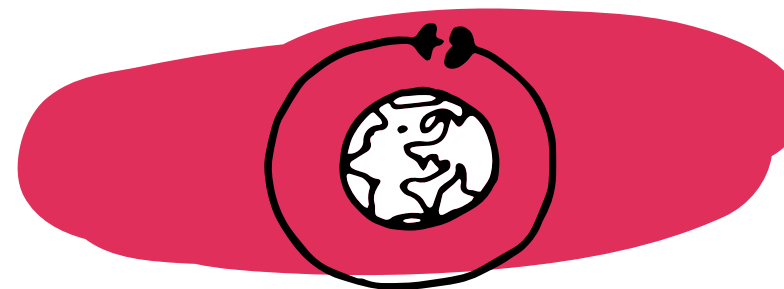


SPIS TREŚCI

1. WPROWADZENIE	2
2. MŁODZI W SIECI – CZY JEST SIĘ O CO BAĆ?	5
Czy wiesz, że...? Kilka (nie)oczywistych informacji o Internecie i nowych technologiach	
Realia korzystania z sieci przez dzieci i młodzież	8
3. INTERNET – SZANSE I WYZWANIA	12
Kilka słów o możliwościach	12
Wybrane zagrożenia spotykane w cyfrowym świecie	13
Agresja elektroniczna	13
Utrata kontroli nad danymi	14
4. KOMPETENCJE CYFROWE DZIECI I MŁODZIEŻY	18
Miękkie kompetencje cyfrowe i ich rola w procesie wychowawczym	18
Tworzenie otoczenia przyjaznego dla podejmowania działań edukacyjnych	20
Wsparcie dyrekcji – dlaczego jest ważne i jak je zdobyć?	20
Pozyskiwanie partnerów	21
Formy działań	22
Kompetencje cyfrowe nie tylko na informatyce	22
Poza klasą	23
5. PRACA Z UCZNIAMI	26
Nauczyciel w roli przewodnika po cyfrowym świecie	26
Przygotowanie do pracy z uczniami	27
Trudne pytania	28
Ważne tematy	29
Wybór narzędzi i usług	31
Propozycje działań profilaktycznych i edukacyjnych	32
Scenariusze lekcji	32
Inne działania edukacyjne	32
6. WSPÓŁPRACA Z RODZICAMI	36
Jak zaangażować rodziców we wspólne działania?	36
Początek dłuższej współpracy?	39
7. WARTO ZAJRZEĆ	42
Badania i publikacje	42
Bieżące informacje	43
Gry edukacyjne	43
Kampanie i programy edukacyjne	43

I.

WPROWADZENIE



Przewodnik został pomyślany jako inspiracja do podejmowania w szkole tematyki nowych technologii i ich coraz większego wpływu na życie i rozwój młodych ludzi. Zdajemy sobie sprawę z tego, że umiejętność sprawnego korzystania z nowych narzędzi technicznych nie wystarczy, by rzeczywiście świadomie, odpowiedzialnie, bezpiecznie i twórczo korzystać z Internetu. Do tego niezbędne jest również wspieranie rozwoju dzieci i młodzieży w zakresie miękkich kompetencji cyfrowych.

Chcemy zachęcić osoby zaangażowane w edukację szkolną do mierzenia się z tym ważnym, a jednocześnie niełatwym, zadaniem. Dlatego oddajemy w Twoje ręce przewodnik, który pomaga odnaleźć się w świecie nowych technologii oraz zaprasza do refleksji nad działaniem sieci i jej wpływem na codzienne życie.

Przewodnik opracowaliśmy z myślą o nauczycielach, pedagogach, psychologach szkolnych, wychowawcach, bibliotekarzach – osobach, które pracują z uczniami w wieku od 6 do 18 lat i chcą w szkole podejmować

tematykę świadomego i bezpiecznego korzystania z nowych technologii; o tych wszystkich, którym zależy na wychowywaniu do życia w cyfrowym świecie.

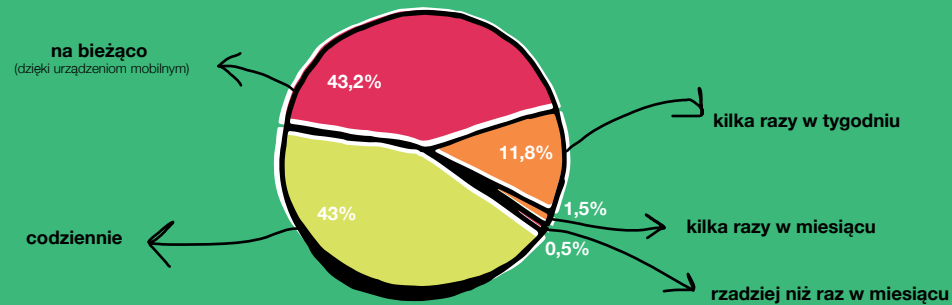
Publikacja adresowana jest do osób, które planują podjęcie pierwszych prób uczenia dzieci rozumienia, jak działają nowe technologie (nie tylko na lekcjach informatyki), a także do tych, którzy robią to już od jakiegoś czasu, ale poszukują nowych inspiracji, innej perspektywy lub konkretnych pomysłów na działania z uczniami, rodzicami i kadrami pedagogicznymi. W przewodniku podpowiadamy, jak pracować z uczniami, jak zaangażować rodziców i – wreszcie – jak przekonać dyrekcję szkoły do wspierania inicjatyw rozwijających cyfrowe kompetencje i pozyskać partnerów wśród grona pedagogicznego.

Do przewodnika dołączyliśmy broszurę z propozycjami scenariuszy zajęć dla różnych grup wiekowych oraz pomysłami na konkretne ćwiczenia, które można wykorzystać w ramach pracy z rodzicami.



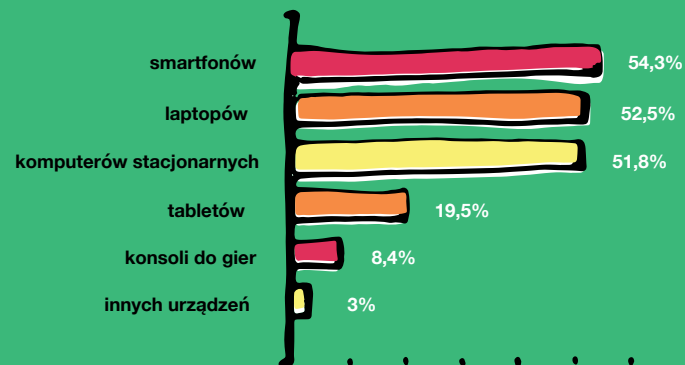
Nowe technologie to nie tylko szybszy i łatwiejszy dostęp do informacji, tańsze usługi czy ciekawe formy rozrywki. W Fundacji Panoptikon znamy również ich ciemną stronę; wiemy, że korzystanie z nich może być ryzykowne, zwłaszcza dla dzieci i młodzieży, że w sieci łatwo stracić kontrolę nad informacjami o sobie i swoim Życiu. Chcemy, by każdy uczeń umiał świadomie i bezpiecznie korzystać z komputera, telefonu, Internetu – dlatego dzielimy się swoją wiedzą z osobami, które z dziećmi i młodzieżą pracują na co dzień. Staramy się pomagać im z sukcesem mierzyć się z wyzwaniami, jakie niesie rozwój nowych technologii, a jednocześnie wyciągać z tego rozwoju to, co najlepsze.

JAK CZĘSTO MŁODZI KORZYSTAJĄ Z SIECI?



MŁODZI W SIECI – CZY JEST SIĘ O CO BAĆ?

MŁODZI ŁĄCZĄ SIĘ Z INTERNETEM ZA POŚREDNICTWEM:



MŁODZI UŻYWAJĄ SIECI M.IN. DO:



Początki Internetu sięgają lat 60. XX wieku, ale w Polsce pierwsze łącze – analogowe – uruchomione zostało 26 września 1990 r., czyli wtedy, kiedy rodzice dzisiejszych nastolatków dopiero wchodzili w dorosłość. Potem poszło jak z płatka: już w 1991 r. Internet był w Polsce oficjalnie dostępny, w 1996 r. można było łączyć się z nim za pomocą modemu i kabli nieistniejącej już Telekomunikacji Polskiej. Obecnie światłowody oplatają już duży kawałek świata, a Internet o prędkości 30 Mb/s uważany jest za przestarzałą technologię.

Kiedyś dostęp do Internetu był dobrem luksusowym, obecnie przez niektórych uznawany jest za prawo człowieka, a przez wielu młodych – za coś zupełnie naturalnego. Czym dziś jest Internet i w jaki sposób korzysta z niego młodzież? Na te pytania spróbujemy odpowiedzieć w tym rozdziale.

CZY WIESZ, ŻE...? KILKA (NIE) OCZYWISTYCH INFORMACJI O INTERNECIE I NOWYCH TECHNOLOGIACH

Na świecie jest więcej urządzeń podłączonych do sieci niż użytkowników (8,5 miliarda urządzeń i „tylko” 2,5 miliarda użytkowników). Z siecią łączą się nie tylko komputery i tablety, ale wszystkie urządzenia *smart* – zegarki, telewizory, lodówki, systemy sterujące domem.

Wirtualna sieć to w rzeczywistości ogromna infrastruktura fizyczna: komputery i anteny połączone kablami i sprzężone z technologiami, które tłumaczą przesyłane bity informacji na to, co użytkownik ogląda w przeglądarce internetowej na ekranie swojego komputera czy smartfona – wszystko to zasilane energią elektryczną i podlegające przepisom prawa. Ponieważ jednak infrastruktura fizyczna rozlokowana jest na całym świecie i informacje przesyłane są ponad granicami, pojawiają się trudności z regulowaniem całego systemu i ściganiem nadużyć: np. korzystanie z danej usługi w Polsce może oznaczać podleganie prawu amerykańskiemu, jeśli siedziba firmy, która tę usługę dostarcza, zarejestrowana jest w USA.

Informacja w Internecie rozprzestrzenia się poza kontrolą autora. Każdy, kto wrzuca do sieci zdjęcie, film czy opinię na jakiś temat, musi liczyć się z tym, że ten materiał może zacząć żyć własnym życiem. Użytkownik Wikipedii nie musi pobierać karty bibliotecznej ani pytać nikogo o informacje, bo te są ogólnodostępne. Nagrania można obejrzeć w dowolnym momencie bez rezerwacji. Ale ten sposób rozprzestrzeniania się informacji ma też niebezpieczną stronę: np. nadawca maila nie może być pewien, czy jego treść nie zostanie skopiowana i udostępniona osobom trzecim.

W sieci nic nie ginie, a fałszywa informacja rozprzestrzenia się wielokrotnie szybciej niż sprostowanie. Dlatego w Internecie poza szerokim wachlarzem szans i możliwości tkwi również ogromny potencjał negatywny. Niesprawdzone informacje dziennikarskie, które błyskawicznie się rozprzestrzeniają, potrafią spowodować panikę na rynkach. W skali pojedynczych osób – szkalowanie kogoś w Internecie może mieć dużo gorsze skutki niż oczernienie w prasie drukowanej czy na ścianie w szkolnej toalecie.

Sieć w coraz większym stopniu wpływa na relacje offline: naukowcy z Uniwersytetu w Chicago stwierdzili, że blisko 1/3 małżeństw zawartych w USA między 2005 a 2012 r. zaczęła się od zna-

jomości online. W życiu publicznym, także w Polsce, bardzo często wybuchają afery na skutek wpisów znanych osób (polityków, dziennikarzy, ludzi kultury) na portalach społecznościowych. I mało kogo dziwi to, że na „screenach z Twittera” bazują również telewizyjne serwisy informacyjne.

Internet w XXI w. to ogromny wybór darmowych usług, które jednak w różnym stopniu szanują prawa użytkowników. Wiele z nich opiera się na modelu biznesowym „usługa za dane”. Nie oznacza to, że każdy płatny serwis gwarantuje użytkownikom prywatność, a bezpłatny ją narusza, ale warto pamiętać, że podmioty komercyjne zarabiają na naszej aktywności w sieci i bardzo często kusząca nas darmowość jest pozorna – zamiast pieniędzmi płacimy informacjami o sobie i swoim życiu.

Działając w sieci, na każdym kroku zostawiamy cyfrowe ślady. Wiele serwisów, choćby portale społecznościowe, zachęca nas do udostępniania treści na swój temat. Cyfrowe ślady to jednak nie tylko informacje, które użytkownicy sami umieszczają w formie statusów czy zdjęć, ale też szereg danych zbieranych przez odwiedzane strony internetowe za pośrednictwem np. plików cookie. Dostęp do tych informacji mają nie tylko właściciele stron internetowych, na które wchodzimy, ale również np. podmioty komercyjne (np. Facebook, Google, reklamodawcy), instytucje publiczne, organy ścigania.

