



Pobierz za darmo? Prawda w internecie

Scenariusz lekcji dla szkół podstawowych klas 1-3

Wprowadzenie

Dzieci z klas 1-3 chętnie korzystają urządzeń elektronicznych rodziców podłączonych do Internetu (telefonów, tabletów, laptopów): oglądają bajki, grają w gry, korzystają z różnych aplikacji, przeglądają oferty sklepów z upragnionymi zabawkami. Mogą tam natrafić na Scenariusz uwrażliwia dzieci na takie sytuacje i pozwala im na przykładzie fikcyjnych historii zastanowić się nad potencjalnymi konsekwencjami klikania w banery typu "pobierz za darmo", "wygraj zabawkę, kliknij tutaj".

Cele lekcji

- Poznanie mechanizmów powstawania i funkcjonowania oszustw w internecie
- Poszerzenie wiedzy o konsekwencjach bycia oszukanym w internecie

Cele lekcji (w języku ucznia)

- Sprawdzicie w jakich sytuacjach możecie spotkać się z oszustwami w Internecie.
- Odkryjecie jakie mogą być konsekwencje klikania na wyskakujące okienka w Internecie,
- Zastanowicie się co można zrobić, by nie dać się nabrać na oszustwa w Internecie.

Związek z podstawą programową:

Treści nauczania – wymagania szczegółowe: III. Edukacja społeczna 1.10) , VII. Edukacja informatyczna 5.1)

Kluczowe zagadnienia:

1. W jakich sytuacjach w Internecie można przypadkowo pobrać wirusa lub wydać pieniądze?
2. Jakie mogą być konsekwencje klikania w Internecie w wyskakujące linki/ okienka?
3. Jak ochronić się przed przypadkowym pobraniem wirusa lub wydania pieniędzy?

Metody: dyskusja, układanie historii z obrazków, analiza

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach

Materiały/ środki dydaktyczne potrzebne do przeprowadzenia zajęć:

Wydrukowane karty z załączników

Załączniki do scenariusza:

Załącznik nr 1. porozcinane obrazki do poukładania w odpowiedniej kolejności w wersji A i B - po jednym (A lub B) na każdą parę uczniów

Skrót przebiegu zajęć:

1. Sprawy organizacyjne (5 min.)
2. Wprowadzenie (10 min.)
3. Układanie historii z obrazków (10 min.)
4. Opowiadanie historii i omówienie (10 min.)
5. Podsumowanie (10 min.)

Przebieg zajęć:

1. Sprawy organizacyjne (5 min)

2. Wprowadzenie (10 min)

Zapytaj dzieci co lubią robić na komputerze, tablecie lub telefonie?

Czy zdarzało im się natrafić na wyskakujące okienka? Reklamy?

Przedstaw w nawiązaniu do odpowiedzi temat i cele lekcji.

3. Układanie w parach historii z obrazków (10 min)

Dzieci dostają w parach rozsypane obrazki do poukładania - ich zadaniem jest odkryć kolejność i opowiedzieć historię danego bohatera lub bohaterki.

grupa A - opisy obrazków w dobrej kolejności

1. Ania gra na telefonie z zaangażowaniem - już prawie wygrałam, ha!
2. Pojawia się komunikat: Chcesz nową postać? Kliknij tutaj!
3. Myśli "No jasne!", klika
4. Wygrałam! Z nową postacią to proste!
5. Przychodzi niezadowolony tata - Aniu, oddaj telefon. Dlaczego wydałaś pieniądze z mojego konta?

Grupa B - opisy obrazków w dobrej kolejności

1. Kuba ogląda piłki
2. Pojawia się komunikat "Wygraj piłkę, kliknij tutaj!"
3. Pobiera , widać proces pobierania
4. wyskakuje error - o nie, chyba zainstalowałem wirusa, muszę o tym powiedzieć mamie...
5. rozmowa, mam przytula "Kuba, ściągnąłeś wirusa na telefon, musimy go oddać do naprawy"

4. Opowiadanie historii na forum (10 min)

Poproś grupy, by opowiedziały sobie nawzajem przygody poszczególnych bohaterów i bohatererek. Możesz na rzutniku wyświetlić poprawnie ułożoną historię z załączników.

Zapytaj się dzieci dlaczego pobieranie plików z internetu (gier, aplikacji, programów, obrazków...) może być niebezpieczne.

Bardzo łatwo można pobrać wirusa komputerowego na swoje urządzenie. Może on wyrządzić wiele szkód: skasować niektóre pliki lub programy, zablokować komputer, tablet czy smartfon a nawet wykraść dane, a przez nie - pieniądze.

5. Podsumowanie (10 min)

Poproś uczniów i uczennice, by przygotowali rady dla dzieci, które natrafiają w sieci na reklamy lub wyskakujące okienka.

Przykładowe odpowiedzi:

- Pomyśl, zanim klikniesz w wyskakujące okienko z reklamą albo w link znaleziony w internecie czy przesłany przez kogoś.
- Poproś dorosłą osobę o pomoc.
- Nie pobieraj sam gier z internetu.

