiedzy z różnych obszarów, zawiera krótkie filmiki, tzw. pigułki wiedzy (*knowledge pills*) omawiające bardzo wąskie zagadnienia, które dodawane są do kanału w serwisie YouTube.
2. LearningApps.org – jeden z najbardziej interaktywnych serwisów edukacyjnych w sieci, z jednej strony zawierający olbrzymie zasoby edukacyjne (także w języku polskim, tworzone przez polskich nauczycieli i uczniów), a z drugiej – stanowiący bezpłatną platformę do tworzenia interaktywnych minigier komputerowych typu: puzzle, wykreślanki, memory, wisielec, milionerzy, dobieranki itp., które mogą być osadzone w innych serwisach, np. szkolnych blogach i stronach www. Serwis ten polecany jest do bezpośredniego wykorzystania na lekcji, np. na tablicy interaktywnej.
3. Narodowe Archiwum Cyfrowe – centralne archiwum państwowe, które należy do sieci archiwów w Polsce. Gromadzi, opracowuje, konserwuje oraz udostępnia archiwalia takie jak zdjęcia, nagrania dźwiękowe oraz filmy, które wchodziły w skład państwowego zasobu archiwalnego. W zasobach fotograficznych NAC znajduje się ponad 15 milionów zdjęć, nagrania dźwiękowe w liczbie około 30 tysięcy jednostek, pochodzące z lat 1919–2007, zbiór filmów liczący około 2 400 tytułów z lat 1928–1993.
4. Ninateka – pierwsza tego typu multimedialna biblioteka edukacyjna w Polsce. Gromadzi nie tylko materiały audiowizualne, które są świetnym wprowadzeniem w świat mediów, filmu, animacji, kultury i sztuki, ale także gotowe scenariusze lekcji dla nauczycieli i ćwiczenia. Są to materiały całkowicie bezpłatne, ale dostępne dla nauczycieli dopiero po rejestracji.

5. Polona – nowoczesny portal, który udostępnia w sieci zbiory Biblioteki Narodowej, umożliwia również prezentowanie zbiorów innych instytucji kultury. Zasoby Polony pozwalają na wzbogacenie zajęć szkolnych z wielu przedmiotów, zwłaszcza związanych z historią i kulturą Polski.
6. Scholaris – serwis edukacyjny prowadzony przez Ośrodek Rozwoju Edukacji, zawierający gotowe materiały do wykorzystania na lekcji, podzielone na przedmioty i etapy edukacyjne. Serwis skierowany jest do nauczycieli wszystkich etapów kształcenia (od przedszkola do szkół ponadgimnazjalnych), ale także do uczniów, którzy są zainteresowani ciekawym i nowoczesnym pogłębianiem wiedzy. Obejmuje scenariusze lekcji, ćwiczenia, teksty, animacje, slajdy, symulacje, gry dydaktyczne, filmy itd. Oferuje zasoby dostosowane do różnych potrzeb dzieci i młodzieży. Niektóre źródła są gotowe do pobrania pliku PDF lub przystosowane do zamieszczenia w internecie w formie bloga czy strony www.

2. Spis zasobów internetowych



1. Jak wykorzystać w pracy nauczyciela otwarte zasoby edukacyjne, https://pl.wikibooks.org/wiki/Przewodnik_po_OZE/Katalog_Otwartych_Zasob%C3%Bww_Edukacyjnych
2. Więcej o dozwolonym użytku w edukacji:
Grudzień M., (2014), *Dozwolony użytek w edukacji*, Centrum Cyfrowe Projekt Polska, <https://centrumcyfrowe.pl/czytelnia/dozwolony-uzYTEK-w-edukacji-infografika/>
3. Tarkowski A., Plebańska M., Stokowska A., Śliwowski K., (2016), *Otwarte zasoby edukacyjne w Polsce – uwarunkowania i szanse rozwoju*, Centrum Cyfrowe Projekt Polska, <https://centrumcyfrowe.pl/wp-content/uploads/2016/03/OZE-w-PL-uwarunkowania-i-szanse-rozwoju.pdf>
4. Skrzyński D., (2016), *Prawo autorskie w szkole*, Warszawa: Wiedza i Praktyka.
5. Wilkowski M., (2017), *Prawo autorskie – samouczek*, Warszawa: Centrum Edukacji Obywatelskiej, https://aktywnaedukacja.ceo.org.pl/sites/aktywnaedukacja.ceo.org.pl/files/prawo_autorskie_.pdf

3. Przykładowe scenariusze zajęć w szkole podstawowej: klasy IV – VIII



Scenariusz 1

Czym są prawa autorskie?

Temat: Czym są prawa autorskie?

Etap kształcenia: Szkoła podstawowa – klasy IV–VIII

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. 2017, poz. 356.

Załącznik – pozycja 7. w tabeli.

Cele ogólne:

- zaznajomienie początkującego użytkownika internetu z problematyką praw autorskich;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się zasobami sieci w zakresie zgodnym z prawem autorskim;
- kształtowanie właściwej postawy wobec przepisów prawa autorskiego.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- wie, kogo chroni prawo autorskie;
- rozumie, kto jest twórcą i co może być przedmiotem praw autorskich;
- rozumie zmiany zachodzące w przedmiocie praw autorskich;
- wykorzystuje zdobytą wiedzę, przygotowując prace pisemne z różnych przedmiotów oraz korzystając z internetu na potrzeby własne.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne w formie ćwiczeń;
- burza mózgów;
- metody wykładowe – miniwykład o prawie autorskim.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupach,
- praca z całą grupą.

Środki dydaktyczne:

- sala szkolna,
- urządzenia ekranowe uczniów,
- prezentacja przygotowana przez nauczyciela.

Przebieg zajęć:**1. Doświadczenie.**

Nauczyciel na środku tablicy pisze słowa: prawo autorskie. Pyta uczniów, kogo ich zdaniem chroni to prawo. Może zadać pytania pomocnicze:

- Czy prawo autorskie będzie chroniło artystę wykonującego utwór na koncercie?
- Jeśli pisarz sprzeda prawa do swojej książki wydawnictwu, kogo wtedy chroni prawo autorskie?
- Kto jeszcze może być posiadaczem praw autorskich?

Nauczyciel notuje udzielone przez uczniów odpowiedzi, wśród których powinny się pojawić określenia takie jak: twórca, artysta, wykonawca, producent, firma zlecająca nagranie utworu, pracodawca zlecający napisanie artykułów, spadkobierca.

2. Refleksja.

Nauczyciel pyta uczniów o ich spostrzeżenia. Wspólnie z uczniami zastanawia się, jakie znaczenie ma prawo autorskie, kogo chroni, komu jest potrzebne i czy jest potrzebne.

3. Wiedza.

Nauczyciel przeprowadza miniwykład – mówi o najważniejszych z perspektywy ucznia kwestiach związanych z prawem autorskim. Warto, by poruszył zagadnienia najbardziej interesujące uczniów, takie jak:

- Czy mogę oglądać filmy w serwisach internetowych?
- Jaka jest różnica między serwisami typu HBO czy Netflix a Kinomaniak?
- Czy mogę na własnym profilu w mediach społecznościowych umieszczać piosenki z serwisu YouTube?
- Czy jeśli nagrałem jakiś materiał wideo i chcę go umieścić w internecie, to czy może mu towarzyszyć dowolna muzyka z internetu?

4. Zastosowanie.

Zadaniem uczniów jest przygotowanie zestawu zasad, którymi będą się kierować podczas korzystania z różnego rodzaju zasobów sieci. Dodatkowo po stworzeniu takiego katalogu uczniowie powinni się zastanowić, czy ich cyfrowy ślad nie jest obciążony użyciem jakiś zasobów, niezgodnym z prawem autorskim.

Warto, by nauczyciel podpowiedział uczniom, że zawsze tam, gdzie jest to możliwe – np. na swoim profilu w mediach społecznościowych – powinni skasować lub zmodyfikować dostępny materiał.

Scenariusz 2

Ja w sieci a prawa autorskie

Temat: Ja w sieci a prawa autorskie

Etap kształcenia: Szkoła podstawowa – klasy IV–VIII

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. 2017, poz. 365.

Załącznik – pozycja 8. w tabeli.

Cele ogólne:

- zaznajomienie z problematyką praw autorskich;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się zasobami sieci w zakresie zgodnym z prawem autorskim;
- kształtowanie właściwej postawy wobec przepisów prawa autorskiego.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- wie, kiedy dochodzi do niezgodnego z prawem wykorzystania zasobów internetu;
- wykorzystuje zdobytą wiedzę, przygotowując prace pisemne z różnych przedmiotów oraz korzystając z internetu na własne potrzeby.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne w formie ćwiczeń;
- burza mózgów;
- metody wykładowe – miniwykład o prawie autorskim.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupach,
- praca z całą grupą.

Środki dydaktyczne:

- sala szkolna,
- urządzenia ekranowe uczniów,
- prezentacja przygotowana przez nauczyciela.

Przebieg zajęć:

1. Doświadczenie.

Nauczyciel dzieli uczestników zajęć na 2 grupy. Z jedną grupą wychodzi na chwilę z sali. Proponuje im wcielenie się w rolę dziennikarzy, którzy chcą się dowiedzieć, co ludzie wiedzą i myślą na temat prawa autorskiego. Poprosi uczniów, żeby wspólnie zastanowili się, jakie pytania zadadzą pozostałym kolegom z klasy. Uczniom w roli dziennikarzy nauczyciel podaje pytania pomocnicze:

- Co myślisz o ściąganiu zasobów z internetu?
- Czy korzystając z różnych zasobów internetowych, zastanawiasz się lub sprawdzasz, do kogo należą prawa autorskie?
- Czy ściągasz z internetu filmy, muzykę, zdjęcia?
- Czy ktoś traci na ściąganiu plików z zasobami? Kto?
- Czy można korzystać z internetu w inny sposób niż ściąganie zasobów?

Nauczyciel wraca do drugiej grupy. Zapowiada wizytę dziennikarzy, którzy są ciekawi opinii ludzi na temat prawa autorskiego. Prosi uczniów, aby wypowiedzieli się w swoim imieniu i mówili to, co myślą. Zapowiada, że nie ma dobrych ani złych opinii na ten temat. Następnie zaprasza dziennikarzy. Każdy z nich ma około 15 minut na przeprowadzenie wywiadów z 3–4 osobami.

2. Refleksja.

Nauczyciel pyta uczniów o wrażenia z pracy dziennikarskiej. Zbiera informacje, które zdobyli podczas prowadzenia wywiadów. Następnie pyta uczniów, czy w wypowiedziach kolegów dostrzegają tezy, które powtarzają się i czy można z tego wyciągnąć jakieś wnioski.

3. Wiedza.

Nauczyciel przeprowadza miniwykład – mówi o najważniejszych dla ucznia kwestiach związanych z prawem autorskim. Warto, by poruszył zagadnienia najbardziej interesujące dla nich, takie jak:

- Czym jest użytkowanie zasobu pochodzącego z sieci, a czym jego rozpowszechnianie?
- Co w praktyce oznacza korzystanie z zasobów dostępnych w internecie?
- W jakich sytuacjach dochodzi do nielegalnego wykorzystania utworów pochodzących z sieci?

4. Zastosowanie.

Zadaniem uczniów jest przygotowanie zestawu zasad, którymi będą się kierować podczas korzystania z różnego rodzaju zasobów sieci. Dodatkowo po stworzeniu takiego katalogu mogą się zastanowić, czy ich własny cyfrowy ślad nie jest obciążony niezgodnym z prawem użyciem zasobów.

Warto, by nauczyciel podpowiedział uczniom, że zawsze tam, gdzie jest to możliwe – np. na swoim profilu w mediach społecznościowych – uczniowie powinni skasować lub zmodyfikować dostępny materiał.

Scenariusz 3

Kto ma prawa autorskie?

Temat: Kto ma prawa autorskie?

Etap kształcenia: Szkoła podstawowa – klasy IV–VIII

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. 2017, poz. 356.

Załącznik – poz. 9. w tabeli.

Cele ogólne:

- zaznajomienie z problematyką osobistych i majątkowych praw autorskich;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się zasobami sieci w zakresie zgodnym z prawem autorskim;
- kształtowanie właściwej postawy wobec przepisów prawa autorskiego.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- potrafi wymienić prawa autorów;
- wie, że prawa autorskie dzielą się na osobiste i majątkowe;
- rozumie współzależność praw autorów i użytkowników;
- potrafi podać przykłady dozwolonego użytku;
- rozumie zmiany zachodzące w przedmiocie praw autorskich;
- wykorzystuje zdobytą wiedzę, przygotowując prace pisemne z różnych przedmiotów oraz korzystając z internetu na własne potrzeby.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne w formie ćwiczeń;
- burza mózgów;
- metody wykładowe – miniwykład o prawie autorskim.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupach,
- praca z całą grupą.

Środki dydaktyczne:

- sala szkolna,
- urządzenia ekranowe uczniów,
- prezentacja przygotowana przez nauczyciela.

Przebieg zajęć:

1. Doświadczenie.

Nauczyciel dzieli uczestników na 3-osobowe grupy. Każdą grupę prosi o podanie dwóch przykładów rozpoznania autorstwa jakiegoś utworu. Pyta uczniów, w jaki sposób można dokonać takiego rozpoznania, co jest potrzebne i co wystarczy, aby zidentyfikować autora utworu. Następnie prosi o podanie znanego uczniom przykładu naruszenia praw autorskich. Mówi o przyczynach i okolicznościach tej sytuacji.

2. Refleksja.

Nauczyciel prowadzi z uczniami dyskusję o następstwach naruszenia praw autorskich w podanych przykładach.

3. Wiedza.

Nauczyciel wyjaśnia uczniom najważniejsze kwestie związane z osobistymi i majątkowymi prawami autorskimi. Podaje definicje dozwolonego użytku i domeny publicznej oraz mówi, co terminy te oznaczają w przypadku korzystania z różnego rodzaju zasobów internetowych.

Nauczyciel przeprowadza miniwykład o prawach autorskich, który może urozmaicić krótką pracą uczniów z dokumentem *Powszechnej Deklaracji Praw Człowieka*. Uczestników zajęć dzieli na dwie grupy, z których jedna pracuje nad pierwszą częścią *Deklaracji*, a druga grupa nad jej drugą częścią. Prosi członków obu grup o wypisanie przykładów poszczególnych praw.

4. Zastosowanie.

Nauczyciel zwraca uczniom uwagę, że tam, gdzie kończą się prawa użytkowników, zaczynają się prawa autorów. Uczniowie zastanawiają się wspólnie, gdzie teraz przebiega ta granica, a gdzie powinna się znajdować. Projektują zasady i rozwiązanie, które pomogłyby przesunąć granicę w kierunku praw użytkowników.

4. Przykładowe scenariusze zajęć dla szkoły ponadpodstawowej



Scenariusz 1

Każdy może być autorem utworu

Temat: Każdy może być autorem utworu

Etap kształcenia: Szkoła ponadpodstawowa

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz.U. 2018, poz. 467.

Załącznik – poz. 10. w tabeli.

Cele ogólne:

- zaznajomienie z problematyką osobistych i majątkowych praw autorskich;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się zasobami sieci w zakresie zgodnym z prawem autorskim;
- kształtowanie właściwej postawy wobec prawa autorskiego.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- rozumie, czym jest utwór;
- wie, jak może korzystać z utworów innych osób;
- potrafi wymienić różne sposoby korzystania z utworów autorstwa innych osób;
- wie, na czym polega plagiat i wie, że ma obowiązek podawać autora utworu, z którego korzysta.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne w formie ćwiczeń;
- burza mózgów;
- metody wykładowe – miniwykład o prawie autorskim.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupach,
- praca z całą grupą.

Środki dydaktyczne:

- sala szkolna,
- urządzenia ekranowe uczniów,
- prezentacja przygotowana przez nauczyciela.

Przebieg zajęć:

1. Doświadczenie.

Nauczyciel zapowiada, że podczas zajęć uczniowie będą zajmować się ochroną utworu, czyli istotą prawa autorskiego. Następnie zaprasza ich do wzięcia udziału w burzy mózgów i wymienienia różnych sytuacji, w których korzystają z utworów innych osób.

Uczniowie podają przykłady takich sytuacji:

- oglądanie filmu w internecie,
- cytowanie w wypracowaniu fragmentu książki,
- słuchanie albumu muzycznego skopiowanego od kolegi z klasy,
- czytanie książki wypożyczonej z biblioteki,
- oglądanie filmu w różnego rodzaju serwisach,
- oglądanie filmu w szkole,
- gra w grę w komputerową.

Nauczyciel dodaje, że każdy ma prawo kopiować, ściągać z internetu i cytować utwory innych osób. Jest to nasze prawo do uczestniczenia w kulturze.

2. Refleksja.

Nauczyciel pyta, czy można przypisać sobie autorstwo książki, wypracowania albo rysunku, jeśli stworzył je ktoś inny, i dlaczego utwory te chronione są prawem autorskim?

3. Wiedza.

Nauczyciel wyjaśnia najważniejsze kwestie związane z prawem autorskim, w tym pojęcie plagiatu. Mówi, że nie można przypisywać sobie autorstwa utworów innych osób, podobnie inni nie mogą przypisywać sobie autorstwa naszych prac. Przypomina, że trzeba pamiętać o podaniu autora dzieła, z którego korzystamy. Nauczyciel wprowadza pojęcie prawa autorskiego. Mówi, że prawo autorskie jest m.in. prawem autora do uznania autorstwa oraz że autor ma prawo do rozporządzania swoim dziełem – może decydować, co się z nim stanie: czy zamieścić je w internecie, czy schować do szuflady.

4. Zastosowanie.

Zadanie uczniów polega na sprawdzeniu, czy wybrany utwór, z którego korzystali w ostatnim czasie, miał wyraźne oznaczenie dotyczące sposobu skorzystania z niego. Warto zadać uczniom pytanie, czy zwrócili na to uwagę.

Scenariusz 2

Każdy jest autorem i ma swoje prawa

Temat: Każdy jest autorem i ma swoje prawa

Etap kształcenia: Szkoła ponadpodstawowa

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz.U. 2018, poz. 467.

Załącznik – poz. 11. w tabeli.

Cele ogólne:

- zaznajomienie z prawem autorskim i wolnymi licencjami;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się zasobami sieci zgodnie z prawem autorskim;
- kształtowanie właściwej postawy wobec prawa autorskiego i warunków wolnych licencji oraz korzystania z zasobów sieci.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- wie, kogo chroni prawo autorskie;
- rozumie, kto jest twórcą;
- ma świadomość, że może pełnić rolę twórcy;
- ma podstawy wiedzy na temat prawa autorskiego i wolnych licencji;
- potrafi wykorzystać tę wiedzę, podejmując decyzje dotyczące własnych i cudzych zasobów.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne w formie ćwiczeń;
- burza mózgów;
- metody wykładowe – miniwykład o prawie autorskim.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupach,
- praca z całą grupą.

Środki dydaktyczne:

- sala szkolna,
- urządzenia ekranowe uczniów,
- prezentacja przygotowana przez nauczyciela.

Przebieg zajęć:

1. Doświadczenie.

Nauczyciel zaprasza uczniów do zabawy w tworzenie. Może to być rysowanie, przygotowywanie makiet z kartonu lub klocków, zaprojektowanie komiksu. Efekt pracy uczniów powinien mieć znamiona utworu. Następnie prosi o oznaczenie prac w taki sposób, aby podpisy nie miały trwałego charakteru, tzn. aby dało się je zamienić na inne. Eksperyment może skończyć się na jednej lekcji albo być kontynuowany na następnych zajęciach. Nauczyciel pokazuje uczniom ich prace z pozamienianymi podpisami i obserwuje reakcję uczniów.

2. Refleksja.

Nauczyciel dyskutuje z uczniami – pyta ich, kiedy zorientowali się, że podpisy prac zostały pozamieniane. Dyskusja prowadzi do wniosku, że właśnie takie emocje mogą towarzyszyć autorom, których utwory zostały wykorzystane bez ich zgody i kiedy osoby korzystające z dzieła odniosły z tego tytułu korzyści materialne. Nauczyciel powinien zaznaczyć, że każdy może być autorem i w związku z tym ma określone prawa.

3. Wiedza.

Nauczyciel wyjaśnia uczniom najważniejsze kwestie związane z prawem autorskim. Definiuje, czym jest utwór, kim jest autor, co to znaczy, że każdy utwór ma swojego autora, który określa, co można zrobić z jego pracą. Podkreśla, że użytkownicy powinni szanować wolę autora, aby móc pozostać w zgodzie z prawem, co jest szczególnie ważne w kontekście korzystania z utworów w internecie. Następnie zaznacza, że nie ma dzieł bez autorów, nawet gdy w sieci nie występują żadne dane na ten temat. W takiej sytuacji warto poszukać tych informacji lub przyjąć, że utwór jest objęty zasadą: wszelkie prawa zastrzeżone. W trakcie miniwykładu zasadne będzie przekazanie uczniom wiedzy o korzystaniu z utworów na wolnych licencjach (CC).

4. Zastosowanie.

Nauczyciel proponuje uczniom zastanowienie się, na jakich zasadach chcieliby dzielić się swoimi utworami z innymi, np. w internecie. Na koniec lekcji uczniowie oznaczają swoje prace jedną z licencji.

Scenariusz 3

Co mi wolno, a czego nie?

Temat: Co mi wolno, a czego nie?

Etap kształcenia: Szkoła ponadpodstawowa

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz.U. 2018, poz. 467.

Załącznik – poz. 12. w tabeli.

Cele ogólne:

- zaznajomienie z problematyką osobistych i majątkowych praw autorskich oraz zagadnieniami wolnych licencji;
- rozwijanie umiejętności posługiwania się zasobami sieci zgodnie z prawem autorskim;
- kształtowanie właściwej postawy wobec prawa autorskiego.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- potrafi wymienić prawa autorów;
- wie, że prawa autorskie dzielą się na osobiste i majątkowe;
- rozumie współzależność praw autorów i użytkowników;
- ma większe umiejętności korzystania z praw autorskich prywatnie, np. w internecie, i w szkole;
- potrafi wymienić wolne licencje, rozumie różnice między nimi, zna ich symbole, wie, skąd je pobrać oraz umie oznaczać nimi własne utwory;
- zna strony internetowe z zasobami na wolnych licencjach.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne w formie ćwiczeń – praca z wykorzystaniem kasusów;
- burza mózgów;
- metody wykładowe – miniwykład o prawie autorskim.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupach.

Środki dydaktyczne:

- komputer lub inne urządzenie ekranowe dla nauczyciela, podłączone do sieci i rzutnika;
- kazusy do pracy dla uczniów;
- strona internetowa opisująca wolne licencje: www.creativecommons.pl
- strony internetowe z zasobami na wolnych licencjach, np: Flickr, Pixabay, Openclipart, Jamendo;
- urządzenia ekranowe uczniów, z możliwością podłączenia do szkolnej sieci WiFi, chyba że uczniowie mogą korzystać z własnej sieci;
- kartki formatu A4 do notowania, długopisy;
- prezentacja do miniwykładu, porządkująca podstawowe informacje o prawie autorskim i wolnych licencjach;
- tabela na tablicy lub flipcharcie do zaznaczania głosów oraz post-ity w trzech kolorach (karteczki samoprzylepne) do głosowania.

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie uczniów z tematem i celami zajęć.
2. Doświadczenie.
 - A.** Nauczyciel dzieli uczniów na trzy 4-osobowe zespoły. Wyjaśnia, że każda grupa będzie otrzymywała przykłady wykorzystania cudzej własności intelektualnej. Zadaniem grupy jest zdecydowanie, czy narusza ono czy nie prawa autorskie twórcy. Swoje zdanie grupy wyrażają, głosując i przyklejając w tabeli karteczki z głosami. Przed przyklejeniem karteczki odpowiedniego koloru grupa wypisuje na niej podstawowe argumenty, które zaważyły na decyzji. Jeśli któraś z decyzji ma w grupie więcej zwolenników, a mniejszość nie daje się przekonać, grupa może nakleić karteczkę z napisem: głos odrębny. Jeśli głosy rozkładają się równo, można przykleić dwie karteczki z napisami: usuwam, zostawiam. Uczniowie przyklejają karteczki w tabeli na znak dany przez nauczyciela, aby nie sugerować się odpowiedziami innych.
 - B.** Nauczyciel rozdaje lub wyświetla kolejne kazusy nawiązujące do sytuacji, które mogą przydarzyć się uczniom, np.:
 - Zaprosiłeś znajomych na imprezę i słuchacie muzyki w twoim domu.
 - Urządzasz imprezę urodzinową w klubie, w którym wynająłeś salę. Słuchacie własnej muzyki z internetu.
 - Jesteś letsplayersem. Wrzucasz właśnie do sieci film, na którym przechodzisz pierwszy etap nowej gry z własnym komentarzem.
 - Ktoś wykorzystał w swoim filmie fragment twojego filmiku pobranego z YouTube. Podpisał wykorzystany fragment jako stworzony przez ciebie, ale nie zapytał cię o zgodę.
 - C.** Nauczyciel daje grupom czas na przeanalizowanie każdego przykładu, podjęcie decyzji i zapisanie na post-itach argumentów, a następnie daje znać, że można je przyklejać.
Rozdając grupom kolejne przykłady, uzupełnia brakujące kolory post-itów.
3. Refleksja.
Nauczyciel pyta uczniów o wrażenia po podjęciu decyzji.
Następnie wraz z uczestnikami przygląda się wynikom i po kolei omawia przykłady. Czyta argumenty i zaprasza uczniów dyskusji. Na tym etapie nie rozstrzyga, kto ma rację, ewentualnie zadaje uczniom dodatkowe pytania.
4. Wiedza.
Nauczyciel w krótkim miniwykładzie, odwołując się do przykładów z etapu doświadczenia i argumentów z poziomu refleksji, rozstrzyga, kto miał rację, porządkuje podstawowe pojęcia z zakresu prawa autorskiego i wolnych licencji.
5. Zastosowanie.
Nauczyciel wyświetla na rzutniku adresy stron internetowych z zasobami na wolnych licencjach: Flickr, Pixabay, Openclipart, Jamendo. Proponuje uczniom włączenie smartfonów i jeśli jest taka potrzeba – połączenie się ze szkolną siecią.