Internet czasem wie lepiej od nas, czego potrzebujemy. Na podstawie cyfrowych śladów tworzone są indywidualne profile użytkowników. W wyniku takiego zaszufadkowania poszczególne osoby widzą różne treści. Dzięki dostosowaniu do zainteresowań, wieku czy płci reklamy są bardziej kuszące. Uwzględniające wcześniejsze zapytania wyszukiwarki podają trafniejsze wyniki. Z jednej strony to może być wygodne, ale z drugiej – ogranicza horyzonty, zamykając użytkownika w tzw. bańce filtrującej. Bywa też niebezpieczne dla stanu konta...

Technologie błyskawicznie się zmieniają. Nie ma uniwersalnych, prostych porad, które pozwolą rozprawić się ze wszystkimi problemami. Społeczeństwo wciąż nie nadąza z wypracowaniem zasad i norm, a presja jest ogromna, bo konsekwencje wkraczania nowych technologii w codzienne życie są w gruncie rzeczy nie do przewidzenia. Dlatego tak ważna jest otwarta głowa, refleksja nad konsekwencjami swoich działań i chęć uczenia się nowych rzeczy.

REALIA KORZYSTANIA Z SIECI PRZEZ DZIECI I MŁODZIEŻ



POKOLENIE C (od *connect, communicate, change* – 'podłączeni, skomunikowani, dostosowujący się do zmian') – określenie dotyczące bardziej stylu życia niż wieku. Osoby z tego pokolenia czerpią z zasobów Internetu, ale chętniej tworzą i zamieszczają w nim własne treści. W mediach społecznościowych prowadzą równoległe życie, używając ich nie tylko do bieżącej komunikacji, ale też jako forum do dyskusji i angażowania się w rozmaite inicjatywy.



PARENTAL TROLLING – internetowa aktywność rodziców polegająca na publikowaniu w sieci ośmieszających zdjęć i informacji o dzieciach. „Trolujący” rodzice zazwyczaj nie mają złych intencji – wielu zapewne uważa, że fotka bobasa umazanego czekoladowym budyniem jest rozczułająca, a nagranie, na którym ojciec uczy czterolatka kłaść, zabawne, ale w ten sposób wystawiają swoje dzieci na pośmiewisko, odbierając im kontrolę nad ich cyfrowym wizerunkiem i narażając na negatywne konsekwencje.



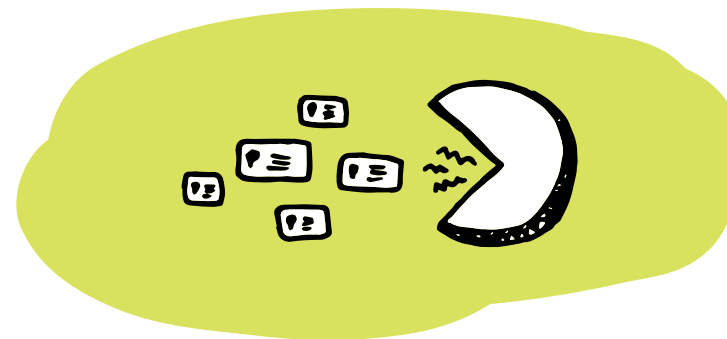
CYFROWI TUBYLCY (ang. *digital natives*) – pokolenie, które wychowuje się w otoczeniu nowych technologii.

Z nowych technologii aktywnie korzystają coraz młodsze dzieci. Widok trzylatka przesuwającego klocki na ekranie dotykowym tabletu rodziców nikogo szczególnie nie dziwi, a przedszkolaki umieją odnaleźć ulubione piosenki na YouTube, choć nie potrafią jeszcze czytać. Młodzi ludzie z tzw. pokolenia C, zanim pójdą do pierwszej pracy, mają już zbudowany swój cyfrowy wizerunek. Składa się na niego ich własna aktywność w Internecie, historia tworzona przez państwo (e-dziennik, e-zdrowie i e-karty miejskie) i efekty nieraz ekshibicjonistycznych skłonności rodziców, którzy chcą pochwalić się swoim dzieckiem całemu światu. Oznacza to, że nawet jeśli sam użytkownik zachowuje się w sieci powściągliwie i odpowiedzialnie, nie ma pełnej kontroli nad własnym cyfrowym wizerunkiem.

Nowe technologie na dobre zagościły także w szkołach. Tablety dla pierwszoklasistów to tylko jeden z pomysłów wprowadzania technologii do edukacji coraz mniejszych dzieci. Wiek inicjacji komputerowej stale się obniża – według badań przeprowadzonych w 2014 r. na zlecenie Rzecznika Praw Dziecka obecnie w Polsce średnia wynosi 9 lat i 8 miesięcy, ale obserwacje wskazują, że duża grupa dzieci ma dostęp do nowych technologii zdecydowanie wcześniej. Większość uczniów rozpoczynających edukację w szkole podstawowej pierwszy kontakt z Internetem ma już za sobą.

Dzieci spędzają w sieci coraz więcej czasu, a rodzice rzadko mają kontrolę nad tym, gdzie i za pomocą jakiego sprzętu się z nią łączą, z jakich usług korzystają, co publikują, z kim się kontaktują. Jednocześnie badania wskazują, że rodzice dostrzegają głównie skrajne właściwości Internetu: według nich z jednej strony jest to pomoc w nauce, a z drugiej – źródło zagrożeń. To połączenie braku kontroli nad aktywnością dzieci w sieci z przejaskrawionymi wyobrażeniami na temat Internetu tworzy realny problem: jak pomóc najmłodszym odnaleźć się w cyfrowym świecie? Czy zakazywać i ograniczać, a może pozwalać na wszystko (skoro i tak nie da się nad tym czuć)? Sztuka, jak zwykle, polega na znalezieniu złotego środka.

Dla cyfrowych tubylców Internet i nowe technologie to nieodłączny element życia, który pomaga w zaspokajaniu wielu potrzeb, od rywalki po komunikację i naukę. W praktyce większość dzieci posługuje się nowymi technologiami bardzo sprawnie i ma dobre zdanie na temat własnych kompetencji: 62% badanych w wieku 10–15 lat uważa się za osoby bardziej kompetentne niż dorośli (TNS, 2013 r.). Według badań Rzecznika Praw Dziecka co czwarty badany nasto-



latek ocenia swoje kompetencje bardzo wysoko, co drugi – raczej wysoko, a tylko co czwarty określa ich poziom jako średni lub niski. Ale już podczas międzynarodowego badania kompetencji komputerowych i informacyjnych (ICILS) z 2013 r. okazało się, że chociaż polscy gimnazjaliści zasadniczo osiągnęli bardzo dobre wyniki, mają poważne luki w zakresie wiedzy i umiejętności ochrony przed zagrożeniami związanymi z wykorzystaniem nowych technologii.

Dzieci i młodzież udostępniają w sieci bardzo dużo informacji o sobie, a także o członkach rodziny i przyjaciółach. Areną publikowania najbardziej prywatnych informacji są zazwyczaj portale społecznościowe. Badania Rzecznika Praw Dziecka pokazują, że publikacja swoich zdjęć jest jednym z najpopularniejszych sposobów korzystania przez nastolatków z portali społecznościowych. Co piąty badany udostępnia wszystkie treści całkowicie publicznie, a co siódmy dostosowuje ustawienia do sytuacji. Swobodny stosunek do informacji o sobie przejawia się również tym, że aż 57,9% badanych podaje swoje prawdziwe dane osobowe podczas korzystania z różnych serwisów za każdym razem, a 39,8% czyni to selektywnie. Oznacza to, że większość młodych ludzi nie dostosowuje w tym zakresie swoich praktyk do sytuacji i możliwych zagrożeń.

Umiejętność bezpiecznego i świadomego poruszania się w sieci nie jest powszechnie zaliczana do katalogu kompetencji cyfrowych. Tymczasem użytkownika, który posiadał wyłącznie kompetencje twarde i jest w stanie szybko i sprawnie korzystać z urządzeń podłączonych do sieci, ale nie rozumie, jak to naprawdę działa, można porównać do osoby, która w szkole na matematyce opanowała rozwiązywanie równań logarytmicznych, ale nie umie wykonać dużo prostszych obliczeń, żeby upewnić się co do rzeczywistego kosztu kredytu bankowego. A brak tej umiejętności wpędził немало osób na całym świecie w poważne tarapaty finansowe.

MOŻLIWOŚCI

Jako podręczna encyklopedia i słownik daje dostęp do wiedzy na każdy temat. Jest oknem na sztukę: teatr, kino, książki, muzykę. Pomaga wyrównać szanse w dostępie do edukacji (np. poprzez kursy e-learningowe, tzw. *massive online courses*).

Daje szansę na powszechny dostęp do – często darmowych – narzędzi, usług, programów i aplikacji, do których obsługi nie jest konieczna zaawansowana wiedza techniczna.

Jako stały, „oswojony”, element otoczenia ułatwia funkcjonowanie w szkole, pracy i w innych obszarach życia. Technologie pozwalają na tworzenie, dzielenie się informacjami, uczenie się rozwiązywania problemów, działania algorytmów i in.

Umożliwia załatwienie wielu spraw bez wychodzenia z domu, np. spraw urzędowych, zakupów.

Rozszerza możliwości porozumiewania się na odległość.

Daje nauczycielom wachlarz nowych możliwości i sposobów na osiąganie celów edukacyjnych, a także na bardziej intensywny kontakt z uczniami i rodzicami.



Żeby skorzystać z tych dobrodziejstw, trzeba się dowiedzieć o ich istnieniu. Jeśli nikt nie pokaże dziecku, jak ich szukać, Internet pozostanie dla niego nowocześniejszą wersją poczty, tablicy ogłoszeniowej i kolorowych gazet. Nieograniczony dostęp do informacji przyczynia się do powstania zjawiska „lenistwa poznawczego”, negatywnie oddziałując na zdolność zapamiętywania i koncentracji. Skutkiem jest stopniowe osłabianie pamięci, zmniejszanie motywacji do nauki, ograniczanie umiejętności racjonalnego selekcjonowania informacji na ważne i potrzebne oraz na bezużyteczne i szkodliwe.



Aplikacje ograniczają użytkownika do zaprogramowanych możliwości i nie uczą głębszych umiejętności samodzielnego tworzenia (np. zamiast eksperymentować z oprogramowaniem do obróbki grafiki wielu użytkowników wybierze gotowe filtry na Instagramie). Za wiele darmowych usług użytkownik w rzeczywistości płaci – danymi na swój temat, mimowolnie przystając na analizowanie jego aktywności w sieci.

Korzystanie z pełnego wachlarza możliwości, jakie otwierają nowe technologie, wymaga zrozumienia ich działania i poznania ich funkcji. Można wykorzystywać potencjał sieci i ją współtworzyć: pisząc własne treści (np. hasła na Wikipedii), obrabiając zdjęcia i montując samodzielnie filmy, ucząc się programowania i eksperymentując. W przeciwnym wypadku korzystanie z Internetu może ograniczyć się do bezrefleksyjnego czytania cudzych wpisów, lajkowania postów i wrzucania na portale społecznościowe zdjęć z dodatkiem gotowego filtru.

Korzystając z coraz liczniejszych możliwości załatwiania spraw online, warto uświadomić sobie związane z tym zagrożenia, np. wyludzenie danych, oszustwo.

Ta najważniejsza chyba dla cyfrowych tubylców cecha sieci ma też swoje wady: to, że w Internecie nie widać drugiej osoby i jej reakcji na daną wypowiedź, osobom nieśmiałym może pomóc przełamywać lody, ale u innych może wzmacniać zachowania agresywne, przyczyniając się do powstawania internetowego hejtu (mowy nienawiści). Łatwo jest też przekroczyć granicę, za którą kontakt przez Internet zastępuje relacje osobiste nawet z osobami, które są blisko; coraz trudniej jest odnaleźć się w kontakcie bezpośrednim i wyrażać myśli bez emotikonów.

Kluczowy jest wybór technologii wykorzystywanych w pracy w szkole. Niektóre bardzo ingerują w prywatność. Mogą też przyzwyczajając użytkowników do konkretnych rozwiązań, często dostarczanych przez zagraniczne podmioty komercyjne, co staje się problemem, jeśli równolegle nie wprowadza się rozwiązań alternatywnych.

WYZWANIA

INTERNET – SZANSE I WYZWANIA

Pokusa skrajnych ocen dotyczy tak Internetu, jak i każdej innej dziedziny życia. Czarno-białe barwy to w odniesieniu do nowych technologii odpowiednio: siedlisko zagrożeń i ocean możliwości. W praktyce – podobnie jak w życiu – prawda leży pośrodku: Internet otwiera wiele możliwości, ale korzystanie z nich wiąże się nieraz z zagrożeniami. W tym rozdziale szanse podsumujemy krótko, więcej miejsca poświęcimy opisaniu mniej widocznych zagrożeń i wyzwań, które rodzą się w związku z korzystaniem z nowych technologii.

KILKA SŁÓW O MOŻLIWOŚCIACH

Pozytywny potencjał nowych technologii jest niepodważalny. Z punktu widzenia ucznia, szkoły i nauczyciela najbardziej interesujące możliwości mają związek z ogromnym zasobem wiedzy i ła-

twością komunikowania się na odległość. Sieć umożliwia dostęp do informacji i naukę poprzez liczne internetowe zasoby wiedzy, e-learning, samouczki. Dzięki temu edukacja nie musi ograniczać się do siedzenia w szkolnej ławce czy na dodatkowych zajęciach stacjonarnych, a może przybierać np. formę kursów online, webinarów. Uczniowie realizujący projekty naukowe mają już dostęp nie tylko do zasobów bibliotecznych w swojej szkole i miejscowości, ale i do materiałów z całego świata.