Podsumuj, że w Internecie można natrafić zarówno na pożyteczne informacje jak i na niebezpieczeństwa. Dodaj na koniec, że istnieje Telefon Zaufania Dzieci i Młodzieży (116111), pod który mogą dzwonić również wtedy, gdy nie mają z kim porozmawiać o tym, co znalazły w Internecie.

Materiał dodatkowy - rady dla rodziców:

Jeśli udostępniamy swój telefon czy komputer dziecku i korzystamy na nim z Google Play - warto w "ustawieniach" zaznaczyć, by aplikacja prosiła o potwierdzenie zakupów za każdym razem na danym urządzeniu. Ograniczy to możliwość przypadkowego ściągnięcia płatności przez dziecko np. podczas grania w grę. Można także skonfigurować na swoim koncie bankowym Alerty24 (w formie powiadomień PUSH, mailowych lub SMS-owych) - wtedy szybciej zorientujemy się, że z naszego konta została przelana kwota bez naszej zgody. Warto z dzieckiem ustalić zasady korzystania z Internetu, udostępniać mu bezpieczne treści, rozmawiać z nim o jego doświadczeniach w sieci, skonfigurować ustawienia bezpieczeństwa w urządzeniu i zainstalować program kontroli rodzicielskiej.

Więcej informacji na ten temat znajdą Państwo na stronie Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę:
<http://www.dzieckowsieci.pl/>

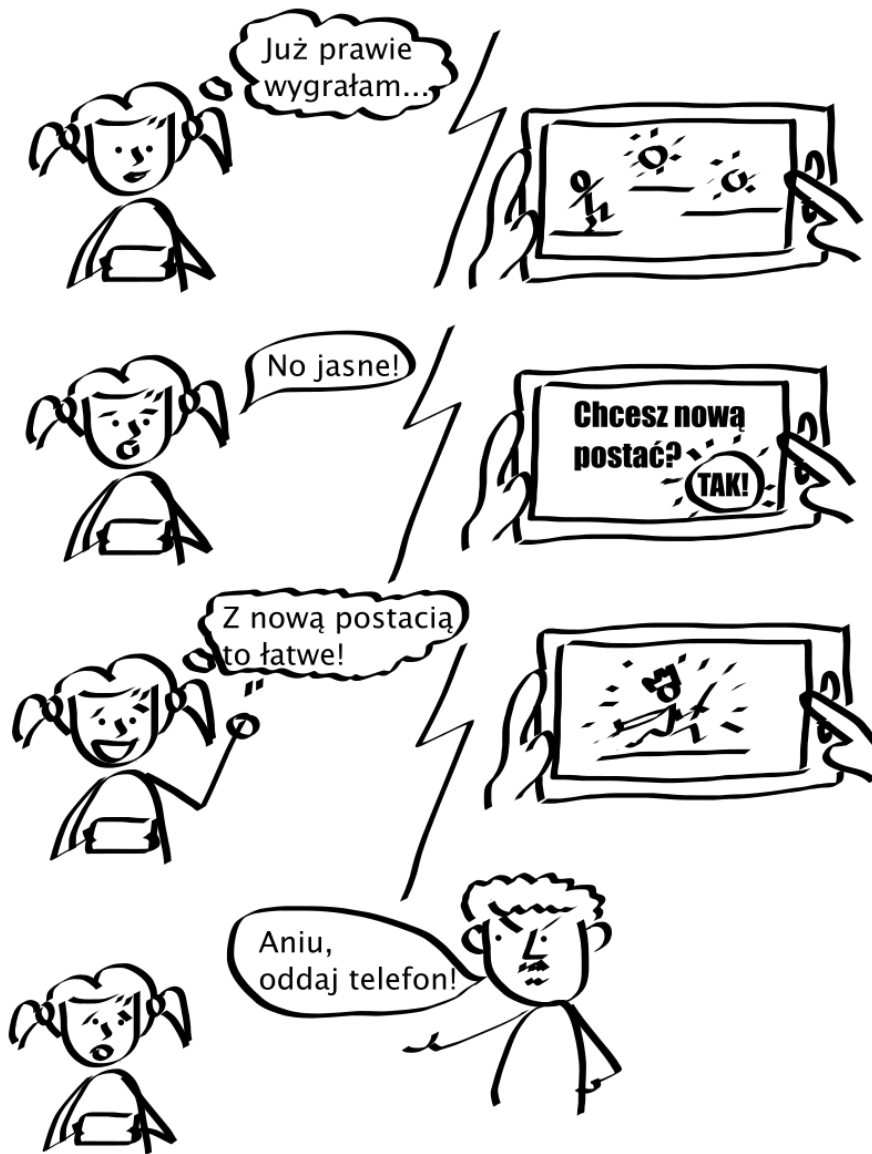
Inne materiały dotyczące tematu dla nauczyciela/nauczycielki

[Metody przeszukiwania zasobów internetu i bezpieczeństwo w sieci. Scenariusz lekcji dla klasy 1-3 szkół podstawowych. NASK](#)

Autorka scenariusza: Marta Drabińska

Załącznik nr 1

A



B

