



the WEB WE WANT

Nauczyciele online
Podręcznik nauczyciela



ins@fe

s@ferinternet.pl

Google



LIBERTY GLOBAL

Specjalne podziękowania dla:

- członków sieci Insafe za ich wkład w publikację i działania dzięki którym dzieci i młodzież stają się odpowiedzialnymi użytkownikami technologii internetowych;
- Komisji Europejskiej za jej wsparcie zarówno dla sieci Insafe, jak i programu eTwinning. Podręcznik nauczyciela wykorzystuje wzajemne oddziaływanie projektów i sięga po wiedzę i treści wypracowane przez obydwie sieci;
- Google i Liberty Global, za wsparcie, którego udzieliły powstaniu tego podręcznika;
- Licznym nauczycielom, w tym członkom sieci eTwinning, którzy wnieśli swój wkład i przetestowali pilotażowo wszystkie znajdujące się w podręczniku ćwiczenia; oraz
- Ministrom Edukacji, działającym w ramach sieci European Schoolnet, oraz zespołowi European Schoolnet za współpracę i poświęcenie się przekształcaniu nauczania poprzez wprowadzanie do niego technologii internetowych



LIBERTY GLOBAL

Przedmowa

Dla wielu młodych ludzi z początku XXI wieku ich osobowość online, kontakty społeczne i aktywność w wirtualnym świecie są równie ważne, jak ich życie w świecie rzeczywistym. Dlatego też nauczyciele muszą to uwzględnić i pomagać młodzieży w jak najlepszym wykorzystaniu oferowanych przez technologie internetowe i media społecznościowe okazji do rozwijania kompetencji kluczowych, nauczyciele powinni też – co jest być może nawet ważniejsze – pomagać młodzieży w stawianiu się rozważnymi i odpowiedzialnymi obywatelami.

*Do tego właśnie celu zmierzał podręcznik dla nastolatków *The Web We Want (Internet, jakiego chcemy!)*, przedstawiony w Dniu Bezpiecznego Internetu w lutym 2013 roku przez sieć Insafe*. Stworzony przez młodzież dla młodzieży, ma on na celu umożliwienie czytelnikom poznania swoich praw i obowiązków oraz skłonienie ich do refleksji na temat zachowań: własnych i rówieśników.*

Podobnie jak publikacja *Web We Want (Internet, jakiego chcemy!)* została opracowana przez młodzież dla młodzieży, tak zajęcia w ***Web We Want Handbook for Educators*** (Internet, jakiego chcemy! Podręcznik nauczyciela) zostały przygotowane przez nauczycieli dla nauczycieli z całej Europy i świata. Scenariusze zajęć proponują pomysły i ćwiczenia mające zachęcić młodzież do rozwinięcia umiejętności myślenia twórczego i krytycznego, niezbędnych do realizacji swoich życiowych ambicji w świecie przyszłości.

Podręcznik pomaga nauczycielom w integracji zagadnień związanych z internetową aktywnością młodzieży w prowadzone przez nich lekcje poprzez scenariusze interaktywnych zajęć i arkusze robocze powiązane z krajowymi ramami kompetencji. Tematy i cele każdego z ćwiczeń są dla ułatwienia opisane w wyczerpującym spisie treści.

Korzystając z tych materiałów, uczniowie:

- Rozwijają u siebie zrozumienie szans i wyzwań stwarzanych przez internet oraz
- Zdobywają umiejętności, niezbędne w przyszłości w życiu i karierze zawodowej

Wszystkie scenariusze zajęć są dopasowane do Europejskich Ram e-Kompetencji (e-CF)¹, które pełnią rolę przewodnika, pomagającego wskazać i opisać kompetencje powiązane z ICT (pol. TIK) w zgodzie z podejściem Europejskich Ram Kwalifikacji i zarysowuje stojące za tym wybory metodologiczne¹.

Aby przekazać swoje uwagi i propozycje dotyczące scenariuszy zajęć i zasobów dydaktycznych, możecie się z nami kontaktować, pisząc na adres infowww@eun.org

* O sieci Insafe:

Insafe to współfinansowana przez Komisję Europejską europejska sieć na rzecz bezpiecznego internetu, realizująca swe cele poprzez podnoszenie świadomości dzieci i młodzieży. Sieć składa się z krajowych Centrów, telefonów zaufania i paneli młodzieżowych w Unii Europejskiej i poza nią, koordynowanych przez European Schoolnet. Sieć Insafe dąży do wyposażenia użytkowników w wiedzę i umiejętności pozwalające im odnosić korzyści z pozytywnych aspektów internetu, unikając zarazem potencjalnego ryzyka. Więcej informacji można uzyskać na portalu internetowym www.betterinternetforkids.eu lub pisząc na adres bik-info@eun.org.

¹http://www.ecompetences.eu/site/objects/download/4062_EUeCompFWexpertGuidelines.pdf



Słowa wstępne autorów



„Jako nauczyciel historii bardzo się cieszę korzystając, wraz z moimi uczniami, z TIK, które udostępniają im tak wiele informacji, tak wiele narzędzi. TIK pomagają mi i moim uczniom pracować inaczej, w sposób bardziej głęboki, który jest zarazem znacznie przyjemniejszy. Ta książeczka będzie dla nas stanowić dalszą pomoc, ponieważ – jak wszystkie inne narzędzia – TIK trzeba opanować.”

Maxime Drouet, Francja

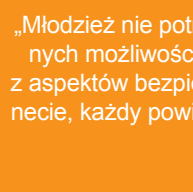
„Matematyczne umiejętności na miarę XXI wieku, to nie tylko realizacja programu nauczania, umiejętność liczenia i umiejętność rozumowania matematycznego, ale też zdolność wykorzystania rozmaitych cyfrowych i internetowych narzędzi w zespołowej współpracy przy rozwiązywaniu problemów, przy bezpiecznym wyszukiwaniu i dzieleniu się informacjami. A czyż rozpoczęcie gry na jakimś instrumencie nie jest najlepszym sposobem, by go opanować?”

Irina Vasilescu, Rumunia



„Internet jest jak morze – praktycznie nieskończony, piękny i ciekawy, dziki i niebezpieczny. Można w nim wiele znaleźć albo zatracić samego siebie.”

Martina Kupíliková, Czechy



„Młodzież nie potrafi dziś wyobrazić sobie życia bez internetu, tyle niewiarygodnych możliwości jej oferuje. Ale zarazem chce się czuć bezpiecznie. Jednym z aspektów bezpieczeństwa jest zachowanie prywatności. Znajdując się w internecie, każdy powinien wiedzieć, jak pisać posty, jak się dzielić i udostępniać, jak zachowywać się odpowiedzialnie.”

Evangelia Kontopidi, Grecja



„Podręcznik «Web We Want (Internet, jakiego chcemy!)» wypełnia lukę dla nauczycieli, którzy chcą pomagać młodzieży w nauczaniu się, jak właściwie korzystać z internetu, i szukają przydatnych w tym zadaniu narzędzi.”

Drew Buddie, Wielka Brytania

„Ten podręcznik może pomóc nauczycielom wprowadzać w klasie nowe podejścia, nie tylko wiążące się z e-bezpieczeństwem, ale też z każdym innym tematem. Może pomóc im zostać nowatorami – dzięki uczestnictwu w społeczności nauczycieli, którzy chcą sprawić, że uczniowie są szczęśliwsi i bardziej zaangażowani.”

Miguela Fernandes, Portugalia





„Wykaż się kreatywnością! Szukaj w sobie artysty!”

Frans Nieuwenhuyzen, Holandia

„E-bezpieczeństwo uczniów powinno być naczelnym priorytetem dla wszystkich stron uczestniczących w procesie wychowania i edukacji. Tylko ich wspólne wysiłki doprowadzą do sukcesu.”

Adam Stępiński, Polska



„Żeby zachowywać się odpowiedzialnie w internecie, trzeba znać prawa swoje i prawa innych osób.”

Carsten Groene, Niemcy

„Fascynujące jest być siłą kształtującą młode umysły na rzecz bezpieczniejszego i uczciwszego wykorzystywania i udostępniania zasobów w internecie... ale jest to również wielka odpowiedzialność!”

Angela Lucia Capezuto, Włochy



„Możemy i musimy używać TIK do minimalizacji zagrożeń i wykorzystania zalet pozytywnych aspektów internetu, przyczyniając się do rozwoju kompetencji uczniów w ich przyszłej działalności zawodowej, która nie jest obecnie znana.”

Fernando Rui Campos, Portugalia

„Wyobraź sobie, że trzymasz w dłoniach cały świat. Teraz po prostu musisz wiedzieć, co z nim robić. Właśnie o to chodzi z internetem, w szczególności z internetem w smartfonie. Dlatego też wielkim wyzwaniem dla nauczycieli powinno być nie tyle dotrzymanie kroku, co raczej poznanie internetu, aby pomagać swoim uczniom w jak najlepszym jego wykorzystaniu.”

Jesús Melgar Tito, Hiszpania



„Podręcznik «Web We Want (Internet, jakiego chcemy!)» jest narzędziem, które jest równie niezbędne dla nastolatków, nauczycieli i rodziców, stanowiąc codzienne źródło informacji i rad dotyczących bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z internetu, zarówno w klasie, jak i poza nią. Jego zawartość – dobrze zorganizowana i aktualna – wskazuje w oceanie internetu drogę na podobieństwo latarni morskiej.”

Aris Louvris, Grecja

Spis treści

Poziom trudności ćwiczenia Łatwe ★ Średnio trudne ★★ Trudne ★★★

Wszystkie scenariusze zajęć obejmują kompetencje kluczowe nr 1, Porozumiewanie się w języku ojczystym, oraz nr 4, Kompetencje informatyczne. Dlatego też jedynie pozostałe kompetencje wymieniane są w poniższej tabeli.

Czas trwania lekcji przyjmuje się w postaci 45-minutowej godziny dydaktycznej.

Wobec tego, że szereg scenariuszy zajęć odwołuje się do zasobów zewnętrznych, zwracamy uwagę, że – o ile nie podano inaczej – dostęp do dowiązanych zasobów nie wymaga rejestracji. W przypadku zasobów YouTube należy się upewnić o dostępności oraz możliwości korzystania z zasobów w danym kraju. W przypadku korzystania ze wszystkich zasobów zewnętrznych użytkownicy powinni staranie upewnić się, czy nie naruszają miejscowych przepisów.

Web We Want – scenariusze zajęć	Kompetencje	Czas trwania	Arkusze robocze	Autor
Rozgrzewka	Jak podano w scenariuszach zajęć	Nie więcej niż 5 minut		Aris Louvris, Grecja
Moje prawa i obowiązki w internecie				
Podstawowe prawa internetowe **	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Krytyczne myślenie	Pojedyncze zajęcia	1.1 Gdyby można było robić wszystko, czego się chce	Carsten Groene, Niemcy
Prawa a obowiązki	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Krytyczne myślenie	Pojedyncze zajęcia		Drew Buddie, Wielka Brytania
Dwie strony medalu I**	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Krytyczne myślenie	Pojedyncze zajęcia	1.2 Dwie strony medalu I	Carsten Groene, Niemcy
Dwie strony medalu II**	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Krytyczne myślenie	Pojedyncze zajęcia	1.3 Dwie strony medalu II	Carsten Groene, Niemcy
„Informacja nie jest wiedzą”, Albert Einstein				
Sięgaj, twórz i udostępniaj***	Porozumiewanie się w językach obcych	Seria 3-4 zajęć	2.1 Narzędzia i technologia dla nauczycieli	Fernando Campos, Portugalia
Analizowanie zdjęć *_**	Porozumiewanie się w językach obcych	Seria 3 zajęć		Maxime Drouet, Francja

Gdy działasz w sieci				
Na zakupy! *_**	Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne	Seria 2 zajęć		Jesús Melgar Tito, Hiszpania
Ucząc się matematyki 2.0 *_**	Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne	Seria 2 zajęć	3.1 Narzędzia internetowe na zajęciach z matematyki 3.2 Jak skonstruować silne hasło 3.3 Blogi/wiki na zajęciach z matematyki 3.4 Facebook i zajęcia z matematyki	Irina Vasilescu, Rumunia
Właściwe zachowanie ***	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Krytyczne myślenie	Pojedyncze zajęcia		Drew Buddie, Wielka Brytania
Kształtuj swoją tożsamość				
Moja (prawdziwa) tożsamość **	Inicjatywa i przedsiębiorczość	Seria 3 zajęć	4.1 Gdzie szukać prawdy?	Martina Kupilíková, Czechy
Czy nasza tożsamość jest mnoga? **	Inicjatywność i przedsiębiorczość	Seria 2 zajęć		Adam Stępiński, Polska
Prywatność, mój klejnot w koronie				
„Nie każdemu można wszystko mówić” *_** Pitagoras z Samos, ok. 570-500 p.n.e.	Kompetencje społeczne i obywatelskie	Seria 2-3 zajęć		Evangelia Kontopidi, Grecja
PrivaSee *_**	Kompetencje społeczne i obywatelskie	Pojedyncze zajęcia		Miguela Fernandes, Portugalia
Śledzę cię! *_**	Kompetencje społeczne i obywatelskie / Porozumiewanie się w języku obcym	Pojedyncze zajęcia	5.1 Michael Jackson „Privacy”	Miguela Fernandes, Portugalia
Artysta i Ty				
Chroniąc swoje **	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Krytyczne myślenie	Pojedyncze zajęcia		Drew Buddie, Wielka Brytania
WyRAPuj-to **	Świadomość i ekspresja kulturalna	Seria 2 zajęć	6.1 Wyrapuj to	Angela Capezzuto, Włochy
Artysta i Ty! **	Świadomość i ekspresja kulturalna	Seria 2 zajęć	6.2 Wszyscy artyści są Tobą	Frans Nieuwenhuizen, Holandia



Scenariusz ogólny	Rozgrzewka
Autor	Aris Louvris, Grecja
Temat	Wszystkie
Kompetencje	Jak podano w scenariuszach poszczególnych zajęć
Poziom trudności	<input checked="" type="checkbox"/> Łatwe <input type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	Odpowiednia do zajęć
Czas trwania	Nie więcej niż 5 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Zajęcia wprowadzające do książeczki Web We Want (Internet, jakiego chcemy!). • Wstępne, przeprowadzone w zabawny sposób, zapoznanie uczniów z ideą danego scenariusza zajęć przygotowanych dla książeczki Web We Want (Internet, jakiego chcemy!).
Narzędzia	Arkusze robocze, filmy wideo (w miarę możliwości dostępne autonomicznie, bez podłączenia do internetu), infografiki, badania ankietowe, małe gry (< 5 min), pytania i odpowiedzi oparte na zdobytej uprzednio wiedzy, burze mózgów itd.
Przebieg	
Krok 1 – (2 minuty)	W oparciu o podane poniżej scenariusze poszczególnych zajęć postaraj się przykuć uwagę uczniów za pomocą jednego z powyższych narzędzi, na przykład filmu-zwiastuna mającego wywołać zaniepokojenie uczniów. Przykład: Jeden z krótkich (pon.1 min.) filmów dostępnych (zwykle we wszystkich językach UE) na kanale „EU Justice and Consumers” na YouTube (zob. link poniżej).
Krok 2 – (2 minuty)	Zapytaj uczniów, jak rozumieją informacje podawane za pomocą danego narzędzia i omów ich motyw przewodni w celu skierowania uwagi uczniów ku tematowi realizowanych zajęć.
Krok 3 – (1 minuta)	Poinformuj uczniów, czego się nauczą na zajęciach. Zarysuj pokrótce cele zajęć.
Wskazówki	Filmy nie powinny być dłuższe niż trzy minuty. Lepiej korzystać z filmów w sposób nie wymagający podłączenia do internetu, aby uniknąć problemów z szybkością dostępnego łącza, a zatem i frustracji podczas oglądania. Badania ankietowe powinny skupiać się na wynikach, innymi słowy powinno się pokazywać proste sondaże, stanowiące ilustrację statystyczną prezentowanych kwestii. Infografiki powinny odpowiadać wiedzy uczniów (nie być skomplikowane ani bardzo długie).
Link(i)	Przykład o prywatności (tylko wersja ang.) https://goo.gl/kwQXxR

Nazwa skrócona zajęć	Podstawowe prawa internetowe
Autor	Carsten Groene, Niemcy
Temat	Moje prawa i obowiązki
Kompetencje	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne / Krytyczne myślenie
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	14–15 lat
Czas trwania	45 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Zajęcia wprowadzające do książeczki Web We Want (Internet, jakiego chcemy!). • Zrozumienie podstawowych praw internetowych wymienionych w Karcie praw podstawowych UE.
Wstęp	Komiks o piractwie http://goo.gl/jRGTF1
Narzędzia	Arkusze robocze 1.1 „Gdyby można było robić wszystko, czego się chce”
Przebieg	
Krok 1 – (7 minut)	Zajęcia (kontekst ograniczony): Korzystając z arkusza roboczego 1.1, zachęć uczniów, by wyobrazili sobie, co mogliby robić w świecie pozbawionym ograniczeń i co mogłoby to oznaczać dla innych osób i/lub ich własnych kolegów/przyjaciół. Poproś ich o porównanie swoich pomysłów w małych grupach.
Krok 2 – (15 minut)	Korzystając z arkusza roboczego 1.1, poproś uczniów o przerobienie rozdziału 1 „Godność” i rozdziału 2 „Wolność” Karty praw podstawowych UE, aby mogli wskazać paragrafy mające szczególne znaczenie dla korzystania z internetu, np. prawo do ochrony danych osobowych (zob. arkusz roboczy 1.1).
Krok 3 – (7 minut)	Poproś uczniów o zapoznanie się i/lub o powtórzenie techniki zwanej skanowaniem (scanning) tekstu (zob. link poniżej, a także w arkuszu roboczym 1.1).
Krok 4 – (15 minut)	W ramach wstępu do publikacji stanowiącego podstawę niniejszej jednostki, poproś uczniów o pobieżne przejście podręcznika dla nastolatków The Web We Want (Internet, jakiego chcemy!) w poszukiwaniu wystąpień pojedynczych praw w poszczególnych rozdziałach. Nakłoń ich do wypełnienia tabelki, a następnie do przeprowadzenia porównań w klasie.