Nowe technologie pozwalają na łatwą komunikację między ludźmi niezależnie od tego, gdzie się znajdują. Umożliwiają też załatwienie wielu spraw urzędowych, np. wzięcie udziału w rekrutacji do szkoły czy na zajęcia pozaszkolne.

Internet ułatwia wymianę doświadczeń i współpracę, także między uczniami z różnych szkół czy nauczycielami z różnych miejscowości i państw. Dzięki temu możliwe jest prowadzenie inicjatyw edukacyjnych w skali całego kraju (lub szerszej), w ramach których grupy uczniów i nauczycieli realizują wspólne projekty – w ten sposób działa np. Centrum Edukacji Obywatelskiej, które pełni rolę ośrodka koordynującego i wspierającego działania w konkretnych szkołach.

Z każdą z wymienionych wyżej możliwości wiąże się jednak pewne „ale”.

WYBRANE ZAGROŻENIA SPOTYKANE W CYFROWYM ŚWIECIE

Porozumiewanie się na odległość uznawane jest za jeden z najniebezpieczniejszych obszarów Internetu. Według sondażu CBOS z sierpnia 2015 r. opiekunowie najczęściej obawiają się, że dzieci nawiążą w sieci nieodpowiednie znajomości, spotkają się z przypadkiem pedofilii. Choć nie można tego zjawiska bagatelizować, to jednak należy zauważyć, że należy ono do najrzadszych zagrożeń spotykanych w sieci. Zdecydowanie powszechniejsze – bo dotyczące praktycznie wszystkich użytkowników nowych technologii – są zjawiska z obszaru agresji elektronicznej czy utrata kontroli nad informacjami o sobie. Bardzo trudno je jednak uchwycić, bo ich konsekwencje nie zawsze widać od razu.

AGRESJA ELEKTRONICZNA

Agresja i zachowania przemocowe z łatwością przenoszą się między światami online a offline. Jeśli sprawcy, ofiary czy świadkowie



AGRESJA ELEKTRONICZNA – rodzaj agresji, który charakteryzuje się wykorzystaniem nowych technologii. Agresja elektroniczna u dzieci i młodzieży przybiera różne formy. Do najpowszechniejszych należą m.in. mowa nienawiści, mobbing lub *stalking* (nękanie), *flaming* (wojna na obelgi), *happy slapping*, (filmowanie i rozpowszechnianie w sieci napaści na kogoś), *doxing* (zdobywanie i ujawnianie informacji o osobie) – nowe zjawiska pojawiają się szybciej niż badacze są w stanie nadać im nazwy.

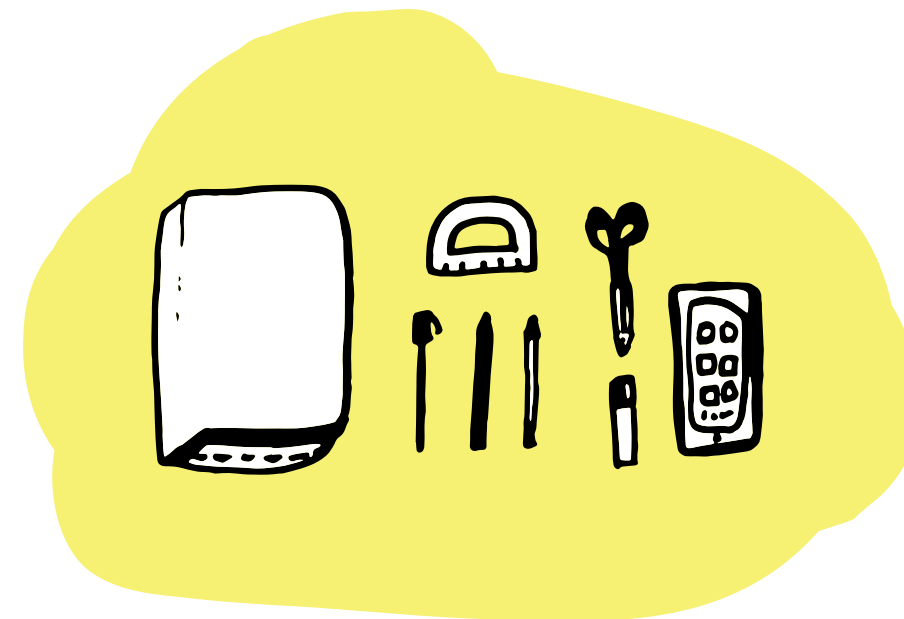
są uczniami jednej szkoły, przedłużenie konfliktu i jego skutki – przemoc, wykluczenie – prawdopodobnie będzie można obserwować na szkolnym korytarzu, stołówce, w klasie etc. Działa to również w drugą stronę.

Stosowanie agresji elektronicznej nie zawsze jest działaniem celowym. Wiele trudnych sytuacji bierze się z braku refleksji nad potencjalnymi konsekwencjami konkretnej aktywności – ot, ktoś chciał zażartować, przypadkiem jednak zrobił to kosztem innej osoby, która zapłaciła za to realną cenę. Do agresji elektronicznej dochodzi zarówno między uczniami, jak i w relacji uczeń–nauczyciel. Zdarza się, że dzieci publikują dane nauczyciela na profilu randkowym albo prowokują go i nagrany komórką reakcję wrzucają np. na YouTube'a. Być może czasem jest to pomyślane jako żart, ale konsekwencje dla nauczyciela mogą być bardzo poważne: od niechcianych telefonów po utratę autorytetu w pracy.

Agresji elektronicznej, podobnie jak „analogowej”, można (i trzeba) przeciwdziałać. Dużą skuteczność ma w tym przypadku podejmowanie przemyślanych działań integracyjnych, które pozwalają uczniom i uczennicom poznawać się nawzajem. W ich ramach można prowadzić ćwiczenia mające na celu uruchomienie refleksji nad konsekwencjami swoich działań czy wczucie się w rolę ofiary (np. odgrywać scenki konfliktu połączone z dyskusją). Warto kształtować system wartości i uczyć dzieci zasad (np. czym jest oszczędność, czym są dobra osobiste), rozwijać umiejętności asertywnego wyrażania uczuć, potrzeb, opinii i przekonań. Duże znaczenie ma też budowanie wysokiej samooceny czy uczenie sposobów rozładowywania emocji inaczej niż przez agresję wobec otoczenia.

UTRATA KONTROLI NAD DANymi

W sieci działają różne podmioty: komercyjne, niekomercyjne, publiczne, a także – niestety – przestępcy. Wyłudzenie danych czy kradzież tożsamości to dwa przykłady szkodliwych działań, których skutki są dość łatwe do zrozumienia dla większości użytkowników, ale też wbrew pozorom niespecjalnie powszechne. Zdecydowanie częstsze, bo dotyczące praktycznie 100% użytkowników technologii, zagrożenia nie mają „wymiaru kryminalnego” i przez to ich konsekwencje są zdecydowanie trudniejsze do uchwycenia. Należą do nich m.in. naruszenie autonomii informacyjnej poprzez rozpowszechnianie informacji o kimś bez wiedzy i zgody tej osoby oraz ograniczanie dostępu do wiedzy poprzez dostarczanie informacji



sprofilowanych pod kątem cech i zachowań użytkownika (zamykanie go w tzw. bańce filtrującej lub bańce informacyjnej).

Utrata kontroli nad danymi wiąże się z udostępnianiem informacji o sobie w sieci i do pewnego stopnia wynika z powszechnego w sieci modelu biznesowego „usługa za dane”. Polega on na tym, że firma gromadzi i analizuje informacje o użytkowniku i jego aktywności w sieci po to, żeby lepiej określić jego zainteresowania. Użytkownik nie płaci (w gotówce) za dostarczane mu usługi, a firma zarabia dzięki temu, że umożliwia reklamodawcy dotarcie do bardzo szczegółowo określonego odbiorcy, który otrzymuje oferty produktów i usług.

Można dopatrywać się w tym korzyści: w Internecie jest tyle informacji, że uzyskanie tych, których się szuka, bywa naprawdę trudne. Wiele usług – od wyszukiwarek internetowych przez serwisy społecznościowe po portale informacyjne – wyręcza użytkownika, dopasowując wyświetlane treści m.in. do oczekiwań określonych przez maszynę (algorytm) w oparciu o statystykę. Dla wygody (jeśli użytkownik nie ma czasu czy cierpliwości szukać dalej), z niewiedzy (jeśli nie zdaje sobie sprawy z działania mechanizmów dopasowywania treści) lub w konsekwencji manipulacji (wiele treści czysto reklamowych „udaje” zwykłe informacje i nie zawsze da się łatwo odróżnić jedne od drugich) użytkownik traci szansę dotarcia do szerszego katalogu informacji i samodzielnego wybrania tych, które uzna za rzetelne.



AUTONOMIA INFORMACYJNA – ważny aspekt prywatności, prawo do samodzielnego decydowania o ujawnianiu informacji na swój temat oraz do kontrolowania informacji dotyczących własnej osoby, którymi dysponują inni.



PROFILOWANIE – oparty na określonych algorytmach mechanizm, który służy kategoryzowaniu ludzi według ich cech, zachowań, preferencji. W usługach komercyjnych jest wykorzystywany w celu dostarczania treści „szytych na miarę”. Odpowiada m.in. za rodzaj informacji prezentowanych użytkownikowi na stronie głównej portali społecznościowych, a także za treść reklam dobranych pod kątem zainteresowań internauty.



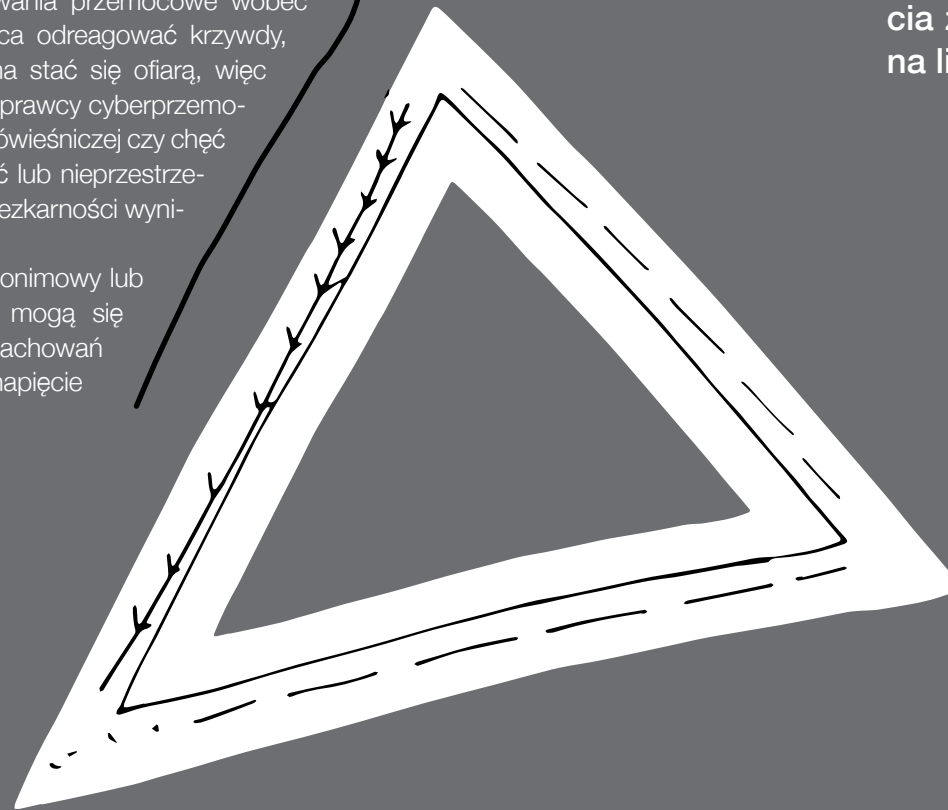
BAŃKA INFORMACYJNA (też: bańka filtrująca, ang. *filter bubble*) – sytuacja, w której na skutek działania określonego algorytmu osoba korzystająca z sieci otrzymuje wyselekcjonowane treści, dobrane na podstawie informacji dostępnych na jej temat, takich jak lokalizacja czy historia wyszukiwania.

PRZEMOC W SZKOLE I W SIECI

SPRAWCA

Do tego, żeby ktoś został sprawcą, może przyczynić się np. niska samoocena, chęć zwrócenia na siebie uwagi lub uzyskania akceptacji grupy, która stosuje zachowania przemocowe wobec innych. Czasami sprawcą staje się ofiara pragnąca odreagować krzywdy, których doznała, albo osoba, która nie chce sama stać się ofiarą, więc „ucieka do przodu”. U podłoża wcielenia się w rolę sprawcy cyberprzemocy leżą również takie czynniki jak hierarchia w grupie rówieśniczej czy chęć zdobycia pozycji lidera („tego silnego”), nieznajomość lub nieprzestrzeganie zasad współżycia społecznego oraz poczucie bezkarności wynikające z trudności ze zidentyfikowaniem sprawcy.