Następnie prosi o wejście na wskazane strony, przyjrzenie się, jakiego rodzaju zasoby zawierają i pobranie wybranego pliku, zwracając uwagę na licencję, którą jest oznaczony.

Komentarz merytoryczny:

Dobór przykładów należy jak najbardziej skorelować z wiekiem i doświadczeniem uczniów. Liczba przykładów zależy od zaangażowania grupy. Wiedzę przekazywaną podczas miniwykładu trzeba połączyć z wybranymi przykładami, co jest bardzo ważne dla podtrzymania zainteresowania uczniów. Ponieważ etap zastosowania oparty jest na wykorzystaniu urządzeń uczniów, przed jego rozpoczęciem należy ustalić lub przypomnieć zasady używania smartfonów podczas zajęć. Można zdecydować się na mniejszą liczbę stron i poprosić uczniów o znalezienie konkretnego pliku oznaczonego daną licencją. Można także poszerzyć ten etap zajęć o znajdowanie zasobów w wyszukiwarce Google, korzystając z opcji wyszukiwania zaawansowanego.

Rozdział III Młodzi bezpieczni w sieci i aktualne zagrożenia społeczne



Wprowadzenie



-
- Trudno być młodym internautą – pewnego dnia pomyślała Alicja o swoich uczniach.
 - Tyle informacji i możliwości, a jednocześnie tyle potencjalnych zagrożeń.
 - Jak temu wszystkiemu sprostać? – zastanawiała się, gdy przed jej oczami na ekranie komputera pojawiła się wiadomość o płynącym nurtem Wisły wielorybie. Informacja wydawała się bardzo wiarygodna. Na zdjęciach było uwiecznione coś, co kształtem i rozmiarami przypominało pływającego ssaka.
 - Wieloryb w Wiśle? – To przecież niemożliwe – powiedziała do siebie. Ale w gruncie rzeczy nie była pewna. Zabrała się więc do sprawdzania. Na stronach kolejnych portali pojawiały się ta sama informacja i te same zdjęcia. Alicja nie wiedziała, co powiedzieć. Jej poszukiwania przerwała Hania, uczennica klasy VIII.
 - Proszę pani, proszę pani! – Antek napisał w internecie coś głupiego na Kacpra, i teraz się biją na korytarzu.
- Alicja chwyciła telefon i pobiegła za uczennicą.
- Internet, no właśnie – pomyślała.
-

Bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z zasobów sieci przez nauczycieli, edukatorów i uczniów coraz częściej wymaga nie tylko różnorodnych i zaawansowanych umiejętności cyfrowych, ale także łączenia ich z kompetencjami miękkimi. Tak jak dla większości internautów, również i dla tej grupy użytkowników umiejętności cyfrowe oznaczają znajomość koniecznego oprogramowania, którego na rynku ciągle przybywa, ale generują także częste decyzje zakupowe lub konieczność rozstrzygania dylematów, czy konkretne oprogramowanie jest użytkownikowi potrzebne, czy też może ulega on jedynie marketingowym podszeptom.

Dzisiejsi internauci powinni orientować się, że na kompetencje cyfrowe składa się wiedza niezbędna w aktywnym eksploatowaniu internetu, a w tym umiejętności poruszania się w sieci, wyszukiwania informacji, radzenia sobie w razie zagrożeń zarówno w roli ofiary, jak i świadka oraz kreowania wizerunku, promowania działań czy zarządzania danymi.

Zdaniem świadomych internautów umiejętności cyfrowe wiążą się również z dobrymi nawykami korzystania z zasobów sieci, bez których wiedza oraz oprogramowanie nie wystarczą, by móc o sobie powiedzieć:

- Jestem świadomym użytkownikiem internetu.

Na gruncie edukacji niezwykle ważną kompetencją internauty jest jakość relacji między użytkownikiem (nauczyciel, uczeń) a internetem (informacje, zasoby). W ramach tej relacji internauta udostępnia dane na swój temat, a im więcej zasobów chce poznać, tym większą ilością informacji o sobie musi za to zapłacić. I nie są to standardowe dane podawane przy logowaniu do wybranych serwisów, a raczej cały ich pakiet, przekazywany wprost lub za pomocą wyników wyszukiwania, polubień, komentarzy, zdjęć swoich i najbliższych – czyli wszystkiego, co trafia do sieci.

Jest to też sytuacja, w której za dostęp do zasobów internauta płaci nie tylko koniecznością podania danych lub zalogowania się przez media społecznościowe – za sprawą algorytmów zostawia w wirtualnej przestrzeni swój cyfrowy ślad użytkownika. Dane, które udostępnia, bez wątpienia posłużą do celów reklamowych i marketingowych, a wiedza o nim powróci w formie sprofilowanych propozycji kupienia tego i owego, ale nie tylko...

Dużo bardziej niebezpieczne jest wykorzystanie danych przez cyberprzestępców. Dane pozostawiane w sieci stają się przedmiotem zainteresowania instytucji i firm, bo wiele mówią o użytkowniku. I tu pojawia się kolejne istotne zagadnienie związane z byciem aktywnym poszukiwaczem informacji – temat cyfrowego wizerunku. Jego kształtowanie jest niezwykle ważną kompetencją, związaną z bezpiecznym i odpowiedzialnym korzystaniem z zasobów internetowych przez nauczycieli i uczniów.

Skoro internet to relacje z innymi ludźmi, to – tak jak w świecie poza siecią – mogą służyć rozwojowi użytkownika lub mu szkodzić. Dzieci i młodzież mogą być świadkami, ofiarami, ale także i sprawcami tych relacji. Warto zatem, aby w ramach działań profilaktycznych uczniowie dowiedzieli się, jak mają sobie radzić w tych rolach, a przede wszystkim, by nauczyli się zadawać fundamentalne pytania:

- Co mogę zrobić, gdy ktoś hejtuje mnie lub mojego kolegę czy koleżankę?
- Dlaczego nie warto rozpowszechniać w sieci swoich nagich czy półnagich zdjęć?
- Co zrobić, gdy takie zdjęcia już zostały wysłane i ktoś posuwa się do szantażu, żądając kolejnych?

W niniejszym rozdziale autorzy przybliżają konsekwencje wymienionych sytuacji, wykazując ich nierozwalny związek z bezpieczeństwem uczniów korzystających z zasobów internetu. Wyjaśniają nauczycielom, jak mogą sobie radzić z tego rodzaju zdarzeniami i jak w takich warunkach pracować z dziećmi i młodzieżą.

Nauczyciel, dalej czytając publikację:

- uporządkuje sobie znaczenie pojęć takich jak *deep web*, *fake news*, *sextortion*, hejt, mowa nienawiści;
- pozna skalę związanych z nimi problemów wśród dzieci i młodzieży;
- dowie się, jak w praktyce szkolnej wdrażać pomysły na skuteczne zajęcia z uczniami.

1. Część główna

Ja – informacja. Ja – inni użytkownicy internetu.

Ja – aktywny użytkownik internetu



1.1. Ja – informacja

Informacja jest jedną z najważniejszych wartości we współczesnym świecie, a jak dowodzą badania – również dla ludzi młodych. W dzisiejszych realiach korzystanie z informacji wydaje się prostsze niż kiedykolwiek, ponieważ wystarczy wpisać w wybraną wyszukiwarkę internetową słowa lub frazę, by otrzymać rozbudowany zbiór linków, za którymi kryją się różnego rodzaju dane tekstowe, grafika, materiały audio lub wideo.

Trzeba jednak pamiętać, że łatwy dostęp do informacji to nie wszystko. Liczą się jeszcze jej jakość, przydatność oraz bezpieczeństwo i odpowiedzialność z tytułu korzystania z danych, do których dociera internauta. Wszystko to stawia przed użytkownikami internetu kilka poważnych wyzwań.

Pierwszy próg, jaki musi pokonać przeciętny użytkownik, to nadmiar informacji. Jeśli po wpisaniu w wyszukiwarkę wybranego słowa otrzymuje kilkadziesiąt stron wyników, ma prawo czuć się zagubiony. Musi jednak wybrać wartościowe dane, więc zastanawia się, w jaki sposób stwierdzić, które z nich są naprawdę ważne. Obecnie są to jedne z kluczowych pytań, które stawiają internauci, poszukując odpowiedzi na zadane wyszukiwarce pytania. W praktyce każdy z nich radzi sobie, jak potrafi.

Drugie wyzwanie zawiera się w pytaniach, które z wielu uzyskiwanych informacji są wiarygodne, na których można i warto polegać? Są to wątpliwości szczególnie istotne, gdyż wiele z wyszukanych informacji dotyczy tego samego tematu, pochodzi z różnych źródeł i jest całkowicie lub częściowo ze sobą sprzecznych.

Przyjmuje się, że wiarygodna informacja powinna pochodzić z wiarygodnego źródła. Ale które źródło jest wiarygodne w dobie korzystania z zasobów internetowych? Zapewne każdy z użytkowników sieci może przytoczyć przykłady źródeł początkowo uchodzących w jego oczach za wiarygodne, a które przekazały na dany temat informację niepełną lub nieprawdziwą.

Jak zatem może poradzić sobie użytkownik sieci z wiarygodnością źródeł, kiedy świat internetu dysponuje taką ich obfitością, a wiele z nich stosuje chwytów socjotechnicznych mających na celu zwiększenie autentyczności i obiektywizmu swoich informacji w stosunku do oferty konkurencji? Jak ma radzić sobie internauta, który ponadto ma ciągły dostęp

do coraz to nowych źródeł w warunkach nieprzerwanego duplikowania informacji w oparciu o te same źródła, bez podstawowych zasad weryfikowania ich prawdziwości?

Trzecim wyzwaniem, z którym musi się zmierzyć współczesny internauta, jest radzenie sobie z różnymi wcieleniami nieprawdziwych informacji, tzw. *fake newsami*, mającymi obecnie bardzo zróżnicowaną formę – tekstową, ale także grafiki lub materiałów wideo. Cechuje je skomplikowany charakter, są więc coraz trudniejsze do wykrycia. I chociaż wiele z nich kojarzy się z żartobliwymi zachowaniami internautów, mogą poczynić znaczne szkody.

Fake newsy, choć kiedyś nazywano je inaczej, istniały od zawsze, ale dopiero w ostatnich latach zrobiło się o nich głośno, a dziś budzą zaniepokojenie badaczy mediów i internetu. Upowszechnianie się *fake newsów* spowodowane jest przede wszystkim coraz szybszym rozwojem technologii i mediów społecznościowych. W wyścigu tym tradycyjne media, takie jak prasa, radio czy telewizja, nie chcą pozostawać w tyle. Dlatego pozwalają, aby każdy ze słuchaczy czy widzów stał się twórcą i nadawcą informacji dostępnych dla każdego internauty. Media te uruchamiają platformy do publikowania informacji, infolinie, alerty. W tych to miejscach relacje i zdjęcia z ważnych, niekiedy dramatycznych wydarzeń, autorstwa zwykłych użytkowników sieci są publikowane obok relacji zawodowych *media workerów*, a niekiedy je zastępują. Stąd już tylko krok do pojawienia się informacji niepewnych, niesprawdzonych, wręcz nieprawdziwych.

Oczywiście nie wszystkie doniesienia to wynik złych intencji internautów czy świadomej manipulacji. Często przyczyny takich działań są o wiele bardziej banalne i stanowią następstwo niewiedzy, pośpiechu, zaaferowania czy lenistwa polegającego na niechęci do sprawdzenia informacji. Niestety, nieprawdziwe informacje coraz częściej stają się przedmiotem zainteresowania rządów państw i mogą stanowić broń w walce, której celem jest dezinformowanie i manipulowanie grupami społecznymi lub całymi społeczeństwami. Mamy wówczas do czynienia z czymś o wiele poważniejszym, co nie jest już tylko wynikiem żartu lub niewiedzy internauty. Do takich działań nieuczciwi zleceniodawcy zatrudniają sztaby profesjonalistów (a raczej osoby udające profesjonalnych dziennikarzy, wydawców i naukowców). Wszystko to sprawia, że współczesnemu konsumentowi internetu o wiele łatwiej trafić na *fake newsa* niż jeszcze kilka lat temu, a bezpieczne i odpowiedzialne korzystanie z internetowych informacji i innych zasobów wydaje się dużo trudniejsze.

1.1.1. Czym jest *fake news*?

Badacze Reuters Institute for the Study of Journalism wyodrębnili aż sześć kategorii informacji, które można zaliczyć do szerokiej grupy *fake newsów*. Są to:

1. Informacja specjalnie zniekształcona w celu osiągnięcia konkretnego rezultatu finansowego, politycznego lub społecznego – wywoływania kontrowersji i sporów,

wzbudzania paniki lub niekiedy masowej histerii, doprowadzenia do zmiany w myśleniu na konkretny temat.

2. Informacja wymyślona dla osiągnięcia korzyści biznesowej (sprzedażowej).
3. Informacja będąca efektem słabego warsztatu dziennikarskiego – błędów faktograficznych, krzykliwych, wprowadzających w błąd nagłówków i tytułów mających spowodować większą klikalność, zawierająca sensacyjne treści, tylko częściowo odnoszące się lub wcale niezwiązane z faktami.
4. Informacja dyskredytująca za pomocą *fake newsa* inne informacje lub ich źródła, często w warunkach politycznych. Dochodzi tu do wyjątkowego skomplikowania sytuacji, a termin *fake news* może być używany wobec informacji prawdziwych i odwrotnie.
5. Informacja, która spełnia wszystkie cechy rzetelnego materiału dziennikarskiego, ale jest wytworem reklamowym, który w ten sposób świadomie jest prezentowany odbiorcom.
6. Informacja wymyślona, mająca na celu rozśmieszenie odbiorców (por. Henzler P., (2018), *Kliknij. Sprawdź. Zrozum. Jak świadomie korzystać z informacji*, Warszawa: Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego).

Znając powyższy podział, dużo łatwiej rozpoznać *fake newsa*. Warto też wiedzieć, że przekonanie, iż w *fake newsach* dominują obrazki czy zdjęcia oraz krótki tekst, odchodzi już do przeszłości. Coraz więcej zasobów dostępnych w sieci, które na pierwszy rzut oka wyglądają jak poważne analizy napisane przez autorytety, również okazują się złą informacją. Niekiedy zdarza się, że jest to przekaz silnie nacechowany emocjonalnie – ma przestraszyć albo ucieszyć, przede wszystkim jednak wzbudzić ufność odbiorcy. Przekazy typu *fake news* często udają też doniesienia z pierwszej ręki i autentyczność, wykorzystując w tym celu ogólnie znane prawdy i przekonania. *Fake news* lubi ponadto gubić tropy. Trudno więc zorientować się, gdzie się zaczyna, a gdzie kończy informacja prawdziwa, a gdzie przeinaczona. *Fake news* potrafi również zmieniać kontekst. Jego autorzy opierają się na założeniu, że częściowa prawda potwierdza prawdziwość całości. Nie zaznaczają, że podana informacja może nie być pewna i z tego powodu unika niuansów i różnych punktów widzenia.

1.1.2. Jak rozpoznać *fake newsa*? Kilka praktycznych pytań do wykorzystania w pracy z uczniami

Nauczyciel, przygotowując się do pracy nad wybraną informacją, powinien zadać uczniom kilka pytań:

1. Co wiesz o źródle, z którego pochodzi informacja? Czy jest ono wiarygodne?
2. Czy tytuł i *lead* są zgodne z treścią?
3. Kim jest autor informacji? Czy jest ekspertem w danej dziedzinie? A może to jedynie tekst, który zamieścił w sieci?

4. Czy istnieją źródła dodatkowe, na które powołuje się autor? Czy można je zweryfikować?
5. Czy dane zawarte w tekście są aktualne? Czy można zweryfikować liczby, statystyki, infografiki?
6. Czy nie masz do czynienia z żartem?
7. Czy twoje przekonania lub uprzedzenia nie wpływają na to, w jaki sposób klasyfikujesz informację?
8. Co o takiej informacji powiedziałby ekspert? Może trzeba go o to zapytać?

Warto poprosić uczniów o wyszukanie w internecie kontaktu do kogoś, kogo uznają za eksperta w wybranej dziedzinie, i zadanie mu pytania, co sądzi o wybranej przez nich informacji. Należy porozmawiać z uczniami o tym doświadczeniu, a zwłaszcza o powodach, które zadecydowały, że zaufali ekspertowi, a nie informacji z internetu.

1.1.3. Narzędzia do weryfikacji *fake newsów*

Codziennie w szkole uczniowie mają do czynienia z wieloma różnymi informacjami, poznają zasoby, docierają do ich źródeł. Dlatego uwrażliwianie na źródła i nauczanie sprawdzania wiarygodności informacji, a zwłaszcza świadomość metod stosowanych w manipulacji, składają się na kluczowe elementy edukacji z wykorzystaniem zasobów sieci.

Wyczulanie dzieci i młodzieży na autentyczność informacji może się odbywać w różny sposób. Uczniowie, korzystając ze scenariuszy lub inspiracji nauczyciela, mogą zadawać pytania weryfikacyjne do informacji. Mogą również tworzyć własne media, a nawet własne... *fake newsy*, podobnie jak uczestnicy gry online *Bad News*, którzy kreują zmyślane informacje, stosują różne strategie wpływu i dezinformacji, grają na emocjach odbiorców, polaryzują opinię, szerzą teorie spiskowe, przy czym cały czas obserwują, jak zwiększa się lub zmniejsza w sieci liczba śledzących ich poczynania, oraz ustalają tego przyczyny. Uczniom można zaproponować też korzystanie z innych praktycznych narzędzi.

1. Narzędzie dla początkujących: Kliknij – Sprawdź – Zrozum.

Jest to prosta metoda świadomego odbioru informacji, która nie zakłada jej unikania tylko dlatego, że użytkownik obawia się wprowadzenia w błąd. Jeśli coś go zaniekało, powinien wejść na stronę, przeczytać, posłuchać, obejrzeć i sprawdzić, a potem zastanowić się, czy informacja wydaje mu się prawdopodobna czy nie. Jeśli jego zdaniem jest nieprawdopodobna, powinien zastanowić się – dlaczego?

Dalsze wątpliwości użytkownika mogą budzić treść, wnioski, a może źródła...

Jeśli tak, to pora na użycie innych narzędzi, które pozwolą ocenić, czy informacja jest prawdziwa. Dobrze jest jednak jeszcze raz przemyśleć sytuację... Jeśli informacja jest nieprawdziwa, to po co została stworzona? Dla lajków, klikalności, pieniędzy? Ostatnia część ćwiczenia to czas refleksji i krytycznego myślenia, ale również rodzaj szczepionki przeciwko kolejnym niesprawdzonym informacjom.

2. Narzędzie dla średniaków: Test CRAAP

Test, który pozwala ocenić, czy informacja powinna wzbudzać nieufność.

Nazwa narzędzia pochodzi od angielskiego słowa *crap* (z jednym *a*), które znaczy m.in. bzdury i dziadostwo, ale CRAAP to również:

currency – aktualność

relevance – istotność

authority – pochodzenie

accurance – szczegółowość

purpose – przeznaczenie

Narzędzie umożliwia udzielenie odpowiedzi na wiele pytań, pogrupowanych w pięciu powyższych kategoriach. Im więcej razy pojawi się odpowiedź negatywna, tym większe prawdopodobieństwo, że informacja jest nieprawdziwa.

3. Narzędzia dla miłośników rozwiązań technologicznych.

To też narzędzia, które ułatwiają sprawdzanie informacji. Dzięki nim – na podstawie analizy geolokalizacji – można weryfikować m.in. prawdziwość zdjęć, materiałów wideo, wiarygodność kont w serwisach społecznościowych oraz autorów informacji. Warto jednak pamiętać, że stanowią one jedynie pomoc w trudnej sztuce weryfikowania informacji, ponieważ nie wszystko da się sprawdzić. Zatem narzędzia te nie zawsze jednoznacznie wskazują, że np. dane zdjęcie jest na pewno prawdziwe i niezmodyfikowane, że osoba jest w stu procentach wiarygodna, że konto na Twitterze z całą pewnością jest fałszywe. Konkretnie przykłady tego rodzaju narzędzi można znaleźć w publikacji Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego *Kliknij – Sprawdź – Zrozum*.

1.1.4. Kto walczy z *fake newsami*?

Znajomość inicjatyw podjętych w ostatnich latach do walki z *fake newsami* może być przydatna w pracy z młodzieżą. W Polsce przedsięwzięć takich jest, niestety, bardzo niewiele. Systemowo i na większą skalę weryfikacji publikowanych wiadomości dokonuje serwis Demagog.org.pl: www.demagog.org.pl, który przygląda się wypowiedziom polityków i ocenia prawdziwość ich wystąpień, odwołując się do konkretnych danych, wskaźników czy wcześniejszych wypowiedzi i oznaczając je jako „prawda”, „fałsz” lub „manipulacja”. Drugim środkiem weryfikacyjnym są badania prowadzone przez Instytut Dyskursu i Dialogu: <http://indid.pl/>

Tymczasem np. w USA funkcjonuje wiele akcji, które pojawiły się z inspiracji serwisów internetowych, organizacji pozarządowych i wydawców mediów. Ich celem jest m.in. weryfikowanie informacji i ostrzeganie o *fake newsach*. Przykładem takiego przedsięwzięcia jest serwis Snopes.com: www.snopes.com, ale na uwagę zasługuje również Politifact.com: www.politifact.com, analizujący przede wszystkim wypowiedzi polityków. Serwis ten stworzył narzędzie Truth-o-eter: www.politifact.com/truth-o-meter/statements, tzw.

miernik prawdy, którego działanie polega na wskazywaniu, że badane informacje są materiałem prawdziwym lub nie, a jeśli okażą się nieprawdziwe, to jak poważnie zostały zmanipulowane. Zaawansowane działania edukacyjne i uświadamiające w zakresie mediów prowadzi też The Poynter Institute: www.poynter.org

W Europie tego typu zadań podjęły się brytyjski Channel 4 News, który realizuje swój serwis FactCheck: www.channel4.com/news/factcheck, a we Francji – Le Nouvel Observateur Les Pinocchios: www.nouvelobs.com/politique/les-pinocchios-de-l-obs. W Polsce z podobnym projektem startuje TVN.

Inne działania wspierające walkę z *fake newsami*, o których warto wiedzieć, podejmuje Google, pozwalający internautom korzystającym z wyszukiwarki na sprawdzenie wyniku, jaki uzyskała poddana ocenie wiadomość. Facebook prowadzi współpracę z organizacjami poszczególnych państw i weryfikuje prawdziwość zamieszczanych informacji, zdjęć czy filmów wideo.

Jednym z ćwiczeń, które w oparciu o tę wiedzę mogą wykonać nauczyciele z uczniami, jest zaznajomienie ich z możliwością zgłaszania administratorowi sytuacji, w której mają podejrzenie, że internauci są ofiarami osób, które tworzą fałszywe konta rozsyłające *fake newsy*. O tym, jak to zrobić, można przeczytać na stronie: <https://www.facebook.com/help/181495968648557>

1.1.5. Weryfikacja internetowej plotki i propagandy

Jak wcześniej podkreślono – zła, niesprawdzona, fałszywa informacja istniała zawsze, ale dopiero teraz budzi poważne zaniepokojenie badaczy i jest prawdziwym utrapieniem dla użytkowników internetu, którzy szukają w nim wiarygodnych i użytecznych zasobów. Niepokój ten został zbudowany na przekonaniu, że w dobie wszechobecnej informacji celem *fake newsów*, plotek czy różnych innych form propagandy jest wywieranie wpływu społecznego na ludzi poprzez zmianę ich zachowań, opinii i uczuć. Działania te padają, niestety, na podatny grunt, ponieważ w funkcjonowaniu współczesnych społeczeństw wiele jest naśladownictwa, konformizmu i posłuszeństwa wobec autorytetów, m.in. mediów i internetu.