Opcjonalne uzupełnienia

Praca domowa: Korzystając z arkusza roboczego 1.3 z tabelką, przypisz ucznióm do jednego z czterech wybranych waźnych praw internetowych z Karty praw podstawowych UE.

Uczniowie musz znaleźć w internecie prawa krajowe, aby podać ich pojedyncze artykuły odnoszce si do poszczególnych praw. Ponieważ jest to zadanie dość wymagajce, mo¿esz dostarczyć ucznióm linki do odpowiednich fragmentów ustaw dla praw wymienionych w arkuszu roboczym.

Linki

<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=celex%3A-12012P%2FTXT>

<http://www.aacc.edu/tutoring/file/skimming.pdf>

Nazwa skrócona zajęć	Prawa a obowiązki
Autor	Drew Buddie, Wielka Brytania
Temat	Moje prawa i obowiązki
Kompetencje	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Porozumiewanie się w językach obcych / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne / Krytyczne myślenie
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	14–15 lat
Czas trwania	Jedna lub dwie lekcje po 45–60 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Dojść do tego, co to znaczy „mieć prawo” w porównaniu do „mieć obowiązki”. • Nauczyć się sprawdzać fakty, sięgając do dokumentów mających moc prawną. • Rozważyć pojęcia cenzury i autocenzury.
Wstęp	<p>Skoro istnienie internetu daje ludziom możliwość publicznej prezentacji swojego własnego punktu widzenia odbiorcom z całego świata, czy znaczy to również, że „wszystko wolno”?</p> <p>Co dokładnie znaczy, że mamy prawo coś zrobić? I jak można to porównać z posiadaniem obowiązku?</p> <p>Ponieważ internet nie jest własnością żadnego państwa i powstał przy założeniu, że wolność słowa jest dozwolona, w jaki sposób dobry obywatel może zachować prawa i obowiązki w równowadze?</p>
Narzędzia	Internet, arkusz roboczy, Karta praw podstawowych UE, bubbl.us, www.powtoon.com , www.tugxedo.com
Przebieg	
Krok 1 – (20 minut)	<p>Rozpocząć dyskusję z udziałem uczniów: Czym różnią się od siebie prawo i obowiązki?</p> <p>Obejrzeć film z serwisu https://www.youtube.com/watch?v=_saAJy-IRWA https://www.youtube.com/watch?v=IN9xqVYejAI i zrobić grupową dyskusję na temat wywołanych przez niego myśli. Wykonać ćwiczenie 1.1 ze strony 6 podręcznika „Internet, jakiego chcemy!”.</p>
Krok 2 – (30 minut)	<p>Uczniowie pobierają z internetu lub drukują Kartę praw podstawowych UE. Należy przeanalizować w ogólnoklasowej dyskusji każdy z artykułów Karty, aby zobaczyć, jakie obowiązki wynikają z każdego prawa.</p> <p>Jak można szybko uzyskać wyniki przy tak długim tekście? Należy zorganizować uczniów w małe grupy i poprosić każdą z nich o stworzenie za pomocą serwisu bubbl.us mapy myśli, która pokaże każdy z artykułów rozłożony na wiążące się z nim obowiązki</p>

Krok 3 – (15 minut)	Zajrzeć do Kodeksu pracy i za pomocą polecenia Szukaj, <CTRL> <F>, znaleźć liczbę wystąpień słowa „prawa” i słowa „obowiązki”. Wykorzystać tekst z Kodeksu pracy i wstawić go w serwisie Tagxedo, aby uzyskać chmurę tagów ukazującą użycie słowa „prawa” i słowa „obowiązki”.
Krok 4 – (20 minut)	Korzystając z serwisu Powtoon każda grupa wykonuje promocyjny film, który objaśnia każdy punkt, który wyszczególnili na mapie myśli z poprzedniego kroku.
Krok 5 – (20 minut)	Rozważyć z uczniami, w grupach lub podczas ogólnoklasowej dyskusji, co tak naprawdę znaczy autocenzura. Dlaczego przy zamieszczaniu treści w internecie jest to umiejętność kluczowa?
Opcjonalne uzupełnienia	Zdefiniować różnicę pomiędzy cenzurą i autocenzurą.
Linki	Karta praw podstawowych: http://goo.gl/ZHE2lb Kodeks pracy: http://isap.sejm.gov.pl/DetailsServlet?id=WDU19740240141 (rejestracja nie jest wymagana) http://bubbl.us http://tagxedo.com www.powtoon.com (wymagana rejestracja) Uwaga! Wszystkie aplikacje internetowe wykorzystywane podczas tych zajęć są bezpłatne i z wyjątkiem Powtoon nie wymagają od użytkownika rejestracji w serwisie, aby ich użyć.

Nazwa skrócona zajęć	Prawa i obowiązki – Dwie strony medalu I
Autor	Carsten Groene, Niemcy
Temat	Moje prawa i obowiązki
Kompetencje	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne / Krytyczne myślenie
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input type="checkbox"/> Średnio trudne <input checked="" type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	14–15 lat
Czas trwania	45 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Uświadomienie sobie istnienia wzajemnej zależności praw i obowiązków. • Zorientowanie się, w jaki sposób prawa internetowe zostały określone w ustawodawstwie krajowym.
Wstęp	Komiks o piractwie http://goo.gl/yGzEU6 .
Narzędzia	Arkusze robocze 1.2: „Dwie strony medalu I”; Przeglądanie internetu
Przebieg	
Krok 1 – (15 minut)	Ćwiczenie (kontekst wzbogacony): uczniowie wskazują na sprzeczności pomiędzy poszczególnymi prawami z Karty praw podstawowych UE (zob. arkusz roboczy 1.2).
Krok 2 – (5 minut)	Uczniom ponownie przypomina się, że wszystkie prawa podstawowe UE, w tym prawa odnoszące się do korzystania z internetu, określono w rozmaitych prawach krajowych.
Krok 3 – (20 minut)	Korzystając ze swojej pracy domowej, uczniowie pracują w grupach przy wypełnianiu ostatecznej wersji tabelki z arkusza roboczego 1.2 dotyczącej ich praw i odpowiedzialności, jak zostały one określone w prawie krajowym. Uwaga: Ponieważ wynik pracy domowej nie jest w przypadku poszczególnych uczniów zbyt pewny, może się okazać przydatne rozpatrywanie jej w charakterze ćwiczenia przygotowawczego i wymaganie od uczniów, by ostateczną wersję tabelki obmyślali w klasie.
Linki	http://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=celex%3A-12012P%2FTXT

Nazwa skrócona zajęć	Prawa i obowiązki – Dwie strony medalu II
Autor	Carsten Groene, Niemcy
Temat	Moje prawa i obowiązki
Kompetencje	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne / Krytyczne myślenie
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	14–15 lat
Czas trwania	45 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Powiązanie pracy teoretycznej dotyczącej praw internetowych z życiem codziennym uczniów. • Zachęcenie uczniów do przeanalizowania ich codziennych praw związanych z internetem.
Wstęp	Przedstaw jeden przypadek oszustwa internetowego z życia codziennego nastolatka. Po przeprowadzeniu analizy przypadku, poproś uczniów o wskazanie, które prawa internetowe zostały naruszone.
Narzędzia	Arkusze robocze 1.3: „Dwie strony medalu II”; Przeglądanie internetu
Przebieg	
Krok 1 – (15 minut)	Praca grupowa: Uczniowie przekazują kolegom i koleżankom wyniki swojej pracy z poprzednich zajęć dotyczące realizacji praw podstawowych UE w ustawodawstwie krajowym.
Krok 2 – (12 minut)	Pracując w grupach, uczniowie, w oparciu o ustawodawstwo krajowe, wskazują przypadki możliwych naruszeń praw podstawowych.
Krok 3 – (12 minut)	Każda grupa tworzy sytuację, czyli studia przypadku, w których jedno z tych praw może być naruszane. Otrzymane studia przypadku są następnie przydzielane grupie, która zajmowała się dotąd innym prawem. Pracujący w grupach partnerskich uczniowie oceniają te przypadki w oparciu o informacje uzyskane w Kroku 1.
Krok 3 – (7 minut)	Prezentacja wyników w klasie; jednego lub, jeśli będzie na to czas, dwóch przypadków dla każdego z praw podstawowych.
Opcjonalne uzupełnienia	Pamiętając o ujętej w nagłówku zajęć „umiejętności uczenia się”, można ocenić pracę z tekstami prawnymi (trudność, motywację itd.).

Nazwa skrócona zajęć		Mądrze sięgaj, twórz i udostępniaj
Autor	Fernando Rui Campos, Portugalia	
Temat	Informacja nie jest wiedzą	
Kompetencje	Porozumiewanie się w językach obcych / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne	
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input type="checkbox"/> Średnio trudne <input checked="" type="checkbox"/> Trudne	
Grupa wiekowa	13-15 lat	
Czas trwania	Seria 3 lub 4 lekcji po ok. 45 minut	
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Uświadomić uczniom kwestie związane z podawaniem informacji w serwisach społecznościowych. • Opisać, w jaki sposób znajdować dobrej jakości merytoryczne zasoby na potrzeby zajęć szkolnych. • Zademonstrować, jak chronić się przed internetowymi naciągaczami i oszustami. • Rozwijać kompetencje informatyczne i inne umiejętności na miarę XXI wieku. 	
Wstęp	<p>Plany tych lekcji stanowią ciąg sekwencyjnie uporządkowanych zadań i obejmują korzystanie z cyfrowych narzędzi odpowiednich do potencjalnego rozwijania umiejętności na miarę XXI wieku.</p> <p>Realizowane treści i ćwiczenia pobudzają uczniów do używania narzędzi TIK (ICT) do uczenia się, komunikacji, współpracy i konstruowania wiedzy.</p> <p>Lekcje są zorganizowane jako ciąg ćwiczeń edukacyjnych: (Lekcja 1 – Marzenie i Badanie; Lekcja 2 – Mapowanie, Pytanie i Współpraca; Lekcja 3 – Realizacja; Lekcja 4 – Demonstracja). Więcej informacji na stronie http://fcl.eun.org/toolset4</p> <p>Projekt planu lekcji jest zainspirowany przez model pedagogiczny zaproponowany we Future Classroom Toolkit (zestawie narzędziowym klasy przyszłości) http://fcl.eun.org/toolkit Lekcje mogą być adaptowane do wykorzystania w pojedynczej szkole lub we współpracy szkół z tego samego lub różnych krajów. Produktem finalnym może być dzieło cyfrowe (strona internetowa, plik audio, blog, plik wideo) w języku obcym powiązane z jednym z tematów.</p> <p>Ocenianie odbywa się na podstawie informacji zwrotnych uzyskanych przez nauczyciela na temat tworzonych prac i ma na celu poprawę osiągnięć.</p>	
Narzędzia	<p>Team Up – http://teamup.aalto.fi/ (wymagana rejestracja)</p> <p>Audacity – http://audacity.sourceforge.net/</p> <p>Google Hangouts – http://www.google.com/+learnmore/hangouts/ (wymagana rejestracja)</p> <p>Mapy myśli – http://popplet.com/ (wymagana rejestracja)</p> <p>Informacje zwrotne, głos, współpraca – http://voicethread.com/products/k12/ (wymagana rejestracja)</p> <p>Dokumenty Google – https://docs.google.com/ lub titanPad – https://titanpad.com/ (wymagana rejestracja)</p> <p>Future Classroom Toolkit (zestaw narzędziowy klasy przyszłości) – http://fcl.eun.org/toolkit</p> <p>Scenario Development Environment (środowisko konstruowania scenariuszy) http://www.itec-sde.net/pt/home</p> <p>Inne przydatne narzędzia wskazano w aneksie.</p>	

Przebieg

Lekcja rozpatruje cztery tematy:

Temat grupowy nr 1 – Korzystanie z informacji internetowych, korzystanie z internetu na potrzeby zadań szkolnych;

Temat grupowy nr 2 – Fałszywe strony internetowe, wiarygodność i pozytywny sposób korzystania z internetu;

Temat grupowy nr 3 – Phishing, bezpieczne surfowanie po internecie;

Temat grupowy nr 4 – Pomyśl zanim wyślesz, sieci społecznościowe i tagowanie, prywatność.

Zorganizuj uczniów w małe grupy (co najwyżej pięcioosobowe).

Każdej grupie zostanie przypisany jeden z czterech tematów. Narzędzie TeamUp (<http://teamup.aalto.fi/>) może się okazać przydatne w dzieleniu na grupy według umiejętności, zainteresowań itp.

Narzędzia TeamUp oraz VoiceThread są przydatne uczniom do notowania swoich uwag i myśli oraz dzielenia się nimi po każdej z lekcji. Jednym z celów tych lekcji jest wytworzenie produktu (uczniowie w roli twórców treści). Produktem finalnym powinien być krótki film wideo (symulacja) na jeden z tematów grupowych wraz z komentarzami uczniów w ich języku ojczystym lub obcym.

Nauczyciel może kierować grupami uczniów, używając zasobów środowiska konstruowania scenariuszy (SDE) (<http://www.itec-sde.net/en>) lub portali tematycznych, np. wirtualnych portali muzeów narodowych czy portalu Europeana. Dostarczyłyby one punktu odniesienia dla porównań ze stronami podrobionymi i fałszywymi lub stronami zawierającymi informacje niesprawdzone i niepewne.

Ćwiczenie polegające na refleksji jest przekrojowe dla całego przebiegu zajęć i kieruje aktywność uczniów ku celowi końcowemu. Uczniowie i nauczyciele mogą notować, publikować i udostępniać swoje myśli i uwagi na temat projektu, korzystając z narzędzi cyfrowych i komentarzy głosowych.

Współpraca stanowi integralną część lekcji: uczniowie współpracują ze sobą w ramach poszczególnych grup, w swoim własnym kraju lub transgranicznie. Uczniowie z jednego kraju mogą np. występować w charakterze trenerów dla uczniów z drugiego kraju, używając swojego ojczystego języka podczas ćwiczeń edukacyjnych związanych z elementem Pytanie (por. Krok 1).

Krok 1 – (45 minut)

Zadania przygotowawcze – Nauczyciel wysyła uczniom link do utworzonej przez siebie klasy w serwisie TeamUp, gdzie może też dodać zdjęcia uczniów. Na początku pierwszej lekcji należy uzgodnić z uczniami kryteria oceniania.

Marzenie – Nauczyciel przedstawia zarys organizacji tematycznej lekcji oraz ich miejsce w programie nauczania, a także, co jest oczekiwane od uczniów pod względem poprawy rozumienia ze słuchu, mówienia, czytania i pisanie w języku obcym. Uczniowie powinni też zdawać sobie sprawę z oczekiwań dotyczących ich współpracy, a także z autonomii i obowiązków dotyczących nauki własnej i grupowej.

Przykłady projektów grupowych dla każdego z tematów:

Temat 1 – Stworzyć wspólnie stronę internetową lub blog z zasobami, stronami, witrynami i portalami internetowymi, które są zdaniem uczniów „najlepsze” do wykonywania zadań szkolnych, w tym do nauki języków, oraz z wirtualnymi muzeami, symulatorami fizycznymi itp.