Jeśli otoczenie nie zareaguje i sprawca pozostanie anonimowy lub nie poniesie konsekwencji, negatywne zachowania mogą się pogłębić. Może dojść u niego do uzależnienia się od zachowań przemocowych, które pozwalając mu rozładować napięcie emocjonalne, będą przynosić chwilową ulgę.



OFIARA

Często osoba, której brakuje asertywności, która nie umie się przeciwstawić – chce być akceptowana przez otoczenie, a sprzeciw wobec przemocy może spowodować większą alienację. Według raportów Instytutu Badań Edukacyjnych i Towarzystwa Edukacji Antydyskryminacyjnej w polskich szkołach ofiarami szczególnie często stają się osoby postrzegane jako inne i gorsze, np. dzieci z ubogich domów, zaniedbywane przez rodziców, wyróżniające się wyglądem (np. dzieci z otyłością lub o ciemnym kolorze skóry), homoseksualne, a w przypadku chłopców też niespełniające kryteriów męskości. Przemoc powoduje u nich większe poczucie odrzucenia, izolacji. Może prowadzić do pogorszenia samooceny i uzyskiwania niższych ocen w szkole, powodować trudności w kontaktach społecznych, w ostateczności skutkować myślami i próbami samobójczymi.

W sytuacji przemocy w sieci, tak jak i poza nią, biorą udział najczęściej trzy strony: sprawca, ofiara i świadek. Każda z nich potrzebuje wsparcia z zewnątrz, ponieważ wszystkie narażone są na liczne negatywne konsekwencje.

ŚWIADEK

Jego rola jest szczególnie ważna, a przy tym trudna. W zależności od tego, jak się zachowa, może stać się ofiarą (jeśli zareaguje na sytuację i sam stanie się obiektem agresji), sprawcą (jeśli z obawy przed rolą ofiary dołączy do przemocy) albo bohaterem (jeśli jego reakcja doprowadzi do rozładowania sytuacji). Jest też narażony na traumę (jeśli pozostanie bierny, a komuś stanie się krzywdą). Jeżeli świadek nie ma z kim porozmawiać o swojej sytuacji, często zmaga się z poczuciem osamotnienia.

4. KOMPETENCJE CYFROWE DZIECI I MŁODZIEŻY

Rozwijanie miękkich kompetencji cyfrowych jest zawsze pewnym wyzwaniem nie tylko dla nauczyciela, ale też dla uczniów i szkoły jako takiej. W tym rozdziale przedstawiamy szereg korzyści, dla których warto je podejmować. Podpowiadamy też, jak stworzyć przyjazne otoczenie, dzięki któremu łatwiej będzie realizować zamierzone działania.

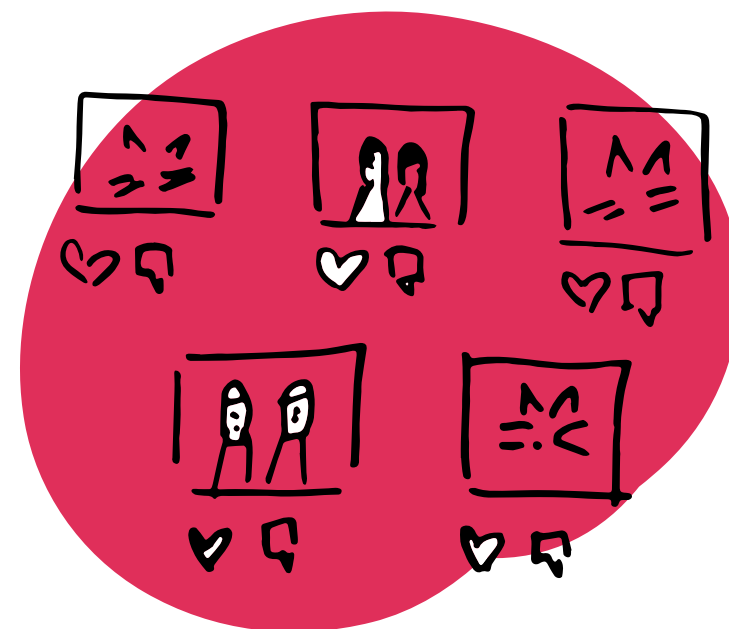
MIĘKKIE KOMPETENCJE CYFROWE I ICH ROLA W PROCESIE WYCHOWAWCZYM

Szkoła jest miejscem zdobywania nie tylko wiedzy potrzebnej do pokonywania kolejnych etapów kształcenia; ale też wielu ważnych kompetencji, niezbędnych, by młody człowiek wyrósł na świadomego i krytycznie myślącego obywatela. W dobie Internetu i nowych technologii miękkie kompetencje cyfrowe mają ogromne znaczenie dla jakości życia młodych ludzi, zarówno na gruncie prywatnym, jak i zawodowym.

Odpowiednie działania profilaktyczne pomagają rozwiązywać problemy w klasie, jeszcze zanim te eskalują (np. przypadki agresji elektronicznej). Kształtowanie umiejętności świadomego i etycznego korzystania z nowych technologii pomaga również rozwijać empatię i szacunek dla innych (i tworzonych przez nich treści), doceniać współdziałanie czy współtworzenie.

W ramach wychowania do cyfrowego życia nauczyciel może przekazać uczniom praktyczną wiedzę prawną, np. zasady ochrony wizerunku i odpowiedzialności za publikowane w sieci treści, prawa przysługujące użytkownikom Internetu jako konsumentom i obywatelom.

Działania edukacyjne dotyczące nowych technologii przekładają się na lepsze wyniki w nauce: dzieci efektywniej korzystają z technologii, umieją dokonywać selekcji wartościowych materiałów, samodzielnie tworzą. Dla nauczyciela oznacza to też otwarcie nowych możliwości edukacyjnych, satysfakcję z wychowania i wypuszczenia w świat samodzielnie myślących, zdolnych do krytycznej refleksji, empatycznych młodych ludzi; a także ciekawsze doświadczenie w codziennej pracy pedagogicznej – możliwość wykorzystania niesztabowych metod, szerszej bazy materiałów, realizacji projektów, które pozwalają na rozwój i nowe doświadczenia nie tylko uczniom.



Doświadczenie z edukacją medialną może być dla nauczycieli (też bibliotekarzy, pedagogów i psychologów szkolnych) szansą na rozwój zawodowy i udział w charakterze ekspertów w działaniach różnych podmiotów zewnętrznych, np. organizacji pozarządowych zajmujących się edukacją.

TWORZENIE OTOCZENIA PRZYJAZNEGO DLA PODEJMOWANIA DZIAŁAŃ EDUKACYJNYCH

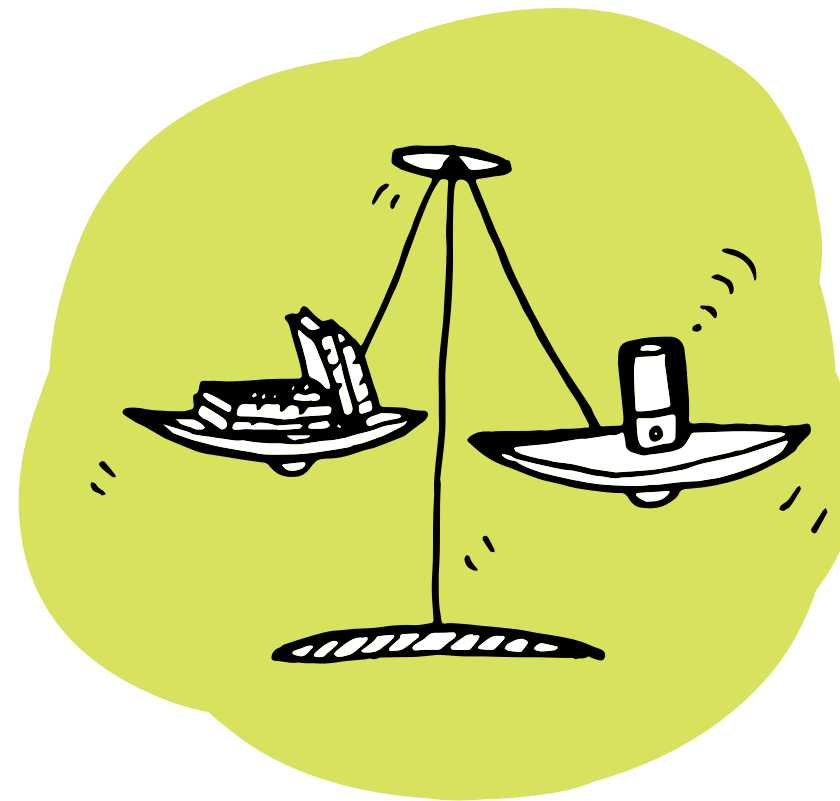
Działania edukacyjne mogą mieć różne formy. Mogą być realizowane jako element edukacji medialnej lub innych zajęć przedmiotowych, jako godzina wychowawcza czy projekt pozalekcyjny. To, jaki kształt ostatecznie przybiorą, zależy przede wszystkim od zdefiniowanych celów, ale też od przyjaznego otoczenia.

WSPARCIE DYREKCJI – DLACZEGO JEST WAŻNE I JAK JE ZDOBYĆ?

Dla nauczyciela, który chce wprowadzić do szkoły innowację (a jest nią rozwijanie miękkich kompetencji cyfrowych), pozyskanie wsparcia dykcji jest kwestią decydującą – dzięki temu będzie mógł prowadzić ten proces niejako oficjalnie i m.in. korzystać z zasobów szkoły. Wbrew pozorom nie powinno być to bardzo trudne – rozwijanie miękkich kompetencji cyfrowych przynosi szkole wymierne korzyści.

Korzyści te istotne są choćby z punktu widzenia zarządzania placówką. Chodzi o: budowanie wizerunku szkoły dbającej o szeroko pojęty rozwój uczniów, szkoły „na czasie”, uczącej praktycznych umiejętności poszukiwanych na rynku pracy, zapobiegającej aktualnym problemom, stawiającej na profilaktykę. Udział w zewnętrznym programie albo konkursie dotyczącym edukacji medialnej może zaowocować wyróżnieniem dla szkoły, jej kadry i uczniów, uzyskaniem certyfikatów, a bardziej spektakularna akcja – wzmianką w lokalnych mediach. To zaś przekłada się na większe zainteresowanie wśród kandydatów na uczniów i ich rodziców, którzy chętniej posłają dzieci do szkoły, która dba o cyfrowe bezpieczeństwo i wyróżnia się ciekawymi działaniami. W obliczu nadchodzącego niżu demograficznego będzie to miało coraz większe znaczenie.

Szkoła stawiająca na rozwijanie miękkich kompetencji uczniów może też ubiegać się o granty, startować w konkursach, pisać projekty do budżetu partycypacyjnego, w ten sposób zwiększając swoje możliwości finansowe, a nauczyciele i dyrektorzy – brać udział

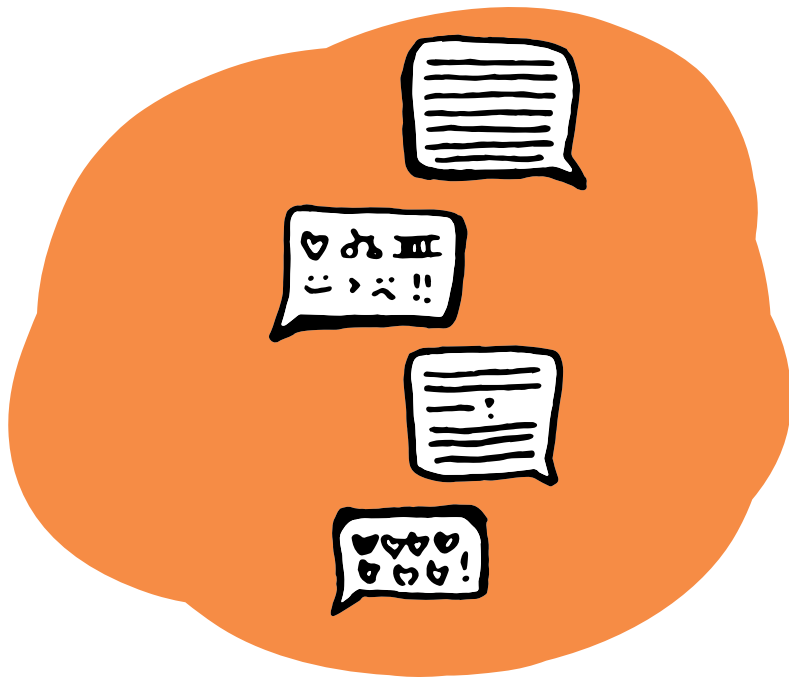


w wyjazdach studyjnych, np. żeby zobaczyć, jakie podobne działania podejmowane są zagranicą.