W odniesieniu do uczniów wywieranie tego rodzaju wpływu odbywa się za pośrednictwem mediów społecznościowych, które często są dla nich jedynym albo przynajmniej najważniejszym źródłem informacji o świecie. Według rozpoznania Instytutu Badań Edukacyjnych 60% uczniów dawnego gimnazjum nie odróżnia opinii od faktów, a ponad 60% Polaków w wieku 15 lat nie przeczytało w ciągu roku ani jednej książki. Dzięki mediom społecznościowym łatwo więc dotrzeć z fejkami – jak mówią uczniowie – do młodego odbiorcy, trudno natomiast wskazać źródło perswazji lub manipulacji. Fałszywa informacja szybko zatem znajduje odbiorców, a jej bardzo często manipulacyjny

charakter może być dla młodych zupełnie niewidoczny, tym bardziej że mechanizm działania mediów społecznościowych wzmacnia wiele reguł wpływu społecznego.

Biorąc pod uwagę wszystko, co do tej pory wynika na temat *fake newsa* z treści publikacji, nauczyciel może podczas lekcji przeprowadzić z uczniami krótkie ćwiczenie. W tym celu powinien przypomnieć sobie sytuację, o której czytał w internecie i był przekonany, że wiadomość jest prawdziwa, okazała się jednak *fake newsem* albo plotką. Powinien też przywołać wspomnienie swojego samopoczucia w tej sytuacji – okazuje się bowiem, że dobry nastrój obniża krytyczne myślenie i uważność człowieka. Następnie konieczny będzie powrót pamięcią do informacji, która miała dla nauczyciela szczególne znaczenie i konkretnie wpłynęła na jego życie. Nauczyciel powinien zastanowić się, czy wówczas wierzył w te fragmenty informacji, które były dla niego pozytywne, a poddawał w wątpliwość lub nawet bagatelizował te, które ocenił jako negatywne.

Z przebiegu ćwiczenia może wynikać, że odbiór informacji przez nauczyciela polega na dążeniu do maksymalizowania zysków i minimalizowania strat. Ocena wiarygodności informacji odbywa się bowiem z użyciem pewnych filtrów – dlatego łatwiej mu będzie wierzyć w to, z czym się zgadza, i temu, kto myśli podobnie jak on. Takich filtrów jest oczywiście znacznie więcej.

Wiedza i umiejętność weryfikowania informacji pod względem jakości i użyteczności są kluczowe wobec nadmiaru treści, z jakim spotyka się przeciętny użytkownik internetu. Proces ich weryfikacji i oceny napotyka na przeszkody, wśród których znajdują się:

1. Działanie ludzkiego umysłu – błędy w procesie rozumowania, w tym rozumienia argumentacji innych.
2. Pierwszeństwo poszukiwania informacji potwierdzających tezy i światopoglądy oraz stawianie ich ponad informacje spoza kręgu przyjętych wartości, nawet jeśli pochodzą ze źródła uznawanego za wiarygodne.
3. Nieumiejętność oceny, czy informacja jest prawdziwa czy nie ze względu na brak wiedzy na dany temat.
4. Problem wiarygodności źródeł – kierowanie się zasadą, że jeśli temat jest obcy, ale źródło wydaje się wiarygodne, zakłada się, że informacja jest prawdziwa.

Przykład 1

1. Użytkownik ma do czynienia z informacją X.
2. Nic nie wie na temat, którego dotyczy informacja, więc nie może być pewny, czy jest ona prawdziwa.
3. Skoro nie ma pewności, czy informacja jest prawdziwa, musi ją sprawdzić.
4. Jednak nie każdą informację jest w stanie sprawdzić, ale czy z tego powodu staje się bezradny?
5. Nie jest bezradny, ponieważ może sprawdzić informację w kilku różnych źródłach i porównać wyniki.

6. Może założyć, że jeśli źródło informacji jest godne zaufania, to istnieje duże prawdopodobieństwo, że informacja jest prawdziwa.
7. Może zachować krytyczny dystans do niektórych fragmentów informacji lub poszczególnych źródeł.

Umiejętnie weryfikowanie i ocenianie wiarygodności źródła informacji nie jest łatwe zwłaszcza w sytuacji, gdy wyniki nawet najprostszego wyszukiwania przypominają informację złożoną z przypadkowych składników, w której pomieszane są dane wiarygodne z możliwymi, fakty z opiniami, prawda z fałszem.

Przykład 2

Po wpisaniu w wyszukiwarkę internetową słów „smuga kondensacyjna” na wielu stronach z wynikami wyszukiwania pojawia się 23 000 linków do różnego rodzaju treści. Już na pierwszych kilku stronach widnieje bardzo wiele informacji pozbawionych jakiegokolwiek wartości – teorie spiskowe, pseudonaukowe koncepcje oraz tzw. informacje z serwisów skrajnie ideologicznych. Wśród wyników wyszukiwania znajduje się zaledwie kilka źródeł naukowych, ale trudno je wybrać spośród wszystkich rezultatów.

Jest kilka metod, które mogą sprawić, że wyszukiwanie i ocena wiarygodności źródeł informacji będą łatwiejsze:

1. Korzystanie z filtra *site* – wystarczy wpisać w wyszukiwarkę *smuga kondensacyjna site edu*, żeby zwiększyć prawdopodobieństwo wyszukania informacji w domenie należącej do uczelni lub instytutu naukowego.
2. Wpisywanie hasła w języku angielskim – algorytmy w tym języku mają dostęp do wielu bardziej wiarygodnych źródeł.
3. Stosowanie rankingu jakości źródeł – każdy użytkownik internetu powinien mieć swój własny ranking. Aby go stworzyć, wystarczy nieco krytycznej autorefleksji i zadanie sobie następujących pytań:
 - Z których źródeł internetowych czerpię informacje i wiedzę?
 - Które źródła wykorzystuję w pracy, nauce, a które w celach rozrywkowych?
 - Czy znam niezawodne źródła internetowe, dotyczące szczególnie ważnych spraw, np. decyzji finansowych, zakupów?
 - Czy znam źródła zawodne, które podały kiedyś niesprawdzoną informację lub zachęcały do kliknięcia krzykliwym tytułem, zdjęciem lub grafiką?

Użytkownik internetu, chcąc odpowiedzieć na te pytania, powinien wynotować nazwy stron, portali internetowych i innych zasobów, które go dotąd nie zawiodły, oraz tych źródeł, o których nie ma najlepszego zdania. Na koniec warto je pogrupować, może się bowiem okazać, że źródła, na które zawsze mógł liczyć, mają podobne pochodzenie – są to na przykład źródła akademickie. Warto też pamiętać, że żadne źródło nie informuje o swojej niewiarygodności – na ogół im jest gorsze, tym bardziej zapewnia, że jest wiarygodne.

Co zatem trzeba wziąć pod uwagę, oceniając wiarygodność źródła?

1. Jeśli użytkownik natknie się w sieci, np. na Facebooku albo w dzienniku elektronicznym, na link do konkretnej informacji, powinien zajrzeć na stronę główną, z której ona pochodzi. Chwytliwy tytuł czy przyciągające wzrok zdjęcia to jeszcze nie wszystko – liczą się źródła. Ciekawie wyglądająca informacja naukowa, którą nauczyciel mógłby zainteresować uczniów, może być przygotowana przez pseudonaukowy serwis, w którym wartość informacji jest znikoma lub, co gorsza, serwis ma charakter ideologiczny.
2. Użytkownik powinien sprawdzić, gdzie znajduje się w sieci i wejść na stronę główną, z której pochodzi informacja: na górze lub na dole strony powinna znajdować się zakładka z informacją, kto tworzy serwis. Informację tę trzeba uważnie przeczytać.
3. Warto zastanowić się, czy informacje prezentowane w serwisie są obiektywne w odniesieniu do konkretnego tematu, o którym serwis pisze. Być może istnieją powody, które tłumaczą brak obiektywizmu: polityczne, ideologiczne, finansowe? Jeśli odpowiedzi jest zbyt dużo, internauta ma do czynienia ze słabym źródłem informacji.

Jak więc rozpoznać informację opartą na słabym źródle?

1. Mocne, krzyjące tytuły, zajawki, fotografie czy grafiki towarzyszące informacji mają wywołać u odbiorcy nie tylko efekt zainteresowania, ale również działać na te obszary mózgu, które są odpowiedzialne za to, że chętniej sięga po treści zgodne ze swoim światopoglądem, wartościami, przekonaniami, co szczególnie dotyczy przekazów politycznych czy ideologicznych.
2. Słabe źródła, w tym ideologiczne, przekonują, że jako jedyne są prawdziwe i najbardziej wiarygodne. Ich zapewnienia niekiedy podbudowane są emocjonalnymi przykładami, używaniem wulgarnych środków językowych, epitetów, skrajnych przykładów i analogii.
3. Autorowi informacji opartej na słabym źródle zależy na szybkim uzyskaniu efektu *woo!* Dlatego taka informacja zawiera:
 - tzw. proste rozwiązania niektórych poważnych dla ludzkości problemów (np.: darmowa energia, lekarstwa na choroby);
 - naukowo brzmiące określenia, które nie mają naukowych podstaw (np.: bioenergoterapia, nieredukowalna złożoność);
 - dane o charakterze pseudonauki, wymieszane z pojęciami paranormalnymi i metafizycznymi (np.: czakramy, feng shui, pamięć wody);
 - twierdzenia autora wybranych teorii, że jest on prześladowany za swoje odkrycia i charakterystyczne zwroty (np.: naukowcy chcą mnie uciszyć);
 - odwołania do tzw. autorytetów zamiast do wiedzy (np.: pewien mądry człowiek powiedział, że..., więc to ja mam rację);
 - powoływanie się na tzw. magiczne zjawiska, przy jednoczesnej niechęci do poddania ich sprawdzeniu metodami naukowymi.

Jeśli źródło zdradza któryś z powyższych elementów, świadczy to, że nie przedstawia większej wartości.

4. O słabości źródeł świadczy nagromadzenie teorii spiskowych i sformułowań w podobnym tonie. Zwolenników tych teorii charakteryzuje przekonanie, że są jedynymi „oświeconymi”. Upraszczają oni złożoną rzeczywistość i nadają przypadkowym wydarzeniom przyczynowość, za którą stoją „tajemnicze siły” mające „ukryty cel”. Często treść spisku nie ma dla nich znaczenia, liczy się jedynie sama sytuacja spiskowa.
5. Słabe źródło informacji cechuje brak podania jakichkolwiek źródeł – cytatów, dokumentów.
6. Sensacyjność informacji wskazuje na chęć przyciągnięcia uwagi formą, zamiast przekazania wiarygodnych informacji w oparciu o rzetelne źródła. Jest to rodzaj manipulacji, który może być spowodowany brakiem mocnych źródeł lub istnieniem konfliktu interesu nadawcy informacji z opisywanymi wydarzeniami.

1.1.6. Ranking wiarygodności źródeł w internecie

1. Źródła dostępne w głębokim internecie (*deep web*) – części internetu zawierającej zasoby specjalistycznych czasopism naukowych, bibliotek i uczelni. Dostęp do nich wymaga autoryzacji, płatności lub logowania do specjalnych zamkniętych serwisów, w związku z czym część z nich nie jest indeksowana przez zwykłe wyszukiwarki.
2. Publiczne zasoby instytucji naukowych – źródła najbardziej wiarygodne z dostępnych w internecie. Są to opracowania naukowe, wyniki badań, zasoby bibliotek i ośrodków naukowych.
3. Publiczne źródła zasobów rządowych – opracowania eksperckie lub materiały dokumentalne będące efektem prac naukowych, napisane przystępnym językiem, np. niespopularyzowane zasoby NASA z pełnymi zapisami rozmów odbytych w czasie misji księżycowych.
4. Brytyjska Wikipedia – encyklopedia internetowa, w której jako szczególnie wiarygodne źródła informacji można polecić hasła opatrzone gwiazdką oznaczającą najwyższą jakość treści. Polska Wikipedia w porównaniu z brytyjską jest często uboższa, przykładem czego jest hasło poświęcone teorii Wielkiego Wybuchu. W polskiej Wikipedii dużą część tej koncepcji opisuje dwóch autorów, reprezentujących różne stanowiska, w wersji brytyjskiej artykuł jest rozbudowany, częściej aktualizowany, bezstronny i oznaczony gwiazdką. Jakość artykułów w Wikipedii można mierzyć liczbą edycji hasła i źródeł towarzyszących poszczególnym hasłom. Tworzenie, edytowanie i sięganie po hasła napisane przez innych to świetny materiał do pracy na lekcji z uczniami.
5. Serwisy popularnonaukowe – źródła, których jakość zależy od umiejętności jasnego tłumaczenia przez autorów specjalistycznej tematyki naukowej, znajomości tematu i języka obcego. Informacje zawarte np. w serwisie instytucji edukacyjnej, jak serwis

edukacyjny NASA, są bardziej wiarygodne, niż informacje przygotowane przez autora amatora, który założył dany serwis.

6. Fora internetowe – przestrzeń konfrontowania poglądów, z której każdy może sobie wziąć to, co mu odpowiada. Z punktu widzenia użytkownika internetu im więcej postów na forum napisała konkretna osoba, tym częściej jest ona uważana za bardziej wiarygodną od innych, czego nie potwierdza rzeczywistość.
7. Duże portale informacyjne – portale, którym zależy, aby publikować jak najszybciej i jak najwięcej treści, zwłaszcza wtedy, gdy wydarzy się coś ważnego. Ich głównym zadaniem jest generowanie ruchu na portalu, czyli działania powodujące klikalność i sukces reklamowo-marketingowo-finansowy. Portale te sięgają po informacje z niewiarygodnych źródeł, jeśli może to spowodować osiągnięcie przez nie celu. W pracy nauczyciela są źródłem o ograniczonej wiarygodności i przydatności, natomiast w pracach uczniów, np. konkursowych, widać wiele inspiracji informacjami z tych portali.
8. Agregaty szybkich informacji – popularne narzędzia do tworzenia informacji i grafik. Zawierają mieszankę faktów, półprawd i nieprawdziwych informacji trudnych do zweryfikowania. Użytkownicy internetu, tworząc treść serwisu, przeklikują się przez kolejne strony, nie czytając ich zawartości. Dlatego poziom i wartość tworzonej informacji zależą tylko od wiedzy, umiejętności i intencji ich autorów.
9. Serwisy spiskowe – informacje, które od komentarzy różni brak wulgaryzmów. Roi się w nich od kłamstw i przeinaczeń, np.: „Eskadra UFO przestraszyła mieszkańców San Francisco”.
10. Komentarze na portalach – informacje nienależące do źródeł najwyższej jakości. Mogą pochodzić z portali ogólnopolskich lub branżowych.

1.2. Ja – inni użytkownicy internetu

1.2.1. Hejt i mowa nienawiści

Zgodnie z wynikami polskiej edycji badania *EU Kids Online 2018* co trzeci nastolatek w Polsce spotkał się w sieci choć raz w ciągu ostatniego roku z przejawami mowy nienawiści. Co piąty – kilka razy w miesiącu, przy czym wiek i płeć nie stanowiły w tej kwestii różnicy. Jak pokazują wyniki innych badań, m.in. *Nastolatki 3.0*, wskaźniki zmieniały się, gdy nie zostało zastosowane ograniczenie czasowe. Gdy pytanie nie dotyczyło ostatniego roku, ale całego życiowego doświadczenia – wówczas liczby rosły.

Hejt i mowa nienawiści są formami cyberprzemocy. J. Pyżalski podkreśla związek między tradycyjną przemocą rówieśniczą a cyfrową. Profilaktyka tej ostatniej rozpoczyna się jego zdaniem od profilaktyki przemocy tradycyjnej, np. od zadbania, by uczniowie danej klasy znali się, ponieważ łatwiej zhejtować osobę nieznaną niż kogoś, z kim łączą hejtera jakieś relacje, np. praca w grupie czy siedzenie w jednej ławce.

Hejt i mowa nienawiści w mowie potocznej często bywają stosowane zamiennie. Warto o tym wiedzieć, ponieważ rozróżnienie tych pojęć skutkuje, albo przynajmniej powinno skutkować, stosowaniem szkolnych procedur reagowania na zagrożenia online.

Rada Europy wypracowała następującą definicję mowy nienawiści:

Mowa nienawiści obejmuje wszelkie formy wypowiedzi, które szerzą, propagują czy usprawiedliwiają nienawiść rasową, ksenofobię, antysemityzm oraz inne formy nienawiści bazujące na nietolerancji, m.in.: nietolerancję wyrażającą się w agresywnym nacjonalizmie i etnocentryzmie, dyskryminację i wrogość wobec mniejszości, imigrantów i ludzi o imigranckim pochodzeniu (źródło: rekomendacja R (97) 20 Komitetu Ministrów Rady Europy nt. mowy nienawiści, [http://www.coe.int/t/dghl/standardsetting/hrpolicy/other_committees/dh-lgbt_docs/CM_Rec\(97\)20_en.p](http://www.coe.int/t/dghl/standardsetting/hrpolicy/other_committees/dh-lgbt_docs/CM_Rec(97)20_en.p)).

Jeśli nauczyciel zechce posługiwać się niniejszą definicją podczas zajęć, powinien się upewnić, że uczniowie rozumieją wszystkie zawarte w niej pojęcia, zwłaszcza ksenofobii (strach przed obcymi), antysemityzmu (niechęć do Żydów), etnocentryzmu (uznawanie wyższości własnej kultury nad innymi).

O przestępstwach popełnianych na tle nienawiści mówi polski Kodeks karny w art. 256: § 1 *Kto publicznie propaguje faszystowski lub inny totalitarny ustrój państwa lub nawołuje do nienawiści na tle różnic narodowościowych, etnicznych, rasowych, wyznaniowych albo ze względu na bezwyznaniowość, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2;*

§ 2 *Tej samej karze podlega ten, kto w celu rozpowszechniania produkuje, utrwala lub sporządza, nabywa, przechowuje, posiada, prezentuje, przewozi lub przesyła druk, nagranie lub inny przedmiot, zawierające treść określoną w § 1 albo będące nośnikiem symboliki faszystowskiej, komunistycznej lub innej totalitarnej;*

§ 3 *Nie popełnia przestępstwa sprawca czynu zabronionego określonego w § 2, jeżeli dopuścił się tego czynu w ramach działalności artystycznej, edukacyjnej, kolekcjonerskiej lub naukowej;*

§ 4 *W razie skazania za przestępstwo określone w § 2 sąd orzeka przepadek przedmiotów, o których mowa w § 2, chociażby nie stanowiły własności sprawcy.*

Kodeks karny w art. 257 mówi także: *Kto publicznie znieważa grupę ludności albo poszczególną osobę z powodu jej przynależności narodowej, etnicznej, rasowej, wyznaniowej albo z powodu jej bezwyznaniowości lub z takich powodów narusza nietykalność cielesną innej osoby, podlega karze pozbawienia wolności do lat 3.*

Zgodnie z prawem mową nienawiści jest obrażanie, poniżanie, nawoływanie do przemocy i przemoc wobec kogoś ze względu na cechę tej osoby, na którą nie ma ona wpływu. Polskie prawo karne mówi o trzech przesłankach mowy nienawiści, którymi są pochodzenie etniczne, pochodzenie narodowe oraz religia (lub bezwyznaniowość).

Warto zauważyć, że przesłanki mowy nienawiści nie stanowi orientacja seksualna, choć dyskusja na ten temat co jakiś czas powraca, a badania naukowe uwzględniają ją jako jeden z motywów. Można powiedzieć, że definicja społeczna jest tu szersza od ustawowej.

Prawo nie zna za to pojęcia hejtu. Jeśli ktoś obraża drugą osobę i nie wypełnia to znamion mowy nienawiści, można sprawdzić, czy wypełnia znamiona:

- zniesławienia (art. 212 *Kodeksu karnego*);
- zniewagi (art. 216 *Kodeksu karnego*);
- naruszenia dóbr osobistych (art. 23 i 24 *Kodeksu cywilnego*).

Zgodnie z treścią art. 212 kk zniewaga to ułóżenie komuś, często wulgarnym słowem i wyrażenie w ten sposób pogardy dla jego godności. Zniesławienie natomiast według art. 216 kk wiąże się z poniżeniem w oczach opinii publicznej, narażeniem reputacji i zaufania. Warunkiem odpowiedzialności jest podważenie autorytetu danej osoby czy instytucji (źródło: Głowacka D., (2012), *Praktyczny przewodnik po art. 212 kk*, Warszawa: Helsińska Fundacja Praw Człowieka).

Każdy przejaw mowy nienawiści jest więc zarazem hejtem, ale nie każdy hejt jest mową nienawiści.

1.2.2. Hejt a mowa nienawiści. Jak ułatwić uczniom rozróżnianie tych pojęć?

Autorzy publikacji rekomendują wyjaśnianie uczniom tej kwestii na zbiorach matematycznych. Należy ich zapytać, jak – posługując się zbiorami – przedstawiliby wzajemną zależność obu pojęć. Nauczyciele mają następujące możliwości:

- dwa oddzielne zbiory,
- dwa pokrywające się zbiory,
- dwa zbiory posiadające część wspólną,
- hejt zawierający się w całości w zbiorze mowy nienawiści,
- mowa nienawiści zawierająca się w całości w zbiorze hejtu.

W ocenie autorów ostatni zbiór najlepiej oddaje znaczenie obu tych pojęć, chociaż na początku zajęć wskazuje go zazwyczaj mała liczba osób. Dopiero kolejne przykłady i zaprezentowanie definicji mowy nienawiści sformułowanej przez Radę Europy powoli nakierowują zarówno dzieci i młodzież, jak i dorosłych na właściwy zbiór.

Przestępstwa motywowane mową nienawiści i inne przestępstwa określone w *Kodeksie karnym*, a potocznie nazywane hejtem, ścigane są w odmienny sposób. W przypadku podejrzenia mowy nienawiści prokuratura i policja mogą rozpocząć postępowanie z urzędu i doprowadzić do ukarania sprawcy. Nie jest tu potrzebne zgłoszenie, choć świadkowie lub ofiary mogą zawiadomić właściwe organy o możliwości popełnienia przestępstwa. Hejt, czyli zniesławienie bądź zniewaga, co do zasady mają charakter przestępstw ściganych na podstawie skargi prywatnej. To osoba, która czuje się dotknięta, musi dochodzić swoich praw – wytoczyć sprawcy proces. Może jednak poprosić policję i prokuraturę o pomoc, np. zabezpieczenie dowodów, ustalenie IP komputera sprawcy.

Rozróżnienie pojęć mowy nienawiści i hejtu jest bardzo istotne w życiu szkoły. Jeśli nauczyciele podejrzewają popełnienie przestępstwa motywowanego mową nienawiści (np. wyzywanie innej osoby od czarnuchów), powinni zwrócić się do dyrektora szkoły, który formalnie składa zawiadomienie o możliwości popełnienia przestępstwa, niezależnie od woli opiekunów prawnych uczniów. Jeśli zaś doszło do hejtu – zwykle do zniewagi (np. wulgarnego wyzywania się przez młodzież na korytarzu), obowiązkiem dyrektora jest powiadomienie opiekunów prawnych o możliwości wszczęcia postępowania z oskarżenia prywatnego. Prawo nie pozostawia tu swobody i procedura prawna nie zawsze idzie w parze z działaniami, które pedagodzy uznają za najlepsze dla dzieci i młodzieży, choć sytuacje szkolne bywają bardzo złożone.

1.2.3. Hejt a wolność słowa

- Jak to jest?! – Mamy wolność słowa, a zabrania się wypowiadania niektórych opinii.
- To cenzura! – słychać często nie tylko z ust młodzieży.

Polska *Konstytucja* z jednej strony chroni wolność słowa (art. 54), która jest jednym z najważniejszych praw człowieka i od którego zależy realizacja innych praw i wolności. Z drugiej zaś – dba o godność każdego człowieka (art. 30). Jednak nie tę osobistą, na którą każdy z nas musi sobie zapracować, ale osobową, przynależną każdemu z tytułu bycia człowiekiem.

Pojęcie godności osobowej jest zatem kluczowe dla zrozumienia i stosowania w praktyce praw człowieka i obywatela. To właśnie wzajemna relacja tych pojęć sprawia, że w polskim prawie wolność słowa nie jest nieograniczona (za: Sopyło M., Grudzień M., (2019), *Scenariusz zajęć: wolność słowa a godność osobowa człowieka*, [w:] Ejchart-Dubois M., Sopyło M., *Jak ciekawie uczyć o Konstytucji i prawie*, Warszawa: Stowarzyszenie im. prof. Zbigniewa Hołdy).