Temat 2 – Stworzyć wspólnie stronę internetową lub blog z opisem wskazówek umożliwiających odróżnienie strony-fałszywki od wiarygodnego serwisu.

Temat 3 – Stworzyć wspólnie stronę internetową lub blog z opisem działań zapobiegawczych, które należy podjąć – i zewnętrznych narzędzi, które należy wykorzystać – aby nie dać się złapać na phishing i bezpiecznie surfować po internecie.

Temat 4 – Stworzyć wspólnie stronę internetową lub blog z planem działań mających na celu poprawę internetowej reputacji, w tym kryteriami, które należy stosować i/lub działaniami, które należy podejmować w swoich relacjach internetowych.

Nauczyciel może motywować uczniów, aby dali z siebie wszystko, może opowiadać im, jak ważne są współpraca, korzystanie z narzędzi TIK (ICT) i przestrzeganie kryteriów przy zamieszczaniu swoich opinii w Internecie.

Badanie – Analizowanie danych z wielu źródeł i organizowanie ich za pomocą takich narzędzi do pracy grupowej, jak Dokumenty Google czy TitanPad. Zależnie od posiadanej już wiedzy uczniom może być potrzebne wykonanie pewnej pracy badawczej z wykorzystaniem narzędzi do pracy grupowej. Oto stwierdzenia z zakresu poszczególnych tematów, które mogą zostać przez nich zgłębione.

Temat 1 – Używanie informacji z internetu, korzystanie z internetu dla celów szkolnych szkolnych.

O internecie:

1. Każda informacja znaleziona w internecie jest wiarygodna i prawdziwa, bez względu na stronę internetową, z której pochodzi.
2. W internecie nie ma ani żadnych zasobów przeznaczonych specjalnie dla uczniów, ani w ogóle niczego dla nich przydatnego.
3. Nie chcąc się narażać, nie powinno się umieszczać filmów w internecie.

Temat 2 – Fałszywe strony internetowe, wiarygodność i pozytywny sposób korzystania z internetu.

Nie korzystam z książek projektu Gutenberg, ponieważ:

1. Problemy z prawami autorskimi uniemożliwiają mi dostęp do e-książek.
2. Strona projektu jest nieatrakcyjna.
3. Wszystkie książki, jakie tam tam są, to starocie.

Temat 3 – Phishing, bezpieczne surfowanie po internecie.

Uczniowie powinni wziąć udział w quizie:

<https://www.phish-no-phish.com/staying-safe-online/quiz/>

Temat 4 – Pomyśl zanim wyślesz, sieci społecznościowe i tagowanie, prywatność.

Robię zdjęcie na imprezie z przyjaciółmi i umieszczam je w sieci społecznościowej. Nic się nie stanie, jeśli:

1. Udostępnię to zdjęcie w sieci społecznościowej.
2. Otaguję wszystkich przyjaciół ze zdjęcia.
3. Dodam komentarz na temat zdjęcia.
4. Podam miejsce, w którym odbyła się impreza.

Po dyskusji wstępnej

Zasoby do każdego z tematów są dostępne w kilku językach na stronie

<http://lreforschools.eun.org/web/guest/insafe>

Niektóre inspirujące zasoby, które pasują do tematu:

Temat 1 – Używanie informacji z internetu, korzystanie z internetu w zadaniach szkolnych.

<http://goo.gl/FBQxRL>

Temat 2 – Podrabiane strony internetowe, wiarygodność i pozytywny sposób korzystania z internetu.

<http://goo.gl/qwI19F>

Temat 3 – Phishing, bezpieczne surfowanie po internecie.

<http://goo.gl/llhlmx>

<https://www.phish-no-phish.com/staying-safe-online/quiz/>

Temat 4 – Pomyśl zanim wyślesz, sieci społecznościowe i tagowanie, prywatność.

<http://youtu.be/zIM-YuUQ3Ms>

Należy zachęcać uczniów, by pracowali nad swoim tematem poza szkołą (w domu, zdalnie).

Uczniowie będą notować swoje myśli i uwagi po każdym etapie prac konstrukcyjnych, korzystając z serwisów TeamUp lub Audacity (ich wypowiedzi zaś umieszczane będą potem na serwisie Blogger lub stronie internetowej). Uczniowie mogą też publikować i udostępniać wypowiedzi, uwagi i komentarze audio-wizualne na temat postępu swoich prac nad projektem, napotykanymi problemami i dalszych kroków.

Nauczyciele pracujący wspólnie nad projektem mogą łączyć się poprzez sieci społecznościowe, które są przydatne do pracy grupowej i udostępniania myśli, komentarzy i materiałów. Pomoże to rozwinąć im swoją umiejętność korzystania z technologii cyfrowych i narzędzi internetowych Web 2.0, umiejętność komunikacji i rozwiązywania problemów.

Refleksje

Każda grupa uczniów powinna odpowiedzieć w języku obcym na wszystkie z następujących pytań (używając serwisu TeamUp):

Co zrobili do tej pory?

Co mieli zamiar zrobić, a czego nie?

Czy coś się nie udało?

Co się udało?

Co planują robić na następnej lekcji?

Nauczyciel odnotuje na każdej z lekcji udzielone przez każdą z grup odpowiedzi.

Krok 2 – (45 minut)

Mapowanie – Każda grupa utworzy mapę myśli powiązaną z ich tematem. Wspomagane przez nauczyciela, grupy przeanalizują i zorganizują swoje pomysły i zdobyte informacje, używając takich narzędzi do tworzenia map myśli jak Popplet, FreeMind czy CMap. Uczniowie powinni określić związki, podobieństwa i różnice pomiędzy przykładami i/lub plikami multimedialnymi zgromadzonymi na etapie Badania.

Współpraca – uczniowie przyczynią się do rozwoju współpracy dzięki korzystaniu z takich narzędzi, jak Dokumenty Google i TitanPad dla tekstu oraz Google Hangouts dla audio, a także dzięki pracy grupowej oraz ciągłej wymianie i wzajemnym udostępnianiu informacji. Internetowe narzędzia do pracy grupowej obejmują wiki, blogi i inne zasoby, a sama współpraca jest rozwijana poprzez ćwiczenia edukacyjne, jak Mapowanie, Realizacja i Demonstracja.

Pytanie – uczniowie kontaktują się z partnerami poza szkołą (można zacząć od innych nauczycieli, aby sprawdzić czy takie podejście się sprawdza), szczególnie ekspertami, których mogą znaleźć za pomocą SDE (Scenario Development Environment (<http://www.itec-sde.net/en>)). Ekspertów można pytać o pomoc w analizowaniu i o komentowanie silnych i słabych stron dzieła cyfrowego stworzonego przez uczniów.

Refleksje

Poprzez informacje zwrotne o ćwiczeniu Mapowanie oraz, jeśli będą, komentarze zewnętrznego eksperta i/lub nauczycieli.

<p>Krok 3 – (30 minut)</p>	<p>Realizacja – jako twórcy treści uczniowie powinni zdawać sobie sprawę z ograniczeń nakładanych przez prawa autorskie. Należy ich zachęcać, by szukali do swojej pracy zasobów na licencjach Creative Commons i innych zasobów, których nie chronią restrykcyjne prawa autorskie. Na podstawie wyników swoich badań, pomysłów i rozważań zorganizowanych w postaci konceptualnych map uczniowie rozpoczynają konstruowanie pierwszej wersji swojej końcowej pracy. Uczniowie powinni rozpocząć od stworzenia planu dyskusji w ramach swojej grupy oraz, jeśli to możliwe, dyskusji z uczniami z innych szkół lub krajów, zwracając szczególną uwagę na przewyższanie napotkanych wyzwań i problemów. Należy uważnie prowadzić uczniów poprzez ćwiczenia edukacyjne i proces projektowania, tak aby nie stracić z pola widzenia treści programowych.</p> <p>Refleksje</p> <p>Nauczyciel dostarczy wszystkim grupom informacji zwrotnych na temat ich produktów (stron internetowych, audio itp.).</p>
<p>Krok 4 – (30 minut)</p>	<p>Demonstracja – uczniowie przedstawiają swoją pracę, dobierając stosowne lokalne narzędzia i zasoby (np. ze szkolnej strony internetowej, biblioteki lub miejsc poza szkołą) – przedstawiają wyniki swoich projektów, dzieła i przebieg projektowania oraz informują, czego się nauczyli.</p> <p>Refleksje</p> <p>Nauczyciel dostarczy wszystkim grupom informacji zwrotnych na temat ich produktów (stron internetowych, audio itp.).</p>
<p>Opcjonalne uzupełnienia</p>	<p>Jak znaleźć zasoby potrzebne mi do pracy domowej, którą można będzie udostępnić w internecie?</p> <p>Sporo zasobów, które pozwalają na udostępnianie, można znaleźć w wirtualnych muzeach nauki lub poprzez wyszukiwarkę Creative Commons: http://search.creativecommons.org</p> <p>Gdzie mogę znaleźć kryteria, które pozwolą mi lepiej zrozumieć, czym są pozytywne treści w internecie?</p> <p>„Kryteria pozytywnych treści” są kluczowym aspektem, który trzeba rozważyć, wytwarzając lub dostarczając treści i usługi dla dzieci: grupa docelowa i odpowiedniość do wieku, atrakcyjność, użyteczność, rzetelność, kwestie bezpieczeństwa i prywatności. Dokument na temat tych kryteriów dostępny jest w 13 językach. http://www.positivecontent.eu/</p> <p>Jakie są podstawowe zasady, których trzeba przestrzegać przy komunikowaniu się przez internet?</p> <p>Sposób, w jaki komunikujemy się online wpływa na nasze cyfrowe życie. Dobre źródło przydatnych zasad, o których warto zawsze pamiętać to http://dictionary.reference.com/browse/netiquette</p>

Linki

Dalsze zasoby

Tagowanie (dla) nastolatków – Pomyśl zanim wyślesz

<http://www.cybersmart.gov.au/tagged/>

Prywatność

<http://www.dubestemmer.no/en/13-17-ar/privacy> (wymagana rejestracja)

Historia o pewnej wypowiedzi w Twitterze

<http://goo.gl/6R4Dy> (The Telegraph)

<http://goo.gl/b59V89>

Wyszukiwarka Creative Commons

<http://search.creativecommons.org/> Uwaga, wyszukuje nie tylko zasoby na licencjach CC.

Znajdowanie ludzi i zasobów poprzez SDE (<http://www.itec-sde.net/pt/home>) (rejestracja nie jest wymagana) lub poprzez źródła tematyczne, np. wirtualne muzea narodowe.

Nazwa skrócona zajęć	Analizując zdjęcia
Autor	Maxime Drouet, Francja
Temat	Informacja nie jest wiedzą
Kompetencje	Porozumiewanie się w językach obcych / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne
Poziom trudności	<input checked="" type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	13-15 lat
Czas trwania	Seria dwóch zajęć po ok. 50 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Rozumienie, że zdjęcia nie odzwierciedlają w pełni rzeczywistości. • Nabycie umiejętności rozpoznawania podrabianych zdjęć. • Poprawa umiejętności w zakresie TIK. • Poprawa umiejętności w zakresie porozumiewania się w językach obcych.
Wstęp	<p>Nasi uczniowie oglądają i wykorzystują zdjęcia w swoim życiu codziennym: na ekranie telewizora, w czasopiśmie, w ogłoszeniach i w internecie. Często przyjmują za pewnik, że zdjęcia te odzwierciedlają rzeczywistość.</p> <p>Celem tych zajęć jest pobudzenie uczniów do krytycznego myślenia w zakresie zdjęć. Są to zajęcia bardzo łatwe do wykorzystania w projekcie eTwinning: poszczególne ćwiczenia byłyby wówczas wykonywane przez współpracujące ze sobą europejskie zespoły, a nie wydzielone z tej samej klasy grupy uczniów.</p>
Narzędzia	<p>Podczas zajęć wykorzystywane będą następujące narzędzia:</p> <p>Do tworzenia kwestionariuszy: http://www.socrative.com (wymagana rejestracja)</p> <p>Do utworzenia tablicy interaktywnej i umieszczania na niej dokumentów: http://padlet.com</p> <p>Do tworzenia dynamicznych pokazów slajdów: http://www.prezi.com</p> <p>Do szukania podobnych zdjęć: http://www.tineye.com i https://images.google.com/</p> <p>JPEGsnoop: do określania, czy zdjęcie było modyfikowane (freeware)</p> <p>Do zapisywania głosu do pliku formatu mp3: http://vocaroo.com</p> <p>Do zespołowego pisania dokumentów: https://titanpad.com</p>
Przebieg	<p>Przed rozpoczęciem – Aby sprawdzić wiedzę i umiejętności uczniów w zakresie zdjęć, utwórz kwestionariusz na stronie http://www.socrative.com/ (wymagana rejestracja). Nauczyciel zachowuje wszystkie te odpowiedzi na zajęcia końcowe. Oto pomysły pytań, które możesz zadać:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portret kobiety: Czy zdjęcie było retuszowane? • Zdjęcie z serwisu informacyjnego: Czy zdjęcie było retuszowane? • Zdjęcie osoby: Jak myślisz, co ta osoba robi? • W jaki sposób można się dowiedzieć, czy obejrzone przed chwilą zdjęcia są prawdziwe, czy retuszowane? • Czy było możliwe przerobienie zdjęcia na przykład w roku 1950, zanim pojawiły się komputery?

Zajęcia 1

Przerobić zdjęcie? Nic prostszego! (2 x 50 minut)

Krok 1 – (50 minut)

- Używając <http://padlet.com/> lub innego podobnego narzędzia, umieść na internetowej ścianie kilka dokumentów, takich jak zdjęcia z internetowej gazety, internetowych ogłoszeń czy strony głównej portalu internetowego. Dokumenty te pomogą Ci pokazać uczniom, jak zdjęcia można zmanipulować, przerobić i/lub wypaczyć.

Przykłady dokumentów:

- „Dziennik Al-Ahram broni spreparowanego zdjęcia Hosni Mubarak’a”, artykuł w Guardian, 17 września 2010: <http://goo.gl/culwNG> (The Guardian)
- „Suknia Michelle Obamy z oscarowej gali odślania zbyt wiele dla irańskich mediów”, artykuł na theguardian.com, 25 lutego 2013: <http://goo.gl/KYM0zI> (The Guardian)
- „Manipulacja prawdą, utrata wiarygodności”, artykuł w Washington Post, którego autorem jest Frank Van Riper: <http://goo.gl/0w5efl> (The Washington Post)
- „Demi Moore ucieka się do Twittera, by odpowiedzieć na oskarżenia o użycie aerografu”, artykuł w Daily Mail, 20 listopada 2009: <http://goo.gl/R4mVgd> (The Daily Mail)
- „9 najmniej koniecznych przypadków poprawiania zdjęć celebrytek”, artykuł w The Huffington Post z dnia 17 października 2013 roku, którego autorką jest Lauren Duca: <http://goo.gl/VaLoAw> (szczególnie okładka z Beyoncé) (The Huffington Post)
- „Ostatnia linia rzęs. Czy zmiana postaw i nadzór administracyjny spowodują, że z drukowanych ujęć reklamowych znikną poprawki?”, artykuł na Adweek.com z dnia 29 maja 2012 roku, którego autorką jest Jessica Seigel: <http://goo.gl/1Kw60V>
- Reklama Dove, „Evolution”, 2006: <http://goo.gl/e9uxhr>
- Plakat filmu „Spadkobiercy Matarese'a”, Pixus Retouch, 2009: <http://goo.gl/2yCQqn>

Inne pomysły można znaleźć na:

- <http://www.arretsurimages.net/dossier.php?id=204> (po francusku)
- <http://www.fourandsix.com/photo-tampering-history/> (po angielsku)

Ćwiczenie: uczniów prosi się o przygotowanie prostego pokazu slajdów, służącego za podstawę wyobrażonej lekcji dla dzieci z podstawówki, mającej im pokazać dlaczego nie powinny uważać wszystkich zdjęć, które widzą za „prawdziwe” czy „rzeczywiste”. Uczniowie mogą skorzystać z www.prezi.com (wymagana rejestracja) lub z dowolnych programów czy stron internetowych, jakie sobie życzą, ale pokaz slajdów powinien obejmować:

- Dwa przykłady podretuszowanych (przerobionych) zdjęć, spośród udostępnionych im za pomocą padlet.com czy podobnego narzędzia.
- Wyjaśnienie, co zostało spreparowane.
- Lista powodów, wyjaśniających dlaczego uważają, że zdjęcie zostało przerobione, oraz lista celów takiej przeróbki.
- Lista problemów lub zagrożeń, które może powodować modyfikowanie zdjęć

Krok 2 – (50 minut)

Prezentacja wyników

Każda grupa prezentuje swój pokaz slajdów reszcie klasy, jako materiał do dyskusji i komentowania. Uczniowie robią to w języku angielskim lub innym języku, którego się uczą.