POZYSKIWANIE PARTNERÓW

Poza etapem nauczania początkowego, kiedy jedna osoba prowadzi większość zajęć, nauczyciel spotyka się z klasą najwyżej przez kilka godzin w tygodniu (pod tym względem uprzywilejowani są nauczyciele języka polskiego czy matematyki). Dlatego w podjęciu szerszej zakrojonych działań mających na celu rozwijanie kompetencji cyfrowych uczniów przydatna jest współpraca przynajmniej kilku osób z grona pedagogicznego (w tym bibliotekarzy, psychologów i pedagogów szkolnych). Grupa nauczycieli może też skuteczniej wpływać na politykę szkoły.

Chociaż uczenie o nowych technologiach wiąże się z pewnym wysiłkiem, np. koniecznością doszkolenia się czy opracowania dodatkowych materiałów (albo znalezienia już dostępnych), to wielu pedagogów łatwo dostrzeże długofalowe korzyści, jakie ta inwestycja



niesie dla procesu wychowawczego. Szukając partnerów, warto zwrócić uwagę na nauczycieli, którzy podejmują w swojej pracy tematy z zakresu edukacji medialnej, poszukują inspiracji, są aktywni w życiu szkoły i poza nią. Nie muszą to być tylko nauczyciele informatyki czy wychowawcy, bo korzystanie z nowych technologii ma wiele aspektów, które można wpleść w program innych przedmiotów (np. WOS-u, etyki, godziny wychowawczej, wychowania do życia w rodzinie). Nauczyciel, który je podejmuje, nie musi być ekspertem od nowych technologii.

Jeśli potraktować rozwijanie kompetencji cyfrowych jako element przeciwdziałania problemom (np. agresji wśród uczniów), można postarać się o umieszczenie w programie profilaktyki na dany rok szkolny zagadnień dotyczących m.in. bezpieczeństwa w sieci, ochrony wizerunku, ochrony danych osobowych, poszanowania prywatności w sieci. Za przygotowanie takiego programu odpowiada najczęściej pedagog szkolny. Zgodnie z wymogami ustawowymi sam program zatwierdzany jest co roku przez radę rodziców – co otwiera możliwość pozyskania zainteresowania tej ostatniej, ważnej w całym procesie grupy (o roli rodziców piszemy w dalszej części przewodnika).

Dobrze jest nie ograniczać się do szukania możliwości współpracy we własnej szkole, ale wymieniać też doświadczenia z nauczycielami z innych placówek – do tego celu świetnie sprawdzają się

szkolenia, lekcje pokazowe czy współpraca z organizacjami pozarządowymi.

FORMY DZIAŁAŃ

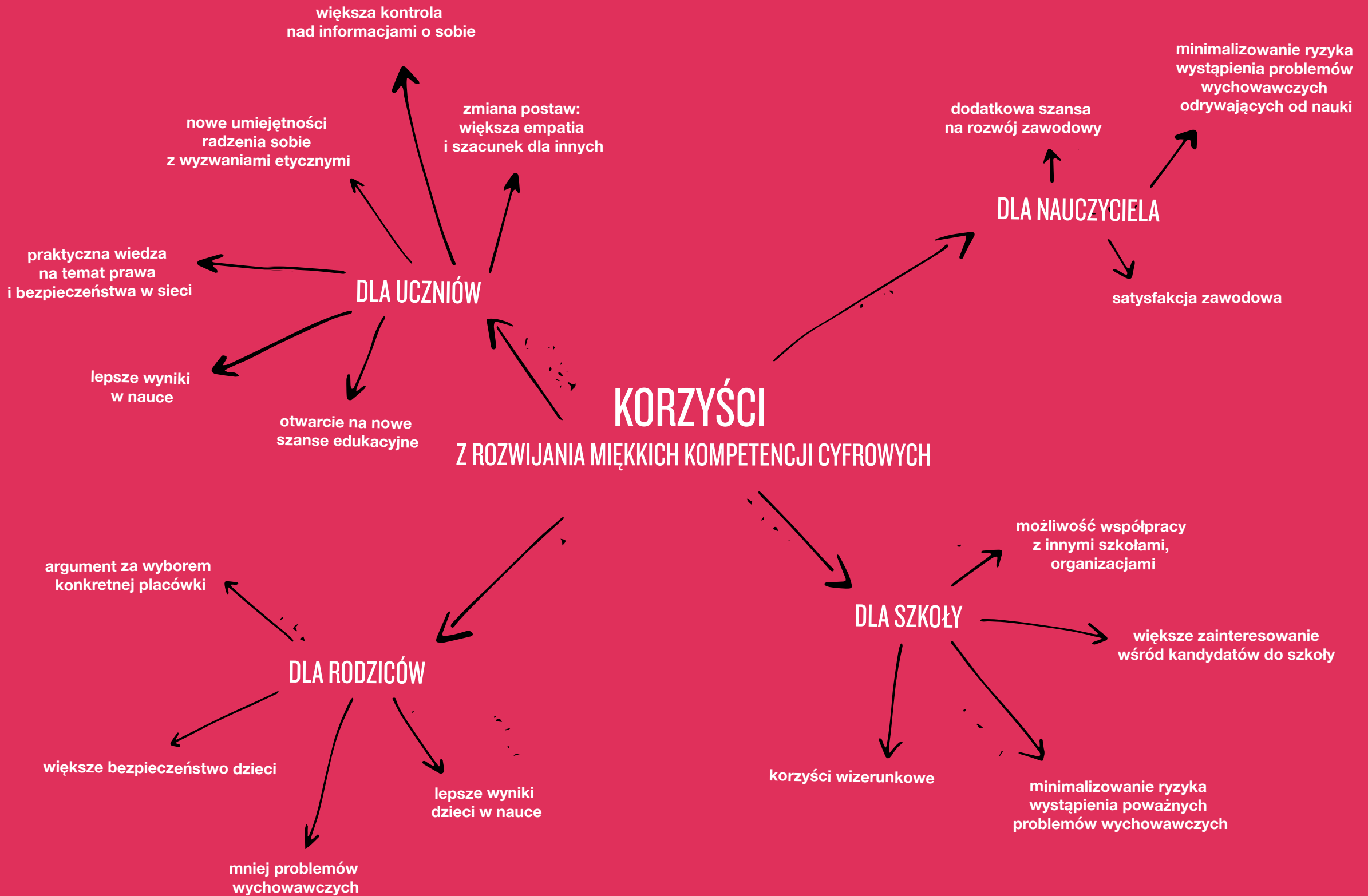
Edukacja w zakresie nowych technologii, z uwagi na bogactwo trudnych do zero-jedynkowej oceny zagadnień, nie powinna ograniczać się do przekazywania informacji. Powinna także skłaniać do refleksji, wciągać do wspólnych rozważań, zastanawiania się nad konsekwencjami różnych działań (lub ich zaniechania). Wykorzystanie w nauczaniu różnorodnych metod aktywnych sprzyja osiągnięciu tego efektu. Katalog form i metod pracy jest nieograniczony.

KOMPETENCJE CYFROWE NIE TYLKO NA INFORMATYCE

Rozwijanie cyfrowych kompetencji nie musi (wręcz nie powinno) ograniczać się do zajęć informatyki, a podejmowane tematy – do wytycznych podstawy programowej. Do dyspozycji nauczycieli jest wiele materiałów edukacyjnych, pomysłów na przeprowadzenie zajęć, które można wpleść w program języka polskiego, etyki, WOS-u czy wychowania do życia w rodzinie. Do omawiania wielu zagadnień niepotrzebna jest też pracownia komputerowa – lepiej sprawdzi się tablica i kreda czy blok papieru i pisaki.

POZA KLASĄ

Działania na rzecz rozwijania miękkich kompetencji można prowadzić nie tylko podczas lekcji. Warto pomyśleć też o tym, gdzie dzieciom przydadzą się te kompetencje w praktyce. Na przykład uczniowie nie zawsze wiedzą, jak zareagować w przypadku, gdy jedna osoba nagrywa drugą w krępującej sytuacji. Takie zdarzenia są na porządku dziennym, czasem w klasie, ale częściej na szkolnym korytarzu, w szatni, na terenie przed szkołą czy boisku – w miejscach, gdzie przebywają nauczyciele wychowania fizycznego, a także szkolny personel niepedagogiczny (pomocniczy i administracyjny). Należy zatem nie tylko szukać partnerów wśród nauczycieli, którzy mogą poprowadzić lekcje na konkretne tematy, ale też zwrócić uwagę na osoby, które mają ogłęd sytuacji poza klasą szkolną. Jednym ze sposobów na ich włączenie jest zorganizowanie szkolenia o tym, jak reagować w sytuacjach z pogranicza agresji elektronicznej. Warto też korzystać z ich wiedzy i doświadczeń, konsultując z nimi założenia planowanych działań edukacyjnych.



5.

PRACA Z UCZNIAMI



W tym rozdziale podpowiadamy, jak przygotować się do podejmowania działań edukacyjnych bezpośrednio z uczniami. Zwracamy uwagę na mogące pojawiać się trudności i wskazujemy najważniejsze obszary tematyczne. Konkretnie propozycje zajęć z uczniami znajdziesz w dołączonej do tego przewodnika broszurze ze scenariuszami.

NAUCZYCIEL W ROLI PRZEWODNIKA PO CYFROWYM ŚWIECIE

Młodsze dzieci szukają w sieci najczęściej bajek i gier, nastolatki – poza grami i muzyką – propozycji rozwiązań swoich aktualnych problemów życiowych: od sposobów na walkę z trądzikiem i informacji o antykoncepcji przez diety odchudzające po porady sercowe. W sieci znajdują się jednak nie tylko najnowsze odcinki ulubionych dziecięcych bajek, ale też ich wulgarne przeróbki; obok nieszkodliwych gier są i takie, które wyciągają od użytkowników dane i pieniądze; obok rzetelnej wiedzy mamy informacje nieprawdziwe czy wręcz szkodliwe. W przypadku dzieci otoczo-

nych dorosłymi, którym ufają, jest duża szansa, że zwrócą się do nich ze swoimi pytaniami i problemami, traktując ich jako swoich przewodników po życiu, także cyfrowym. Również nauczyciel, zwłaszcza wychowawca czy pedagog szkolny, może być takim przewodnikiem.

PRZYGOTOWANIE DO PRACY Z UCZNIAMI

Podjęcie działań z zakresu wychowania do życia w cyfrowym świecie, należy być świadomym wyzwań związanych z nowymi technologiami, ale nie negować rzeczywistości. Internet jest częścią życia uczniów. Konkretnie problemy są już jednak inne w każdej grupie. Dlatego też działania edukacyjne powinny zacząć się od diagnozy, która pozwoli na zaplanowanie optymalnej ścieżki, uwzględniającej sytuację konkretnych uczniów – ich wiedzę, umiejętności, aktualne problemy. Dzięki temu można odpowiednio ustalić kolejność działań i ich rodzaj: np. jeśli w klasie była ofiara

* * *
Bycie przewodnikiem dzieci po cyfrowym świecie nie należy do zadań łatwych. Trzeba znaleźć na to czas, nierzadko pokonać barierę technologiczną. Żeby pomóc dziecku odnaleźć się w sieci, trzeba też zrozumieć, jak i po co ono z niej korzysta. Jak pokazują badania, dorośli przeceniają mało prawdopodobne zagrożenia, takie jak zetknięcie się z pedofilią, a nie zauważają tych subtelniejszych, np. skutków profilowania, manipulacji informacją czy cyberagresji.



SEKSTING – zjawisko polegające na rejestrowaniu i przesyłaniu innym osobom materiałów o charakterze seksualnym, np. intymnych zdjęć, za pośrednictwem Internetu. Badania przeprowadzone w 2014 r. przez GfK Polonia na zlecenie Fundacji Dzieci Niczyje pokazują, że 11% badanych młodych ludzi w wieku 15–19 lat przyznało się do wysyłania takich materiałów. Jednocześnie ponad 1/3 respondentów otrzymała tego typu zdjęcia lub filmy.

seksingu, to zajęcie się tym problemem będzie miało wyższy priorytet niż przeprowadzenie lekcji na temat mocnych haseł.

Podjmując z uczniami pracę nad kompetencjami cyfrowymi, nauczyciel nie powinien występować z pozycji wszytkowiedzącego guru od technologii, szczególnie jeśli w rzeczywistości nie jest ekspertem. Uczniowie, zwłaszcza starsi i bardziej biegli w korzystaniu z nowych narzędzi, natychmiast go zdemaskują i cały wysiłek pójdzie na marne. Dobrze skorzystać z wiedzy uczniów, a przede wszystkim – pozwolić im przedstawić własną perspektywę. Nikt nie przekona nastolatka tak skutecznie jak jego rówieśnik. Dlatego wciągnięcie uczniów do rozmowy, stawianie otwartych pytań etycznych i umożliwienie realnej dyskusji jest największą szansą na skuteczne dotarcie do nich. Ważne, żeby nauczyciel powstrzymał się od krytykowania zachowań uczniów podejmowanych w związku z nowymi technologiami, nie oceniał wypowiedzi. Jego rolą jest otwarcie uczniów na rozumienie, jak one działają. W tym obszarze mieszczą się zarówno wątki techniczne, jak i etyczne czy prawne.