1.2.4. Wskazówki, jak prowadzić zajęcia na temat hejtu i mowy nienawiści

1. Uwrażliwianie dzieci i młodzieży za pomocą memów zawierających hejt i mowę nienawiści.

Klasę podzieloną na grupy należy poprosić o zastanowienie się i udzielenie odpowiedzi na pytania:

- Do kogo skierowany jest dany mail?
- Jaki jest jego przekaz?
- Co czują jego adresaci?
- Jakie emocje kierowały nadawcami?

2. Pokazywanie znaczenia i konsekwencji hejtu i mowy nienawiści za pomocą przykładów zaczerpniętych z internetu. Można posłużyć się wypowiedziami gotowymi, zmodyfikowanymi lub stworzonymi na podstawie gotowych wypowiedzi:

- Mów za siebie, cymbale!
- Teraz każdy cygański brudas może cię pozwać do sądu.
- Moim zdaniem to, co mówisz, jest głupie.
- Jesteś głupi! Nie masz racji!
- Nie kumpluję się z takimi, co nie lubią sportu. – Bo po pierwsze nudzę się z nimi, a po drugie, jak już taka osoba podbiegnie 100 metrów, to śmierdzi.
- Polska dla białych, Afryka dla HIV!

Warto zwrócić uwagę na ostatnią wypowiedź. Nie ma w niej wulgaryzmów, a młodzieży trudno w niej będzie dostrzec coś złego.

Pracując z młodzieżą, nie należy wyświetlać takich przykładów na ekranie i utrwalać w ten sposób złych wzorców. Ponadto w dobie internetu i smartfonów nauczyciel nie powinien narażać się na ryzyko zrobienia mu zdjęcia z pokazanym na tablicy hasłem, a potem niebezpieczeństwo umieszczenia go w sieci w niewłaściwym kontekście. Przykłady należy drukować na kartkach i rozdawać uczniom. Po dyskusji, którą z wypowiedzi trzeba uznać za hejt, którą za mowę nienawiści, a którą za opinię, nauczyciel powinien poprosić młodzież o zniszczenie tych kartek z przykładami, które chcą usunąć z przestrzeni internetu.

3. Budowanie odporności uczniów i uczenie ich rozróżniania hejtu od informacji zwrotnej za pomocą pokazywania, jak mogą zareagować, gdy zetkną się z hejtem i mową nienawiści online i offline.

Nauczyciel prezentuje i omawia z młodzieżą film Brooksa Gibbsa *Jak powstrzymać nękanie?*: <https://www.youtube.com/watch?v=WpKfX2qvmBc>. Zwraca uczniom uwagę, o jakiego rodzaju odporności mówi autor. Uczniowie powinni mieć umiejętność sprawnego czytania napisów lub dobrze znać język angielski.

Nauczyciel powinien zastanowić się, jak mogą reagować uczniowie, gdy to w nich mierzy hejter, a jak, gdy są świadkami hejtu czy mowy nienawiści wymierzonych w kogoś innego. Szczególne znaczenie i potrzebę pracy ze świadkami podkreśla w swoich pracach J. Pyżalski, którego zdaniem jest to grupa młodzieży, która dużo może zmienić.

Sposoby reagowania nauczyciel powinien wypracowywać z klasą. Warto je notować, począwszy od takich, które od ofiar lub świadków wymagają dużych zasobów wewnętrznych, ale nie polegają na wsparciu z zewnątrz czy konfrontacji ze sprawcą, kończąc na takich, w których potrzebny jest udział życzliwych dorosłych.

- Nie reaguj!

Wielu hejterów karmi się frustracją i złością ofiar. Jeśli ofiara nie da się wciągnąć, jest szansa, że odpuszczą. Brak reakcji świadków może być jednak postrzegany przez ofiarę jako wsparcie sprawcy i potęgować u niej poczucie krzywdy i samotności. Reakcja świadków nie musi polegać na dyskutowaniu ze sprawcą. Świadek może podejść do ofiary na przerwie i zapytać, jak się czuje, czego potrzebuje, albo powiedzieć:

– Jestem z tobą.

Jest to sposób, który nie od razu przychodzi uczniom do głowy.

- Reaguj w sposób przemyślany!

Wskazówką może być film Brooksa Gibbsa.

- Ukryj wpis, jeśli możesz!

Ukrywanie, które czyni wpis niewidocznym dla osób postronnych, jest bardzo ważne szczególnie w warunkach mowy nienawiści. Jest lepsze od kasowania, bo pozostawia ślad – dowód po działaniu hejtera – i jest przydatne, kiedy ofiara chce zgłosić sprawę policji. Jeśli ofierze zależy na usunięciu wpisu z przestrzeni internetu, powinna najpierw zrobić zrzut ekranowy, i to na każdym ze swoich urządzeń ekranowych. Warto też wiedzieć, gdzie zrzuty się zapisują.

- Zablokuj hejtera!

Serwisy społecznościowe dają taką możliwość.

- Zgłoś administratorowi naruszenie regulaminu!

Każdy portal musi rozpatrzyć takie zgłoszenie. Praktyczne wskazówki zawierają filmy w serwisie YouTube, powstałe w ramach kampanii STOP HEJT, pokazujące krok po kroku, jak zgłaszać mowę nienawiści, m.in. na Facebooku.

- Zgłoś sprawę osobie dorosłej!

To nie jest donosicielstwo! Zwracanie się z prośbą o pomoc, umiejętność prośenia o nią to przejaw dorosłości i odwagi. Ofiara powinna zastanowić się, czy w szkole jest godny zaufania nauczyciel, do którego można by się zgłosić w razie potrzeby, lub czy w domu jest taka osoba.

- Skorzystaj z telefonu zaufania!

Czasem bywa, że nie ma w najbliższym otoczeniu osoby dorosłej – przyjaznej, mądrej, rozumiejącej nowe technologie i kłopoty ofiary. Są też sytuacje, gdy

łatwiej przychodzi rozmowa z osobą obcą. Warto zatem znać telefon i godziny działania telefonu zaufania dla dzieci i młodzieży: 116111, <https://116111.pl>

- Zgłoś sprawę policji!

Zgłoszenie najlepiej zrobić z udziałem dorosłego, ale jeśli ofiara zgłosi się sama, policja nie powinna zostawić jej bez pomocy.

1.2.5. Pornografia

Jednym z rodzajów treści, z jakimi w internecie mogą zetknąć się dzieci i młodzież, są informacje związane z seksem. Po pierwsze dlatego, że podobnie jak w innych przestrzeniach publicznych, treści nawiązujące do seksualności człowieka po prostu są w internecie, więc nie trzeba ich szukać, a można się na nie zwyczajnie natknąć. Po drugie, dostęp do takich treści, gdy się ich poszukuje, jest bardzo prosty – wystarczy wpisać w wyszukiwarce odpowiednie hasło i potwierdzić, że skończyło się 18 lat.

Aby uświadomić sobie ilość pornografii dostępnej w sieci, wystarczy przywołać liczby z Pornhub – jednej z najpopularniejszych tego typu stron. Według danych za rok 2018 strona zanotowała 33,5 miliarda odsłon, dodano do niej ponad 4,7 miliona filmów trwających łącznie ponad milion godzin. Aktywność polskich użytkowników plasując nasz kraj na 14. miejscu pośród wszystkich państw, a średnia długość ich wizyt wynosi blisko 10 minut.

Według raportu Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę *Kontakt dzieci i młodzieży z pornografią* z 2017 roku aż 43% respondentów w wieku 11–18 lat przyznało, że w ciągu ostatniego roku miało kontakt z materiałami pornograficznymi lub seksualizującymi (kategoria szersza niż pornografia). Co piąta badana osoba (19%) wskazała, że trafiała na takie materiały codziennie. Częściej kontakt ten mieli chłopcy (50%) niż dziewczęta (36%), częściej starsi niż młodsi, choć odsetek osób, które interesowały się takimi treściami w grupie najmłodszej, tj. w wielu 11–12 lat, nie był mały (21%), a w grupie 17- i 18-latków (63%). Ponad połowa respondentów (58%) wskazała, że trafiła na takie materiały przypadkowo (częściej młodsi niż starsi), co trzeci badany otrzymał je od kolegi lub koleżanki, także co trzeci szukał ich celowo w sieci (częściej starsi niż młodsi).

W nowszych badaniach *EU Kids Online 2018*, obejmujących grupę dzieci i młodzieży w wieku 9–17 lat, na pytanie, czy w ciągu ostatniego roku widziałeś/widziałaś jakiegokolwiek obrazki lub filmy związane z seksem, twierdząco odpowiedziało 21% dziewcząt i 29% chłopców. Badania potwierdziły wnioski z raportu Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę dotyczące wpływu wieku i płci na częstotliwość kontaktu z takimi materiałami.

Raport *Kontakt dzieci i młodzieży z pornografią* Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę pokazuje związek między oglądaniem pornografii a sekstingiem i ryzykownymi zachowaniami seksualnymi. Dane z raportu wskazują, że osoby, które oglądały pornografię, częściej

angażowały się w seksting – trzy razy częściej otrzymywały i pięć razy częściej wysyłały nagie lub półnagie zdjęcia.

Warto przyjrzeć się rozwiązaniom, które wprowadziła Wielka Brytania i które bazują na długo obowiązujących na Wyspach zasadach dostępu online do hazardu. Zgodnie z nimi dostęp do stron pornograficznych jest możliwy dopiero po faktycznym udowodnieniu przez użytkownika ukończenia 18 lat. Weryfikacją wieku internautów zajmują się posiadające odpowiednią licencję podmioty, które są niezależne od firm dostarczających treści pornograficzne. Dopiero pozytywnie zweryfikowany internauta może wejść na stronę pornograficzną.

Rozwiązania brytyjskie wzbudzają dyskusję w związku z niebezpieczeństwem naruszania prawa do prywatności. Ich zwolennicy argumentują jednak, że naruszeń prywatności można uniknąć, a weryfikacja wieku to jedyny realny sposób na ograniczenie dzieciom i młodzieży dostępu do treści przeznaczonych dla dorosłych użytkowników sieci.

Również i w Polsce powyższe zasady mają zwolenników. Możliwość ich zastosowania w naszym kraju była jednym z tematów konferencji Stowarzyszenia Twoja Sprawa *Masowa konsumpcja pornografii przez dzieci jako istotny problem społeczny*, która odbyła się w Warszawie w listopadzie 2018 roku pod honorowym patronatem Rzecznika Praw Obywatelskich oraz Instytutu Wymiaru Sprawiedliwości.

Ograniczeniu dzieciom i młodzieży tego rodzaju aktywności w internecie służą w Polsce także programy kontroli rodzicielskiej, wyszukiwarki blokujące niepożądane wyniki wyszukiwania, karty SIM przeznaczone dla najmłodszych, które warto stosować w szkole i informować o tym rodziców. Technologia jednak bywa zawodna, a młodzi ludzie szybko uczą się obchodzić zabezpieczenia. Dlatego lepiej traktować je jako narzędzia wspomagające, które nie zastąpią rozmowy.

Warto przyjrzeć się stworzonej dla młodych uczniów przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę przeglądarce BeSt, a także możliwości tworzenia na smartfonach uczniów profilu ograniczonego (jak na komputerze). Dzięki takim narzędziom odpowiednia współpraca z rodzicami może umożliwić pogodzenie wykorzystania podczas lekcji urządzenia ekranowego ucznia (w ramach filozofii BYOD: ang. *bring your own device* – przynieś swój własny sprzęt) z kontrolą tego, co uczeń robi na nim podczas zajęć.

Podstawą pracy nauczyciela w obszarze problematyki zwalczania pornografii (ale także sekstingu czy i innych zagrożeń) jest jednak dobra relacja z uczniami. Nauczycielowi niecieszącemu się zaufaniem, nieprowadzącemu na co dzień rozmów z uczniami trudno będzie poruszyć często wstydlivy czy wywołujący emocje uczniów temat. To samo dotyczy rodziców – podstawą jest prawidłowa relacja z dziećmi.

Zanim nauczyciel podejmie temat pornografii z uczniami, powinien omówić taką lekcję z rodzicami. Uniknie w ten sposób niedopowiedzeń i nieporozumień wynikających ze zniekształconego obrazu zajęć, przekazanego przez ucznia w domu. Warto też angażować rodziców we wprowadzanie dziecka w tematykę seksualności.

Ponieważ zainteresowanie seksem jest w pewnym wieku naturalne i wynika z rozwoju człowieka, nauczyciel powinien zastanowić się, czy dziecko ma komu w domu zadać nurtujące je pytania i czy nie będzie czerpało wiedzy z niepewnych źródeł w sieci, często ze stron pornograficznych. Badacze są zgodni, że pornografia wpływa na sposób, w jaki młodzi ludzie, którzy nie mają jeszcze własnych doświadczeń, postrzegają seks i seksualność drugiego człowieka i którzy są przekonani, że seks wygląda tak jak w filmach pornograficznych. Może to prowadzić do stereotypowego interpretowania przez młodzież ról mężczyzny i kobiety w seksie, a także ich uprzedmiotowienia, zwłaszcza kobiety, która w tego rodzaju filmach częściej niż mężczyzna poddawana jest różnym formom przemocy. Podczas zajęć warto zmieniać błędne poglądy na ten temat i uświadamiać młodzież, że seks nie wygląda tak, jak pokazują to filmy pornograficzne.

Warto uświadamiać młodzież, że od pornografii można się uzależnić. Mateusz Gola z Instytutu Psychologii PAN i University of California San Diego, kierownik zespołu badawczego zajmującego się nałogowymi zachowaniami seksualnymi, zwraca uwagę, że dorośli mają większą kontrolę poznawczą od dzieci, ponieważ części mózgu odpowiedzialne za kontrolę zachowań rozwijają się do 21. roku życia u chłopców, a u dziewczynek do 18., 19. roku życia (źródło: Piechowicz Z., *Porno po komunii. Pierwszy kontakt z pornografią mają już dziewięciolatki. Najgorsze, co mogą zrobić ich rodzice, to je karać*).

1.2.6. Seksting

Termin seksting (*sexting*) pochodzi od dwóch angielskich słów: *sex* (seks) i *texting* (wysyłanie smsów). Dziś przyjmuje jednak nie tylko postać smsów, ale również wiadomości przekazywanych innymi kanałami. W szerokim ujęciu seksting oznacza przesyłanie wszelkich treści (obrazów, słów) o podtekście seksualnym, w węższym znaczeniu – półnagich lub nagich zdjęć i filmów. Właśnie ta forma sekstingu jest najczęściej przedmiotem badań i powodem troski rodziców i nauczycieli.

Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę zapytała o seksting osoby w wieku 15–18 lat. Spośród badanych 43% wskazało, że otrzymało kiedyś takie zdjęcie, a 13%, że takie zdjęcie wysłało. Z polskiej edycji badania *EU KIDS Online 2018* wynika, że zjawisko sekstingu (rozumiane szeroko jako wysyłanie słów, zdjęć, obrazków lub filmów, na których widać osobę w kontekście seksualnym) dotyczyło 3,8 % badanych w wieku 11–17 lat. Wskaźnik ten rósł do 5,3% w grupie najstarszej.

Wysyłanie nagich lub półnagich zdjęć wiąże się z ryzykiem. Takie zdjęcie może trafić w niepowołane ręce lub nawet znaleźć się w otwartej sieci. Internet, w tym strony pornograficzne, pełne są materiałów, które dostały się tam przez nieuwagę, ale także z zemsty – zostały rozpowszechnione, gdy bliskie relacje między dwojgiem ludzi wygasły. Co jakiś czas obiegają media tragiczne historie młodych osób, które w takiej sytuacji nie poradziły sobie ze swoimi silnymi emocjami i targnęły się na własne życie. Dlatego tak ważne jest, aby temat sekstingu był przedmiotem rozmów w szkole i domach – najlepiej w ramach profilaktyki, czyli zanim młodzież podejmie takie zachowania.

Podczas zajęć szkolnych nauczyciel powinien przyjrzeć się postrzeganiu sekstingu przez młodzież, a potem ocenić to zjawisko z perspektywy uczniów. Powinien też omówić plusy (młodzi je znajdują!) i minusy ryzyka. Na początku zajęć kolumna „plusy” może być długa, pod koniec dyskusji zwykle ulega skróceniu. Ważne jest, aby młodzież przyjrzała się ryzykom, jakie wiążą się z sekstingiem, i sama podczas moderowanej przez nauczyciela dyskusji doszła do wniosku, że zagrożenia związane z wysyłaniem takich materiałów są za duże, by je podejmować.

Potencjalnie konsekwencją sekstingu jest ryzyko zostania ofiarą hejtu, co stanowi ważny wątek lekcji. Warto pracować z wykorzystaniem Cyklu Kolba – metody, która pozwala prowadzić poszczególne fragmenty zajęć w stylu najbliższym danej grupie uczniów. Można rozpocząć doświadczenie od projekcji całości lub fragmentu filmu Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę *Na zawsze* (serwis YouTube), opowiadającego historię sekstingu widzianą oczami dziewczyny i chłopaka. Następnie należy zapytać uczniów o ich przemyślenia. Można rozważyć plusy, jakie brały pod uwagę osoby wysyłające zdjęcia, i trudności, w które plusy się zamieniły. Można posłużyć się wybranymi danymi z raportu Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę, aby wzmocnić przekaz. Idealną sytuacją będzie przekonanie wszystkich uczniów, że nie warto wysyłać swoich nagich czy półnagich zdjęć albo prosić o takie zdjęcia inne osoby.

Przekonanie wszystkich może być jednak trudne. Dlatego nauczyciel powinien rozważyć przekazanie klasie przestrogi, że choć każdy seksting jest niebezpieczny, największym ryzykiem jest wysyłanie takich zdjęć, na których dana osoba jest od razu rozpoznawalna.

Na poziomie zastosowania metody nauczyciel może zastanowić się z klasą, jak powinna radzić sobie osoba, która znajdzie się w sytuacji, gdy musi zareagować na seksting. Pierwszym krokiem w ramach reagowania powinno być dokładne poznanie sytuacji i jej przyczyn. Inaczej należy pracować z osobą, która wysłała nagie zdjęcie, bo się zakochała, inaczej z taką, która zrobiła to dla pieniędzy. Inna będzie reakcja w przypadku sprawcy szantażysty, inna, gdy o nagie zdjęcie poprosiła osoba zakochana. Dopiero zdiagnozowanie i przepracowanie przyczyny sekstingu daje szansę na to, że zachowanie się nie powtórzy.

Autorzy publikacji zachęcają nauczycieli do wykonania ćwiczenia zainspirowanego scenariuszem zajęć o sekstingu i szantażu w sieci (sextortion) Fundacji Nowoczesna Polska: edukacjamedialna.edu.pl. Strona prezentuje scenariusze zajęć z zakresu edukacji medialnej i cyfrowej na różnych poziomach nauczania i przedmiotach. Nauczyciele powinni zastanowić się, jakimi motywami kieruje się młodzież, prosząc innych o wysłanie intymnych zdjęć, oraz pomyśleć, jakie są motywy osób wysyłających takie zdjęcia. Następnie muszą przyjrzeć się odpowiedziom uczniów i ocenić, które z nich są jednoznacznie naganne i co to zmienia w pracy z ich wykorzystaniem.

Autorzy polecają uwadze nauczycieli film z udziałem Amy Adele Hasinoff *How to practice safe sexting?* traktujący o ideach wartych promowania, dostępny z polskimi napisami. Mówczyni porusza w nim ważny problem reagowania na seksting, obwiniania i karania osoby, która wysłała swój nagi wizerunek. Tymczasem jej zachowanie, choć lekkomyślne, nie łamie prawa. Zgodnie z przepisami prawo łamie ten, kto bez zgody rozpowszechnia taki wizerunek, czyli adresat wiadomości z nagim zdjęciem. Nauczyciel powinien zastanowić się, jak przedstawiona na filmie sytuacja ma się do procedur reagowania na zagrożenia online w jego szkole. To ważne, ponieważ strach przed karą może być dla ucznia powodem niezgłaszania się po pomoc lub późnego informowania dorosłych o trudnej sytuacji.

1.2.7. Uwodzenie w sieci i sextortion

Jednym z powodów dzielenia się w sieci intymnymi zdjęciami, a także występowania nago lub półnago przed internetowymi kamerami, jest chęć poznania chłopaka czy dziewczyny, uwodzenie w sieci lub dzielenie się dowodami miłości. Dramat często zaczyna się wtedy, gdy takie zdjęcia trafiają do większego grona znajomych czy nawet do otwartej sieci.

Uwodzeniem w sieci zajmuje się zarówno młodzież, jak i osoby dorosłe. Jeśli dotyczy ono najmłodszych, mówimy o *groomingu*, czyli uwodzeniu dzieci przez osoby o skłonnościach pedofilnych. Ofiarami uwodzenia bywa także starsza młodzież, ale niezależnie od wieku ofiary schemat działania sprawcy może wyglądać podobnie: podszywa się pod równolatka, buduje zaufanie, proponuje korzyści (materialne i emocjonalne, np. bliskość) i wreszcie – prosi o przesłanie intymnych zdjęć. Wiele dzieci, także tych, które rozmawiały z rodzicami i były przez nich ostrzegane, by nie ufać obcym, ulega, ponieważ korzyść z podjęcia ryzyka jest tak kusząca, że zapominają o przestrożach.

Prosta rada – nie rozmawiaj z obcymi – jest trudna do zastosowania w dobie gier online, w których koresponduje się z nieznanymi. Warto jednak uczyć młodzież ograniczonego zaufania do osoby znajdującej się w sieci po drugiej stronie, tak jak uczona jest tego wobec obcych na ulicy. W przypadku najmłodszych uczniów należy takie lekcje

powtarzać, starszym dzieciom warto pokazywać konsekwencje umieszczenia czegoś w sieci, w tym trudności z usunięciem.

Jeśli dane zachowanie miało już miejsce, warto – jak w przypadku sekstingu – ustalić jego przyczynę, która często jest mocno zakorzeniona w świecie poza siecią. Wysłane nagie lub półnagie zdjęcia czy filmy o podtekście seksualnym mogą stać się powodem szantażu – wyłudzenia pieniędzy, wymuszania określonych zachowań czy kolejnych materiałów pod groźbą rozpowszechnienia nagiego wizerunku danej osoby.

Zjawisko to nosi nazwę sekstortion (ang. *sextortion*) i jako szantaż jest przestępstwem – dlatego warto, aby uczniowie o nim wiedzieli oraz orientowali się, co mogą zrobić, gdy są szantażowani. Uczniowie nie powinni przede wszystkim ulegać szantażowi, ponieważ w wielu przypadkach powoduje on kolejne żądania. Po drugie nie powinni kasować wiadomości od szantażysty, bo mogą one być dowodem w sprawie. Takie wiadomości warto utrwalić – zapisać lub zrobić zrzut ekranowy. Po trzecie uczniowie powinni zwrócić się po pomoc do osoby dorosłej, po czwarte – zgłosić przestępstwo.

Wart uwagi jest materiał na stronie internetowej: [Dyzurnet.pl](https://dyzurnet.pl), należącej do zespołu ekspertów NASK – witryny będącej punktem kontaktowym zgłaszania nielegalnych treści w sieci, zawierającej także bazę wiedzy o tych zjawiskach.

1.3. Ja – aktywny użytkownik internetu

1.3.1. *Deep web* – zasoby głębokiego internetu

Przemieszczenie się z miejsca na miejsce nigdy nie było tak proste, łatwo dostępne i względnie tanie jak dziś – dlatego nauczyciel będący użytkownikiem internetu, który chce zorganizować np. szkolną wycieczkę, chętnie korzysta z sieci. Nauczyciel ten powinien jednak zastanowić się, ile informacji nadaje, odbiera i przetwarza w sieci, kiedy realizuje to przedsięwzięcie. Warto, aby przyjrzał się swemu działaniu z perspektywy informacji – niezliczonym zbiorom danych (*big data*) generowanych podczas organizowania imprezy, czyli wyszukiwarce w internecie, a w niej reklamom biur podróży, ośrodków i hoteli, porównywarkom cen rezerwacji i zakupu, logowaniu do konta bankowego, użyciu karty kredytowej, specjalnie dobranej ofercie promocyjnej, zakupowi biletów do muzeum lub centrów edukacyjnych, korespondencji z rodzicami przy użyciu maila, smsa, dziennika elektronicznego, relacjom uczniów w mediach społecznościowych, informacjom na stronie internetowej szkoły, zdjęciom, filmom...

Proste szkolne działanie, za które odpowiada nauczyciel, zmusza go do podania danych o sobie, bo bez tego nie jest w stanie załatwić przez internet wielu rzeczy – czyli za wygodę, prostotę i szybkość działania płaci informacjami na swój temat, którymi najczęściej są imię, nazwisko, hasło, miejsce zamieszkania, numer karty kredytowej.

W wielu innych sytuacjach część informacji na swój temat nauczyciel umieszcza w sieci, nie będąc o to przez nikogo proszony. Z własnej inicjatywy płaci danymi za korzystanie z programów edukacyjnych czy aplikacji, dzieli się efektami pracy własnej i uczniów z użyciem tych programów i aplikacji. Im większa jest jego aktywność w sieci i z większej ilości zasobów korzysta, tym większą ilością danych płaci. Coraz częściej też korzystanie z licznych i rozbudowanych zasobów internetowych wiąże się dla niego z poszukiwaniami treści w nieindeksowanych przez popularne wyszukiwarki (*deep web*) źródłach oraz paradoksalnie z ograniczeniem w dostępie do wielu informacji (bańka filtrująca/bańka informacyjna).