Uczniowie mogą zapisywać własne oceny swoich prezentacji, korzystając z serwisu <http://vocaroo.com/>. Czego się nauczyli? Co teraz myślą o modyfikowaniu zdjęć? Czy mają teraz więcej pytań?

Wy tłumacz, że przerabianie zdjęć to nic nowego; aby pokazać to uczniom, użyj tego rodzaju artykułów, jak

„Photoshop dziadunia: pierwsze spreparowane zdjęcia”, artykuł na daily-mail.co.uk z dnia 28 lutego 2012 roku, którego autorem jest Lee Moran: <http://goo.gl/wdIKIP> (The Daily Mail)

Nauczyciel podaje pewne wskazówki, jak stwierdzić, że zdjęcie zostało zmodyfikowane:

- Przyjrzyj się uważnie szczegółom, skup uwagę na zdjęciu!
- Skorzystaj z serwisu <http://www.tineye.com/>, aby dowiedzieć się, gdzie jeszcze znajduje się w internecie dane zdjęcie, gdzie i kiedy pojawiło się po raz pierwszy itp.

JPEGSnoop to inny program do wykrywania modyfikowanych zdjęć (freeware):

<http://goo.gl/bLwEVB>

- Kliknij zdjęcie prawym przyciskiem myszy, wybierz pozycję Właściwości (Properties), a następnie kartę Szczegóły (Details), aby uzyskać o nim mnóstwo informacji. Jeśli zobaczysz tam słowo „Photoshop”, to ze sporym prawdopodobieństwem można przypuszczać, że zdjęcie było modyfikowane.

Praca domowa: Oryginał czy fałszywka?

Rozdaj po jednym zdjęciu każdemu z uczniów: uczniowie powinni spróbować zorientować się, czy jest ono prawdziwe czy przerabiane, korzystając z wymienionych wyżej wskazówek. Swoją odpowiedź wysyłają nauczycielowi mejlem, wyjaśniając, jak doszli do swojej odpowiedzi, a także podając wszystko, czego mogli się dowiedzieć o zdjęciu.

Rada: zdjęcie to, wraz z dotyczącą go informacją, powinno być łatwe do znalezienia w sieci.

Zajęcia 2

Niewielka zmiana... całkiem inny sens! (50 minut)

Krok 1 – (5 minut)

Przed rozpoczęciem podsumuj wszystkie nagrania wykonane podczas poprzednich zajęć i odpowiedz na wszystkie wciąż otwarte pytania.

Krok 2 – (20 minut)

To samo... ale inaczej!

Wybierz z góry zdjęcie, które będzie przedmiotem zajęć. Połowa klasy otrzymuje zdjęcie z nagłówkiem lub podpisem, którego autorem jest nauczyciel. Druga połowa klasy otrzymuje dokładnie to samo zdjęcie, ale zaopatrzone w inny nagłówek lub podpis.

Każdy z uczniów ma opisać otrzymane zdjęcie (nic nie mówiąc o nagłówku lub podpisie), opowiadając, co o nim myśli, jakie sprawia wrażenie. Uczniowie zapisują się na <http://vocaroo.com/> w języku angielskim lub innym języku, którego się uczą. Następnie obie części podzielonej na połowy klasy wysłuchują nagrań przeciwnej połowy.

Krok 3 – (25 minut)

Ocenianie

Przeprowadź dyskusję na temat: jak to możliwe, by to samo zdjęcie wywoływało tak różne opinie.

Wyjaśnij, że nagłówek (podpis) może prowadzić do odmiennej interpretacji. Jest to kolejny sposób na modyfikację znaczenia zdjęcia – poprzez zmianę kontekstu.

W zakończeniu wyjaśnij, że aby lepiej dobrać potrzebne zdjęcie i upewnić się, że można mu zaufać, należy koniecznie znaleźć źródło, datę i inne informacje na jego temat.

Praca domowa: Możemy sprawić, że zdjęcie będzie mówić, co tylko chcemy

Przełącz klasie zdjęcie. Pracując w grupach, uczniowie tworzą jego nagłówek (podpis), który mógłby być wiarygodny. Mogą zmieniać kontekst prezentacji zdjęcia – wyobrazić datę, miejsce itd. Uczniowie mogą wykonać to zadanie w języku angielskim lub innym, po czym powinni umieścić wyniki swojej pracy w szkolnej przestrzeni roboczej. Następnie, korzystając z serwisu <https://titanpad.com/>, klasa pracuje wspólnie, aby wyjaśnić, jak to możliwe, że istnieją tak różne interpretacje tego samego zdjęcia i do jakich problemów może to prowadzić.

Opcjonalne uzupełnienia

Uczniowie raz jeszcze odpowiadają na pytania z kwestionariusza, na który odpowiadali podczas wstępu do zajęć na <http://www.socrative.com> (wymagana rejestracja). Mogą przy tym używać narzędzi, które poznali w klasie na tych i innych zajęciach. Uczniowie mogą porównywać wyniki i omawiać poczynione postępy. Nad którą częścią zajęć powinni jeszcze popracować?

Nazwa skrócona zajęć	Na zakupy!
Autor	Jesús Melgar Tito, Hiszpania
Temat	Gdy działasz w sieci
Kompetencje	Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne
Poziom trudności	<input checked="" type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	13-15 lat
Czas trwania	Seria dwóch zajęć
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> Dostarczenie uczniom podstawowych informacji na temat handlu elektronicznego (e-handlu). Zachęcenie uczniów do zastanowienia się, jakie są zalety i wady zakupów online. Porównanie zakupów online i zakupów tradycyjnych.
Wstęp	Jak myślicie, kim był pierwszy e-klient? Kimś mającym umiejętności techniczne? Jakiś informatyk? Będziecie zaskoczeni: pozwólcie, że przedstawię wam panią Jane Snowball, która w maju 1984 roku wykorzystwała swój telewizor do zrobienia pierwszych w dziejach zakupów online. Jej zamówienie dotyczyło jedynie masła, płatków zbożowych i jajek z pobliskiego supermarketu.
Narzędzia	Komputer podłączony do internetu, projektor, tablica z kartkami do przerzucania.
Przebieg	
Zajęcia 1	Postać
Krok 1 – (5 minut)	<p>Poszukaj informacji na temat profilu dzisiejszych e-kupujących (wiek, płeć, upodobania itd.). Czy pani Snowball pasuje do tego profilu?</p> <p>Handel elektroniczny w liczbach</p>  <p>The infographic provides a comprehensive overview of e-commerce in Europe for 2013. It features a map of Europe with regional data: West (€177.7 bn, +12.4%), Central (€93.3 bn, +22.7%), South (€40.8 bn, +18.9%), North (€31.9 bn, +12.7%), and East (€19.8 bn, +47.8%). Key statistics include: 816 million people live in Europe, 565 million use the internet, and 264 million are e-shoppers. Total e-commerce turnover in Europe is €363.1 bn (16.3% of GDP), with EU28 at €317.9 bn (14.7%). Average spending per e-shopper is €1,376. There are 2.28 million e-households. The top 5 mature e-commerce countries are UK (€107,857), Germany (€85,400), France (€51,100), Austria (€10,970), and Netherlands (€10,583). Top emerging countries include Russia (€15,500), Spain (€14,414), Italy (€11,268), and Poland (€5,225). Other notable facts: 645,000+ e-commerce businesses, 3.7 billion+ parcels annually, 46% of services and 54% of goods are e-commerce, and 443 million social media users.</p>
	<p>Źródło: Ecommerce Europe http://www.ecommerce-europe.eu/home</p>

Krok 2 – (20 minut)

(Praca w grupach) Przeanalizuj informacje podane na znajdującej się powyżej infografice.

Zwróć uwagę na liczbę europejskich e-kupujących. Jaki odsetek mieszkańców kupuje online? Czy podobny odsetek występuje wśród Twoich krewnych czy znajomych?

Poproś uczniów o zebranie informacji dotyczącej ich kolegów i koleżanek i podanie odpowiedzi na następujące pytania:

- Jaki jest odsetek e-kupujących w waszej klasie?
- Przyjrzyj się średniej wartości wydatków e-kupujących. Jak sądzisz, czy średnia wartość wydatków e-kupujących w waszej klasie jest podobna?

Pomiędzy zachodem i innymi obszarami Europy występuje duża różnica. Co może być jej przyczyną?

Krok 3 – (20 minut)

Nie zawsze tak było. Poszukaj informacji i utwórz wykres, na którym znajdzie się liczba mieszkańców, liczba osób korzystających z internetu i odsetek e-kupujących w ciągu ostatnich pięciu lat. Czy każdego roku miał miejsce proporcjonalny wzrost liczby kupujących? Postaraj się przewidzieć, co stanie się w ciągu następnych pięciu lat.

Na ilustracji podano liczbę zatrudnionych, których miejsca pracy związane są z handlem elektronicznym (e-handlem). Co o tym sądzisz? Czy wzrost handlu elektronicznego wywiera wpływ na tradycyjne sklepy?

Zajęcia 2**Zakupy tradycyjne a zakupy internetowe****Krok 1 – (10 minut)**

Porównaj zakupy online i zakupy tradycyjne.

Czy zdarzyło Ci się kupić coś online? Dlaczego Twój wybór padł na zakup online, a nie na tradycyjny sklep w Twoim mieście?

A jeśli chodzi o nasze prawa – czy mamy te same prawa, kupując online, co kupując w sklepie tradycyjnym? Rozważ sklep znajdujący się w pobliżu Twojego domu. W jaki sposób mógłby on sprzedawać swoje towary online?

Krok 2 – (10 minut)

Uzupełnij następującą tabelkę zalet i wad zakupów online.

Zalety	Wady
1. Kupno czegoś typowego w innym miejscu.	1. Nie wiem, czy odzież będzie na mnie dobrze pasować.

Co kupujemy?

Do najbardziej dziwacznych rzeczy sprzedawanych i kupowanych online można zaliczyć kupno kanapki z wizerunkiem twarzy Matki Boskiej za 28 tys. dolarów i kupno używanej gumy do żucia należącej do Britney Spears za 14 tys. dolarów. Był też przypadek, gdy ponad 24 tys. osób licytowało trwałe zamieszczenie swojej reklamy na ciele kobiety; zwycięzca – goldenplace.com – zapłacił 37 375 dolarów za wytatuowanie swojego logo na czole Kari Smith.

<p>Krok 3 – (10 minut)</p>	<p>Czy zdarzyło Ci się kiedykolwiek podjąć próbę sprzedaży swoich starych, nieużywanych już, gier wideo? Czy każdy może sprzedawać online, czy też uważasz, że konieczne jest do tego założenie firmy? Jak myślisz, jaki produkt najlepiej sprzedaje się online?</p> <p>Przedyskutuj ze swoimi partnerami, czy wszystko może być sprzedawane online, czy też istnieją na to pewne ograniczenia. Jeśli istnieją ograniczenia, to czego dotyczą i kto o nich powinien decydować?</p>
<p>Krok 4 – (10 minut)</p>	<p>Kupując online można korzystać z różnych sposobów metod płatności – od wysyłki za pobraniem do opłacenia zamówienia za pomocą karty kredytowej czy przelewu z rachunku bankowego. Zasięgnij informacji na temat systemów obsługi płatności (PayPal, Google Wallet, PayU itp.) Czym są takie systemy i jakie są zalety ich używania?</p> <p>Oprócz tych sposobów płatności istnieje jeszcze szereg aplikacji dla tableatów i smartfonów, które umożliwiają bezpieczne zakupy online. Odszukaj kilka takich aplikacji. Czy możliwy byłby świat bez gotówki?</p>
<p>Krok 5 – (5 minut)</p>	<p>Wyobraź sobie, że ktoś z Twoich kolegów lub koleżanek robi zakupy online, kupując w ten sposób absolutnie wszystko, w tym aplikacje, muzykę do pobrania i programy komputerowe.</p> <p>Na podstawie poprzednich zajęć, jakimi myślami na temat zakupów online masz ochotę się z nim/nią podzielić? O czym, według Ciebie, warto mu/jej powiedzieć, żeby pomyśleć przed kupowaniem? Albo jeszcze lepiej, dlaczego możesz powiedzieć, że warto spytać się rodziców przed kupowaniem czegokolwiek?</p>

Nazwa skrócona zajęć	Ucząc się matematyki
Autor	Irina Vasilescu, Rumunia
Temat	Gdy działasz w sieci
Kompetencje	Kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne
Poziom trudności	<input checked="" type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	13-14 lat
Czas trwania	40 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Demonstracja tego, że w internecie matematyka może być przydatna na wiele sposobów. • Zachęcenie uczniów do zespołowej współpracy (współdziałania). • Umożliwienie uczniom poznania zalet i wad korzystania z internetu podczas zajęć z matematyki. • Demonstracja, jak konstruować mocne hasła, używając matematyki.
Wstęp	<p>Dla nauczycieli: Zajęcia skupią się na sposobach odpowiedzialnego korzystania z internetu na lekcjach matematyki i podczas prac na projektami czy pracami domowymi z matematyki.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zostanie omówionych szereg narzędzi, których można w tym celu użyć: <ul style="list-style-type: none"> » Jak skonstruować silne hasło; jak korzystać z gier oraz blogów/wiki, ucząc się matematyki, » Jak korzystać z grup na Facebooku we współpracy zespołowej – z podkreśleniem zalet i zagrożeń. • Uczniów prosi się o zinterpretowanie danych i wykonanie wykresu, porównanie narzędzi, wykonanie paru prostych zadań związanych z wykresami prawdopodobieństwa i/lub funkcji, przeprowadzenie i statystyczną interpretację ankiety. Celem jest budowa umiejętności matematycznych, logicznego rozumowania i rozwiązywania problemów przy jednoczesnym uczeniu się bezpiecznego korzystania z internetu. <p>Dla uczniów: Zajęcia z matematyki mogą być znacznie przyjemniejsze, gdy odbywają się w warunkach współpracy i współdziałania, a internet oferuje wiele dobrych narzędzi. Jednakże współdziałanie wymaga znalezienia bezpiecznych i wydajnych sposobów współpracy i komunikacji. Podczas tych zajęć postaramy się omówić niektóre z nich.</p>
Narzędzia	Komputer podłączony do internetu, projektor, tablica z kartkami do przegrzucania

Przebieg	
Rozgrzewka dla uczniów – (2 minuty)	Przyjrzyj się wykresowi na stronie http://goo.gl/bcVT8r . Oszacuj, ilu jest dziś użytkowników internetu.
Krok 1 – (5 minut)	<p>Narzędzia internetowe na zajęciach z matematyki</p> <p>Pytania dla uczniów:</p> <p>1. Jak uważasz, które z wymienionych narzędzi mogą być przydatne na zajęciach z matematyki (tak/nie)?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blogi • Wiki • Gry • Twitter • Poczta elektroniczna • Facebook • Czaty lub podobne aplikacje • Wyszukiwarki • Dysk Google <p>2. Czy potrafisz wymyślić, jakie są zalety korzystania z tych narzędzi na zajęciach z matematyki w porównaniu z kontaktami bezpośrednimi? Na przykład, nieśmiało uczniowi może łatwiej przychodzić wyrażanie swoich opinii przez internet niż w klasie.</p> <p>3. Które z wymienionych cech mogą stanowić zalety (Z) / wady (W) korzystania z internetu podczas zajęć z matematyki?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Natychmiastowy dostęp do informacji • Komunikacja na dużą odległość • Otrzymywanie wirusów/spamu • Fałszywe profile użytkowników • Ogromna ilość zasobów edukacyjnych • Łatwiejsza komunikacja z nauczycielem • Reklamy • Tłumacze internetowe • Wiele czasu spędzanego w pomieszczeniu • Samodzielne zarządzanie swoim czasem • Większa widoczność • Zrozumienie przekazu/treści <p>4. Policz, ile cech zostało uznanych za zalety a ile za wady i oblicz stosunek Z/W. Czy jest on większy czy mniejszy od 1? Jak można to zinterpretować?</p>

Krok 2 – (5 minut)

Jak skonstruować silne hasło

Wiele dostępnych online narzędzi wymaga rejestracji. Bardzo często zdarza się nam podawać nowe hasła, ale czy poświęcamy temu zajęciu dość namysłu?

Mocne hasło powinno:

- Mieć co najmniej osiem znaków długości.
- Nie zawierać Twojego prawdziwego imienia czy nazwiska.
- Nie zawierać całego słowa.
- Istotnie różnić się od innych Twoich haseł.
- Zawierać co najmniej jedną wielką literę, jedną małą literę, jedną cyfrę i jeden symbol (znak specjalny) z klawiatury.