TRUDNE PYTANIA

Większość zasad dotyczących świadomego i bezpiecznego korzystania z sieci idzie wbrew trendom panującym wśród nastolatków. Namawiamy uczniów, żeby nie publikowali zbyt wielu informacji o sobie? „Ale przecież wszyscy to robią!” Żeby uważali na komercyjne aplikacje? „Ale jak bez nich komunikować się z kolegami i koleżankami?!” Żeby nie podawali w sieci prawdziwych informacji, jeśli nie muszą? „Czy to znaczy, że w Internecie można kłamać?”

W kontekście nowych technologii pojawia się więcej pytań, na które nie zawsze można udzielić prostej i jednoznacznej odpowiedzi. Ale pytania nie muszą być traktowane wyłącznie jako przeszkoda w podejmowaniu nowych działań. Przeciwnie: trudności można wykorzystać jako punkt wyjścia do dyskusji. Ktoś twierdzi, że dziewczyna, która popełniła samobójstwo po fali hejtu w sieci, sama się o to prosiła, mogła nie publikować? Dyskusja w klasie może ujawnić, że nie wszyscy podzielają ten pogląd. Uczniowie przekonują, że bez Facebooka utracą kontakt ze światem? Świetny pretekst do zorganizowania gry terenowej polegającej na poszukiwaniu rozwiązania jakiegoś problemu bez użycia nowych technologii, ale za to z koniecznością komunikowania się z innymi osobami. Okaże się, że dzieci radzą sobie z tym także bez smartfonów. Zabawa w terenie i wspólne poszukiwanie rozwiązań ma

jeszcze jeden atut – integruje grupę, dzięki czemu minimalizuje się ryzyko wystąpienia konfliktów.

Podpowiadając nauczycielom, jak pracować nad rozwijaniem miękkich kompetencji cyfrowych, kładziemy nacisk na poszukiwanie alternatywnych form pracy. Warto wprowadzać metody aktywne w czasie lekcji, ale także, jeśli to tylko możliwe, szukać ku temu innych okazji. Jeśli zajęcia nie dotyczą kwestii ściśle technicznych, polecamy materiały (np. scenariusze lekcji), które można wykorzystać bez komputera – nawet w edukacji medialnej urządzenia czasem bardziej przeszkadzają, niż pomagają. Dobrze jednak przy tym pamiętać, żeby konkretne działania edukacyjne i formy pracy dobierać zarówno pod kątem potrzeb grupy, jej umiejętności, jak i celu edukacyjnego, który nauczyciel chce zrealizować.

WAŻNE TEMATY

Technologie nieustannie się modyfikują, a aplikacje przychodzą i odchodzą. Dlatego nauka, jak zmienić ustawienia przeglądarki, może być co najwyżej jednym z elementów kształcenia kompetencji cyfrowych. Świadomy, dobrze wyedukowany uczestnik cyfrowego życia zna podstawowe zasady etyczne, aspekty techniczne i uregulowania prawne związane z nowymi technologiami. Dzięki temu łatwiej mu unikać pułapek oraz bezpiecznie i twórczo korzystać z Internetu, niezależnie od tego, czy robi to w środowisku Windows, iOS czy Linux; na tablecie, smartfonie czy komputerze





stacjonarnym; na Facebooku, Twitterze, Ask.fm czy jakimkolwiek innym portalu, który powstanie w przyszłości.

Bezpieczeństwo: na dłuższą metę nie da się odgradzić młodych ludzi od zagrożeń w cyfrowym świecie. Trzeba wykształcić u nich umiejętność zachowania podstawowych środków ostrożności, które pozwolą im na bezpieczne korzystanie z potencjału nowych technologii. Znaczenie ma też umiejętność reagowania, jeśli problem wystąpi. Podczas wprowadzania tematów związanych z bezpieczeństwem, np. zasad bezpiecznego korzystania z sieci, tworzenia bezpiecznych haseł, korzystania z przeglądarki i wtyczek, prowadzenie lekcji z komputerem jest najbardziej uzasadnione.

Etyka: czyli jak korzystać z sieci, nie krzywdząc innych, i jak reagować, gdy dzieje się coś złego. W każdym rodzaju interakcji między ludźmi może dojść do naruszenia norm etycznych. Internet to wciąż dość nowe narzędzie, w którym zasady dopiero się kształtują, a te już wypracowane (np. netykieta) nie wszystkim są znane. Celem etycznego aspektu edukacji medialnej nie jest zakazywanie czy

nakazywanie, ale uruchomienie refleksji nad konsekwencjami podejmowanych działań i uczenie szacunku dla innych użytkowników, ich opinii i uczuć. Świadomy użytkownik nowych technologii zadaje sobie pytania: jak druga osoba zrozumie to, co piszę?, jaki wpływ będzie miała na nią moja aktywność w sieci?

Prawo, czyli co wolno, a czego nie, jakie uprawnienia przysługują użytkownikom Internetu. Przepisy nie nadążają za szybko zmieniającą się rzeczywistością, a na dodatek różnią się między państwami. Mimo tych ograniczeń ich znajomość zwiększa szanse na uniknięcie niektórych spotykanych w sieci zagrożeń, np. wyłudzeń. Pozwalają też użytkownikowi uniknąć podejmowania działań niezgodnych z prawem, np. naruszeń dóbr osobistych. Ucząc się o prawie, uczniowie nabywają sporo konkretnej wiedzy, ale równie duże znaczenie ma umiejętność wykorzystania jej w praktyce, np. rozpoznania sytuacji, w której ma ona zastosowanie.

WYBÓR NARZĘDZI I USŁUG

Czym się kierować, żeby osiągnąć pożądane efekty przy wprowadzaniu do szkoły nowych technologii? Dzieci zazwyczaj pałają chęcią do korzystania z nich, ale niekoniecznie do tych, które realizowałyby cele określone przez nauczyciela. Nawet jeśli dla dzieci wygodniejsza i bardziej intuicyjna byłaby komunikacja przez Facebooka, korzystniejszym wyborem pod kątem prywatności będzie lista mailingowa lub blog. Warto poprosić informatyka o pomoc w rozwiązaniu kwestii technicznych, a dzieci przekonać do korzyści z tego płynących (np. e-mail to obecnie przyjęta forma komunikacji z pracodawcami, urzędami).

Decydując się na wykorzystanie danego narzędzia czy usługi w procesie nauczania, poza celem edukacyjnym powinno brać się pod uwagę zasady przetwarzania danych: np. to, jak wiele danych trzeba podać, czy muszą być to dane prawdziwe, czy wystarczy pseudonim, czy dane będą przetwarzane zgodnie z europejskim prawem, czy też wysyłane daleko za ocean.

Jeśli wybrane narzędzie oblewa ten test na poszanowanie prywatności i wymaga podania wielu prawdziwych informacji o użytkowniku, ale użycie go jest uzasadnione z edukacyjnego punktu widzenia, w pierwszej kolejności należy poszukać szanującej prywatność alternatywy. Jeśli jej nie ma – wykorzystanie narzędzia należy uzgodnić z uczniami i rodzicami.

PROPOZYCJE DZIAŁAŃ PROFILAKTYCZNYCH I EDUKACYJNYCH

SCENARIUSZE LEKCJI

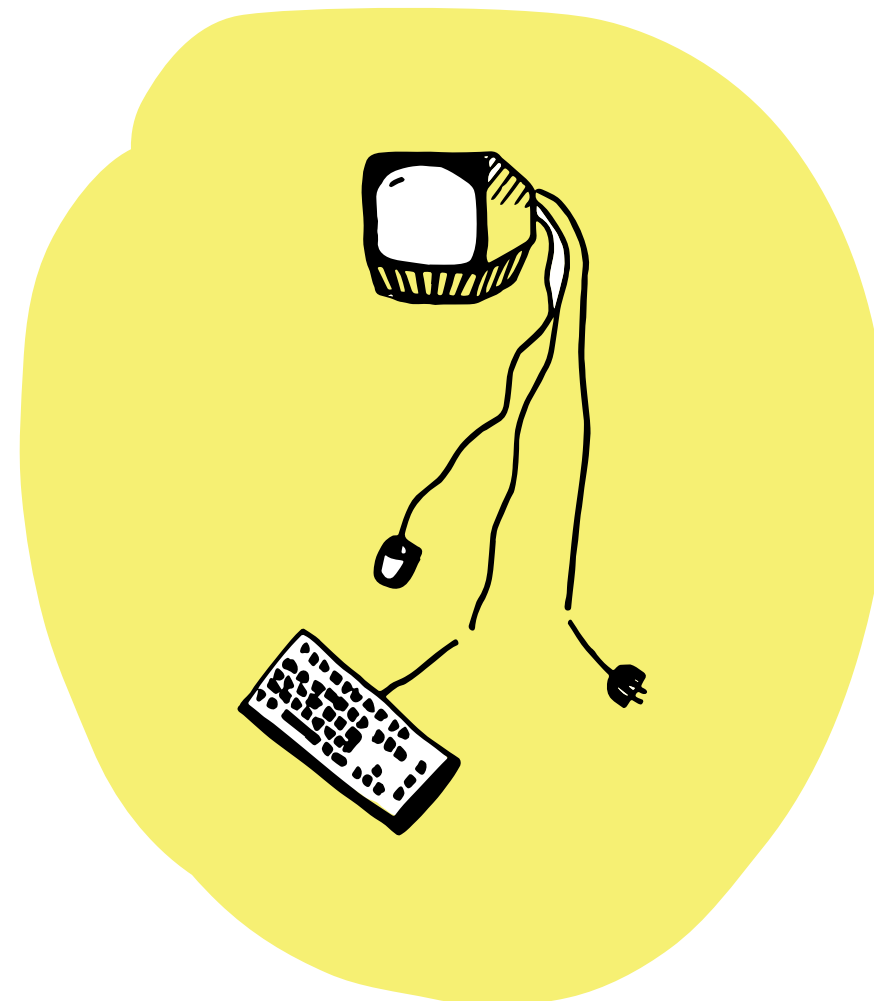
Elementy edukacji medialnej są wpisane do podstawy programowej. Treści związane z nowymi technologiami można przekazywać uczniom w ramach prowadzonych zajęć z różnych przedmiotów: np. zajęć komputerowych/informatyki, etyki, WOS-u, języka polskiego, wychowania do życia w rodzinie, a także godziny wychowawczej. Do tego celu sprawdzą się gotowe scenariusze zajęć – w sieci można znaleźć wiele materiałów na wolnej licencji, do pobrania za darmo i z możliwością dostosowania do potrzeb klasy. Scenariusze często konstruowane są tak, żeby można było je łatwo wpleść w realizację podstawy programowej.

Wspomniane cechy mają lekcje z cyklu Cyfrowa Wyprawka Fundacji Panoptykon, które polecamy do wykorzystania również nauczycielom niemającym zaawansowanej wiedzy technicznej – najważniejsze informacje znajdują się w Wiedzy w pigułce, która jest elementem każdego scenariusza. W Czytelni natomiast umieszczono dodatkowe materiały. Moduł lekcyjny zawiera zestaw konkretnych ćwiczeń, które można uzupełnić i dostosować do potrzeb konkretnej grupy. Przykładowe scenariusze z zakresu bezpieczeństwa, prawa i etyki przeznaczone do pracy na różnych poziomach edukacyjnych znajdziesz w broszurze dołączonej do tego przewodnika.

Polecamy również materiały autorstwa Centrum Edukacji Obywatelskiej, portal Edukacja Medialna Fundacji Nowoczesna Polska, a także materiały Fundacji Dzieci Niczyje (do znalezienia na stronach internetowych organizacji) – więcej informacji w części Warto zajrzeć.