Informacje na temat użytkowników to w sieci sam w sobie ogromny zasób. Firma analityczna IDC przewiduje, że cyfrowy wszechświat, czyli ilość przetwarzanych, dostarczanych, tworzonych, wysyłanych i odbieranych danych, osiągnie w roku 2025 poziom 180 zettabajtów (należy dodać 21 zer do liczby 180). Już dzisiaj ilość informacji, które atakują internautów w ciągu zaledwie jednej doby, równa się wszystkim informacjom, które docierały do mieszkańca Ziemi w ciągu... 100 lat XX wieku.

W takiej sytuacji pojawiają się pytania – o czym warto rozmawiać z uczniami – co z tego już teraz wynika dla użytkowników i jak to będzie wpływać na ich życie w przyszłości? Czy uda się stworzyć takie standardy korzystania z danych i ich udostępniania, które chroniłyby prawo do prywatności? Czy jako klienci i osoby prywatne użytkownicy będą mogli dysponować danymi w taki sposób, by czerpać z tego zyski? Jak to może wyglądać?

Przeprowadzenie podstawowych poszukiwań informacji i zasobów w internecie wydaje się dość przytłaczające z uwagi na miliardy danych i różny rodzaj treści. A co by było, gdyby okazało się, że internet można porównać do góry lodowej, której najbardziej niebezpieczne oblicze ukryte jest bardzo głęboko pod wodą? Zanim jednak do tego dojdzie, warto poznać kilka wyższych poziomów sieci:

- Poziom 0 *Common Web* – tzw. końcówka góry lodowej – to poziom, który wszyscy znają. Jest dostępny za pośrednictwem każdej wyszukiwarki. Jeśli dotąd korzystanie przez użytkownika z internetowych zasobów ograniczało się do podstawowych wyszukiwarek i mediów społecznościowych, to znajduje się on w internecie na czubku góry lodowej.
- Poziom 1 *Surface Web* – to poziom pozwalający zanurkować pod wodę, aby zerknąć na ogromny fragment lodu ukryty poniżej. Chociaż strony z tego poziomu są nadal indeksowane przez wyszukiwarki, można powiedzieć, że są nieco ukryte. Najlepszym przykładem jest znany uczniom serwis Reddit, w którym użytkownicy decydują o kolejności informacji, i każdy z nich może zgłosić dowolną informację do serwisu.
- Poziom 2 *Bergie Web* – stanowi ostatni próg, do którego można uzyskać dostęp normalnie i przez indeksowanie Google. Zawiera głównie strony internetowe, które wymagają trochę bardziej skomplikowanego algorytmu. Jednym z ważnych

przykładów jest 4chan lub Warez, czyli strony, na których można znaleźć programy, filmy czy ebooki, które są dystrybuowane z naruszeniem praw autorskich.

- Poziom 3 *Deep Web* – nazywany również *Dark Net*, niewidzialną siecią, głęboką siecią lub *Deep Net*. Dostęp do niego można uzyskać tylko za pośrednictwem serwerów proxy. Poziom ten zawiera głównie hakerskie strony internetowe, informacje o wirusach, skandale z życia gwiazd itp. i wymaga użycia sieci TOR. O istnieniu sieci TOR (*The Onion Router*; logo sieci – zielona cebula) wciąż wie niewiele osób. Sieć ta działa na zasadzie tzw. trasowania cebulowego, w którym nawiązywane połączenia między komputerem a nieindeksowanymi stronami www odbijają się od wielu serwerów. Sprawia to, że użytkownik jest bardziej anonimowy, a aura tajemniczości i anonimowości sieci wzbudza zainteresowanie uczniów – i to nie tylko ze szkół średnich, ale także młodszych. Warto mieć świadomość, że dla użytkownika tej sieci, pozbawionego wiedzy na temat różnych jej poziomów, internetowe buszowanie może się skończyć kontaktem z nieodpowiednimi i nielegalnymi treściami, zwłaszcza jeśli trafi do *Charter Webu*.
- Poziom 4 *Charter Web* – jest częścią sieci *Deep Web*. Na tym poziomie znajdują się prawdziwe okrucieństwa i okropności (m.in. handel ludźmi, przemocowe eksperymenty z *World War 2*, grupy zabójców). Tutaj handluje się podrabianymi dokumentami, bazami danych i kontami na Allegro. Można bez problemu nabyć filmy i książki zakazane w niektórych krajach, wszelkiego rodzaju narkotyki, trucizny, broń, drogocenną biżuterię i obrazy.
- Poziom 5 *Mariana's Web* – najciemniejsze i najbardziej tajemnicze miejsce w internecie. Można tam znaleźć nielegalne treści, takie jak drastyczne zdjęcia, oferty płatnych zabójców czy dziecięca pornografia, oraz natrafić na ogłoszenia o walkach na śmierć i życie, strony należące do sieci szpiegowskich oraz organizacji terrorystycznych.

W pracy z uczniami warto mówić o zagrożeniach i potencjalnych konsekwencjach korzystania z tego typu przestrzeni. Istotne jest przedstawienie konsekwencji prawnych dla rodziców i opiekunów prawnych w przypadku ściągnięcia przez młodego użytkownika nielegalnych plików z sieci *Deep Web* na własny komputer.

1.3.2. Bańka filtrująca, czyli zamknięci w informacyjnym kokonie

Funkcjonowanie nauczycieli i uczniów w wirtualnym świecie – czy tego chcą czy nie chcą – można porównać do kokonu, w którym się zamykają i do którego dociera tylko część informacji ze świata. Przebywają tam z ulubionym zestawem mniej lub bardziej wiarygodnych źródeł, z których najczęściej korzystają. W kokonie czują się bezpiecznie, ponieważ zestaw źródeł i samych informacji nie zmienia się zbyt dynamicznie i jest zgodny z ich światopoglądem.

Niezrozumiałe i tajemnicze dla przeciętnego użytkownika internetu algorytmy sprawiają, że każdy, korzystając z zasobów, funkcjonuje w bardzo ograniczonej przestrzeni internetu. Można zatem postawić pytanie, dlaczego każdy jest zamknięty w swojej bańce? Otóż, mechanizm filtrującej bańki informacyjnej działa na bazie pewnego cyklu – zapętlenia powodującego, że do odbiorcy stale docierają informacje z podobnych do siebie źródeł. Dlatego jest to bańka filtrująca, bo algorytmy mediów społecznościowych podsuwają, czyli niejako filtrują, treści podobne do tych, które wcześniej skupiły uwagę użytkownika, np. poprzez polubienie, komentarze, udostępnienia czy po prostu dłuższe zatrzymanie się na filmie oglądanym na Facebooku.

Algorytmy przyjmują, co wydaje się zrozumiałe, że użytkownicy chcą korzystać z tych zasobów i informacji, które są zgodne z ich światopoglądem, zainteresowaniami i potrzebami prywatnymi czy zawodowymi. Czyli jeśli wśród nich są nauczyciele poloniści, którzy w mediach społecznościowych albo w tej samej wyszukiwarce internetowej będą dziś szukać inspiracji dotyczących przeprowadzenia lekcji na temat *III części Dziadów*, to jest prawie pewne, że w przyszłości otrzymają więcej danych na temat innych źródeł edukacyjnych dotyczących twórczości Adama Mickiewicza, a także innych twórców epoki romantyzmu niż ci użytkownicy, którzy nie szukali takich odpowiedzi.

Być może to dobra wiadomość dla użytkowników poszukujących nowych pomysłów. Należy jednak pamiętać, że algorytmy zapamiętają takiego nauczyciela przede wszystkim jako kogoś o wąskiej specjalizacji pod hasłem *Dziady* lub Mickiewicz. Nauczyciel jeszcze mocniej może odczuć siłę działania algorytmów, gdy postawi przed sobą zadanie wyszukania informacji np. tylko na temat krytyków *Dziadów*. Konsekwencją może być wyszukiwanie w pierwszej kolejności danych o krytykach jakichś dzieł.

Finalnie funkcjonowanie filtrującej bańki informacyjnej sprawia, że nie docierają do użytkowników:

- informacje publikowane przez źródła, z których nie korzystali wcześniej;
- dane, których nie wyszukiwali w sieci;
- wiadomości prezentujące inne poglądy niż komunikowane przez nich w sieci.

W ten sposób użytkownicy tracą okazję, by się z nimi zapoznać, głębiej zrozumieć argumentację i zyskać szerszą perspektywę. Wzmacnia to ich przywiązanie do narzędzi, dzięki którym zyskują informacje i poznają zasoby w internecie. Jeśli w swoich poszukiwaniach ograniczą się tylko do wyszukiwarki Google, będą zdani się na jej łaskę i niełaskę, zamykając się tylko na treści, które Google indeksuje. Nauczyciele powinni więc wyjść z tego kokonu i zaprosić do niego swoich uczniów po to, żeby nie dać się zdominować bezdusznym algorytmom, które chcą decydować o jego diecie cyfrowej.

Algorytmy odpowiadają za selekcję informacji dla konkretnego użytkownika. Wyszukiwarki i media społecznościowe śledzą ich aktywność, wykorzystują podawane dane,

by finalnie przedstawić najtrafniejsze treści – wybrane przez algorytm z założeniem, że trafią w gusta odbiorcy. Z punktu widzenia konsumenta może być to wygodne i pożądane, jednak użytkownicy sieci nie są przecież wyłącznie konsumentami, a osobami o własnych przekonaniach i zmiennych w czasie wartościach. Sytuacja, w której docierają do ich jedynie informacje zbieżne z ich poglądami i zachowaniami, sprawia, że nabierają nadmiernego przeświadczenia o słuszności swoich racji, tracą świadomość istnienia innych przekonań, a tym samym ich światopogląd staje się bardziej radykalny. Ponadto treści, do których mają dostęp i z których korzystają np. w pracy z uczniami, bardzo się kurczą. Z perspektywy osoby pracującej z ludźmi to trudne do wyobrażenia.

Elie Pariser, twórca terminu: *filter bubble* (bańka filtrująca), zwrócił uwagę na dopasowywanie wyników wyszukiwania przez Google do preferencji użytkownika. W książce *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You* wskazał, że wyszukiwarka zbiera informacje o użytkownikach, aby na podstawie indywidualnych preferencji dopasować do zapytania jak najlepszy rezultat. Dlatego u dwóch różnych osób wyniki wyszukiwania dla tych samych fraz mogą znacząco się różnić. Pariser podczas jednej ze swoich prelekcji przywołał przykład znajomych, których poprosił o wpisanie w wyszukiwarkę Google frazy: Egipt. Okazało się, że kiedy jeden z nich otrzymał wyniki poruszające temat kryzysu i strajków, wyniki drugiego miały głównie charakter turystyczny.

Funkcjonalność wyszukiwarki może być zatem pomocna. Google, korzystając z algorytmu, dopasowała wynik do uzyskanych wcześniej informacji o użytkowniku: jego zainteresowań, lokalizacji itp. Pariser uważa jednak, że nie w każdym przypadku personalizację można oceniać tak samo pozytywnie. Twierdzi, że jest ona ograniczająca i wykluczająca, jeśli chodzi o dostęp do zasobów wiedzy, a tym samym eliminuje dyskusję. W gruncie rzeczy chodzi więc o otwartość na informację, wiedzę, zasoby, zróżnicowane poglądy, czyli wszystko, co z perspektywy pracy z uczniami i dla uczniów wydaje się niezwykle ważne.

Użytkownik, chcąc przekłuć bańkę informacyjną, na początek musi zajrzeć do źródeł informacji, które stoją w opozycji do jego poglądów. Dzięki temu zrozumie, o co chodzi tym, którzy myślą inaczej i szerzą informacje i wiedzę niezgodne z jego przekonaniem. To nic nowego – nauczyciel na pewno nie raz był w szkole uczestnikiem lub świadkiem uczniowskiej debaty, ścierania się różnych opinii i przekonań. Przekłuwanie kokonu to również takie zderzenie własnej wiedzy użytkownika z opiniami innych. To także świetna metoda pracy z uczniami, poszerzająca horyzonty i pole argumentacji. Mózg nauczyciela i mózgi uczniów mają dzięki temu szansę na otrzymanie nowych bodźców, z którymi będą musieli sobie poradzić i ustosunkować się do nich.

Warto więc sięgnąć do narzędzi, które pomogą w przekłuwaniu tego balonu:

1. Subskrybować różne źródła informacji, korzystając np. z aplikacji RSS czy Feedly.
2. Monitorować internet pod kątem wybranych haseł, aby zobaczyć, jak to samo zagadnienie przedstawione jest w różnych źródłach, korzystając np. z narzędzia Google Alerts.

3. Zmieniać wyszukiwarki. Użytkownik może zdać się na monopol Google i wybrać kawałek internetu, jaki Google monitoruje, ale może także zadać sobie nieco trudu – znaleźć, wybrać i wykorzystywać alternatywne wyszukiwarki. Każda z nich indeksuje inne zasoby, a to sprawia, że na to samo zapytanie użytkownik otrzyma inne wyniki.
4. Nie zapominać o analizie i weryfikacji informacji! Żadne narzędzie nie zastąpi chwili refleksji przed kliknięciem *share* lub *udostępnij*.

1.3.3. Cyfrowy ślad i profilowanie w internecie

Użytkownicy wiedzą już, że dane o nich stały się cenną walutą i bez ich podania nie da się praktycznie korzystać z internetu. W dodatku mają świadomość, że decyzja o tym, co umieszczają w sieci, wpływa na kreowanie ich wirtualnego wizerunku, który ma duże znaczenie także w realnym życiu.

Aktywność użytkownika w sieci i wykorzystywanie danych przez algorytmy wyszukiwarek internetowych i mediów społecznościowych to dwie strony tego samego medalu. Mimo że za korzystanie z sieci użytkownik płaci informacjami na swój temat i zostawia dane, powinien pamiętać, że w świecie internetu praktycznie każde zachowanie generuje tzw. cyfrowy ślad, na który składają się dwa rodzaje informacji:

1. Dane o użytkowniku oparte na adresie IP, który posiada każdy komputer.
Dzięki IP można ustalić adres, pod którym znajduje się urządzenie, a także system operacyjny, zestaw zainstalowanych czcionek i ustawienia przeglądarek internetowych. IP to protokół komunikacyjny używany powszechnie w internecie i sieciach lokalnych. Adres IP to liczba, która jest nadawana każdemu urządzeniu lub grupie urządzeń połączonych w sieci i która służy do ich identyfikacji. Jeden adres publiczny może być współdzielony przez wiele komputerów połączonych w podsieć. W takiej sytuacji każdy komputer w podsieci ma adres z puli adresów prywatnych. Większość komputerów korzysta z adresów IP przydzielanych dynamicznie, tylko w czasie podłączenia komputera do sieci. Po jego wyłączeniu dany adres IP może zostać przypisany innemu urządzeniu.
2. Informacje dotyczące tzw. ruchu w cyberprzestrzeni.
Logowanie się do internetu oznacza, że będzie wiadomo, ile czasu spędza tam użytkownik. Ponadto przeglądarki internetowe zapamiętują odwiedzane strony, a wyszukiwarki – pytania, które zada internauta.

Dzięki tzw. ciasteczkom (pliki cookies) serwery stron mogą śledzić aktywność w sieci. Są to małe pliki tekstowe, zapisywane na dysku użytkownika podczas korzystania ze stron www, zapamiętujące określone informacje o ustawieniach przeglądarki, np. wybrany język strony, dane logowania albo przesyłające pewne

informacje z powrotem na serwery danej strony, np. ustawienia zabezpieczeń lub produkty w koszyku w sklepie internetowym.

Ciasteczka mogą narażać użytkownika na wiele zagrożeń, gdyż działają w sposób niewidoczny i mogą zapamiętywać wiele wrażliwych informacji. Podczas aktywności w sieci użytkownicy internetu podają bardzo wiele różnych danych na swój temat, niekiedy takich, których by nie podali w tzw. realu, czyli imię, nazwisko, login, hasło, numer telefonu, numer karty kredytowej, a także zdjęcia, informacje o dzieciach, innych najbliższych, stanie zdrowia czy kolorze kanapy w salonie. Jeśli przy logowaniu się na jakiś portal użytkownik podał dane osobowe, to wszystkie informacje, które składają się na jego cyfrowy ślad, mogą zostać ze sobą automatycznie połączone.

W taki sposób informacje o swoich użytkownikach gromadzą portale społecznościowe, takie jak Facebook albo Instagram. Wszystkie dane, które zebrały, służą potem reklamodawcom do skutecznej promocji i sprzedaży produktów i usług.

Obecnie coraz częściej występujący w komórkach internet sprawia, że cyfrowy ślad zamienia się w cyfrową obecność. Informacje o tym, które strony internetowe odwiedza użytkownik i których aplikacji używa, mogą być powiązane z tym, gdzie w danym momencie przebywa. Jest to możliwe dzięki wykorzystaniu tzw. systemów geolokalizacyjnych, umożliwiających ustalenie geograficznego położenia użytkownika smartfonu.

1.3.4. Świadome zarządzanie danymi pozostawionymi w internecie

Użytkownicy internetu, w tym uczniowie, zwykle przejmują się opiniami innych o sobie, bo świat wirtualny jest dla nich równie ważny co realny. Opinia na temat internauty zależy od wielu czynników, a wpływ na nią może mieć zarówno zachowanie czy ubiór, jak i zainteresowania – wszystko to składa się na wizerunek użytkownika sieci. Ponieważ we współczesnym świecie internet stał się tak ważną przestrzenią tworzenia wizerunku, na internautach spoczywa odpowiedzialność za to, co udostępnią, zwłaszcza że nawet po usunięciu pewnych treści z sieci pozostaje po nich cyfrowy ślad – na serwerach wyszukiwarek albo w wyniku wcześniejszego skopiowania treści.

Wizerunek użytkownika kształtują w sieci takie elementy jak:

- sposób wyrażania się, czyli posługiwanie się poprawną polszczyzną, bogactwo słownictwa, obecność bądź niewystępowanie wulgaryzmów (również jeśli są wykropkowane);
- profile na portalach społecznościowych, a zwłaszcza zdjęcia z wizerunkiem użytkownika i te, które zostały udostępnione;
- informacje o użytkowniku, statusy, polubienia, komentarze pod artykułami i wypowiedzi na forach, forma adresu mailowego i sposób pisania maili.

Problem wizerunku w internecie nie ogranicza się do portali społecznościowych. Trudnym zadaniem internauty jest zadbanie o dobrą opinię np. na forum tematycznym, gdyż jego użytkownicy nie wiedzą nic o sobie nawzajem, a mogą jedynie oceniać te wypowiedzi, które zostały podpisane określonym *nickiem*. Użytkownik jest w stanie zapewnić sobie respekt, kiedy dzieli się w sieci wiedzą, okazuje pomoc w rozwiązywaniu problemów czy prezentuje kulturalne zachowanie.

Żaden użytkownik nie ma pełnej kontroli nad swoim wizerunkiem w sieci, natomiast inni internauci wywierają wpływ na jego kształtowanie, np. oznaczając użytkownika na zdjęciach i otargowują w swoich statusach. Warto więc uważnie dostosowywać na serwisach społecznościowych ustawienia profili.

Użytkownik musi również zdawać sobie sprawę, że wizerunek innych osób w sieci zależy od jego aktywności. Nie powinien więc udostępniać treści kompromitujących te osoby. Nieetyczne działanie internauty może spowodować, że zamieszczony w sieci materiał zaszkodzi innym osobom, ponieważ mają do niej dostęp nie tylko znajomi, ale także ludzie, których reakcja może się całkowicie różnić od oczekiwanej przez użytkownika. Internauta, szkodząc innym, psuje swój własny wizerunek – może być uznany za nielojalnego i złośliwego.

Skuteczna praca edukacyjna dotycząca danych i wizerunku w sieci stanowi duże wyzwanie dla nauczycieli. Uczniowie zasadniczo przywiązują niewielką wagę do tego, co dzieje się z ich danymi w sieci, oraz w jaki sposób są postrzegani. Dlatego sprawdzoną metodą pracy jest wykorzystanie doświadczenia. Dobrą praktyką będzie także wspólne obejrzenie z uczniami filmu na temat wizerunku czy danych, dostępnego np. w serwisie YouTube Social Media Stalker. Warto też skorzystać z przykładu negatywnych konsekwencji dla użytkownika, wynikających z wpisu w mediach społecznościowych, przedstawionego np. na stronie: <https://www.komputerswiat.pl/aktualnosci/wydarzenia/wylecial-z-pracy-w-nc-za-wpis-na-facebooku/ppz8p2v> [dostęp: 29.09.2019].

Celem pracy nauczyciela może być również refleksja nad problemem danych pozostawianych w sieci przez młodych ludzi. A ponieważ jedną z najpopularniejszych ich aktywności jest bycie konsumentem, co wymaga stosunkowo dużego zaangażowania informacji i wiąże się z licznymi ryzykami – warto rozmawiać o tym z młodzieżą.

Przedmiotem zajęć z uczniami mogą być problemy o charakterze konsumenckim, dotyczące w szczególności sytuacji takich jak:

1. Pozyskiwanie danych osobowych bez wiedzy użytkownika podczas wypełniania przez niego formularzy rejestracyjnych, formularzy zamówienia w sklepach internetowych, gdy wchodzi on na niektóre strony internetowe poprzez tzw. cookies, czyli pliki, które są zapisywane automatycznie na dysku twardym i gromadzą

podstawowe dane o użytkowniku, a także, kiedy używa on programów typu *spyware* mających na celu śledzenie jego najważniejszych działań.

2. Pozyskiwanie danych osobowych bez wiedzy danej osoby, poprzez tzw. *phishing*, czyli podszywanie się pod firmy, instytucje godne zaufania i wysyłanie wiadomości do użytkowników z prośbą o podanie pewnych pilnych danych. Z tego typu praktyką można się spotkać w kontekście banków, kiedy oszuści podszywają się pod nie i proszą o podanie hasła dostępu do konta w celu tzw. weryfikacji rachunku albo zmian systemowych (technicznych, programowych).
3. Wysyłanie niezamówionych informacji handlowych, tzn. spamów.
4. Stosowanie programów, które dokonują przełączenia modemowego użytkownika sieci bez jego wiedzy ze standardowego połączenia na droższe, czego celem jest zmuszenie konsumenta do płacenia np. wyższych rachunków telefonicznych. Cel ten jest osiągany przy pomocy tzw. dialerów internetowych – programów, które przerywają połączenia telefoniczne (wykorzystywane do łączenia z internetem) i wybierają numery z taryfą specjalną.

1.3.5. Jak dbać o dane i wizerunek – dekalog internauty

1. Aktualizuj system operacyjny komputera (najlepiej automatycznie)!
2. Zainstaluj program antywirusowy i aktualizuj go także w telefonie komórkowym!
3. Korzystaj z Firewalla i nie zmieniaj bez potrzeby jego ustawień.
4. Nie otwieraj listów od nieznanych nadawców i podejrzanych załączników.
5. Używaj haseł trudnych do odszyfrowania (kombinacji dużych i małych liter, cyfr i znaków specjalnych)! Sprawdzaj siłę używanych haseł oraz czy nie padły ofiarą cyberprzestępców w specjalnych serwisach, np. How Secure Is My Password? czy Have I Been Pwned: Check if your email has been compromised in a ...!
6. Nigdy nie wysyłaj haseł drogą mailową.
7. Przed dokonaniem transakcji w internecie upewnij się, że jesteś na właściwej stronie! Szyfrowane strony zaczynają się od http, przeglądarka wyświetla zamkniętą kłódkę, co oznacza, że połączenie jest bezpieczne. W przypadku wątpliwości kliknij w kłódkę, nawet jeśli jest zamknięta, i sprawdź, kto wydał certyfikat bezpieczeństwa!
8. Nie używaj poufnych danych w kawiarenkach internetowych!
9. Nie wchodź na podejrzane strony, zainstaluj bezpłatny program do oceny stron www!
10. Zachowaj zdrowy rozsądek!

1.3.6. Trzy poziomy ochrony danych i świadomego kształtowania wizerunku.

Narzędzia do pracy z uczniami

Ochrona danych i świadome zarządzanie wizerunkiem, aby były skuteczne, powinny odbywać się na poziomie sprzętu i urządzeń, z których korzysta użytkownik, a także aplikacji oraz kształtowania relacji z innymi użytkownikami. Praca na tych trzech poziomach opiera się na kształtowaniu postaw i dobrych nawyków, a świadoma ochrona

danych i kształtowanie wizerunku to często wybór między wygodą użytkownika internetu a jego bezpieczeństwem jako internauty.