Na przykład: weź słowo i podstaw część ze składających się na nie liter, używając przypominających je cyfr lub symboli, np. „p1@n!n0” (z „piano”)

Sprawdź na <https://howsecureismypassword.net/>, jak mocne jest skonstruowane przez Ciebie hasło. Ostrzeż uczniów, by nie testowali tak swoich prawdziwych haseł ze względu na ograniczenia narzędzi służących do sprawdzania mocy haseł (potencjalne zagrożenie wykradzeniem hasła, nieprzejrzyste algorytmy oceniające itd.)

Pytania:

1. Ile różnych haseł możesz skonstruować z tych samych ośmiu znaków?
2. Jeśli dwóch uczniów użyje tych samych ośmiu znaków, jakie jest prawdopodobieństwo, że mają to samo hasło?

Poproś uczniów, aby obejrzeni infografikę (<http://goo.gl/fgblHH>) o tworzeniu nowych haseł i zastanowili się nad nowymi dla nich wskazówkami. Uczniowie mogą też wykorzystać do konstruowania mocnych haseł system obliczeniowy Wolfram Alpha (www.wolframalpha.com/), używając sposobu wskazanego w artykule (<http://goo.gl/Ak08cK>), jak mocne jest skonstruowane przez Ciebie hasło. Ostrzeż uczniów, by nie testowali tak swoich prawdziwych haseł ze względu na ograniczenia narzędzi służących do sprawdzania mocy haseł (potencjalne zagrożenie wykradzeniem hasła, nieprzejrzyste algorytmy oceniające itd.)

Krok 3 – (8 minut)

Gry w matematyce

Omów najważniejsze korzyści, jakie z gier (szczególnie logicznych i strategicznych w rodzaju Minecrafta) mogą odnieść uczący się matematyki. Propozycje:

- Użytkownicy rozwijają umiejętności rozwiązywania problemów i rozumowania, reagowania i myślenia strategicznego;
- Uzyskują wyraźną ilustrację czynionych postępów;
- Uczą się podejmowania ryzyka, większego angażowania się itd.

Omów również zagrożenia wynikające z grania w gry komputerowe: uzależnienie, agresywność, fałszywe tożsamości, ordynarne słownictwo, cyberprzemoc, marnowanie czasu, życie w odmiennej rzeczywistości, problemy ze wzrokiem itd.

Pytania dla uczniów:

1. Przyjrzyj się infografice <http://goo.gl/gPnjuQ> o grywalizacji w e-Learningu i utwórz wykres słupkowy na podstawie następującego akapitu: „Uczący się przypominają sobie zaledwie 10 procent tego, co czytali i 20 procent tego, co słyszeli. Jeśli ustnej prezentacji towarzyszą ilustracje i/lub wykresy, to odsetek ten rośnie do 30 procent, a jeśli obserwują kogoś objaśniającego wykonywane przez siebie czynności – do 50 procent. Uczący się zapamiętują jednak 90 procent, jeśli wykonują pracę sami, choćby tylko w postaci symulacji.”
2. Czy uważasz, że gry komputerowe rozgrywane przez wielu graczy online (gry MMO lub MO) również stwarzają zagrożenia? Jeśli tak, podaj jakieś przykłady.
3. Jakie jest Twoje najgorsze doświadczenie spowodowane niebezpiecznym zachowaniem podczas grania online? Co można było z Twojej strony zrobić, by tego uniknąć?
4. Co zrobisz, jeśli partner z gry online prosi Cię o spotkanie w realu lub domaga się od Ciebie danych osobowych?

Krok 4 – (10 minut)

Blogi/wiki na zajęciach z matematyki

Poproś uczniów o uszeregowanie przydatności następujących zastosowań blogów podczas zajęć z matematyki, od 1 (całkowicie nieprzydatne) do 10 (najbardziej przydatne):

- Wyjaśnianie pojęć / glosariusz
- Zamieszczanie notatek z zajęć
- Zamieszczanie prezentacji programu PowerPoint i innych zasobów używanych w klasie
- Ogłoszenia
- Ćwiczenie rozwiązywania problemów
- Praca zespołowa / praca nad projektem prowadzona wspólnie z kolegami i koleżankami z własnej klasy lub z klasy z innej szkoły
- Studia przypadku
- Realne zastosowania matematyki
- „Problem tygodnia”
- Materiał do powtórki przed sprawdzianem

Kilka zasad korzystania z blogów:

1. Nigdy nie zamieszczaj w swoim blogu zdjęć i danych osobowych, nawet na stronie profilu.
2. Nigdy nie zapominaj o prawach autorskich.
3. Pamiętaj, że Twoje posty są publiczne, widoczne dla nauczycieli i rodziców i mogą być udostępniane w swoich blogach przez inne osoby.
4. Wybierz takie ustawienia, które będą wymagać od Ciebie zatwierdzania komentarzy pod swoimi postami (moderacji) zanim zostaną one wyświetlone (opublikowane).
5. Myśl zanim coś napiszesz - czy to w postaci posta na własnym blogu, czy komentarza na cudzym!
6. Dowiedz się, jak zgłaszać i blokować (banować) niechcianych użytkowników.
7. Nigdy nie udostępniaj loginu i hasła do swojego konta.
8. Jeśli zapraszasz do prowadzenia swojego bloga współpracowników, ogranicz ich uprawnienia do niezbędnych dla przewidywanej roli.

Krok 5 – (10 minu

9. Komentując, odpowiadając na pytania i uczestnicząc w polemikach zachowuj uprzejmość, tak jak na zajęciach w klasie. Przestrzegaj zasady, że udzielane przez Ciebie odpowiedzi i komentarze powinny być przydatne, uzasadnione i uczciwe.

10. Jeśli zobaczysz na swoim ekranie cokolwiek, czego tam być nie powinno, powiedz o tym natychmiast swojemu nauczycielowi lub rodzicom.

Ćwiczenie: Niech uczniowie, pracując w parach, wynajdą więcej zasad i zapiszą je na tablicy z kartkami do przerzucania. Następnie niech wybiorą 10 najbardziej przydatnych zasad i stworzą „Dekalog blogera”.

Facebook i zajęcia z matematyki

Ćwiczenie: Przyjmijmy, że z danych statystycznych wynika następujący rozkład wieku użytkowników Facebooka. Utwórz diagram kołowy, aby go zilustrować.

Przedział wieku	Odsetek
13-17	14,8 %
18-24	32,3 %
25-34	26,6 %
35-44	13,2 %
44-54	7,2 %
55-64	3,5 %
64+	2,4 %

Pytania dla uczniów:

1. Jak często sprawdzasz swoje Aktualności z Facebooka?
2. Do czego używasz Facebooka? Propozycje: czatowania, zamieszczania zdjęć, pozostawiania w kontakcie z przyjaciółmi, informowania o ważnych wydarzeniach z mojego życia, wysyłania zdjęć, grania itd.
3. Podaj pięć informacji o sobie, które nie powinny znaleźć się w Twoim profilu.
4. Czy kiedykolwiek zdarzyło Ci się używać Facebooka w ramach zajęć szkolnych?
5. Czy uważasz, że mógłby on być używany w tym celu? W jaki sposób?
6. Wybierz z poniższej listy trzy najlepsze sposoby, w jakie można by używać Facebooka na zajęciach z matematyki:
 - Grupa dla klasy do dzielenia się informacjami i rozdzielania zadań
 - Planowanie wydarzeń
 - Praca w grupach
 - Zamieszczanie notatek dla uczniów, którzy opuścili zajęcia
 - Udostępnianie zasobów multimedialnych
 - Wciąganie nieśmiałył uczniów
 - Przypomnienia, ogłoszenia, anonse, zbliżających się terminów
 - Korzystanie z aplikacji edukacyjnych
 - Pomaganie uczniom w nawiązywaniu lepszych kontaktów ze sobą nawzajem
 - Współpraca i współdziałanie z innymi szkołami
 - Przeprowadzanie ankiet i głosowań

Czy znasz jakieś strony na Facebooku, które wiążą się z matematyką?

Niech uczniowie, pracując w czteroosobowych grupach, stworzą pięć reguł dotyczących netykiety i bezpieczeństwa dla matematycznej grupy na Facebooku. Mogą oni znaleźć przykłady na stronie <http://goo.gl/JHqYiA> czy sprawdzić lokalne wytyczne dla mediów społecznościowych w szkołach (poproś o unikanie metody kopiuj-wklej), a także przeprowadzić szybki rekonesans na stronie internetowej swojej szkoły, aby dowiedzieć się, czy istnieją szkolne zasady dotyczące mediów społecznościowych i dopuszczalnego użytku.

Opcjonalne uzupełnienia

Uzupełnienie 1: Utwórz Formularz Google dotyczący jednego z narzędzi internetowych wspomnianych podczas tych zajęć – najlepszych sposobach jego wykorzystania na zajęciach z matematyki, zaletach, zagrożeniach itp. Wyślij ten formularz do kolegów i koleżanek z klasy, prosząc ich o udzielenie odpowiedzi.

Następnie udostępniij zebrane dane i wykonaj ich interpretację statystyczną.

Uzupełnienie 2: Zagraj w grę The Big Brain <http://vsav.webducation.info/> (wymagana rejestracja).

Linki

http://stats.areppim.com/stats/stats_internetxfcstx2010.htm

<http://bit.ly/1CtKGQW>

<http://bit.ly/1xaFlg0>

<http://www.wolframalpha.com/>

<http://bit.ly/1wBuxFO>

<http://elearninginfographics.com/gamification-in-elearning-infographic/>

<http://www.edudemic.com/social-media/>

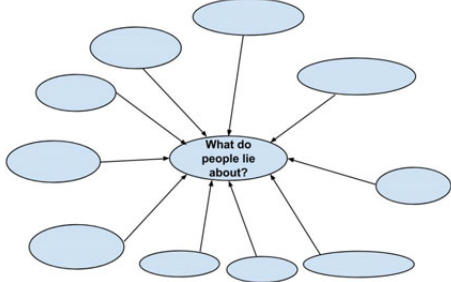
<http://vsav.webducation.info/> (wymagana rejestracja)

Nazwa skrócona zajęć	Właściwe zachowanie
Autor	Drew Buddie, Wielka Brytania
Temat	Moje prawa i obowiązki a działanie w sieci
Kompetencje	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne / Krytyczne myślenie
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input type="checkbox"/> Średnio trudne <input checked="" type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	14–15 lat
Czas trwania	45–60 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Analiza pojęć prawa człowieka, wolność słowa, cenzura i autocenzura. • Wywołanie u uczniów refleksji nad swoją własną aktywnością w internecie. • Ćwiczenie technik prowadzenia wywiadu.
Wstęp	Ponieważ internet umożliwia nam publikację treści dla odbiorców z całego świata, musimy poznać znaczenie słowa autocenzura i porównać je do znaczenia częściej spotykanego słowa cenzura.
Narzędzia	Internet, glogster.com, urządzenie rejestrujące oraz oprogramowanie do edycji dźwięku, Karta praw podstawowych UE, publikacja „Internet, jakiego chcemy!”
Przebieg	
Krok 1 – (10 minut)	<p>Dyskusja ogólnoklasowa: Co oznacza pojęcie cenzura – czy potrafisz wskazać, jakie rzeczy uważasz za ocenzurowane w życiu codziennym? Wspólnie z uczniami, napisz listę powodów dlaczego te rzeczy są cenzurowane. Czy kraj, w którym mieszkasz ma znaczenie dla twojej listy rzeczy cenzurowanych?</p> <p>Poproś uczniów, by zajrzeli do Karty praw podstawowych UE i wskazali wszystkie artykuły, na które wpływa cenzura. Omów ich odpowiedzi przed całą klasą lub w grupach.</p>
Krok 2 – (10 minut)	<p>Wywołaj wśród uczniów następującą dyskusję:</p> <p>Przyjrzywszy się cenzurze na większą skalę, przejdźmy teraz do autocenzury. Czym różnią się te dwa pojęcia?</p> <p>Dlaczego ktoś miałby cenzurować sam siebie?</p> <p>W przypadku jakiego rodzaju rzeczy uważasz autocenzurę za właściwe postępowanie?</p> <p>Czy robi różnicę, do jakich odbiorców skierowana jest wypowiedź?</p> <p>Jeśli piszesz treści, które mają pojawić się w internecie, dlaczego odgrywa rolę, czy wśród ich odbiorców są twoi znajomi? A jeśli odbiorcami są ludzie, których nie znasz?</p> <p>Wydrukuj podrozdział 1.3 publikacji „Internet, jakiego chcemy!” Poproś uczniów o wykonanie ćwiczeń z tego podrozdziału, używając czerwonego długopisu.</p>

Krok 3 – (10 minut)	Poproś uczniów o omówienie z partnerem swoich odpowiedzi. Czy uzasadnienia odpowiedzi się różnią? Jeśli tak, niech dopiszą na swoich kartkach wszelkie nowe argumenty, używając niebieskiego długopisu.
Krok 4 – (15 minut)	Korzystając z dyktafonu zapisz (jeśli dysponujesz tylko jednym urządzeniem, jeśli uczniowie potrafią wykorzystać funkcję dyktafonu w swoich smartfonach – poproś o to uczniów) krótkie wywiady przeprowadzany w parach z dowolnym rówieśnikiem, mające wyjaśnić jedną z rozpatrywanych przez uczniów historii związaną z nadużyciem Twittera.
Krok 5 – (15 minut)	Uczniowie odtwarzają sobie nawzajem wywiady.
Opcjonalne uzupełnienia	Niech uczniowie zajrzą do regulaminu dowolnego używanego przez nich serwisu. Jaki jest cel istnienia regulaminów (czy też innych podobnych dokumentów)? Co oznacza pojęcie własność intelektualna?
Linki	Uwaga! Wszystkie aplikacje internetowe wykorzystywane podczas tych zajęć są bezpłatne i nie wymagają od użytkownika rejestracji w serwisie, aby ich użyć.

Nazwa skrócona zajęć	Moja (prawdziwa) tożsamość
Autor	Martina Kupilková, Czechy
Temat	Kształtuj swoją tożsamość
Kompetencje	Inicjatywność i przedsiębiorczość / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	13-15 lat
Czas trwania	Seria trzech zajęć po 40 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Nauka własnej tożsamości. • Przypomnienie uczniom o tworzeniu tożsamości zgodnych z prawdą. • Porównanie tożsamości internetowych i tożsamości rzeczywistych.
Wstęp	<ul style="list-style-type: none"> • Rozpocznij od zadania następujących kluczowych pytań: Tożsamość... Co to takiego? Czy jest dla nas ważna? • Tożsamość rzeczywista a tożsamość internetowa. To samo, czy co innego? • Czy kłamiesz w internecie? • O czym kłamiesz? • Moje cechy osobowe i mój profil. • Jaką osobą jestem (w internecie)? • Jaką osobą jestem (w realu)? • A kim chcę być? • Cechy osobowe – prawdziwe czy fałszywe.
Narzędzia	Pracownia komputerowa lub komputery w klasie.
Zajęcia 1	Tożsamość – Co to takiego? Czy jest dla nas ważna?
Krok 1 – (15 minut)	<p>Uczniowie pracują w małych grupach, każda grupa tworzy swoją własną chmurę słów, korzystając z www.wordle.net, http://www.tagcrowd.com, http://www.worditout.com/, i http://www.wordfoto.com/.</p> <p>Rozpocznij dyskusję, zadając uczniom pytanie: Jakie słowa przychodzą wam na myśl, gdy słyszycie termin „tożsamość”?</p> <p>Grupy uczniów przygotowują krótkie ustne prezentacje, pokazując, w jaki sposób zdecydowali się rozwiązać to zadanie. Celem prezentacji jest rozpoczęcie dyskusji wśród uczniów na temat różnych możliwości. Ważne jest, by uczniowie mogli pokazywać swoje chmury słów przed całą klasą i omawiać swoje rozwiązania. Uczniowie mówią o słowach ze swoich chmur. Następnie dyskutują, dlaczego w tej chmurze powinny się znaleźć inne słowa. Których słów brakuje i mogłyby się tam znaleźć?</p> <p>Czy nasza własna tożsamość jest dla nas ważna? Dlaczego tak? Dlaczego nie?</p>