INNE DZIAŁANIA EDUKACYJNE

Działania edukacyjne nie muszą się ograniczać do poprowadzenia lekcji czy bloku zajęć. Można szukać form alternatywnych, wykorzystując dostępne materiały. Do tego celu nadaje się m.in. gra edukacyjna *Trzęsienie danych*, przeznaczona dla osób w wieku 15+ (optymalnie od 3. klasy gimnazjum). Gra uczy przewidywania konsekwencji aktywności podejmowanych w sieci i podpowiada, jak sobie radzić z zagrożeniami. Może być wykorzystana na wiele sposobów: choćby jako metoda na sprawdzenie wiedzy uczniów na

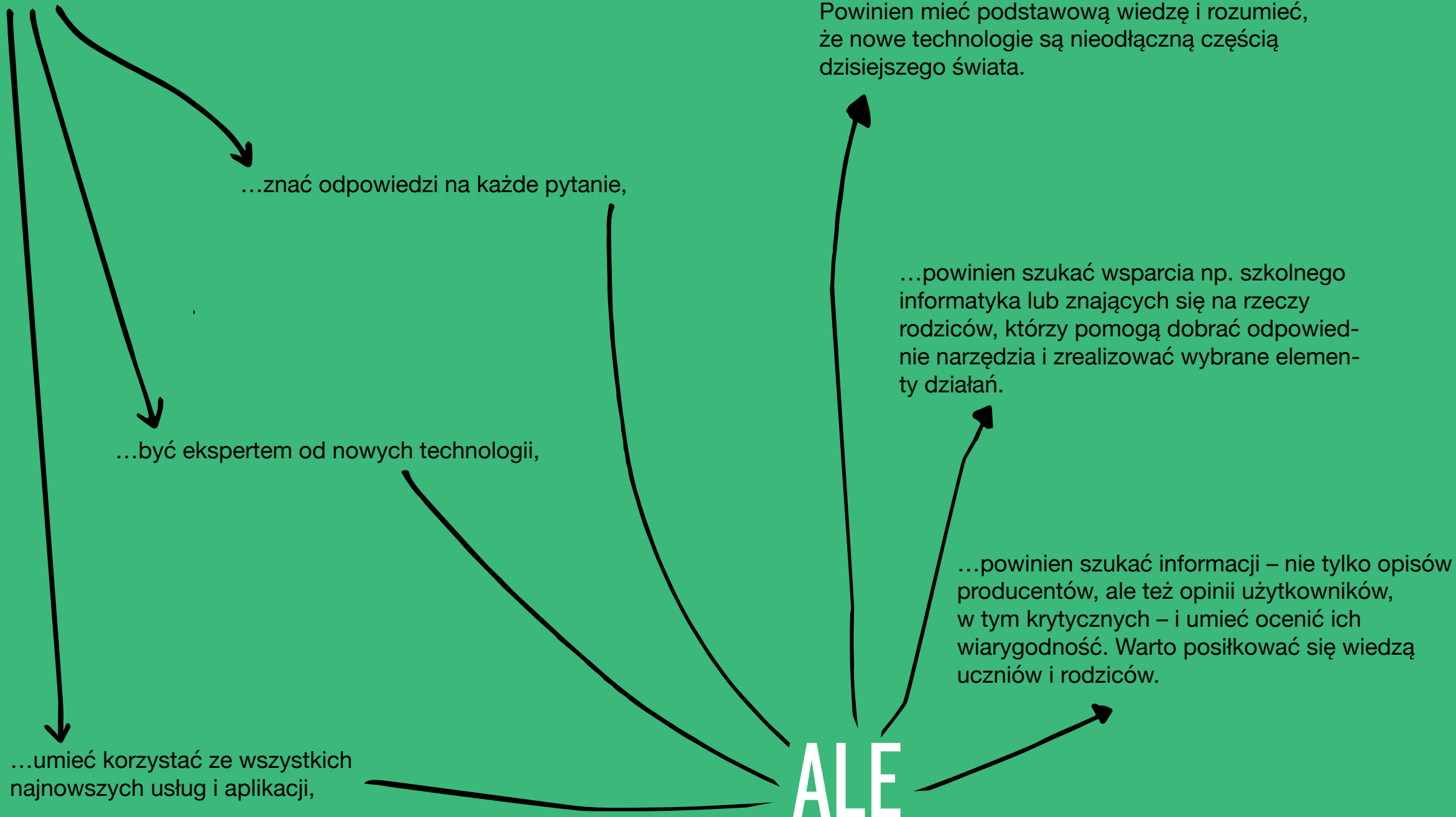


temat wyzwań związanych z korzystaniem z nowych technologii lub jako materiał na osobne warsztaty.

Inne pomysły nieszampowych działań edukacyjnych to np. pokaz filmowy połączony z dyskusją czy konkurs artystyczny. Choć ta ostatnia forma w mniej oczywisty sposób kojarzy się z nowymi technologiami, to została ona przetestowana i rzeczywiście działa. W konkursie zorganizowanym przez Generalnego Inspektora Ochrony Danych Osobowych w ramach programu „Twoje dane – twoja sprawa” wyróżnienie zdobyła uczennica, która w formie wiersza opisała podstawowe zasady chronienia swoich danych osobowych. Ale wachlarz możliwych do podjęcia działań jest nieograniczony. Zachęcamy do eksperymentowania!

* * *
Korzystasz z Cyfrowej Wyprawki? Chętnie dowiemy się, jakie masz doświadczenia i spostrzeżenia oraz jak dostosowujesz nasze materiały do swoich potrzeb. Napisz do nas na adres: fundacja@panoptykon.org.

NAUCZYCIEL NIE MUSI



...znać odpowiedzi na każde pytanie,

...być ekspertem od nowych technologii,

...umieć korzystać ze wszystkich najnowszych usług i aplikacji,

...nie może też być całkowitym ignorantem. Powinien mieć podstawową wiedzę i rozumieć, że nowe technologie są nieodłączną częścią dzisiejszego świata.

...powinien szukać wsparcia np. szkolnego informatyka lub znających się na rzeczy rodziców, którzy pomogą dobrać odpowiednie narzędzia i zrealizować wybrane elementy działań.

...powinien szukać informacji – nie tylko opisów producentów, ale też opinii użytkowników, w tym krytycznych – i umieć ocenić ich wiarygodność. Warto posłkować się wiedzą uczniów i rodziców.

ALE

6. WSPÓŁPRACA Z RODZICAMI

Swój pierwszy kontakt z nowymi technologiami dzieci mają zazwyczaj w domu i stamtąd wynoszą szereg umiejętności. Od rodziców zależy bardzo wiele – jeśli są świadomymi użytkownikami sieci i odpowiedzialnie korzystają z nowych technologii, to jest duża szansa, że tak samo będą postępować ich dzieci. Ale nawet rodzice, którzy sami aktywnie nie korzystają z nowych technologii, mogą odegrać ważną, pozytywną rolę w procesie rozwijania miękkich kompetencji cyfrowych u dzieci.

JAK ZAANGAŻOWAĆ RODZICÓW WE WSPÓLNE DZIAŁANIA?

Niektórzy rodzice mogą odnieść się do pomysłu rozwijania miękkich kompetencji z rezerwą, dlatego istotne jest wyjaśnienie im celu podejmowanych działań – na konkretnych przykładach. Ogromne znaczenie ma również ustalenie zasad współpracy i stopniowe włączanie rodziców do wspólnych działań.

Zaangażowanie rodziców w życie szkoły jest zazwyczaj odwrotnie proporcjonalne do wieku dzieci. Rodzice sześciolatków bardzo interesują się życiem szkoły i chętnie pomagają dzieciom w nauce. W miarę jak dzieci rosną, zaangażowanie w życie szkoły i w proces uczenia spada. Nie oznacza to bynajmniej, że należy porzucić myśli o pozyskaniu ich do współpracy. Przeciwnie: może Ci się udać, jeśli skoncentrujesz się na mówieniu o konkretnych problemach i podejmowanych działaniach edukacyjnych. Poniżej podpowiadamy, jak pozyskać zainteresowanie rodziców i wciągnąć ich do wspólnej sprawy.

Kiedy: spróbuj wykorzystać uwagę rodziców na pierwszym zebraniu informacyjnym w roku szkolnym; jeśli to możliwe, warto wykorzystać już okres rekrutacji do szkół – później rodzice będą śledzić informacje przekazywane przez szkołę z mniejszą uwagą.

Zdiagnozuj sytuację: przeprowadź wśród uczniów i rodziców prosty quiz (możesz skorzystać z zagadnień opisanych na kartach opracowanej przez Fundację Panoptikon gry *Trzęsienie danych*) – kilka prostych pytań pozwoli Ci namierzyć mocne i słabe strony grupy. Dobra diagnoza obejmuje też rozmowę – postaraj się pogłębić zagadnienia, które pojawiły się w quizie, w formie dyskusji.



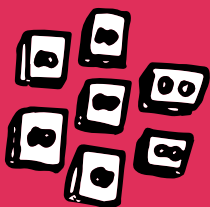
* * *
Tylko 15% rodziców zdaje sobie sprawę, że dzieci korzystają z Internetu u znajomych. Tymczasem robi to aż 77% badanych osób w wieku 10–15 lat. Dzieci i młodzież coraz częściej też korzystają z urządzeń mobilnych (smartfon, tablet) i otwartych sieci Wi-Fi, także w szkole (tam z sieci korzysta 86% dzieci – i to przez większość czasu poza pracownią komputerową).

Źródło: TNS na zlecenie Orange Polska we współpracy z Fundacją Orange i Fundacją Dzieci Niczyje, Bezpieczeństwo dzieci w internecie. Raport z badań jakościowych i ilościowych, Warszawa 2013 r.

Przedstaw swoje wnioski: jeśli przeprowadziłeś/-aś diagnozę w klasie, wykorzystaj jej wyniki, żeby wyjaśnić rodzicom na konkretnym przykładzie, dlaczego planujesz właśnie takie działania edukacyjne. Skorzystaj z dostępnych publikacji: raportów, badań (więcej w części Warto zajrzeć). Dopasowuj zagadnienia do wieku uczniów (np. dane o korzystaniu z pornografii w sieci to raczej nie temat dla rodziców sześciolatków, ale wśród gimnazjalistów – a nawet w ostatnich klasach szkoły podstawowej – może to już być ważne). Jeśli diagnozujesz w klasie konkretny problem, zbierz argumenty z nim związane, tak żeby zaplanować działania edukacyjne i przekonać rodziców o konieczności ich podjęcia.

Unikaj antagonizowania: wzajemne przekonywanie się rodziców i nauczycieli, że to właśnie szkoła/dom odpowiada za wychowanie, prowadzi donikąd. Warto używać argumentów, które będą wskazywały, że dobro i bezpieczeństwo dzieci to Wasz wspólny cel. Nawet jeśli diagnozujesz w klasie konkretny problem i domyślasz się, że jego źródło tkwi w domu, nic nie zyskasz, zrzucając winę na rodziców. Przeciwnie: możesz zaprzepaścić szansę na współpracę. W takich sytuacjach warto działać spokojnie i dyplomatycznie, przekazać rodzicom swoje wątpliwości, ale zostawić też miejsce na ich interpretację sytuacji.

Mów językiem korzyści: zwracaj uwagę na to, jak efekty edukacji medialnej przydadzą się zarówno w szkole, jak i w domu, jak wspólna praca zaprocentuje dla obu stron. Zwróć uwagę, że być może dziecko pomoże rodzicom lepiej odnaleźć się w cyfrowym świecie. Szukaj konkretnych przykładów, adekwatnych do grupy.



POCZĄTEK DŁUŻSZEJ WSPÓŁPRACY?

Powyższe rady mają zastosowanie na każdym etapie pracy z rodzicami. Jeśli uda Ci się pozyskać zainteresowanie rodziców, wykorzystaj to i zaproś ich np. na spotkanie warsztatowe, które może otworzyć drogę do dłuższej i głębszej współpracy. Jednak żeby się tak stało, nie można rodziców zniechęcić ani przestraszyć. Nasze rekomendacje:

Na początek nie za długo: pierwsze spotkanie warsztatowe nie powinno trwać dłużej niż 2 godziny. Jeśli pracujesz z rodzicami młuchów, postaraj się zapewnić opiekę dzieciom (np. w świetlicy, jeśli będzie taka możliwość).

Korzystaj z aktywnych form pracy: np. podziel uczestników na małe grupy lub zaproponuj, żeby usiedli w półkolu (zamiast w ławkach). Ten prosty sposób pozwoli Ci pozyskać większą uwagę. Wykorzystaj formy zabawowe i relaksujące, ale jednocześnie bezpieczne – jeśli wystraszysz rodziców, proponując formy dla niektórych nieakceptowalne (np. związane z kontaktem fizycznym), drugi raz nie przyjdą. Nie zapomnij wyjaśnić, jak będziecie pracować – i dlaczego. W grupie mogą znajdować się rodzice, którzy z taką formą spotykają się po raz pierwszy. Uwaga: czasem lepiej zrezygnować z aktywnych form pracy niż wprowadzać je na siłę w grupie, która nie jest na to przygotowana.

Wiedza: przygotuj materiały do rozdania. Niech rodzice wyjdą ze spotkania z wydrukami z podsumowaniem najważniejszych informacji (tak aby nie musieli w trakcie robić notatek). Możesz również skopiować materiał *Z dzieckiem o Internecie – dekalog świadomego rodzica* i rozdać go uczestnikom (znajdziesz go na końcu tego rozdziału).

Sięgnij po wiedzę rodziców: zapytaj o ich doświadczenia, przemyślenia, informacje. Nie daj jednak zdominować spotkania jednej osobie.

Kilka pomysłów na pracę z rodzicami znajdziesz w broszurze ze scenariuszami dołączonej do tego przewodnika, ale nie bój się dostosowywać gotowych materiałów do swoich potrzeb. Skorzystaj z własnej kreatywności, otwórz się też na wymianę doświadczeń z innymi nauczycielami. W ramach kolejnych kroków możesz zaproponować bardziej angażujące formy działań, np. wspólne warsztaty dla rodziców i dzieci lub zadania dla dzieci, angażujące rodziców.

Z DZIECKIEM O INTERNECIE

DEKALOG ŚWIADOMEGO RODZICA

1.

Wprowadzaj swoje dziecko w cyfrowy świat: rozmawiaj z nim o Internecie, korzystajcie z niego wspólnie. Ucz się nowych rzeczy razem z nim. Nie zrażaj się, gdy okaże się, że Twoje dziecko wie już więcej niż Ty – dzielcie się swoją wiedzą.