1. Ochrona na poziomie urządzeń – świadomość, że nowoczesna technologia może stanowić w nieodpowiedzialnych rękach zagrożenie dla informacji o użytkowniku i jego wizerunku. Nauczyciele powinni pomyśleć o zakryciu kamerek w swoich komputerach i telefonach komórkowych. Według ekspertów od cyberbezpieczeństwa kamery są jednym z tzw. peryferyjnych urządzeń najczęściej ulegających atakom cyberprzestępców. Warto również zakryć taki sprzęt na urządzeniach uczniów i szkolnych.
2. Ochrona na poziomie aplikacji – kontrola aplikacji, np. nad dźwiękami emitowanymi podczas mówienia do komórki (aplikacja typu mapa online), które później są przetwarzane. Użytkownik powinien zastanowić się, czy naprawdę potrzebuje takiej aplikacji. Prawdopodobnie nie ma potrzeby, aby za korzystanie z niej płacić informacjami o sobie, bo cena jest zbyt wysoka w porównaniu z korzyściami. Użytkownik może podejmować bardziej świadome decyzje, czytając regulamin sklepu z aplikacjami przed ściągnięciem aplikacji na telefon lub tablet. Powinien także przemyśleć, które dane chce udostępnić aplikacji w zamian za korzystanie z niej. Nauczyciel powinien zapytać uczniów, czy kiedykolwiek zastanawiali się, czy aplikacja z grą potrzebuje aż tak wielu informacji na ich temat lub ich rodziców. Powinien również pamiętać o problemie profilowania, ponieważ ponad 80% wszystkich aplikacji zbiera różnego rodzaju informacje na temat użytkownika i tworzy profil służący do celów marketingowych. Można się przed tym bronić!
3. Ochrona na poziomie relacji – zabezpieczenie polegające na kontroli ustawień profili w mediach społecznościowych. Nauczyciel powinien zapytać uczniów, dla kogo chcą publikować dane – kolegów, rodziny, wszystkich użytkowników internetu. Warto uczniom zwrócić uwagę, że mogą zarządzać nie tylko umieszczanymi w mediach społecznościowych treściami, ale także decydować o ich odbiorcach. Uczniowie powinni również wiedzieć, jak ustawić prywatność w mediach społecznościowych, komputerze i telefonie. Młodszym uczniom trzeba zwrócić uwagę, że media społecznościowe zgodnie z prawem można eksploatować od 13. roku życia. Użytkownik takiego konta objęty jest wówczas specjalną ochroną. W przypadku Facebooka do użytkownika w tym wieku nie powinny trafiać nieodpowiednie treści i reklamy.

2. Spis zasobów internetowych



Fake news

1. Śliwowski K., (2019), *Rekonesans w sieci #18. Ćwiczenia z zaufania i edukacji medialnej*, <http://otwartzasoby.pl/rekonesans-w-sieci-18-cwiczenia-z-zaufania-i-edukacji-medialnej/>
2. *Technologia tworzenia fake newsa*, <https://futureoffakenews.com/videos.html>
3. Marszałkowski P., *W co gra mózg. Fake news – czyli o fałszywych informacjach w czasie social media*, <https://www.youtube.com/watch?v=gqW3j6izYXc>
4. Gra online na temat fake newsów, <https://www.getbadnews.com/#play>
5. Sopyło M., (2016), *O języku w mediach*, blog CEO Włącz się, <https://blogiceo.nq.pl/wlaczsie/2016/02/02/o-jezyku-w-mediach/>

Narzędzia weryfikowania informacji

1. <https://tineye.com/>; <http://www.verexif.com/en/>; <http://fotoforensics.com/>
2. <https://citizenevidence.amnestyusa.org/>; <http://youtube.github.io/geo-search-tool/search.html>; <http://webmii.com/>; <https://www.ted.com/>; <https://howsecureismypassword.net/>; <https://haveibeenpwned.com/>

Hejt i mowa nienawiści

1. Raporty: *Nastolatki 3.0 i EU Kids Online 2018*.
2. Film *Na zawsze* Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę, <https://www.youtube.com/watch?v=XH6MEbuvihE>
3. *Jak powstrzymać nękanie* (Brooks Gibbs), <https://www.youtube.com/watch?v=WpK-fX2qvmbc>

4. *Jak zgłaszać mowę nienawiści?* (HejtStop), <https://www.youtube.com/watch?v=3J-brFcWbCR0&list=PL54i1HudA9YJkUWPFrA8mRoOM1o3fzLfj>
5. Głowacka D., (2012), *Przestępstwo zniesławienia. Praktyczny przewodnik po art. 212 kk*, Warszawa: Helsińska Fundacja Praw Człowieka, <https://www.hfhr.pl/praktyczny-przewodnik-po-art-212-k-k/>
6. *Przeciwdziałanie mowie nienawiści poprzez edukację o prawach człowieka*, http://www.ngofund.org.pl/wp-content/uploads/2015/04/Zakladki_podrecznik-przeciwko-mowie-nienawisci.pdf

Uwodzenie w sieci, seksting, sekstortion

1. O sextortionie na Dyżurnet.pl, <https://dyzurnet.pl/baza-wiedzy/jestes-ofiara-sextortion-otrzymaj-pomoc.html>
2. Tworzenie procedur reagowania na zagrożenia online placówek oświatowych, https://akademia.nask.pl/publikacje/ost_Standard_bezpieczenstwa_online_placowek_oswiatowych.pdf
3. Konferencja TED, wystąpienie Amy Adele Hasinoff, *How to practice safe sexting*, https://www.ted.com/talks/amy_adele_hasinoff_how_to_practice_safe_sexting
4. Film Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę *Na zawsze*, <https://www.youtube.com/watch?v=XH6MEbuvihE>
5. Strona ze scenariuszami zajęć z zakresu edukacji medialnej i cyfrowej, <https://edukacjamedialna.edu.pl>
6. Filmy instruktażowe dotyczące tworzenia profilu ograniczonego na smartfonie dziecka, <https://www.youtube.com/watch?v=K8--mztOu9s><https://www.youtube.com/watch?v=8EVI2JT8bhY><https://www.youtube.com/watch?v=tj7XOimLugU>
7. Przeglądarka dla dzieci BeSt, <https://fdds.pl/best/>
8. Raport Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę *Kontakt dzieci i młodzieży z pornografią*, https://fdds.pl/wp-content/uploads/2017/12/Makaruk_K_Wlodarczyk_J_Michalski_P_2017_Kontakt_dzieci_i_mlodziemy_z_pornografia.pdf
9. Raport z polskiej edycji badań *EU Kids Online 2018*, https://fundacja.orange.pl/files/user_files/EU_Kids_Online_2019_v2.pdf

10. Raport Pornhub (dostępny w języku angielskim), <https://www.pornhub.com/insights/2018-year-in-review>
11. Strona Stowarzyszenia Twoja Sprawa, organizatora konferencji z listopada 2018 roku *Masowa konsumpcja pornografii przez dzieci jako istotny problem społeczny*, <https://opornografii.pl>
12. Tekst o brytyjskich rozwiązaniach dotyczących kontroli wieku dostępu do pornografii, <http://biqdata.wyborcza.pl/biqdata/7,159116,25137522,brytyjskie-wladze-i-da-na-wojne-z-porno-co-na-to-reszta-europy.html>
13. Tekst Zuzanny Piechowicz (TOK FM) *Porno po komunii. Pierwszy kontakt z pornografią mają już dziewięciolatki. Najgorsze, co mogą zrobić ich rodzice, to je karać*, http://www.tokfm.pl/Tokfm/7,103087,25272400,porno-po-komunii-pierwszy-kontakt-z-pornografia-maja-juz-dziewieciolatki.html?fbclid=IwAR3uV7-h3OWaQef_jjX-c15rUyRkhCEUFDbyH31lQAwNgtlo0u1CkQyU2xkg

3. Przykładowe scenariusze zajęć w szkole podstawowej: klasy IV–VIII



Scenariusz 1

Nasze dane w sieci

Temat: Nasze dane w sieci

Etap kształcenia: Szkoła podstawowa – klasy IV–VIII

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. 2017, poz. 356.

Załącznik – poz. 13. w tabeli.

Cele ogólne:

- pozyskanie i doskonalenie wiedzy na temat obecności w sieci oraz konsekwencji korzystania z sieci w kontekście informacji o użytkownikach;
- kształtowanie właściwej postawy w zakresie korzystania z zasobów internetu.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- wykorzystuje metody i narzędzia służące do ochrony danych w internecie;
- rozumie zjawiska związane z korzystaniem z sieci;
- regularnie sprawdza w sieci informacje na swój temat;
- potrafi w odpowiedni sposób zareagować, jeśli jego bezpieczeństwo w sieci jest zagrożone.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody problemowe i aktywizujące – tworzenie dziennika aktywności online i generowanie pomysłów dotyczących danych;
- metody praktyczne – ćwiczenia;
- metody waloryzacyjne – przykłady ochrony danych;
- metody wykładowe.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupach,
- praca z całą grupą.

Środki dydaktyczne:

- pracownia komputerowa z dostępem do internetu lub sala z dostępem do sieci WiFi;
- urządzenia ekranowe uczniów;
- prezentacja przygotowana przez nauczyciela;
- linki do filmów i pomocnych stron (<https://www.ted.com/>; <https://howsecureismypassword.net/>; <https://haveibeenpwned.com/>);
- sprawdzenie siły hasła do poczty mailowej, aplikacji lub odblokowania telefonu: <https://howsecureismypassword.net/>
- sprawdzenie, czy mail nie padł ofiarą ataku cyberprzestępców: <https://haveibeenpwned.com/>
- wystąpienie na temat bańki filtrującej: https://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel zapoznaje uczniów z celami oraz tematem lekcji.
2. Doświadczenie.

Nauczyciel zaprasza uczniów do tworzenia dziennika aktywności online.

Uczniowie na małych samoprzylepnych kartkach papieru wypisują nazwy aplikacji i programów, które wymagają dostępu do internetu i których używają w ciągu dnia (jedna aplikacja na jednej kartce papieru).

Nauczyciel proponuje uczniom naklejenie kartek w widocznym miejscu (tablica, ściana, podłoga na środku sali, jeśli uczniowie siedzą pod ścianami) i zaprasza do obejrzenia efektów pracy całej klasy.

Nauczyciel zaprasza uczniów do krótkiej dyskusji na temat efektów ich pracy. W toku dyskusji mogą pojawić się pytania o nieznane uczniom aplikacje.

3. Refleksja.

Nauczyciel zachęca uczniów do dyskusji na temat ich spostrzeżeń, wniosków oraz emocji, jakie pojawiły się w związku z doświadczeniem.

Uczniowie podejmują się udzielenia odpowiedzi na pytanie, z czym wiąże się korzystanie z wymienionych przez nich aplikacji i programów. Pojawiają się pojęcia danych w internecie oraz informacji na temat użytkowników.

Zadaniem uczniów jest wspólna refleksja nad tym, które dane na swój temat podają, korzystając z internetu.

Nauczyciel zaprasza uczniów do grupowej refleksji nad zagadnieniami, które z danych podlegają szczególnej ochronie, które podawane są najczęściej i bez których nie da się być aktywnym użytkownikiem internetu.

Po krótkiej pracy w grupach uczniowie prezentują jej efekty jako głos w dyskusji. Nauczyciel notuje decyzję każdej grupy.

4. Wiedza.

Nauczyciel prezentuje najważniejsze pojęcia związane z podawaniem danych przez użytkowników internetu. Wprowadza pojęcia: cyfrowego śladu, profilowania, bańki filtrującej oraz danych wrażliwych.

Wykorzystując materiały z części merytorycznej, nauczyciel mówi o trzech poziomach ochrony danych użytkownika:

- poziom sprzętu i oprogramowania,
- poziom aplikacji,
- poziom relacji.

Zastosowanie:

Nauczyciel przypomina uczniom wiedzę o trzech poziomach ochrony danych i prosi o zastanowienie się, jak można ją stosować podczas codziennego korzystania z internetu.

Uczniowie mają do wyboru:

- sprawdzenie siły hasła do poczty mailowej, aplikacji lub odblokowania telefonu;
- sprawdzenie, czy mail nie padł ofiarą ataku cyberprzestępców;
- sprawdzenie, czy telefon ma program antywirusowy;
- sprawdzenie, jakich informacji z telefonu żąda aplikacja pobierana ze sklepu z aplikacjami;
- sprawdzenie, jak wyglądają ustawienia profili ucznia w wybranych mediach społecznościowych (Facebook, Instagram, Snapchat).

Jako podsumowanie zajęć uczniowie przygotowują zestaw zasad, które zwiększą bezpieczeństwo danych o nich w internecie. Spis zasad można uwiecznić w formie plakatu i powiesić w klasie.

Scenariusz 2

Hejt. Co mogę zrobić?

Temat: Hejt. Co mogę zrobić?

Etap kształcenia: Szkoła podstawowa – klasy IV–VIII

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. 2017, poz. 356.

Załącznik – poz. 14. w tabeli.

Cele ogólne:

- zaznajomienie z problematyką hejtu jako szczególną formą cyberprzemocy,
- uświadomienie uczniom możliwych sposobów radzenia sobie z hejtem.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- wie, czym jest hejt;
- potrafi rozpoznać takie zachowanie w sieci i poza nią;
- zna sposoby radzenia sobie z hejtem jako jego ofiara;
- zna sposoby umożliwiające wsparcie ofiary hejtu jako świadek takiej sytuacji w sieci i poza nią.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne – ćwiczenia z wykorzystaniem filmów i przykładów sytuacji;
- burza mózgów;
- metody wykładowe – miniwykład nauczyciela o hejcie.

Formy nauczania:

- praca w grupach.

Środki dydaktyczne:

- komputer lub inne urządzenie ekranowe dla nauczyciela, podłączone do sieci i rzutnika, oraz głośnik;
- link do filmu Brooksa Gibbsa *Jak powstrzymać nękanie?* dostępnego w serwisie YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=WpKfX2qvmbc>
- link do strony telefonu zaufania dla dzieci i młodzieży: <https://116111.pl>
- prezentacja dla nauczyciela, ze schematem *Komunikat ja*;
- przykłady sytuacji dla uczniów, potrzebne do pracy ze schematem *Komunikat ja*;
- kartki do notowania podczas pracy z przykładami.

Przebieg zajęć:

1. Nauczyciel wprowadza uczniów w temat lekcji i przedstawia jej cele w taki sposób, by nie zdradzić od razu, co będzie przedmiotem rozważań, np.:
 - Dziś porozmawiamy sobie o sytuacjach, w których może się znaleźć każdy internauta.
 - Zastanowimy się, jak trzeba reagować w takich sytuacjach, i przećwiczymy jeden ze sposobów reagowania.
2. Doświadczenie.

Nauczyciel odtwarza film *Jak powstrzymać nękanie?*, dostępny w serwisie YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=WpKfX2qvmbc> (koniecznie z włączonymi napisami w języku polskim).

3. Refleksja.

Nauczyciel pyta uczniów, jak odbierają film? Jak nazywamy tego typu język? Kto wygrał pierwszą potyczkę słowną, a kto drugą? Dlaczego? Czy tego typu sytuacje zdarzają się również uczniom? Może któryś z nich chce opowiedzieć o takiej sytuacji?

4. Wiedza.

Nauczyciel doprecyzowuje, jakie osoby są zazwyczaj uczestnikami sytuacji hejtu. Pyta uczniów, jak należy reagować na hejt, będąc jego świadkiem lub ofiarą. Wypisuje sposoby reagowania podawane przez uczniów i uzupełnia je niewymienionymi przez nich. Pokazuje link do strony telefonu zaufania dla dzieci i młodzieży, zwracając uwagę na godziny, w których działa. Następnie prezentuje jeszcze jeden *Komunikat ja*, który bazuje, podobnie jak ten z filmu, na spokoju i opanowaniu, a następnie prezentuje jego schemat który wyjaśnia na przykładzie sytuacji bliskiej uczniom.

5. Zastosowanie.

Nauczyciel rozdaje uczniom opisy sytuacji z życia, w których ktoś wyrządził komuś coś złego. Sytuacje wywołują chęć ostrej reakcji: hejtem na hejt – na pewno niekonstruktywnej, eskalującej konflikt.

Przykłady:

- Koleżanka pożyczyła od ciebie pieniądze i nie chce ich oddać.
- Kolega podejrzał twoje hasło do sieci i razem z innymi wrzucił ci ordynarny mem w miejsce twojego zdjęcia profilowego.
- Rodzice próbują zmusić cię do zakończenia gry komputerowej w momencie, gdy potrzebujesz jeszcze 10–15 minut, aby dostać się na jej kolejny poziom i móc bezpiecznie zapisać to, co osiągnąłeś w tej sesji.
- Podczas wyjazdu szkolnego nauczyciel umieszcza cię pokoju, w którym nie chciałeś być.

Zadaniem każdej osoby lub pary jest przygotowanie odpowiedzi na powyższe sytuacje, z wykorzystaniem *Komunikatu ja*. Nauczyciel daje uczniom kilka minut na przygotowanie odpowiedzi na kartkach formatu A4. Następnie każdy z uczniów wychodzi na środek klasy i odgrywa scenkę z udziałem drugiej osoby z pary lub nauczyciela.

Komentarz merytoryczny:

W zależności od potrzeb grupy można wykorzystać cały film lub jego fragment (do 3 min 10 sek., czyli sceny, w której Brooks Gibbs stwierdza, że odpowiedź była zbyt śmiała. Należy sprawdzić, czy wszyscy uczniowie nadążą za napisami wyświetlanymi w języku polskim. Jeśli nie, można zatrzymać film albo dokładniej go omówić po projekcji, na etapie refleksji – po to by zorientować się, czy kontekst filmu był zrozumiały dla wszystkich oglądających. Warto zapisać na flipcharcie – nie na tablicy – sposoby reagowania na hejt uczniów będących w roli świadków i ofiar, dzięki czemu sposoby reagowania pozostaną z klasą na dłużej. Warto też zaznaczyć, że godziny działania telefonu zaufania dla dzieci i młodzieży ulegają zmianie. Dobór przykładów do scenek z zastosowaniem *Komunikatu ja* należy jak

najściślej dopasować do wieku i doświadczeń uczniów. Jeśli odgrywanie scenek jest z jakiś powodów zbyt trudne, uczniowie mogą zapisać stworzony komunikat na kartkach A4. *Komunikat ja* jako metoda rozwiązywania trudnych sytuacji i sposób komunikacji zadziała, jeśli uczniowie zobaczą, że na co dzień stosują go nauczyciele i rodzice.

Scenariusz 3

Mój wizerunek a zasoby dostępne w sieci

Temat: Mój wizerunek a zasoby dostępne w sieci

Etap kształcenia: Szkoła podstawowa – klasy IV–VIII

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej, Dz.U. 2017, poz. 356.

Załącznik – poz. 15. w tabeli.

Cele ogólne:

- doskonalenie umiejętności w zakresie podejmowania aktywności w sieci;
- kształtowanie właściwej postawy w odniesieniu do kształtowania, kreowania i ochrony wizerunku w internecie.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- rozumie, że podejmowane przez niego aktywności są obserwowane i oceniane przez innych użytkowników internetu;
- wie, że jego wizerunek zależy od różnych podejmowanych w sieci czynności;
- rozumie szanse i zagrożenia związane z kreowaniem swojego wizerunku w sieci;
- potrafi krytycznie analizować wizerunki kreowane przez inne osoby;
- wie, w jaki sposób można modyfikować swój wizerunek w sieci;
- jest świadomy niebezpieczeństw związanych z zamieszczaniem prywatnych informacji w sieci, zwłaszcza zdjęć i danych osobowych.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne – ćwiczenia z użyciem narzędzi internetowych;
- metody wykładowe – miniwykład.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupach,
- praca z całą grupą.

Środki dydaktyczne:

- pracownia komputerowa z dostępem do internetu lub sala z dostępem do sieci WiFi;
- urządzenia ekranowe uczniów;
- prezentacja na temat wizerunku, przygotowana przez nauczyciela.

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie uczniów z celami oraz tematem lekcji.
2. Doświadczenie.

Nauczyciel zaprasza uczniów do wpisania swojego imienia i nazwiska w wyszukiwarkę internetową. Może zaproponować uczniom doprecyzowanie zadawanego pytania poprzez dodanie do imienia i nazwiska dodatkowych informacji, np. miasto, szkoła, klasa, rok urodzenia, zainteresowania – Jan Kowalski + piłka nożna + Łomża.

3. Refleksja.

Nauczyciel zachęca uczniów do dyskusji na temat spostrzeżeń, wniosków oraz emocji, jakie pojawiły się u nich w związku z poszukiwaniami informacji w sieci. Zadaje pytania, czy znaleźli coś na swój temat, czy coś ich zaskoczyło, czy natknęli się na coś, czego się nie spodziewali, a może takiego, czego nie chcieliby widzieć w sieci na swój temat. Uczniowie, jeśli nie chcą, nie muszą dzielić się szczegółami – chodzi o uruchomienie ogólnej refleksji związanej z obecnością różnych informacji w internecie.

Nauczyciel dzieli uczniów na grupy i zachęca ich do pogłębienia rozmowy na temat informacji znalezionych o sobie oraz o swoich aktywnościach w sieci, np. obecności na portalach z grami, wpisach lub komentarzach w mediach społecznościowych, swoim wizerunku na różnych stronach, w tym szkolnej albo np. klubu sportowego, informacjach o odwiedzanych stronach. Proponuje, by uczniowie porozmawiali również o tym, czy znaleźli informacje na swój temat u kogoś innego, np. na profilu w mediach społecznościowych, a jeśli tak, to czy wyrazili na to zgodę lub nie.

4. Wiedza.

Nauczyciel proponuje uczniom zastanowienie się, czym jest wizerunek w internecie i co się na niego składa. Ważne, żeby wśród odpowiedzi udzielanych przez uczniów znalazły się m.in. kwestie publikowania zdjęć i filmów z ich udziałem (jak na nich wyglądają, co mówią); komentowania (co i w jaki sposób komentują); publikowania tekstów, filmów i zdjęć autorstwa innych osób (jakie materiały publikują); lajkowania, udostępniania (co wskazują jako swoje preferencje, sympatie); grona znajomych (kogo mają wśród nich, ilu ich jest).

Nauczyciel zachęca do dyskusji nad zagadnieniem, czy tylko sami uczniowie decydują o swoim wizerunku w sieci, przy czym może się odwołać do ćwiczenia, w którym uczeń podzielił się informacją o używaniu jego wizerunku bez zgody.

4. Zastosowanie.

Uczniowie zastanawiają się nad spójnością swojego wizerunku w internecie. Nauczyciel zadaje im pytania pomocnicze: czym jest spójny wizerunek, czym się wyraża, czy uczeń ma spójny wizerunek, co może zmienić?

Być może uczniowie są w stanie przywołać konkretne sytuacje, w których przekonali się, że wizerunek w sieci w czymś im pomógł lub zaszkodził, np. poinformowali na FB, że są na wagarach i mieli problemy w szkole albo z rodzicami.

Podsumowaniem zajęć jest przygotowanie w grupach katalogu porad dotyczących sposobu, w jaki należy kreować swój wizerunek w internecie. Nauczyciel przeprowadza krótką prezentację i zachęca uczniów do udzielania konstruktywnych informacji zwrotnych.

4. Przykładowe scenariusze zajęć dla szkoły ponadpodstawowej



Scenariusz 1

Poznaj fake newsa

Temat: Poznaj *fake newsa*

Etap kształcenia: Szkoła ponadpodstawowa

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz.U. 2018, poz. 467.

Załącznik – poz. 16. w tabeli.

Cele ogólne:

- doskonalenie umiejętności dotyczących weryfikowania wiarygodności informacji i zasobów dostępnych w sieci;
- kształtowanie właściwej postawy w zakresie świadomego korzystania z zasobów sieci.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń/po zajęciach:

- wie, czym są *fake news* i wiarygodność informacji;
- wie, że istnieją narzędzia umożliwiające sprawdzenie wiarygodności informacji i zasobów internetu;
- potrafi korzystać z narzędzi weryfikujących informacje i zasoby sieci.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne – ćwiczenia z użyciem narzędzi internetowych;
- metody waloryzacyjne – przykłady *fake newsa*;
- metody wykładowe – miniwykład o *fake newsie*.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupach.

Środki dydaktyczne:

- pracownia komputerowa z dostępem do internetu lub sala z siecią WiFi;
- urządzenia ekranowe uczniów;
- prezentacja przygotowana przez nauczyciela;
- linki do pomocnych stron:
<https://tineye.com/>; <http://www.verexif.com/en/>; <http://fotoforensics.com/>; <https://citizenevidence.amnestyusa.org/>; <http://youtube.github.io/geo-search-tool/search.html>; <http://webmii.com/>.

Przebieg zajęć:

1. Zapoznanie uczniów z celami i tematem lekcji.
2. Doświadczenie.

Nauczyciel dzieli uczniów na grupy i zaprasza do zapoznania się z przykładami informacji z mediów – gazet i portali informacyjnych. Przykłady zawierają tytuł oraz *lead*, czyli pierwsze 2–3 zdania wprowadzające do dalszego tekstu, stanowiące skrót całej informacji, ale pozbawione treści informacji.