<p>Krok 2 – (15 minut)</p>	<p>Uczniów dzieli się na dwie grupy. Obie grupy otrzymują podobne zadanie. Pierwsza grupa przygotowuje swoje pomysły na temat, dlaczego nasza tożsamość jest dla nas ważna i dlaczego powinna być trwała. Druga grupa będzie się temu przeciwstawiać. Oni również będą przyglądać się tożsamości, ale odpowiadać na pytania: Dlaczego dobrze jest zmienić naszą tożsamość? Kiedy dobrze jest zmienić naszą tożsamość? Czy zawsze potrafimy odróżnić prawdziwą tożsamość od fałszywej? Dlaczego? I kiedy? Następnie obie grupy dyskutują o swoich pomysłach.</p>
<p>Krok 3 – (10 minut)</p>	<p>Uczniowie wykonują zadanie powiązane z ich własną tożsamością. Tożsamość jest zdefiniowana przez długą listę cech. Uczniów prosi się o podanie kilku spośród aspektów, które kształtują ich tożsamość w świecie rzeczywistym. Muszą rozważyć cechy, które ich odróżniają od innych, swoje zainteresowanie, aspiracje itp.</p>
<p>Zajęcia 2 Tożsamość rzeczywista a tożsamość internetowa. To samo, czy co innego?</p>	
<p>Krok 1 – (20 minut)</p>	<p>Uczniowie kształtują swoją tożsamość internetową poprzez swoją obecność i aktywność w internecie. Ich tożsamości są kształtowane za pomocą kilku różnych elementów. Poproś uczniów, by zaproponowali kilka z tych aspektów (zdjęcia, ksywkę, status itp.)</p> <p>Niemniej informacje, które inni ludzie mogą o nich znaleźć w internecie mogą ich ukazywać w opaczny sposób. Powodem tego może być ich zdjęcie w profilu, status, opinia itp. Czy naprawdę tak się dzieje? Czy liczy się pierwsze wrażenie? Dlaczego tak? Dlaczego nie?</p>
<p>Krok 2 – (20 minut)</p>	<p>Uczniów dzieli się na małe grupy i każda grupa otrzymuje wizerunek ukazujący inny typ osoby:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mężczyzna w garniturze 2. Młoda dziewczyna w sukience, z plecakiem i książkami w rękach. 3. Chłopiec w okularach i czapce 4. Mężczyzna z dreadami <p>Uczniowie proszeni są o dopasowanie otrzymanego wizerunku osoby do odpowiedniego profilu lub profili (tzn. o przypisanie tej osobie cech), a następnie o krótki pisemny opis tej osoby, który przedstawiają ustnie.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. odpowiedzialna b. bystra c. wolna d. przyzwoita e. przyjazna f. skromna g. sumienna h. pewna siebie i. pracowita j. poważna <p>Dyskusja: Czy pierwsze wrażenie jest trafne? Jakie wrażenia wywołują te wizerunki? Czy szczegóły są ważne?</p>

Zajęcia 3	Gdy spotykają się prawda z fałszem...
<p>Krok 1 – (15 minut)</p>	<p>Uczniowie mogą pracować indywidualnie lub w grupach. Na czym polega „fałszowanie tożsamości”? Gdzie nakreślić granicę pomiędzy świadomym kształtowaniem mojej tożsamości a fałszowaniem tożsamości? Uczniowie zapisują swoje poglądy w dokumencie Google. Kluczowe pytania: Czy kłamiesz w internecie? O czym ludzie kłamią?</p> <p>http://goo.gl/p9tBGV</p> 
<p>Krok 2 – (15 minut)</p>	<p>Prawda czy nieprawda</p> <p>Uczniowie mogą pracować indywidualnie nad skonstruowaniem własnego awatara w http://www.voki.com/create.php, darmowym narzędziu edukacyjnym do tworzenia spersonalizowanych mówiących postaci. Osiąga się wyższą skuteczność, angażując uczniów za pomocą interaktywnych zajęć, wprowadzając, dla poprawy kompetencji językowych, technologie w zabawny sposób i dbając o ciekawe projekty na prace domowe.</p> <p>Uczniowie konstruują samodzielnie awatary. Mogą oni tworzyć awatary mówiące prawdę, kłamiące lub takie, które robią po trochu i jedno i drugie. Postaw pytanie dla innych uczniów: Który awatar jest kłamcą?</p>
<p>Krok 3 – (10 minut)</p>	<p>Moje cechy osobowe i mój profil</p> <p>Uczniowie tworzą swój własny profil. Zapisują odpowiedzi na poniższe pytania, wyróżniając różnymi kolorami odpowiedzi, których udzielają wszystkim, tylko przyjaciołom i tylko rodzicom (wszystkim – na zielono, przyjaciołom – na żółto, rodzicom – na czerwono).</p> <p>Jak się nazywasz? Ile masz lat? Gdzie mieszkasz? Do jakiej szkoły chodzisz? Kto jest twoim najlepszym przyjacielem? Jakie masz hobby? Jaki masz numer telefonu? Jakiego masz mejla? Jakie masz marzenia?</p> <p>Kluczowe pytanie: Czy mogę ukryć coś ważnego na temat mojej tożsamości od rodziców czy przyjaciół?</p>
<p>Opcjonalne uzupełnienia</p>	<p>Refleksje</p> <p>Przejdź do arkusza roboczego 4.1 „Gdzie szukać prawdy?”</p>



Nazwa skrócona zajęć	Czy nasza tożsamość jest mnoga?
Autor	Adam Stępiński, Polska
Temat	Kształtuj swoją tożsamość
Kompetencje	Inicjatywa i przedsiębiorczość / Komunikacja w języku ojczystym / Kompetencje cyfrowe
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	13-15 lat
Czas trwania	2 lekcje po 45–60 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Pomóc uczniom zdać sobie sprawę, że tożsamość i tożsamość internetowa to złożone zagadnienia, mające liczne konsekwencje w życiu zawodowym i osobistym. • Rozwinąć u uczniów globalne spojrzenie i zrozumienie interakcji pomiędzy poszczególnymi osobami i większymi społecznościami, zarówno w świecie rzeczywistym, jak i w internecie. • Rozwinąć umiejętności przywódcze uczniów (zdolność do pobudzania i kierowania działaniami zespołowymi) • Kultywować wartości etycznego zachowania, odpowiedzialności, empatii i szacunku dla innych. • Rozwinąć wyższe umiejętności poznawcze ucznia: kreatywność, myślenie krytyczne, zdolności analityczne, myślenie niezależne oraz umiejętność uczenia się.
Wstęp	<p>Nauczyciele, zanim zabiorą się do przeprowadzenia tych lekcji, będą musieli poznać dwa narzędzia internetowe (zob. pozycję Narzędzia).</p> <p>Nauczyciele będą również musieli przedstawić te narzędzia uczniom, poddając pod grupową dyskusję dwa pytania, dając uczniom linki do zadań i wspólnie dochodząc do pewnych idei. Zadanie z wykorzystaniem AnswerGarden nauczyciele mogą rozpoczynać od pytania: „Z czym się wam kojarzy... ? Jakie słowa przychodzą wam wtedy na myśl?”, a zadanie z wykorzystaniem Tricider – od pytania: „Jakie są wady i zalety ... ?”.</p>
Narzędzia	<ul style="list-style-type: none"> • AnswerGarden (http://answergarden.ch/ i krótki przewodnik http://goo.gl/fBYKoz), • Tricider (filmowy wstęp do Tricider http://goo.gl/BpV5mT) • (Rejestracja nie jest wymagana. Przed odtwarzaniem należy sprawdzić dostępność YouTube w swoim kraju.)
Przebieg	

Lekcja 1

Krok 1 – (5 minut)

Zadanie polega na grupowej analizie prowadzonej na <http://answergarden.ch> (rejestracja nie jest wymagana)

Uczniów prosi się o udzielenie odpowiedzi na następujące pytanie: Jakie słowa przychodzą wam na myśl, gdy słyszycie termin „tożsamość”? Można je zadać w charakterze pracy domowej lub zrobić 2–3 minutową burzę mózgów na komputerach czy tabletach. Im częściej pewne słowo pojawia się w odpowiedziach uczniów, tym większe staje się ono w serwisie AnswerGarden.

Niech uczniowie skomentują ostateczne wyniki. Nauczyciele mogą dodać (jeśli nie pojawiły się one w odpowiedziach uczniów) następujące rodzaje tożsamości: etniczną, religijną, językową, narodową, regionalną, genderową, klasy społecznej, płciową, pokoleniową.

Krok 2 – (20 minut)

Podzielić uczniów na cztery grupy i przekazać każdemu z zespołów obrazek przedstawiający ich postać (rzymski rolnik, średniowieczny filozof, współczesny nastolatek z afrykańskiego plemienia, współczesny europejski/amerykański nastolatek).



Źródło: Unknown – „Relief in the city of Trier”

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Harvester.jpg> (Public Domain)



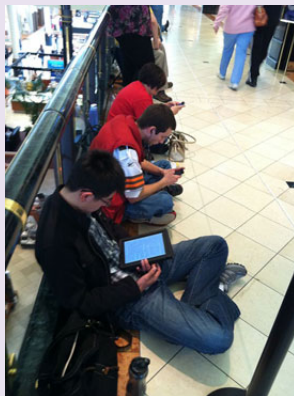
Źródło: „Saint Thomas Aquinas“ by Carlo Crivelli, 15th Century

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:St-thomas-aquinas.jpg> (Public Domain)



Źródło: „Fulani woman from Niger“ by Steve Evans, licensed under CC BY 2.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>)

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Fulani_Woman_from_Niger.jpg



Źródło: „The line for the launch of the iPad 2 at Crabtree Valley Mall in Raleigh, NC” by Mike P., licensed under CC (<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/deed.en>)
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:IPad_2_launch_queue_Raleigh_North_Carolina.jpg

Grupy muszą przedstawić krótki opis tożsamości swojego bohatera. Należy im powiedzieć, by pamiętali o czynnikach, które rozważali w Zadaniu 1.

Poproś uczniów, by wyobrazili sobie, że są osobą widoczną na obrazku. Następnie liderzy grup przedstawiają prezentacje swoich grup (poproś ich, by rozpoczynali je od „Nazywam się ...”).

Jako podsumowanie tego zadania przeprowadź krótką dyskusję na temat różnic i podobieństw przedstawianych postaci, a także wszelkich innych obserwacji.

Krok 3 – (10 minut)

Zapytaj uczniów, czy zgadzają się z definicją „tożsamości” widoczną na pierwszej stronie Rozdziału 4 publikacji „Internet, jakiego chcemy!”.

Czy jest ona zbliżona do myśli wyrażanych przez nich w Zadaniach 1 i 2?

Następnie poproś uczniów o wykonanie zadań widocznych na tejże stronie. Powiedz im, by zwrócili szczególną uwagę na działania poświęcone konstruowaniu swojej tożsamości internetowej.

Omów odpowiedzi uczniów przed całą klasą, pozwól im na komentarze i przedstawianie dalszych pomysłów.

Krok 4 – (5 minut)

Zadaj swoim uczniom pracę domową na www.tricider.com i poproś ich o odpowiedź na następujące pytanie: „Jak możemy kształtować swoją tożsamość internetową?”

Jakie kroki/działania mogą nam pomóc w życiu zawodowym i osobistym w przyszłości? Co może być niekorzystne?

Daj im tydzień na przedstawienie swoich myśli. Poproś o komentowanie propozycji innych uczniów i głosowanie za tymi, które uważają za najlepsze.

Lekcja 2

Krok 1 – (5 minut)

Omów wyniki pracy domowej dotyczącej serwisu Tricider. Na początku postaraj się komentować argumenty pozytywne. Potem dopiero przejdź do argumentów negatywnych.

Podsumuj omówienie, mówiąc, że wszystko to wpływa na naszą reputację internetową i że jak tylko zrobimy coś w internecie (np. umieścimy zdjęcie, komentarz na blogu, weźmiemy udział w głosowaniu), pozostanie to w nim przez długi czas i inni użytkownicy internetu będą właśnie na tej podstawie wyrabiać sobie o nas opinie.

<p>Krok 2 – (7 minut)</p>	<p>Zapytaj uczniów, czy zgadzają się z opinią Daniela Solove'a widoczną na s. 30 publikacji „Internet, jakiego chcemy!”.</p> <p>Niech cała klasa przeczyta na głos fragment o reputacji internetowej, ujawniając dalsze swoje myśli i uwagi.</p> <p>Powiedz uczniom, by przyjrzeni się zdjęciom trzech nastolatków i poproś ich, by pracując w parach zanotowali wszystkie przekazywane/wywoływane przez nie wrażenia.</p> <p>Niech cała klasa porówna wrażenia uczniów.</p>
<p>Krok 3 – (5 minut)</p>	<p>Poproś uczniów, by przeczytali dwie opinie widoczne u dołu s. 30 publikacji „Internet, jakiego chcemy!” i podali jakieś swoje propozycje odpowiedzi na pytanie końcowe „Czy są jakieś inne sytuacje, w których Twój profil internetowy może odegrać pozytywną rolę?”</p> <p>Z całą pewnością niektóre odpowiedzi będą związane z inicjatywnością i przedsiębiorczością jako czynnikami, które odgrywają istotną rolę w powstawaniu naszej internetowej tożsamości.</p>
<p>Krok 4 – (20 minut)</p>	<p>Wprowadź to zadanie, mówiąc, że tożsamość to bardzo szerokie pojęcie. Dotyczy ona nie tylko rzeczy wielkich (jak język, rola płciowa, narodowość itp.) ale też naszych opinii i postaw wobec różnych problematycznych zagadnień.</p> <p>Podziel uczniów na pięć grup i przekaż każdemu z zespołów kartkę papieru, na której będzie jedno z następujących pytań:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Czy droga od pomysłu do jego realizacji jest łatwa? Dlaczego tak? Dlaczego nie? 2. Czy uważasz, że współcześni nastolatki są twórczy i innowacyjni? Dlaczego? Dlaczego nie? 3. Czy uważasz, że nastolatki są gotowi do podejmowania ryzyka związanego z realizacją swoich własnych projektów/inicjatyw? Dlaczego tak? Dlaczego nie? 4. Czy uważasz, że zaplanowanie własnego projektu/inicjatywy i zarządzanie nimi byłoby dla nastolatków trudne? Dlaczego tak? Dlaczego nie? 5. Czy uważasz, że podczas realizacji własnego projektu/inicjatywy powinniśmy zwracać uwagę na wartości etyczne? Dlaczego tak? Dlaczego nie? <p>Poproś uczniów o podzielenie kartki papieru na dwie kolumny i zatytułowanie ich TAK i NIE. Poproś teraz o przedstawienie rozważań, które uzasadniają ich wybór i zanotowanie ich we właściwej kolumnie. Poproś o policzenie, ile głosów oddano na TAK, a ile na NIE.</p> <p>Następnie, niech każda z grup przedstawi swoje opinie. Po zakończeniu prezentacji zapytaj innych uczniów, czy chcieliby dodać jakieś nowe argumenty/punkty i poproś o zagłosowanie za wariantem TAK lub NIE. W ten sposób zgromadzisz wszystkie opinie i uzyskasz ogólny obraz całej klasy.</p> <p>W ramach uwag końcowych powiedz uczniom, że można to nazwać „tożsamością grupową”.</p> <p>Jeśli nie zabraknie czasu, możesz wytłumaczyć pojęcie „tożsamości mieszanej”. Termin ten odnosi się do sytuacji, w których ludzie znajdujący się jedynie z internetu spotykają się pewnego dnia w realu.</p>
<p>Krok 5 – (3 minut)</p>	<p>Zadaj uczniom pytanie będące tytułem tych dwu lekcji – „Czy nasza tożsamość jest mnoga?” Uzyskaj jakieś odpowiedzi podsumowujące.</p>
<p>Linki</p>	<p>http://answergarden.ch/ http://www.tricider.com/</p>

Nazwa skrócona zajęć	Nie każdemu można wszystko mówić
Autor	Evangelia Kontopidi, Grecja
Temat	Prywatność, nasz klejnot w koronie
Kompetencje	Kompetencje społeczne i obywatelskie / Porozumiewanie się w językach obcych / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informacyjne
Grupa wiekowa	<input checked="" type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Poziom trudności	13 – 16 lat
Czas trwania	2–3 lekcje po 45 minut (w zależności od sposobu prezentacji wyników przez uczniów).
Cele zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Rozwinąć świadomość uczniów w zakresie prywatności i ochrony danych. • Pomóc uczniom w odkryciu sposobów ochrony ich danych osobowych i zachowania pozytywnych śladów cyfrowych. • Zachęcić uczniów do współpracy w zadaniach zespołowych. • Zachęcić uczniów do studiowania zasobów, analizowania materiału i twórczej prezentacji wniosków.
Wstęp	Podczas lekcji uczniowie poznają znaczenie terminów prywatność, dane osobowe, wrażliwe dane osobowe (dane wrażliwe), zobaczą film wideo, który ma ich skłonić do myślenia o możliwych konsekwencjach i wpływie tego, co zamieszczają w internecie, studiują i analizują materiał związany z prywatnością i cyfrowymi śladami na proponowanych stronach internetowych oraz stworzą wskazówki na temat ochrony prywatności i reputacji internetowej.
Dodatkowe narzędzia	<p>(a) Podłączone do internetu urządzenia cyfrowe, jak komputery, laptopy, tablety itp.</p> <p>(b) Przeglądarka internetowa</p> <p>(c) Wyszukiwarka internetowa</p> <p>(d) Opcjonalnie: aplikacje Web 2.0 (Wordle, Scratch, Tricider, Voki, Formularze Google lub SurveyMonkey) oprogramowanie do prezentacji (Prezi, Microsoft PowerPoint i Prezentacje Google)</p>
Przebieg	
Krok 1 – (10 minut)	<p>Badanie – Dyskusja</p> <p>Rozważ kluczowe terminy: prywatność, dane osobowe i wrażliwe dane osobowe (dane wrażliwe). Zapisz je na tablicy.</p> <p>Poproś uczniów, by zastanowili się nad ich zdefiniowaniem / podaniem przykładów. Sprawdź zawczasu, czy definicje tych terminów są podane na portalach internetowych krajowych urzędów zajmujących się ochroną danych osobowych (np. w Grecji (http://goo.gl/hRQx), w Wielkiej Brytanii (http://goo.gl/27DqAu), w Polsce (http://www.giodo.gov.pl/)). Jeśli można je tam znaleźć, zachęć uczniów do poszukania definicji na stosownym portalu.</p>

Podдай pod grupową dyskusję listę słów związanych z powyższymi kluczowymi terminami, np. dane osobowe: informacje, które umożliwiają identyfikację osoby fizycznej, tzn. imię i nazwisko, adres domowy lub e-mail, numer telefonu (komórkowego lub stacjonarnego), numer karty kredytowej, data urodzenia, wizerunek lub głos itp.; dane wrażliwe: poglądy polityczne, przekonania religijne, stan zdrowia (fizycznego lub psychicznego) itp.; prywatność: prawo jednostki lub grupy osób do utrzymania swoich spraw, związków i relacji osobistych w tajemnicy.