Przypominaj dziecku, że Internet nie jest „światem na niby” – jest tak samo realny jak inne sfery życia. Nasze zachowania w sieci mogą mieć daleko idące konsekwencje dla nas samych i otoczenia. **Ucz dziecko etycznego zachowania, poszanowania opinii i uczuć innych osób.** Zwracaj uwagę, że krzywda wyrządzona w sieci nie boli mniej niż ta wyrządzona twarzą w twarz.

2.

Ucz swoje dziecko krytycznego podejścia do informacji znalezionych w Internecie. Przypominaj, że nie wszystko jest takie, jak się wydaje na pierwszy rzut oka: nie każda osoba jest tym, za kogo się podaje; nie każda znaleziona informacja jest prawdziwa.

3.

Uświadamiaj swojemu dziecku, że **w Internecie bardzo trudno zachować anonimowość – w razie potrzeby niemal każdego można zidentyfikować**, nawet jeśli nie posługuje się swoim imieniem i nazwiskiem. Poruszając się po sieci, każdy z nas zostawia tysiące cyfrowych śladów, nie tylko publikując informacje, ale również zupełnie nieświadomie.

4.

5.

Zachęcaj dziecko do przemyślanego publikowania w Internecie. Przypominaj mu, że wrzucając informację do sieci, dzieli się nią z całym światem i traci nad nią kontrolę. Każdy, kto do niej dotrze, może ją skopiować i wykorzystać w dowolnym celu. Skasowanie informacji nie oznacza, że ona zniknie.

6.

Uświadamiaj swojemu dziecku, że korzystanie z większości zasobów Internetu jest tylko pozornie darmowe. Strony internetowe mogą wyłudzać pieniądze albo informacje o nas (na których później zarabiają). Za większość usług w sieci płacimy swoją prywatnością – warto mieć to na uwadze, wybierając te, z których będziemy korzystać.

7.

Pamiętaj, że choć trudno zachować prywatność w Internecie, każdy z nas ma do niej prawo – również dzieci. **Ucz swoje dziecko szacunku dla prywatności innych osób i przypomnij mu, iż może oczekiwać, że inni będą szanować jego prywatność.** Firmy nie powinny zbierać jego danych, gdy nie są do tego uprawnione, a znajomi – publikować bez zgody zdjęć z jego udziałem.

8.

Przypominaj, że **Internet – podobnie jak inne sfery życia – nie jest wolny od zagrożeń.** Jednak dzięki świadomemu wykorzystywaniu dostępnych narzędzi i unikaniu ryzykownych zachowań, można je ograniczyć. Staraj się przekazać dziecku zasady bezpiecznego korzystania z Internetu. Wspólnie ustalcie, jakie zachowania są akceptowalne, a jakie nie.

9.

Miej świadomość, że nie ma prostych rozwiązań, które gwarantują bezpieczeństwo – mimo najlepszych chęci nie możesz mieć pewności, że ochronisz swoje dziecko przed wszystkimi potencjalnymi problemami. Dlatego **zadbaj o to, by wiedziało, co zrobić, jeśli stanie się coś złego, i miało świadomość, że w takiej sytuacji może liczyć na Twoją pomoc.**

10.

Dawaj dobry przykład – korzystaj z Internetu w sposób odpowiedzialny i przemyślany. Przestrzegaj zasad bezpieczeństwa i szanuj prywatność innych osób (także swojego dziecka!). Reaguj, gdy zauważysz, że dzieje się coś złego.

WARTO ZAJRZEĆ

Poniżej polecamy szereg publikacji, programów i inicjatyw z zakresu edukacji medialnej. Zachęcamy też do własnych poszukiwań!

BADANIA I PUBLIKACJE

1. CBOS, Bezpieczeństwo w Internecie, Warszawa 2015 r.
2. GfK Polonia na zlecenie Fundacji Dzieci Niczyje, Seksting wśród polskiej młodzieży, Wyniki badania ilościowego, Warszawa 2014 r.
3. GIODO, Postrzeganie zagadnień związanych z ochroną danych i prywatności przez dzieci i młodzież. Raport z badań, Warszawa 2010 r.
4. Instytut Badań Edukacyjnych, Bezpieczeństwo uczniów i klimat społeczny w szkole. Raport z badań, Warszawa 2015 r.
5. Instytut Badań Edukacyjnych, Kompetencje komputerowe i informacyjne młodzieży w Polsce Raport z międzynarodowego badania kompetencji komputerowych i informacyjnych ICILS 2013, Warszawa 2014 r.
6. Instytut Badań Edukacyjnych, Wykorzystanie TIK w nauczaniu i uczeniu się uczniów ze SPE na przykładzie rządowego programu rozwijania kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych „Cyfrowa szkoła”, Warszawa 2013 r.
7. Pedagogium WSNS na zlecenie Rzecznika Praw Dziecka i NASK, Nastolatki wobec Internetu, Warszawa 2014 r.
8. Jacek Pyżalski, *Agresja elektroniczna dzieci i młodzieży – różne wymiary zjawiska*, Dziecko Krzywdzone. Teoria, Badania, Praktyka 2009, nr 1.
9. TNS na zlecenie Orange Polska we współpracy z Fundacją Orange i Fundacją Dzieci Niczyje, Bezpieczeństwo dzieci w internecie. Raport z badań jakościowych i ilościowych, Warszawa 2013 r.

10. Towarzystwo Edukacji Antydyskryminacyjnej, *Dyskryminacja w szkole – obecność nieusprawiedliwiona. O budowaniu edukacji antydyskryminacyjnej w systemie edukacji formalnej w Polsce. Raport z badań*, Warszawa 2015 r.

BIEŻĄCE INFORMACJE

1. Dziennik Internautów: di.com.pl.
2. Edukator Medialny: edukatormedialny.pl.
3. Niebezpiecznik: niebezpiecznik.pl.
4. Strona Fundacji Panoptykon: panoptykon.org.
5. Zaufana Trzecia Strona: zaufanatrzeciastrona.pl.

GRY EDUKACYJNE

1. Fundacja Panoptykon, *Trzęsienie danych*.
2. Instytut Kultury Miejskiej, *Twoje prawa w sieci*.
3. Wojewódzka Biblioteka Publiczna i Centrum Animacji Kultury w Poznaniu, *Odkrywczy Internetu*.

KAMPANIE I PROGRAMY EDUKACYJNE

1. Centrum Edukacji Obywatelskiej, *Włącz się! Młodzi i media*: ceo.org.pl/pl/media.
2. Feminoteka, *Bądź bezpieczna w sieci*: feminoteka.pl/category/projekty/badz-bezpieczna-w-sieci.
3. Fundacja Dzieci Niczyje, *Necio* (materiały pomocne w domowej edukacji młodszych dzieci): necio.pl.
4. Fundacja Dzieci Niczyje, *Sieciaki* (materiały pomocne w domowej edukacji starszych dzieci): sieciaki.pl.
5. Fundacja Dzieci Niczyje, wybór materiałów edukacyjnych: fdn.pl/materialy-do-pobrania-0.
6. Fundacja Dzieci Niczyje, *Zanim wrzucisz*: zanimwrzucisz.fdn.pl.
7. Fundacja Nowoczesna Polska, *Edukacja Medialna*: edukacjamedialna.edu.pl.
8. Fundacja Nowoczesna Polska, *Wielki Turniej Edukacji Medialnej*: edukacjamedialna.edu.pl/info/turniej.
9. Fundacja Panoptykon, *Cyfrowa Wyprawka*: cyfrowa-wyprawka.org.
10. Fundacja Piąte Medium, *Bezpieczna e-szkola*: 5medium.org/projekty/bezpieczna-szkola.
11. GIODO, *Twoje dane, twoja sprawa*: giodo.gov.pl/1520061/j/pl.
12. Komenda Główna Policji, *Bezpieczne dziecko w sieci*: policja.pl/pol/profilaktyka/9457,Bezpieczne-dziecko-w-sieci.html.

OPRACOWANIE:

Anna Obem

WSPÓŁPRACA:

**Małgorzata Szumańska
Kamil Śliwowski
Aleksandra Kochaniecka
Barbara Michalska**

KOREKTA:

Urszula Dobrzańska

PROJEKT GRAFICZNY
I SKŁAD:

Kasia Iwańska

DRUK:

Technikolor

WYDAWCA:

Fundacja Panoptikon
panoptikon.org

WARSZAWA 2015



Publikacja udostępniona na licencji

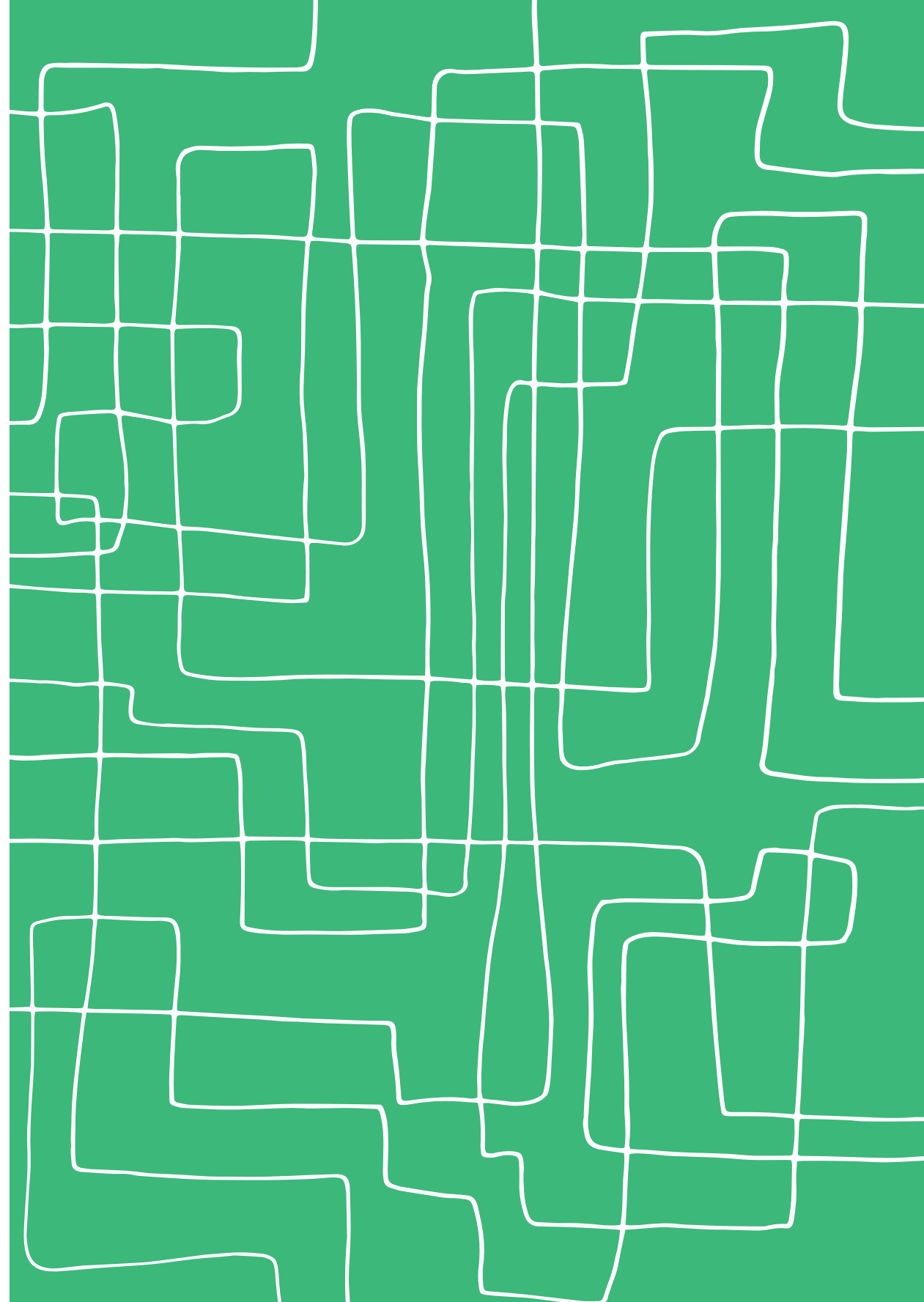
Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe



Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego
oraz Open Society Institute Budapest Foundation.



Publikacja powstała również dzięki wsparciu osób przekazujących darowizny na rzecz Fundacji Panoptikon.



Przewodnik został pomyślany jako inspiracja do podejmowania w szkole tematyki nowych technologii oraz ich coraz większego wpływu na życie i rozwój młodych ludzi. Opracowaliśmy go z myślą o nauczycielach, pedagogach, psychologach szkolnych, wychowawcach, bibliotekarzach, którzy chcą po raz pierwszy zmierzyć się z tym tematem, a także o tych, którzy robią to już od jakiegoś czasu, ale poszukują nowych inspiracji, innej perspektywy lub konkretnych pomysłów na działania z uczniami, rodzicami i kadrą pedagogiczną.