Zadaniem uczniów jest zdecydowanie w grupach, która informacja jest prawdziwa, a która fałszywa, oraz zapamiętanie kryteriów oceny danej informacji.

Nauczyciel uzupełnia poprzednio rozdane przykłady informacji, dodając do nich treść, i prosi uczniów o weryfikację poprzedniej decyzji dotyczącej danej informacji. Uczniowie przedstawiają swoje rozstrzygnięcia na temat prawdziwości informacji. Nauczyciel prezentuje prawidłową wersję odpowiedzi.
3. Refleksja.

Nauczyciel zachęca uczniów do dyskusji o ich spostrzeżeniach, wnioskach oraz emocjach, które pojawiły się w związku z przedstawionymi przykładami. Pyta uczniów, czy było im trudno czy łatwo podejmować decyzje i co na nie wpływało.
4. Wiedza.

Nauczyciel zaprasza uczniów do zapoznania się z definicją *fake newsa* i konsekwencjami jego obecności w sieci. Materiały na ten temat może przygotować nauczyciel bądź mogą je znaleźć w internecie uczniowie. Zadaniem uczniów jest zwrócenie uwagi na typowe cechy nieprawdziwych informacji, sposób, w jaki wprowadzają one w błąd użytkowników internetu, oraz motywy, którymi posługują się ich autorzy.
5. Zastosowanie.

Nauczyciel proponuje uczniom zastanowienie się, jak można zastosować zdobytą wiedzę oraz jak obronić się przed *fake newsami*. Prezentuje kilka narzędzi, które umożliwiają praktyczne zastosowanie wiedzy. Uczniowie mają do wyboru użycie kilku narzędzi online służących do oceny wiarygodności źródeł informacji i zasobów w internecie:

 - weryfikacja wiarygodności fotografii: tineye.com; [verexif.com/en](http://www.verexif.com/en/); fotoforensics.com

- weryfikacja wiarygodności materiałów wideo: citizenevidence.amnestyusa.org; <http://youtube.github.io/geo-search-tool/search.html>
- weryfikacja użytkowników internetu i źródeł informacji: webmii.com.

Na podsumowanie zajęć uczniowie przygotowują katalog informacji, które można uzyskać, wykorzystując narzędzia online.

Komentarz metodyczny:

- A.** Podczas wykonywania doświadczenia można pozwolić uczniom na sprawdzanie informacji za pomocą telefonów komórkowych. Warto wtedy pamiętać o zadaniu odpowiednio skomplikowanych przykładów, którymi mogą być informacje trudne do jednoznacznego sprawdzenia po prostym wpisaniu ich w wyszukiwarkę internetową. Jeśli uczniowie są zaawansowani technologicznie albo ich pasją jest na przykład fotografowanie, warto poprosić ich, aby przynieśli na zajęcia telefon komórkowy z aparatem lub *pendrive* z wcześniej zrobionymi zdjęciami, mogą też mieć do nich dostęp np. na dysku Google.
- B.** Po zrobieniu zdjęcia, zapisaniu go na dysku uczniowie powinni uruchomić program VeriExif i zobaczyć, jakie informacje o ich aparacie lub telefonie utrwaliły się przy fotografii. Inną modyfikacją jest wejście na stronę serwisu informacyjnego i poszukanie informacji ze zdjęciem.
- C.** Następnie uczniowie powinni skorzystać z programu TinEye i dokonać analizy linku z obrazem użytym w wybranym *newsie*. Zaawansowani mogą wyszukać wcześniej w internecie zdjęcia zmodyfikowane lub samodzielnie wprowadzić zmiany w posiadanych fotografiach. W przypadku analizy materiałów wideo uczniowie powinni zastanowić się, kiedy materiał pojawił się w internecie, czy jest oryginalny, co wiadomo o wiarygodności jego autorów i miejscach pokazanych w materiale.

Scenariusz 2

Hejt i mowa nienawiści. Czym się różnią i jak można na nie reagować?

Temat: Hejt i mowa nienawiści. Czym się różnią i jak można na nie reagować?

Etap kształcenia: Szkoła ponadpodstawowa

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz.U. 2018, poz. 467.

Załącznik – poz. 17. w tabeli.

Cele ogólne:

- przedstawienie problematyki hejtu i mowy nienawiści jako szczególnych form cyberprzemocy;
- zaznajomienie z możliwymi sposobami radzenia sobie z hejtem i mową nienawiści.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- wie, czym jest hejt;
- dostrzega różnicę między hejtem a mową nienawiści;
- potrafi rozpoznać takie zachowanie w sieci i poza nią;
- zna sposoby radzenia sobie na wypadek hejtu i mowy nienawiści;
- zna sposoby umożliwiające wsparcie ofiary hejtu lub mowy nienawiści w razie zaobserwowania takiej sytuacji w sieci lub poza nią.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne w formie ćwiczeń – praca na przykładach hejtu i mowy nienawiści;
- burza mózgów;
- metody wykładowe – miniwykład nauczyciela o hejcie i mowie nienawiści.

Formy nauczania:

- praca w grupach,
- praca na forum.

Środki dydaktyczne:

- komputer lub inne urządzenie ekranowe dla nauczyciela, podłączone do sieci i rzutnika;
- prezentacja dla nauczyciela porządkująca wiedzę na temat hejtu i mowy nienawiści;
- link do filmu Brooksa Gibbisa *Jak powstrzymać nękanie?*: <https://www.youtube.com/watch?v=WpKfX2qvmbc> (koniecznie z włączonymi napisami w języku polskim);
- link do strony telefonu zaufania dla dzieci i młodzieży: <https://116111.pl>
- link do wybranego filmu kampanii HejtStop o zgłaszaniu przypadków mowy nienawiści w danym serwisie społecznościowym, np. *Jak zgłaszać mowę nienawiści na Facebooku?*: <https://www.youtube.com/watch?v=sJnPZlaiEA0>
- przykłady wypowiedzi zawierających hejt i mowę nienawiści, przygotowane w formie papierowej.

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie uczniów w temat zajęć i przedstawienie ich celów w taki sposób, aby nie zdradzić, co będzie dokładnym przedmiotem rozważań, np.: Dziś

porozmawiamy sobie o sytuacjach, w których może się znaleźć każdy internauta. Zastanowimy się, czym się różnią od siebie pod względem prawnym. Zanotujemy sposoby, jak reagować w takich okolicznościach.

2. Doświadczenie.

Nauczyciel zaprasza uczniów do pracy w grupach. Każda grupa otrzymuje te same, zebrane w sieci, przykłady zawierające hejt i mowę nienawiści oraz takie wypowiedzi, które trudno do nich zakwalifikować. Zadaniem uczniów jest wcielenie się w rolę moderatorów: przyjrzenie się sytuacjom, wybranie tych, które chcieliby wyeliminować z przestrzeni internetu oraz uzasadnienie takiego działania.

3. Refleksja.

Nauczyciel pyta uczniów o przebieg pracy w grupach: interesuje się, czy podejmowanie decyzji było łatwe, czy może budziło wątpliwości lub powodowało różnice zdań, a jeśli tak, to dlaczego. Następnie zaprasza uczniów do przeanalizowania udzielonych odpowiedzi, proponując ich ekspozycję w jednej przestrzeni po to, by łatwo było wychwycić między nimi różnice, lub sugerując analizę każdego przykładu po kolei.

4. Wiedza.

Jeśli dotąd nie padły nazwy hejt i mowa nienawiści – nauczyciel pyta uczniów, jak nazywamy język, który obraża innych ludzi. Następnie zachęca uczniów do porównania zakresów znaczeniowych obu pojęć, pytając, czy są takie same czy różne. Nauczyciel, wspierając się prezentacją, wskazuje uczniom kontekst prawny obu pojęć i tłumaczy różnice w ściganiu tych zjawisk.

5. Zastosowanie.

Nauczyciel proponuje uczniom zastanowienie się, jak mogą reagować, jeśli będą świadkami lub ofiarami hejtu i mowy nienawiści. Odpowiedzi notuje na flipcharcie lub tablicy. Uzupełnia je przykładami, które nie zostały wymienione. Pokazuje uczniom: wybrany film Brooksa Gibbsa, film kampanii HejtStop, link do strony telefonu zaufania dla dzieci i młodzieży, zwracając uwagę na godziny, w których działa telefon. Na koniec zajęć zaprasza uczniów do wypowiedzi na temat przykładów analizowanych w ramach doświadczenia. Prosi o określenie, które z nich to hejt, a które zawierają mowę nienawiści. Prosi o podarcie kartek z tymi przykładami, które uczestnicy zajęć chcą wyrzucić z przestrzeni internetu.

Komentarz merytoryczny:

Dobór przykładów analizowanych w ramach doświadczenia może być decydujący dla zaangażowania uczniów. Warto zapisać na flipcharcie, a nie na tablicy, sposoby reagowania uczniów na hejt, ponieważ dzięki temu będą utrwalane dłużej. W ramach doświadczenia, w zależności od potrzeb grupy, uczniowie mogą obejrzeć cały film lub jego fragment (do 3 min 10 sek. – sceny, w której Brooks Gibbs stwierdza, że jego odpowiedź była zbyt śmiała).

Metody reagowania, wykorzystane na etapie zastosowania, można dopasować do potrzeb grupy. Alternatywną formą zakończenia zajęć jest przećwiczenie *Komunikatu ja*.

Scenariusz 3

Moje dane w sieci

Temat: Moje dane w sieci

Etap kształcenia: Szkoła ponadpodstawowa

Czas trwania: 2 x 45 minut

Podstawa programowa:

Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia, Dz.U. 2018, poz. 467.

Załącznik – poz. 18. w tabeli.

Cele ogólne:

- doskonalenie umiejętności podejmowania przez uczniów aktywności w sieci;
- kształtowanie właściwej postawy w zakresie kreowania i ochrony wizerunku w internecie;
- kształtowanie postawy dbałości o własne dane oraz świadomego podejmowania decyzji o dzieleniu się nimi w sieci.

Cele szczegółowe/operacyjne:

Uczeń po zajęciach:

- rozumie, że aktywności podejmowane w internecie są obserwowane i oceniane przez innych;
- wie, że wizerunek w sieci zależy od różnych czynności i danych udostępnianych w sieci;
- rozumie szanse i zagrożenia związane z kreowaniem swojego wizerunku w sieci;
- jest świadomy niebezpieczeństw związanych z zamieszczaniem w sieci prywatnych informacji, zwłaszcza zdjęć i danych osobowych.

Metody/techniki/formy pracy:

- metody praktyczne w formie ćwiczeń z wykorzystaniem filmu;
- metody wykładowe – miniwykład;
- burza mózgów.

Formy nauczania:

- praca indywidualna,
- praca w grupach,
- praca na forum.

Środki dydaktyczne:

- komputer lub inne urządzenie ekranowe dla nauczyciela, podłączone do sieci i rzutnika, oraz głośnik;
- prezentacja przygotowana przez nauczyciela, dotycząca podstawowych pojęć;

- flipchart lub duża tablica do notowania;
- markery, kreda lub karteczki *post-it* w trzech kolorach;
- link do filmu *Social media stalker* dostępnego w serwisie YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=CLRBYhd7e4Q>
- ewentualnie link do filmu TED *Strzeż się bańki filtrującej*: https://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles?

Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie do tematu i przedstawienie uczniom celów zajęć w taki sposób, aby nie ujawnić od razu, co będzie przedmiotem rozważań, np.: Dziś przyjrzymy się zwyczajom naszym i innych ludzi w sieci, zastanawiając się nad konsekwencjami tych praktyk.
2. Doświadczenie.

Nauczyciel zaprasza uczniów do obejrzenia filmu *Social media stalker*: <https://www.youtube.com/watch?v=CLRBYhd7e4Q>

Uwaga! W filmie pokazane jest użycie przekleństwa oraz obsceniczne ujęcie, co może zbulwersować uczniów lub ich rodziców. Sceny te, zwłaszcza druga, mogą zostać pominięte przez nauczyciela bez straty dla przekazu zawartego w filmie.

Po projekcji nauczyciel pyta uczniów o ich wrażenia oraz refleksje. Zadaje pytania: W jaki sposób mężczyźnie (znanemu youtuberowi) udało się namierzyć występujące w filmie kobiety? Jak film ma się do rzeczywistości internetowej, w której funkcjonujemy na co dzień? Następnie nauczyciel prosi uczniów o przypomnienie sobie danych, które zdobył bohater filmu. Na tablicy lub flipcharcie tworzy listę i pyta, jakie jeszcze dane (nie tylko na portalach społecznościowych, ale także podczas dokonywania zakupów czy operacji finansowych) ludzie podają w sieci. Gdy lista jest gotowa i nie padają kolejne pomysły, nauczyciel bierze do ręki kolorowe markery, kredy lub karteczki samoprzylepne. Prosi o wskazanie tych danych, które podawane są w sieci najczęściej, i oznacza je jednym kolorem, a następnie zaznacza innym te, które powinny być szczególnie chronione. Jeszcze innym kolorem podkreśla dane, które zdaniem grupy każdy musi podać, by móc normalnie korzystać z sieci.
3. Refleksja.

Nauczyciel pyta uczniów o ich spostrzeżenia. Mówi, że część danych znajduje się w dwóch lub trzech kategoriach jednocześnie, są również takie, które uczniowie całkowicie pominęli. Pyta, czy słusznie nie wzięli ich pod uwagę, jaki jest związek między danymi uczniów a ich cyfrowym wizerunkiem w sieci, czym jest cyfrowy wizerunek i co na niego wpływa?
4. Wiedza.

Nauczyciel, posługując się prezentacją, wprowadza pojęcia bańki filtrującej, cyfrowego śladu i profilowania. Jeśli czas na to pozwala, odtwarza film lub fragment filmu, na którym Eli Pariser wyjaśnia, czym jest bańka filtrująca: https://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles?

5. Zastosowanie.

Nauczyciel z uczniami zastanawiają się, jak można chronić swoje dane, a więc także wizerunek cyfrowy w sieci. Zajęcia warto wzbogacić informacjami o zasadach RODO, które w niektórych sytuacjach zapewniają ochronę użytkownikom sieci.

Komentarz merytoryczny:

Film *Social media stalker* zawiera sceny, które lepiej pominąć. Można zapowiedzieć uczniom, że materiał filmowy jest długi, więc dlatego nie będzie prezentowany w całości. Anons ten jest konieczny, ponieważ pomijane go sprawia, że uczniowie podejrzewają podstęp i mogą zacząć szukać filmu na swoich urządzeniach ekranowych.

Słabym punktem filmu jest również pomysł, że ofiarami głównego bohatera (mężczyzny) padają wyłącznie kobiety. Może to stwarzać mylne wrażenie, że tylko kobiety są lekkomyślne w sprawach udostępniania swoich danych w sieci. W części zajęć polegających na zastosowaniu wiedzy nauczyciel może sięgnąć po przykłady i ćwiczenia przedstawiające ochronę danych na trzech poziomach.

Bibliografia



1. Bochenek M., Lange R. (red.), (2019), *Nastolatki 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania uczniów*, Warszawa: NASK,
https://akademia.nask.pl/publikacje/RAPORT_NASTOLATKI_3_ONLINE_.pdf [dostęp 18.11.2019].
2. Kamieniecki W., Bochenek M., Lange R., (2017), *Raport z badań Nastolatki 3.0*, Warszawa: NASK,
https://akademia.nask.pl/publikacje/Raport_z_badania_Nastolatki_3_0.pdf [dostęp 18.11.2019].
3. Tanaś M. i in., (2016), *Nastolatki 3.0. Wybrane wyniki ogólnopolskiego badania uczniów w szkołach*, Warszawa: NASK,
<https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT%20-%20Nastolatki%203.0%20-%20wybrane%20wyniki%20badań%20ogólnopolskich.pdf> [dostęp 18.11.2019].
4. Pyżalski J., Zdrodowska A., Tomczyk Ł., Abramczuk K., (2019), *Polskie badanie EU Kids Online 2018. Najważniejsze wyniki i wnioski*, Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM,
https://fundacja.orange.pl/files/user_files/EU_Kids_Online_2019_v2.pdf [dostęp 18.11.2019].
5. Pyżalski J. (red.), (2019), *Internet i jego młodzi twórcy – dobre i złe wiadomości z badań jakościowych*, Warszawa: NASK,
https://akademia.nask.pl/badania/RAPORT_a4_29_5_19_inter.pdf [dostęp 18.11.2019].
6. Lange R. (red.), (2019), *Rodzice Nastolatków 3.0. Raport z ogólnopolskiego badania społecznego*, Warszawa: NASK,
https://akademia.nask.pl/badania/Raport_rodzice_nastolatków_3.0.pdf [dostęp 18.11.2019].
7. Plebańska M., (2017), *Polska szkoła w dobie cyfryzacji. Diagnoza 2017*, Warszawa: Wydział Pedagogiczny Uniwersytetu Warszawskiego, PCG Edukacja,
<https://onedrive.live.com/?cid=3d4ac758b37a833c&id=3D4AC758B37A833C%21108&auth-key=!AOQ4UX8Db5IZqrw> [dostęp 18.11.2019].

8. Dębski M., (2016), *Nałogowe korzystanie z telefonów komórkowych. Szczegółowa charakterystyka fonoholizmu w Polsce. Raport z badań*, Gdańsk: Fundacja Dbam o Mój Z@sięg, Instytut Filozofii, Socjologii i Dziennikarstwa Uniwersytetu Gdańskiego, https://dbamomojzasieg.com/wp-content/uploads/2016/12/Nalogowe_korzystanie_z_telefonow_komorkowych_RAPORT_Z_BADAN.pdf [dostęp 18.11.2019].
9. Czerwiński M. (red.), (2017), *Kontakt dzieci i młodzieży z pornografią. Raport z badań*, Warszawa: Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę, https://fdds.pl/wp-content/uploads/2017/12/Makaruk_K_Wlodarczyk_J_Michalski_P_2017_Kontakt_dzieci_i_mlodziezy_z_pornografia.pdf [dostęp 18.11.2019].
10. Błaszczński K., Srokowski Ł., (2018), *Raport z badań kompetencji cyfrowych – wyniki pierwszej fali badania czerwiec – lipiec 2018*, Tarnów: Stowarzyszenie Miasta w Internecie, <https://www.cyfrowobezpieczeni.pl/biblioteka-materialow/broszury> [18.11.2019 r.]
11. *Raport z badań GEMIUS/PBI*, (2019), <https://www.gemius.pl/wszystkie-artykuly-aktualnosci/wyniki-badania-gemiuspbi-za-lipiec-2019.html> [dostęp 18.11.2019].
12. Orczykowska M. (oprac.), (2018), *Spółeczeństwo informacyjne w Polsce w 2018 roku*, Warszawa: GUS, <https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauk-i-technika-spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-w-2018-roku,2,8.html> [dostęp 18.11.2019].
13. Feliksiak M. (oprac.), (2019), *Komunikat z badań CBOS nr 95/2019 „Korzystanie z Internetu”*, https://www.cbos.pl/SPISKOM.POL/2019/K_095_19.PDF [dostęp 18.11.2019].
14. CERT Polska, (2018), *Krajobraz bezpieczeństwa polskiego internetu. Raport roczny CERT Polska 2018*, https://www.cert.pl/wp-content/uploads/2019/05/Raport_CP_2018.pdf [dostęp 18.11.2019].
15. Rzecznik Praw Obywatelskich, (2019), *Czy nauczyciel może zarekwirować telefon komórkowy ucznia?* <https://www.rpo.gov.pl/pl/content/czy-nauczyciel-moze-zarekwirowac-telefon-komorkowy-ucznia> [dostęp 18.11.2019].

16. Juza S., Kloc T., (2012), *Uwikłani w sieci. Wzorce aktywności internetowej w kontekście uzależnienia od internetu i nieprzystosowania społecznego dzieci i młodzieży*, „Innowacje Psychologiczne” 2012, tom I, nr 1,
<http://www.wydawnictwo.wsei.eu/index.php/ipscn/article/view/241/242> [dostęp 18.11.2019].
17. Sopyło M., (2019), *TikTok*, wpis profilu Kooperatywa Trenerska w serwisie społecznościowym Facebook, 4 lutego 2019 r.,
www.facebook.com/kooperatywatrenerska [dostęp 18.11.2019].
18. Sopyło M., Grudzień M., (2019), *Wolność słowa a godność osobowa człowieka*, [w:] Dubois M.E., Sopyło M., (2019), *Jak ciekawie uczyć o Konstytucji i prawie*, Warszawa: Stowarzyszenie im. prof. Zbigniewa Hołdy,
<http://stowarzyszenieholda.pl/wp-content/uploads/2019/10/podrecznik-dla-nauczycieli.pdf> [dostęp 18.11.2019].
19. Głowacka D., (2012), *Praktyczny przewodnik po art. 2012*, Warszawa: Helsińska Fundacja Praw Człowieka,
<https://www.hfhr.pl/praktyczny-przewodnik-po-art-212-k-k/> [dostęp 18.11.2019].
20. Keen E., Georgescu M., Gomes R. (red.), (2015), *Zakładki. Przeciwdziałanie mowie nienawiści poprzez edukację o prawach człowieka*,
http://www.ngofund.org.pl/wp-content/uploads/2015/04/Zakladki_podrecznik-przeciwko-mowie-nienawisci.pdf [dostęp 18.11.2019].
21. Dyżurnet.pl, *Jesteś ofiarą sextortion? Poproś o pomoc*,
<https://dyzurnet.pl/baza-wiedzy/jestes-ofiara-sextortion-otrzymaj-pomoc.html> [dostęp 18.11.2019].
22. Hasinoff A.A., (2016), *How to practice safe sexting*, TED,
https://www.ted.com/talks/amy_adele_hasinoff_how_to_practice_safe_sexting [dostęp 18.11.2019].
23. Nowoczesna Polska, *Lekcja: sexting i sextortion*,
<http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/sexting-i-sextortion/> [dostęp 18.11.2019].
24. *Pornhub insights. Raport za rok 2018*,
<https://www.pornhub.com/insights/2018-year-in-review> [dostęp 18.11.2019].

25. Piechowicz Z., *Porno po komunii. Pierwszy kontakt z pornografią mają już dziewięcioletki. Najgorsze, co mogą zrobić ich rodzice, to je karać*,
http://www.tokfm.pl/Tokfm/7,103087,25272400,porno-po-komunii-pierwszy-kontakt-z-pornografia-maja-juz-dziewieciolatki.html?fbclid=IwAR3uV7-h3OWaQef_jjX-c15rUyRkhCEUFDbyH31lQAwNgtlo0u1CkQyU2xkg [dostęp 18.11.2019].
26. Grudzień M., *Dozwolony użytek w edukacji*, Centrum Cyfrowe Projekt Polska,
<https://centrumcyfrowe.pl/czytelnia/dozwolony-uzytek-w-edukacji-infografika/>
[dostęp 18.11.2019].
27. Tarkowski A., Plebańska M., Stokowska A., Śliwowski K., (2016), *Otwarte Zasoby Edukacyjne w Polsce – uwarunkowania i szanse rozwoju*, Warszawa: Centrum Cyfrowe Projekt Polska,
<https://centrumcyfrowe.pl/wp-content/uploads/2016/03/OZE-w-PL-uwarunkowania-i-szansy-rozwoju.pdf> [dostęp 18.11.2019].
28. Skrzyński D., (2016), *Prawo autorskie w szkole*, „Wiedza i Praktyka”, 2016.
29. Wilkowski M., (2017), *Prawo autorskie – samouczek*, Warszaw: Centrum Edukacji Obywatelskiej
https://aktywnaedukacja.ceo.org.pl/sites/aktywnaedukacja.ceo.org.pl/files/prawo_autorskie_.pdf [dostęp 18.11.2019].
30. Śliwowski K., *Rekonesans w sieci #18. Ćwiczenia z zaufania i edukacji medialnej*,
<http://otwartezasoby.pl/rekonesans-w-sieci-18-cwiczenia-z-zaufania-i-edukacji-medialnej/> [dostęp 18.11.2019].

Załącznik

Podstawa programowa scenariuszy zajęć



LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
1.	Przyjrzyj się, z czego korzystasz w sieci Rozdział I, scenariusz 1, III etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia</i> Dz.U. 2018, poz. 467	Informatyka: III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Zakres podstawowy. Uczeń: 1) zapoznaje się z możliwościami nowych urządzeń cyfrowych i towarzyszącego im oprogramowania; 2) objaśnia funkcje innych niż komputer urządzeń cyfrowych i korzysta z ich możliwości; IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń: 2) podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną; 3) objaśnia konsekwencje wykluczenia i pozytywne aspekty włączenia cyfrowego; przedstawia korzyści, jakie przynosi informatyka i technologia komputerowa osobom ze specjalnymi potrzebami; 4) bezpiecznie buduje swój wizerunek w przestrzeni medialnej; Etyka: II. Wybrane zagadnienia etyki szczegółowej (praktycznej, stosowanej, zawodowej). 1. Etyka życia osobistego (indywidualnego). 4. Etyka a nauka i technika. Uczeń: 1) podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowych technologii, w szczególności technologii informatycznych; 2) jest świadomy, że postęp cywilizacyjny dokonuje się dzięki wiedzy; wyjaśnia, dlaczego wiedza jest dobrem (wartością); 3) identyfikuje i analizuje wybrane problemy moralne związane z postępem naukowo-technicznym (np. problem ochrony prywatności, ochrony praw autorskich, cyberprzemocy, rozwój sztucznej inteligencji, transhumanizm).