Krok 2 – (10 minut)

Oglądanie – Słuchanie – Dyskusja

Wezwij uczniów do rozważenia, co mogłoby się wydarzyć, gdyby ktoś udostępnił reszcie świata za dużo swoich danych osobowych. Możesz wykorzystać film podobny do <http://goo.gl/rAUAw0> (przed odtwarzaniem należy sprawdzić dostępność YouTube w swoim kraju), aby pobudzić zainteresowanie tematem i zachęcić do myślenia.

Ponadto możesz przedstawić uczniom dwa fakty:

- (a) Cyfrowe ślady osób (zdjęcia, treści zamieszczane w internecie itp.) odgrywają istotną rolę w procedurach rekrutacji firm i organizacji;
- (b) Cyberprzemoc występuje częściej na stronach internetowych odwiedzanych przez dużą liczbę nastolatków. Ochrona danych osobowych chroni przed cyberprzemocą. Więcej informacji można znaleźć na stronie internetowej <http://www.e-abc.eu/en/about-bullying/>. Ustal listę powodów, dla których uczniowie powinni celowo ograniczać dostęp do osobistych informacji na swój temat.

Krok 3 – (25 minut)

Współpraca – Badanie

W tym miejscu uczniowie powinni już byli zrozumieć, że prywatność jest bardzo istotna, a zatem, że lekcja jest dla nich osobiście ważna, tzn. że

- (a) Powinni oni odpowiedzialnie korzystać z mediów społecznościowych oraz
- (b) Chronić swoją internetową reputację.

Czas, aby uczniowie skupili się na badaniu konkretnych środków osiągnięcia tych dwóch celów.

Projekt EU NET ADB <http://goo.gl/kKM8AK> informuje, że 92% dorastającej młodzieży w wieku 14-17 lat uczestniczącej w badaniu ankietowym w 7 krajach europejskich jest zarejestrowana przynajmniej w jednym serwisie społecznościowym.

Poproś uczniów, aby pracując w małych, dwu- lub trzyosobowych grupach, skorzystali z internetu do zbadania polityki prywatności i ustawień prywatności w takich serwisach społecznościowych, jak Facebook, Google+, YouTube czy Instagram. Uczniowie powinni szukać odpowiedzi np. na pytania:

- Jakie możliwości/wskazówki są oferowane przez serwis, aby pomóc użytkownikom w ochronie prywatności?
- W jaki sposób można zaktualizować ustawienia użytkownika/prywatności?
- W jaki sposób można usunąć treści zamieszczone bez zgody użytkownika?
- W jaki sposób użytkownik Facebooka wybiera, kto może oglądać zamieszczone przez niego w serwisie zdjęcia i inne treści?
- W jaki sposób użytkownik Facebooka może usunąć coś, co zamieścił w serwisie?
- Czym jest „funkcja kontroli prywatności” na Facebooku i jak ją znaleźć?

Przypisz do każdej z grup studiowanie jednej z następujących par zasobów. Ewentualnie grupy same dokonują wyboru, która z par najlepiej odpowiada ich zainteresowaniom i aktywności w serwisach społecznościowych.

- Podstawy prywatności na Facebooku
- Centrum pomocy Facebooka – Prywatność
- Przewodnik dla nastolatków dotyczący bezpieczeństwa w Google+ – Wskazówki ogólne
- Centrum bezpieczeństwa Google+ – Zasoby na temat prywatności
- Centrum bezpieczeństwa Google+ – Zarządzanie cyfrową reputacją dla nastolatków
- Centrum zasad YouTube – Ochrona prywatności
- Centrum bezpieczeństwa YouTube – Bezpieczeństwo nastolatków
- Instagram Help Center (centrum pomocy)
- Instagram Privacy and Safety Tips (ulotka ze wskazówkami nt. prywatności i bezpieczeństwa)
- Online Reputation Checklist (lista kontrolna dla internetowej reputacji)

Po przestudiowaniu zawartości sugerowanych stron, każdy z zespołów opracowuje raport, zawierający 5 najważniejszych wskazówek na temat ochrony prywatności lub zarządzania internetową reputacją.

Krok 4 – (45 minut)

Ćwiczenie – Wykonanie – Prezentacja

Każda grupa odczytuje swój raport na głos. Klasa może uzgodnić pięć rzeczy, które zmieniłaby na lepsze i przygotować odpowiednie oświadczenie do wywieszenia na ścianie klasy i/lub dla szkolnego biuletynu czy na stronę internetową.

Ponadto, jeśli można temu ćwiczeniu poświęcić więcej czasu, rozważ alternatywne sposoby prezentowania przez grupy swoich wyników i wniosków. Takie alternatywne warianty umożliwią uczniom wykazanie się kreatywnością i ćwiczenie umiejętności cyfrowych.

- (a) Możesz wykorzystać narzędzie głosowań społecznościowych Tricider i utworzyć „tricyzję” na temat: „Ochrona danych, prywatność, internetowa reputacja: podziel się swoimi uwagami i pomysłami”. Przygotuj „tricyzję” zawczasu (jej utworzenie zajmie tylko kilka minut), daj uczniom link i poproś ich o napisanie swojego własnego kluczowego przekazu na ten temat. Następnie uczniowie powinni zagłosować na dwa pomysły, które się im najbardziej spodobają (nie wolno głosować na własny pomysł). Zwycięzcą zostaje osoba, która dostanie najwięcej głosów! (Przykładową „tricyzję” można znaleźć tutaj <http://goo.gl/QI9fxn>).
- (b) Grupy tworzą Wokisy (mówiące awatary) i zapisują swoje wskazówki. Wokisy są prezentowane w klasie i mogą też zostać umieszczone ku pamięci na szkolnej stronie internetowej.
- (c) Grupy tworzą postery, korzystając ze znanych sobie aplikacji. Prosty przykładowy poster można znaleźć tutaj <http://goo.gl/pg7DQM> (powstał on w programie MS PowerPoint; w Ustawieniach strony wybrano dla slajdu „Papier A4” i orientację „Pionowa”; na koniec praca została zapisana w postaci pliku pdf).
- (d) Grupy generują „chmury słów” z tekstu, który wiąże się z ich wnioskami czy wynikami, wykorzystując do tego aplikację internetową Web 2.0, np. Wordle or Tagxedo. Prosty przykład „chmury słów” można obejrzeć tutaj <http://goo.gl/wXJ3nq>. Został on wykonany przy użyciu Wordle z tego tekstu <http://goo.gl/ofc3Jw>.

	<p>(e) Grupy na podstawie swoich wyników i wniosków opracowują pytania i przygotowują dla rówieśników quiz na temat prywatności. Pytania nie powinny być ani zbyt oczywiste, ani zbyt trudne. Grupy wymieniają się kartkami z quizem i sprawdzają swoją wiedzę. Ewentualnie grupy mogą wykorzystać internetowy generator quizów, np. Formularze Google czy SurveyMonkey. Nawet Scratch (http://scratch.mit.edu/projects/41797636/) dysponuje wystarczającymi możliwościami, by zrobić internetowy kwestionariusz. Przykładowy quiz w Scratchu na temat prywatności można obejrzeć tutaj http://goo.gl/n9YWQ0. Ostatnia wersja tego ćwiczenia pozwala uczniom zwiększyć swoją znajomość zagadnień prywatności, sprawdzając sobie nawzajem quizy. Niemniej jednak ćwiczenie to może zająć więcej czasu i jest w zamierzeniu skierowane do uczniów, którzy dysponują już pewnym doświadczeniem programowania w języku Scratch.</p> <p>[Scratch to łatwy do nauczenia się i używania język programowania. Według projektu inGenious http://www.ingenious-science.eu:23080/web/guest/home wykorzystanie języka Scratch w nauczaniu pomaga uczniom rozwijać kreatywność, myślenie komputacyjne i aktywne zaangażowanie w klasie.]</p>
<p>Opcjonalne uzupełnienia</p>	<p>Wyskakiwanie – Narzędzia – Wskazówki</p> <p>W ramach pracy w szkole lub pracy domowej rozdaj uczniom listę kontrolną dla internetowej reputacji http://www.childnet.com/resources/online-reputation-checklist i poproś ich, by przerobili podane w niej pięć kroków, które mogą pomóc im w zarządzaniu swoją internetową reputacją i zachowaniu pozytywnego śladu cyfrowego.</p> <p>(Dostęp do zasobu nie wymaga rejestracji)</p> <p>Przedyskutuj z klasą Dzień Ochrony Danych Osobowych Rady Europy http://www.coe.int/t/dghl/standardsetting/dataprotection/Data_protection_day_en.asp (28 stycznia) i zorganizuj z uczniami kampanię informacyjną na jego temat dla szkoły i lokalnej społeczności.</p>
<p>Linki</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Film Oversharing: Think Before You Post (pomyśl zanim wyślesz): https://www.commonsensemedia.org/videos/oversharing-think-before-you-post • Film Digital Footprint (cyfrowy ślad): https://www.commonsensemedia.org/videos/digital-footprint • Zasoby na temat prywatności irlandzkiego urzędu ds. ochrony danych osobowych: http://www.dataprotection.ie/viewdoc.asp?m=t&fn=/documents/teens/CSPE.htm • Poradnik Pomyśl zanim się podzielisz: https://fbcdn-dragon-a.akamaihd.net/hphotos-ak-xpa1/t39.2178-6/851546_230534240467708_1179351266_n.pdf (wersja posterowa)

Nazwa skrócona zajęć	PrivaSee...
Autor	Miguela Fernandes, Portugalia
Temat	Prywatność, mój klejnot w koronie
Kompetencje	Kompetencje społeczne i obywatelskie / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne
Poziom trudności	<input checked="" type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	13-15 lat
Czas trwania	40 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Omówienie pojęcia prywatności. • Uświadomienie uczniom sytuacji, w których udostępniają online osobiste informacje o sobie lub o swoich rówieśnikach. • Wskazanie informacji, które mogą pomóc w minimalizacji zagrożeń online.
Wstęp	<p>Podczas tych zajęć uczniowie obejrzą film, który pomoże im lepiej zrozumieć pojęcie prywatności oraz dlaczego ważna jest ochrona wrażliwych informacji, dotyczących ich samych lub innych osób.</p> <p>Upewnij się, że uczniowie zrozumieli film i wykorzystają pytania i dyskusję to uświadomienia uczniom ważnych faktów.</p> <p>Podczas tych zajęć uczniowie będą pracować w grupach trzy- lub czteroosobowych, przygotowując prezentację związaną z tematyką prywatności.</p>
Narzędzia	<p>(A) film na YouTube.</p> <p>(B) prezentacja na Dysku Google.</p> <p>(C) Samouczek o udostępnianiu prezentacji</p>
Przebieg	
Krok 1 – (3 minuty)	Obejrzyj film na http://youtu.be/7_VsxBLce8g
Krok 2 – (5 minut)	<p>Upewnij się, że uczniowie rozumieją film, a jeśli nie, skłoń ich do wyrażania wątpliwości, które następnie wyjaśnisz.</p> <p>W celu rozpoczęcia dyskusji zadaj kilka otwartych pytań, np.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Czy zrozumieliście film? • Czy myśleliście kiedyś o kwestiach prywatności? O śladach cyfrowych? • Na ilu portalach internetowych czy w ilu sieciach społecznościowych macie konta? • Czy czytaliście kiedyś informacje o prywatności, rejestrując się na portalu internetowym czy w sieci społecznościowej?

<p>Krok 3 – (5 minut)</p>	<p>Przedstaw tematy, nad którymi będą pracować uczniowie (B); mogą one obejmować następujące zagadnienia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jakie znaczenie ma dla mnie prywatność? • Czym są informacje osobiste? • Gdzie jestem online? <p>Podziel uczniów na grupy po trzy lub cztery osoby</p>
<p>Krok 4 – (5 minut)</p>	<p>Zespoły prowadzi przez pięć minut debaty, notują pomysły na prezentację. Jeden z uczniów będzie odpowiedzialny za skopiowanie prezentacji (B) i przekazanie jej nauczycielowi i rówieśnikom w ramach postępowania opartego na współpracy zespołowej.</p> <p>Jeśli uczniowie będą mieć wątpliwości dotyczące kopiowania lub udostępniania prezentacji, mogą skorzystać z samouczka (C).</p>
<p>Krok 5 – (22 minuty)</p>	<p>Prezentacja pracy zespołów (5 minut na zespół)</p> <p>Każdy zespół przedstawia klasie wyniki swojej pracy.</p> <p>Nakłoń klasę do dyskusji na temat, czym mogą lub czym nie mogą być informacje „osobiste”, aby uświadomić uczniom, że tworzą swoją internetową reputację za każdym razem, gdy pojawiają się w internecie i muszą uważać, jakiego rodzaju informacje udostępniają (kontakty, zdjęcia, filmy wideo itp.). Powinni oni szanować prywatność innych, nie publikując informacji lub zdjęć bez zgody i ogólnie zachowywać się w internecie tak, jak zachowują się w realu. Uczniowie powinni też zdawać sobie sprawę z kwestii praw autorskich.</p> <p>Muszą uważać na swoje cyfrowe ślady i mieć świadomość tego, że wiele firm „śledzi” swoich potencjalnych pracowników online przed zaoferowaniem im stanowiska.</p> <p>Muszą być przygotowani, aby nie dzielić się wszystkim, gdy są online, i traktować pewne informacje o sobie jako całkowicie poufne w cyfrowym świecie.</p>
<p>Opcjonalne uzupełnienia</p>	<p>Dowiedz się, użytkownikami ilu portali internetowych lub ilu sieci społecznościowych są uczniowie (średnio).</p> <p>Skłoń uczniów do zastanowienia się, jakiego rodzaju informacjami mogą bezpiecznie dzielić się z całym światem.</p> <p>Zrób symulację tworzenia konta Google/Facebooka i poproś uczniów o przeczytanie objętych zawieraną umową zasad polityki prywatności.</p> <p>Opowiedz uczniom o plikach cookie.</p> <p>Ważne jest, by uświadomić uczniom pułapki i niebezpieczeństwa świata online i pomóc im utworzyć „poprawny” profil; myślenie przez zamieszczaniem czegokolwiek jest naprawdę konieczne.</p>
<p>Linki</p>	<p>Film na YouTube http://youtu.be/7_VsxBLce8g</p> <p>Prezentacja na Dysku Google http://goo.gl/dl4juf</p> <p>Samouczek: jak skopiować i udostępnić prezentację z Dysku Google http://goo.gl/KGa8Th</p>

Nazwa skrócona zajęć	Śledzę cię!
Autor	Miguela Fernandes, Portugalia
Temat	Prywatność, mój klejnot w koronie
Kompetencje	Kompetencje społeczne i obywatelskie / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input checked="" type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	13-15 lat
Czas trwania	40 minut lub więcej (zależnie od czasu, jaki nauczyciel zechce poświęcić na analizowanie piosenki).
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Omówienie pojęcia prywatności. • Zapoznanie się z niektórymi politykami prywatności portali internetowych. • Poznanie pewnych pojęć związanych z prywatnością online. • Zastosowanie nowych ustawień prywatności.
Wstęp	<p>Uczniowie rozpoczynają zajęcia do wysłuchania piosenki, czytając jednocześnie jej słowa. Rozważą ich znaczenie i podzielą się paroma przykładami, które mogą być podobne do wymienionych w piosence.</p> <p>Pracując w parach, uczniowie wypełnią arkusz roboczy i dowiedzą się, w jaki sposób można tę piosenkę przenieść/porównać do zachowań online. Następnie poproszą kilku uczniów o przeczytanie klasie swoich odpowiedzi i sprawdzą, czy zrozumieli przesłanie.</p> <p>W celu przedstawienia nowych pojęć związanych z prywatnością uczniowie odpowiedzą na pytania quizu, który uświadomi im istnienie kłopotliwych sytuacji, powstrzymując niektórych przed popełnianiem błędów online, a także przedstawiając nowe pojęcia związane z korzystaniem z internetu.</p> <p>Pojęcia te są ważne dla zrozumienia, jak działa internet, jakie zachowania ludzi zwiększają ich bezpieczeństwo, jak pomagać innym, a także dla poznania paru definicji związanych z przeglądarką internetową.</p>
Narzędzia	<p>Piosenka „Privacy” Michaela Jacksona.</p> <p>Wydruk ze słowami piosenki.</p> <p>Arkusz roboczy 5.1 Michael Jackson „Privacy”.</p> <p>Quiz – do znalezienia na stronie http://webwewant.eu/</p>
Przebieg	
Krok 1 – (5 minut)	Wysłuchaj wraz z klasą piosenki. Uczniowie czytają jednocześnie jej słowa, rozdane przez nauczyciela.