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
2.	Internet służy głównie do rozrywki – debata oksfordzka Rozdział I, scenariusz 2, III etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia</i> Dz.U. 2018, poz. 467	Informatyka: IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń: 1) aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych rozwiązujących problemy z różnych dziedzin, przyjmuje przy tym różne role w zespole realizującym projekt i prezentuje efekty wspólnej pracy; 2) podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną; 3) objaśnia konsekwencje wykluczenia i pozytywne aspekty włączenia cyfrowego; przedstawia korzyści, jakie przynosi informatyka i technologia komputerowa osobom o specjalnych potrzebach; Etyka: II. Wybrane zagadnienia etyki szczegółowej (praktycznej, stosowanej, zawodowej). 1. Etyka życia osobistego (indywidualnego). Uczeń: 6) podaje przykłady działań, które są wyrazem troski o własne zdrowie i życie; wyjaśnia, dlaczego należy odnosić się z szacunkiem do własnego ciała; 4. Etyka a nauka i technika. Uczeń: 1) podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowych technologii, w szczególności technologii informatycznych; 2) jest świadomy, że postęp cywilizacyjny dokonuje się dzięki wiedzy; wyjaśnia, dlaczego wiedza jest dobrem (wartością); 3) identyfikuje i analizuje wybrane problemy moralne związane z postępowaniem naukowo-technicznym (np. problem ochrony prywatności, ochrony praw autorskich, cyberprzemocy, rozwój sztucznej inteligencji, transhumanizm).

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
3.	Twórcza strona internetu – budujemy stronę www Rozdział I, scenariusz 3, III etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia</i> Dz.U. 2018, poz. 467	Informatyka: Zakres podstawowy: I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń: 1) planuje kolejne kroki rozwiązywania problemu, z uwzględnieniem podstawowych etapów myślenia komputacyjnego (określenie problemu, definicja modeli i pojęć, znalezienie rozwiązania, zaprogramowanie i testowanie rozwiązania). II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 1) projektuje i programuje rozwiązania problemów z różnych dziedzin, stosuje przy tym: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne, funkcje z parametrami i bez parametrów, testuje poprawność programów dla różnych danych; w szczególności programuje algorytmy z punktu I.2); 2) do realizacji rozwiązań problemów prawidłowo dobiera środowiska informatyczne, aplikacje oraz zasoby, wykorzystuje również elementy robotyki; 3) przygotowuje opracowania rozwiązań problemów, posługując się wybranymi aplikacjami; f) tworzy stronę internetową zgodnie ze standardami, wzbogaconą tabelami, listami, elementami dynamicznymi, posługuje się arkuszem stylów, korzysta z oprogramowania i serwisów przeznaczonych do tworzenia stron; potrafi opublikować własną stronę w internecie; III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) zapoznaje się z możliwościami nowych urządzeń cyfrowych i towarzyszącego im oprogramowania; 2) objaśnia funkcje innych niż komputer urządzeń cyfrowych i korzysta z ich możliwości; 3) rozwiązuje problemy, korzystając z różnych systemów operacyjnych; IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń: 1) aktywnie uczestniczy w realizacji projektów informatycznych rozwiązujących problemy z różnych dziedzin, przyjmuje przy tym różne role w zespole realizującym projekt i prezentuje efekty wspólnej pracy; Zakres rozszerzony: II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń: 4) przygotowując opracowania rozwiązań złożonych problemów, posługuje się wybranymi aplikacjami w stopniu zaawansowanym; e) programuje elementy strony internetowej współpracujące z siecią bazą danych;

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
4.	Co robię w sieci? Rozdział I, scenariusz 1, I etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej</i> Dz.U. 2017, poz. 356	Informatyka: Zakres podstawowy: V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 3) wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich; Edukacja dla bezpieczeństwa: IV. Edukacja zdrowotna. Zdrowie w wymiarze indywidualnym oraz zbiorowym. Uczeń: 2) wymienia zachowania, które sprzyjają zdrowiu (prozdrowotne) oraz zagrażają zdrowiu oraz wskazuje te, które szczególnie często występują wśród nastolatków; odróżnia czynniki środowiskowe i społeczne (korzystne i szkodliwe), na które człowiek może mieć wpływ, od takich, na które nie może; 3) omawia krótkoterminowe i długoterminowe konsekwencje zachowań sprzyjających (prozdrowotnych) i zagrażających zdrowiu; Wychowanie do życia w rodzinie: II. Dojrzewanie. Uczeń: 6) zna zagrożenia okresu dojrzewania, takie jak: uzależnienia chemiczne i behawioralne, presja seksualna, pornografia, cyberseks, prostytutka nieletnich; potrafi wymienić sposoby profilaktyki i przeciwdziałania; 7) omawia problemy wieku młodzieńczego i sposoby radzenia sobie z nimi; 8) rozumie, jak budowane są relacje międzyosobowe, wyjaśnia ich znaczenie w rozwoju społeczno-emocjonalnym; potrafi przedstawić istotę: koleżeństwa i przyjaźni, sympatii młodzieńczych, pierwszych fascynacji, zakochania, miłości; zwraca uwagę na potrzebę i wartość wzajemnego szacunku, udzielania pomocy, empatii i współpracy; VI. Postawy. Uczeń: 8) świadomie i odpowiedzialnie korzysta ze środków społecznego przekazu, w tym z internetu, dokonując wyboru określonych treści i limitując czas im poświęcany;

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
5.	Rozwijam się w sieci – rysowanie Rozdział I, scenariusz 2, II etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej</i> Dz.U. 2017, poz. 356	Informatyka: Zakres podstawowy: III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz: a) korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów; 2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet): a) do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami, b) jako medium komunikacyjne, c) do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku, d) organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci. III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 2) rozwija umiejętności korzystania z różnych urządzeń do tworzenia elektronicznych wersji tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji; 3) poprawnie posługuje się terminologią związaną z informatyką i technologią.

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
6.	Nowe technologie w praktyce – robię gify Rozdział I, scenariusz 3, II etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej</i> Dz.U. 2017, poz. 356	Informatyka: Zakres podstawowy: III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 1) opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz: a) korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów; 2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet): a) do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami, b) jako medium komunikacyjne, c) do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku, d) organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci. III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń: 2) rozwija umiejętności korzystania z różnych urządzeń do tworzenia elektronicznych wersji tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji; 3) poprawnie posługuje się terminologią związaną z informatyką i technologią.

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
7.	Czym są prawa autorskie? Rozdział II, scenariusz 1, II etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej</i> Dz.U. 2017, poz. 356	Informatyka: Zakres podstawowy: IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń: 2) ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich; V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją; 2) postępuje etycznie w pracy z informacjami; Wychowanie do życia w rodzinie: VI. Postawy. Uczeń: 8) świadomie i odpowiedzialnie korzysta ze środków społecznego przekazu, w tym z internetu, dokonując wyboru określonych treści i limitując czas im poświęcany; 9) jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie. Etyka: I. Elementy etyki ogólnej. Uczeń: 1) zna, rozumie i stosuje pojęcia niezbędne do opisu przeżyć i działań moralnych: a) posługuje się pojęciami niezbędnymi do charakterystyki działania w aspekcie jego moralnej oceny: decyzja, czyn, sprawczość, konflikt, problem, podmiot działania (autor, sprawca), adresat działania, intencja działania, motyw działania, treść działania, skutek (konsekwencja), okoliczności działania, IV. Człowiek a świat ludzkich wytworów. Uczeń: 5) podejmuje namysł nad problemem własności intelektualnej; wyjaśnia, czym jest plagiat oraz formułuje ocenę moralną dotyczącą plagiatu; 6) podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych;

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
8.	<i>Ja w sieci a prawa autorskie</i> Rozdział II, scenariusz 2, II etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej</i> Dz.U. 2017, poz. 356	Informatyka: Zakres podstawowy: IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń: 2) ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich; V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją; 2) postępuje etycznie w pracy z informacjami; Wychowanie do życia w rodzinie: VI. Postawy. Uczeń: 8) świadomie i odpowiedzialnie korzysta ze środków społecznego przekazu, w tym z internetu, dokonując wyboru określonych treści i limitując czas im poświęcany; 9) jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie. Etyka: I. Elementy etyki ogólnej. Uczeń: 1) zna, rozumie i stosuje pojęcia niezbędne do opisu przeżyć i działań moralnych: a) posługuje się pojęciami niezbędnymi do charakterystyki działania w aspekcie jego moralnej oceny: decyzja, czyn, sprawczość, konflikt, problem, podmiot działania (autor, sprawca), adresat działania, intencja działania, motyw działania, treść działania, skutek (konsekwencja), okoliczności działania, IV. Człowiek a świat ludzkich wytworów. Uczeń: 5) podejmuje namysł nad problemem własności intelektualnej; wyjaśnia czym jest plagiat oraz formułuje ocenę moralną dotyczącą plagiatu; 6) podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych;

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
9.	Kto ma prawa autorskie? Rozdział II, scenariusz 3, II etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej</i> Dz.U. 2017, poz. 356	Informatyka: Zakres podstawowy: IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń: 2) ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich; V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją; 2) postępuje etycznie w pracy z informacjami; Wychowanie do życia w rodzinie: VI. Postawy. Uczeń: 8) świadomie i odpowiedzialnie korzysta ze środków społecznego przekazu, w tym z internetu, dokonując wyboru określonych treści i limitując czas im poświęcany; 9) jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie. Etyka: I. Elementy etyki ogólnej. Uczeń: 1) zna, rozumie i stosuje pojęcia niezbędne do opisu przeżyć i działań moralnych: a) posługuje się pojęciami niezbędnymi do charakterystyki działania w aspekcie jego moralnej oceny: decyzja, czyn, sprawczość, konflikt, problem, podmiot działania (autor, sprawca), adresat działania, intencja działania, motyw działania, treść działania, skutek (konsekwencja), okoliczności działania, II. Człowiek wobec innych ludzi. Uczeń: 10) wyjaśnia, czym jest „Powszechna Deklaracja Praw Człowieka”; rozważa wybrane zapisy tego dokumentu; IV. Człowiek a świat ludzkich wytworów. Uczeń: 5) podejmuje namysł nad problemem własności intelektualnej; wyjaśnia czym jest plagiat oraz formułuje ocenę moralną dotyczącą plagiatu; 6) podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych;

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
10.	Każdy może być autorem utworu Rozdział II, scenariusz 1, III etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia</i> Dz.U. 2018, poz. 467	Informatyka: Zakres podstawowy: V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad; 2) respektuje obowiązujące prawo i normy etyczne dotyczące korzystania i rozpowszechniania oprogramowania komputerowego, aplikacji cudzych i własnych oraz dokumentów elektronicznych; 4) opisuje szkody, jakie mogą spowodować działania pirackie w sieci, w odniesieniu do indywidualnych osób, wybranych instytucji i całego społeczeństwa. Etyka: 4. Etyka a nauka i technika. Uczeń: 1) podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowych technologii, w szczególności technologii informatycznych; 2) jest świadomy, że postęp cywilizacyjny dokonuje się dzięki wiedzy; wyjaśnia, dlaczego wiedza jest dobrem (wartością); 3) identyfikuje i analizuje wybrane problemy moralne związane z postępem naukowo-technicznym (np. problem ochrony prywatności, ochrony praw autorskich, cyberprzemocy, rozwój sztucznej inteligencji, transhumanizm).

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
11.	Każdy jest autorem i ma swoje prawa Rozdział II, scenariusz 2, III etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia</i> Dz.U. 2018, poz. 467	Informatyka: Zakres podstawowy: V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad; 2) respektuje obowiązujące prawo i normy etyczne dotyczące korzystania i rozpowszechniania oprogramowania komputerowego, aplikacji cudzych i własnych oraz dokumentów elektronicznych; 4) opisuje szkody, jakie mogą spowodować działania pirackie w sieci, w odniesieniu do indywidualnych osób, wybranych instytucji i całego społeczeństwa. Etyka: 4. Etyka a nauka i technika. Uczeń: 1) podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowych technologii, w szczególności technologii informatycznych; 2) jest świadomy, że postęp cywilizacyjny dokonuje się dzięki wiedzy; wyjaśnia, dlaczego wiedza jest dobrem (wartością); 3) identyfikuje i analizuje wybrane problemy moralne związane z postępem naukowo-technicznym (np. problem ochrony prywatności, ochrony praw autorskich, cyberprzemocy, rozwój sztucznej inteligencji, transhumanizm).

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
12.	<i>Co mi wolno, a czego nie?</i> Rozdział II, scenariusz 3, III etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia</i> Dz.U. 2018, poz. 467	Informatyka: Zakres podstawowy: V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad; 2) respektuje obowiązujące prawo i normy etyczne dotyczące korzystania i rozpowszechniania oprogramowania komputerowego, aplikacji cudzych i własnych oraz dokumentów elektronicznych; 4) opisuje szkody, jakie mogą spowodować działania pirackie w sieci, w odniesieniu do indywidualnych osób, wybranych instytucji i całego społeczeństwa. Etyka: 4. Etyka a nauka i technika. Uczeń: 1) podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowych technologii, w szczególności technologii informatycznych; 2) jest świadomy, że postęp cywilizacyjny dokonuje się dzięki wiedzy; wyjaśnia, dlaczego wiedza jest dobrem (wartością); 3) identyfikuje i analizuje wybrane problemy moralne związane z postępem naukowo-technicznym (np. problem ochrony prywatności, ochrony praw autorskich, cyberprzemocy, rozwój sztucznej inteligencji, transhumanizm).

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
13.	Nasze dane w sieci Rozdział III, scenariusz 1, II etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej</i> Dz.U. 2017, poz. 356	Informatyka: Zakres podstawowy: Klasy IV–VI V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2) uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej; Klasy VII–VIII V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją; 2) postępuje etycznie w pracy z informacjami; Wychowanie do życia w rodzinie: VI. Postawy. Uczeń: 8) świadomie i odpowiedzialnie korzysta ze środków społecznego przekazu, w tym z internetu, dokonując wyboru określonych treści i limitując czas im poświęcany; 9) jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie. Etyka: II. Człowiek wobec innych ludzi. Uczeń: 13) rozpoznaje i charakteryzuje różne przejawy przemocy; wyjaśnia pojęcie cyberprzemocy;

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
14.	Hejt. Co mogę zrobić? Rozdział III, scenariusz 2, II etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej</i> Dz.U. 2017, poz. 356	Informatyka: Zakres podstawowy: V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 4) stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć przed zagrożeniem komputer wraz z zawartymi w nim informacjami. Etyka: II. Człowiek wobec innych ludzi. Uczeń: 13) rozpoznaje i charakteryzuje różne przejawy przemocy; wyjaśnia pojęcie cyberprzemocy; 20) objaśnia, czym jest szacunek, przyjaźń, życzliwość, altruizm, troska, bezinteresowność, wolontariat, koleżeństwo, wdzięczność, współczucie, empatia, zaufanie, nietykalność osobista, tolerancja, dobro wspólne, naród, pluralizm, współdziałanie, sprawiedliwość, praworządność, solidarność, patriotyzm, bohaterstwo, wolność polityczna. III. Człowiek wobec siebie. Uczeń: 1) wyjaśnia, co to znaczy być osobą; objaśnia pojęcie godności człowieka; 2) wie, że ze względu na swoją wartość – osobową godność – jest równie wartościowym człowiekiem jak inni ludzie; VI. Człowiek a świat ludzkich wytworów. Uczeń: 6) podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych;

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
15.	<i>Mój wizerunek a zasoby dostępne w sieci</i> Rozdział III, scenariusz 3, II etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej</i> Dz.U. 2017, poz. 356	Informatyka: Zakres podstawowy: Klasy IV–VI V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; 2) uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej; Klasy VII–VIII V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń: 1) opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją; 2) postępuje etycznie w pracy z informacjami; Wychowanie do życia w rodzinie: VI. Postawy. Uczeń: 8) świadomie i odpowiedzialnie korzysta ze środków społecznego przekazu, w tym z internetu, dokonując wyboru określonych treści i limitując czas im poświęcany; 9) jest odpowiedzialny za własny rozwój i samowychowanie. Etyka: III. Człowiek wobec siebie. Uczeń: 1) wyjaśnia, co to znaczy być osobą; objaśnia pojęcie godności człowieka; 2) wie, że ze względu na swoją wartość – osobową godność – jest równie wartościowym człowiekiem jak inni ludzie; 5) wyjaśnia, dlaczego należy odnosić się z szacunkiem do własnego ciała; 7) podaje przykłady działań, które są wyrazem troski o własne zdrowie i życie; 11) wyjaśnia, na czym polega autonomia człowieka, podaje przykłady działań i postaw autonomicznych i nieautonomicznych;

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
16.	Poznaj fake newsa Rozdział III, scenariusz 1, III etap kształcenia Hejt i mowa nienawiści. Czym się różnią i jak można na nie reagować? Rozdział III, scenariusz 2, III etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia</i> Dz.U. 2018, poz. 467	Język polski: I. Kształcenie literackie i kulturowe. 2. Odbiór tekstów kultury. Uczeń: 1) przetwarza i hierarchizuje informacje z tekstów, np. publicystycznych, popularnonaukowych, naukowych; 2) analizuje strukturę tekstu: odczytuje jego sens, główną myśl, sposób prowadzenia wywodu oraz argumentację; 3) rozpoznaje specyfikę tekstów publicystycznych (artykuł, felieton, reportaż), retorycznych (przemówienie, laudacja, homilia), popularnonaukowych i naukowych (rozprawa); wśród tekstów prasowych rozróżnia wiadomość i komentarz; rozpoznaje środki językowe i ich funkcje zastosowane w tekstach; odczytuje informacje i przekazy jawne i ukryte; rozróżnia odpowiedzi właściwe i unikowe; II. Kształcenie językowe. 3. Komunikacja językowa i kultura języka. Uczeń: 7) stosuje zasady etyki wypowiedzi; wartościuje wypowiedzi językowe, stosując kryteria, np. prawda – fałsz, poprawność – niepoprawność; 8) rozróżnia pojęcia manipulacji, dezinformacji, postprawdy, stereotypu, bańki informacyjnej, wiralności; rozpoznaje te zjawiska w tekstach i je charakteryzuje; 9) stosuje zasady etykiety językowej w wypowiedziach ustnych i pisemnych odpowiednie do sytuacji; 10) charakteryzuje zmiany w komunikacji językowej związane z rozwojem jej form (np. komunikacji internetowej). Zakres rozszerzony: II. Kształcenie językowe. 2. Zróżnicowanie języka. Uczeń: 8) określa cechy stylu wypowiedzi internetowych oraz wartościuje wypowiedzi tworzone przez internautów.

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
17.	Hejt i mowa nienawiści. Czym się różnią i jak można na nie reagować? Rozdział III, scenariusz 2, III etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w spra- wie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia</i> Dz.U. 2018, poz. 467	Informatyka: Zakres podstawowy: IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń: 4) bezpiecznie buduje swój wizerunek w przestrzeni medialnej; V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 1) postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacja- mi prawnymi dotyczącymi: ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad; Etyka: I. Elementy etyki ogólnej. 2. Analiza ludzkiego działania w aspekcie moralnym. Uczeń: 4) zna różne kryteria moralnego wartościowania i posługu- je się nimi przy wyznaczaniu moralnej wartości czynów; II. Wybrane zagadnienia etyki szczegółowej (praktycznej, stoso- wanej, zawodowej). 1. Etyka życia osobistego (indywidualnego). Uczeń: 9) wyjaśnia, dlaczego człowiekowi należy okazywać szacunek; kształtuje postawę szacunku wobec każdego człowieka; 3. Etyka społeczna i polityczna. Uczeń: 14) identyfikuje i analizuje problemy moralne dotyczące kwe- stii wolności słowa i jej granic; 4. Etyka a nauka i technika. Uczeń: 7) podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzy- stywania nowych technologii, w szczególności technologii informatycznych; 3) identyfikuje i analizuje wybrane problemy moralne zwią- zane z postępem naukowo-technicznym (np. problem ochrony prywatności, ochrony praw autorskich, cyber- przemocy, rozwój sztucznej inteligencji, transhumanizm).

LP.	Scenariusz	Podstawa programowa
18.	<i>Moje dane w sieci</i> Rozdział III, scenariusz 3, III etap kształcenia <i>Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia</i> Dz.U. 2018, poz. 467	Informatyka: Zakres podstawowy: IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń: 2) podaje przykłady wpływu informatyki i technologii komputerowej na najważniejsze sfery życia osobistego i zawodowego; korzysta z wybranych e-usług; przedstawia wpływ technologii na dobrobyt społeczeństw i komunikację społeczną; 4) bezpiecznie buduje swój wizerunek w przestrzeni medialnej; V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. 1) postępuje zgodnie z zasadami netykiety oraz regulacjami prawnymi dotyczącymi: ochrony danych osobowych, ochrony informacji oraz prawa autorskiego i ochrony własności intelektualnej w dostępie do informacji; jest świadomy konsekwencji łamania tych zasad; 3) stosuje dobre praktyki w zakresie ochrony informacji wrażliwych (np. hasła, pin), danych i bezpieczeństwa systemu operacyjnego, objaśnia rolę szyfrowania informacji;



Trenerzy. W ciągu ostatnich lat pracowali w największych projektach z zakresu edukacji medialnej i cyfrowej, realizowanych ze środków MEN: „Cyfrowobezpieczni. Bezpieczna Szkoła Cyfrowa” i „Cybernauci – kompleksowy projekt kształtowania bezpiecznych zachowań w sieci”. W roku 2019 zaangażowani między innymi w projekcie „Rozwój Kompetencji Cyfrowych” z Geek Girls Carrots, finansowanym ze środków Facebook Inc. Razem tworzą markę Kooperatywa Trenerska: www.facebook.com/kooperatywatrenerska, www.kooperatywatrenerska.pl, kontakt@kooperatywatrenerska.pl, prowadząc szkoleniowe rady pedagogiczne, warsztaty dla dzieci i młodzieży oraz spotkania i warsztaty dla rodziców z zakresu edukacji medialnej i cyfrowej, a także komunikacji i współpracy.

Marcin Grudzień

Medioznawca i socjolog mediów, doktorant Interdyscyplinarnych Studiów Doktoranckich w zakresie Psychologii i Socjologii Akademii Pedagogiki Specjalnej w Warszawie i pracownik tej uczelni. Certyfikowany trener II stopnia Stowarzyszenia Trenerów Organizacji Pozarządowych STOP. Przeprowadził ponad trzy tysiące godzin szkoleń z zakresu bezpieczeństwa w internecie, autoprezentacji i komunikacji, edukacji medialnej, sytuacji kryzysowych, hejtu i mowy nienawiści, pracy metodą projektową i ewaluacji projektów edukacyjnych, komunikacji z mediami, PR, prawa autorskiego, wykorzystania nowych technologii w edukacji, kultury remiksu, fotografii – dla uczniów i nauczycieli, rodziców, studentów, dziennikarzy, PR-owców, działaczy trzeciego sektora. Prowadzi zajęcia ze studentami Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie. Trener Grup Wsparcia dla Rodziców, członek zarządu Fundacji Masculinum. Dedykowane mężczyznom.

Maciej Sopyło

Kryminolog, doktorant Instytutu Nauk Prawnych Polskiej Akademii Nauk. Trener w trakcie certyfikacji na II stopień Stowarzyszenia Trenerów Organizacji Pozarządowych STOP. Przeprowadził ponad trzy tysiące godzin warsztatów z zakresu edukacji medialnej i cyfrowej, praw człowieka, prawa autorskiego, hejtu, mowy nienawiści i innych społecznych zagrożeń w sieci, odpowiedzialnego dziennikarstwa, autoprezentacji i komunikacji, TIK w edukacji, wizerunku w sieci, pracy z grupami i pracy zespołowej – dla dzieci, młodzieży, nauczycieli, rodziców, prawników, pracowników trzeciego sektora, studentów, a także dla więźniów. Od kilku lat pracuje z trenerami, przygotowując ich do prowadzenia własnych zajęć z grupami. Prowadzi zajęcia ze studentami Akademii Pedagogiki Specjalnej im. Marii Grzegorzewskiej w Warszawie.

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

tel. 22 345 37 00

www.ore.edu.pl