Krok 2 – (5 minut)	<p>Po wysłuchaniu piosenki poproś dwóch lub trzech uczniów o przeczytanie na głos słów piosenki, aby cała klasa znów mogła ich wysłuchać.</p> <p>Wzbudź w klasie krótką debatę o tym, czego dotyczy piosenka. Czy uczniowie potrafią sobie przypomnieć jakieś przykłady z życia, które dotyczyłyby takiej sytuacji?</p>
Krok 3 – (10 minut)	<p>Przeprowadź debatę mającą na celu skłonienie uczniów do zastanowienia się nad analogiczną sytuacją online.</p> <p>Czy istnieje jakakolwiek możliwość, by coś takiego zdarzyło się online? Pracując w parach, uczniowie wypełnią arkusz roboczy 5.1, aby głębiej przemyśleć to zagadnienie.</p>
Krok 4 – (10 minut)	<p>Poproś kilku uczniów o przeczytanie swoich odpowiedzi i porównaj je, by przekonać się, czy naprawdę zrozumieli przesłanie oraz czy cała klasa zgodzi się z ich opiniami.</p> <p>Zwróć uwagę uczniów na możliwe sposoby zapobiegania występującym online problemom poprzez zwiększenie świadomości istnienia bardziej restrykcyjnych ustawień prywatności. Przypomnij uczniom, że to, co zostało zamieszczone, udostępnione lub pokazane w internecie, już w nim pozostanie.</p>
Krok 5 – (5 minut)	<p>Na zakończenie poproś uczniów o wypełnienie quizu (do znalezienia na webwewant.eu), co pozwoli im jednocześnie opanować nowe pojęcia, uświadomić sobie istnienie kwestii związanych z polityką prywatności i pomoże rozważniej zachowywać się online.</p>
Opcjonalne uzupełnienia	<p>Poproś uczniów o przeanalizowanie polityki prywatności portalu internetowego, z którego regularnie korzystają.</p> <p>Pokaż uczniom, gdzie można zmienić zezwolenia związane z plikami cookie.</p> <p>Wytłumacz, czym są takie rzeczy, jak HTTP/HTTPS, adres IP, tag pikselowy i informacje wrażliwe.</p>
Linki	<ul style="list-style-type: none"> • Poszukaj legalnej wersji piosenki „Privacy” Michaela Jacksona. • Dokument Google ze słowami piosenki – do wydrukowania http://goo.gl/YJm2S • Arkusz roboczy 5.1 Michael Jackson „Privacy”. • Quiz (do znalezienia na webwewant.eu)



Nazwa skrócona zajęć	Chroniąc swoje
Autor	Drew Buddie, Wielka Brytania
Temat	Moje prawa i obowiązki oraz Artysta i Ty
Kompetencje	Umiejętność uczenia się / Kompetencje społeczne i obywatelskie / Porozumiewanie się w językach obcych / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne / Krytyczne myślenie
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	14–15 lat
Czas trwania	2 lekcje po 45–60 minut
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> Zbadać kwestie związane z własnością intelektualną. Rozważyć i przedyskutować z różnych punktów widzenia aktualne i rodzące się dopiero kwestie związane z własnością intelektualną i prawami autorskimi. Poznać różne wersje/zastosowania licencji Creative Commons.
Wstęp	Gdy tworzymy treści, nabywamy do nich prawa własności intelektualnej. Co to właściwie znaczy? Jak łatwo jest nam pozbyć się tego prawa na rzecz strony trzeciej, gdy korzystamy z czyjegoś serwisu internetowego?
Narzędzia	Internet, publikacja „Internet, jakiego chcemy!”, niebieski i czerwony długopis do wykonywania ćwiczeń z wymienionej publikacji.
	Przeczytaj uczniom stronę ze wskazówkami na temat bycia artystą. Nakłoń ich do napisania, jakimi artystami chcieliby być i przedyskutowania swoich wyborów z sąsiednią osobą.
Przebieg	
Krok 1 – (10 minut)	<p>Co oznacza pojęcie własność intelektualna?</p> <p>Podziel uczniów na małe grupy (2-4 osoby w grupie) i poproś ich, by zajrzeli do podrzdziału 1.2 publikacji „Internet, jakiego chcemy!”.</p> <p>Następnie poproś o odwiedzenie najczęściej przez nich używanego serwisu internetowego i omów odpowiedzi na następujące pytania:</p> <p>Gdzie znajdują się Regulaminy serwisów internetowych? Jak myślisz, dlaczego? Czy jest jakiś powód, by umieszczać regulaminy w takim miejscu? Dlaczego ludzie tak łatwo przekazują swoje prawa do własności intelektualnej?</p>
Krok 2 – (20 minut)	<p>Poproś uczniów, by każdy z nich osobiście przeczytał artykuł: http://goo.gl/VVfD9K (Huffington Post Tech).</p> <p>Przeprowadź dyskusję ogólnoklasową lub w małych grupach: poproś uczniów, by opisali swoimi słowami, o czym jest ta historia i zwrócili uwagę na powód wprowadzenia zmian w regulaminie. Dlaczego te zmiany były ważne?</p>

	<p>Poproś uczniów o osobiste przeczytanie drugiego artykułu, artysty o pseudonimie Hidden Eloise:</p> <p>http://goo.gl/TpJzPp</p> <p>Dyskusja: Dlaczego uważasz, że narzędzie w rodzaju Twittera jest ogromnie przydatne w sytuacji, w której znalazła się Hidden Eloise?</p> <p>Poproś uczniów, by wyobrazili sobie, że to oni są Hidden Eloise. Ich zadaniem jest napisać list, w którym dziękują za poparcie i nagłośnienie sprawy.</p>
Krok 3 – (10 minut)	<p>Dyskusja ogólnoklasowa lub w małych grupach: Co to takiego prawa autorskie? I jaki jest ich związek z własnością intelektualną?</p> <p>Poproś uczniów, by zajrzeli do Rozdziału 6, Artysta i Ty i przeczytali o licencjach Creative Commons.</p> <p>Licencje creative commons powstały, aby umożliwić udostępnianie treści, do których nie chcemy zachowywać wszystkich autorskich praw majątkowych. Dlaczego autorzy decydują się na licencje Creative Commons? Jakie są ich wady i zalety? Jakie są ich konsekwencje praktyczne?</p>
Krok 4 – (10 minut)	<p>Poproś uczniów w grupach, by porównali wykorzystanie następujących serwisów do znalezienia zdjęć/obrazków, które chcieliby użyć w swoich własnych dokumentach:</p> <p>Grafika Google: https://images.google.pl/?gws_rd=ssl</p> <p>Flickr.com: www.flickr.com</p> <p>Taggalaxy.com: www.compfight.com</p> <p>Compfight: Compfight.com</p> <p>Wyłumacz, który z nich najlepiej nadaje się do szukania zdjęć/obrazków na licencji Creative Commons.</p> <p>Omów konsekwencje korzystania ze zdjęć/obrazków udostępnianych na poszczególnych licencjach Creative Commons.</p>
Krok 5 - (10 minut)	<p>Poproś każdą z grup o podjęcie decyzji, na której z sześciu licencji creative commons udostępniłyby stworzone przez siebie treści. Dlaczego? Znajdź grupę, która udzieliła innej odpowiedzi i w otwartej dyskusji ujawnij powody, dla których grupy podjęły różne decyzje.</p>
Opcjonalne uzupełnienia	<p>Przeczytaj o słynnym zdjęciu Che Guevary wykonanym przez Alberto Kordę i opisz kwestie praw związanych z własnością intelektualną, wynikających ze sposobu wykorzystania tego zdjęcia na świecie.</p> <p>http://pl.wikipedia.org/wiki/Guerrillero_Heroico_%28fotografia%29 (Wikipedia).</p> <p>W jaki sposób zmieniłoby sytuację wykorzystanie licencji Creative Commons?</p>
Linki	<p>http://goo.gl/VVfD9K (Huffington Post).</p> <p>http://goo.gl/TpJzPp</p> <p>www.creativecommons.org</p> <p>www.flickr.com</p> <p>www.taggalaxy.com</p> <p>www.compfight.com</p> <p>http://pl.wikipedia.org/wiki/Guerrillero_Heroico_(fotografia)</p> <p>Uwaga! Wszystkie aplikacje internetowe wykorzystywane podczas tych zajęć są bezpłatne i nie wymagają od użytkownika rejestracji w serwisie, aby ich użyć.</p>

Nazwa skrócona zajęć	WyRAPuj-to
Autor	Angela Lucia Capezzuto, Włochy
Temat	Artysta i Ty
Kompetencje	Świadomość i ekspresja kulturalna / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	13-15 lat
Czas trwania	3x40 minut lub 2x60 minut
Cel zajęć	W każdym z uczniów wychodzi na jaw artysta. Uczniowie uświadamiają też sobie istnienie partnerskich krajów Europy wraz z informacją o tym, jak unikać naruszania praw autorskich.
Wstęp	<p>Uczniowie wykonują krótką muzyczną reklamę, korzystając z materiałów typu open source (z otwartymi źródłami) i dostępnych bezpłatnie na portalu internetowym Creative Commons (CC). Oczekuje się, że to praktyczne doświadczenie umożliwi im głębsze zrozumienia, jak dużo pracy wymagają od artystów ich dzieła i w jaki sposób naruszanie praw autorskich może wpłynąć na nich osobiście. To postępowanie oparte na praktycznym doświadczeniu pokaże im również, co oznaczają w praktyce różne akronimy, którymi oznaczane są różne rodzaje licencji CC, dzięki czemu uświadomią sobie, w jaki sposób unikać naruszeń i w ten sposób lepiej wykorzystywać zasoby internetu.</p> <p>Tematem filmu wideo jest „rapowana” reklama, mająca skłonić młodych turystów do przyjazdu do wybranego europejskiego kraju. Część procesu produkcyjnego obejmie wykorzystanie przymiotników i rzeczowników dotyczących nazwy wybranego przez uczniów europejskiego kraju: oczekiwana jest pogłębiona znajomość kultury niektórych partnerskich krajów Europy.</p> <p>Poprzez korzystanie z takich aplikacji jak PowerPoint, narzędzi wideo, tworzenie kont na serwisach umożliwiających zamieszczanie filmów wideo (YouTube itp.), zamieszczanie filmów wideo i ich podstawową obróbkę uczniowie nabywają kompetencje informatyczne.</p> <p>Na koniec, w procesie tworzenia rapowanej piosenki w języku angielskim uczniowie nabędą intuicji pozwalających na poprawę komunikowania się w swoim języku ojczystym.</p>
Narzędzia	<ol style="list-style-type: none"> Dostęp do internetu: smartfon, laptop/netbook lub miejsce w pracowni komputerowej kamera lub aparat fotograficzny z możliwością nagrywania wideo, czuła kamera internetowa lub smartfon z dobrą kamerą. Aplikacje do tworzenia wideo: Windows Moviemaker lub inne bezpłatne aplikacje w internecie. a w przypadku reklamy z nałożeniem głosu, PowerPoint (Microsoft Office nie jest bezpłatną aplikacją) lub jego odpowiedniki typu open source, np. Open Office 4 Presentation (aplikacja bezpłatna) oraz Przyzwyczajony mikrofon do nagrywania głosu.

4. W charakterze pomocy uczniom w znalezieniu rymujących się słów dla ich rapowanej piosenki bardzo przydatna jest strona <http://www.rhyme-zone.com>

5. Aby tekst rapowanej piosenki i wizerunek kraju były naprawdę piękne i dostosowane do potrzeb, znalazłem darmową aplikację Textaizer Pro, która służy tworzenia z tekstu mozaik. Można ją pobrać, korzystając z linku <http://mosaizer.com/Textaizer/index.htm>. Jest to prawdziwie zadziwiająca i łatwa w użyciu aplikacja... na poniższej ilustracji widoczny jest efekt jej zastosowania do słów:

“Awesome Unique Strange Terrific Rare Ancient Landscape Ideal Aborigine”

6. Dobry dwujęzyczny słownik do pozyskiwania przymiotników i rzeczowników opisujących rozpatrywany kraj oraz służących do rozwinięcia jego nazwy potraktowanej jako akronim. Można też skorzystać do tego celu słowniki internetowe, np. www.wordreference.com



Aplikacja Textaizer



Aplikacja Textaizer

Krok 1 – (15 minut)

PRZYGOTOWANIA

Zależnie od liczebności klasy uczniowie powinni zostać podzieleni na grupy złożone nie więcej niż z 3 osób (powód: każdy uczeń musi brać czynny udział w pracy grupy).

Wskazówki - nagrywanie:

- Używaj do ustawienia aparatu statywu lub płaskiej powierzchni, w przeciwnym razie obraz będzie drgać.
- Upewnij się, że jest dość jasno oraz że tło jest puste i nie jest ciemne.
- Upewnij się, że panuje całkowita cisza i w pokoju nie ma żadnych głośnych urządzeń.
- Nie zbliżaj ust zbyt blisko do mikrofonu.
- W pustych pomieszczeniach słychać echo, lepsze są pomieszczenia z meblami.
- Praktyka czyni mistrza – osoba mówiąca do mikrofonu musi mówić powoli i wyraźnie więcej.

Zamieszczanie filmu

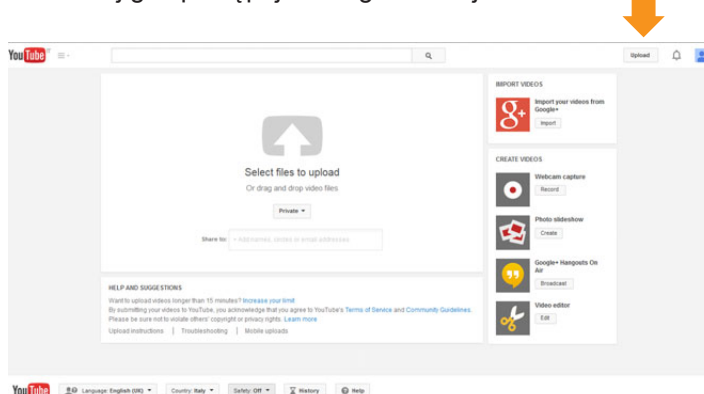
Zakładanie konta

- Po wykonaniu swoich filmów uczniowie muszą zamieścić je w internecie, aby każdy mógł je obejrzeć. W tym celu potrzebne będzie konto na YouTube(<http://www.youtube.com/>). Zakładając konto, postępuj według instrukcji ze strony internetowej serwisu.

Przesyłanie pliku

Przykład: YouTube

- Po zalogowaniu się na swoje konto znajdź przycisk **Upload** (Prześlij). Kliknij go i postępuj według instrukcji.



(Sprawdź dostępność YouTube w swoim kraju.)

Nazwa filmu

- Tytuł filmu rozpocznij od *WyRAPuj-to*, a następnie podaj nazwę, na przykład: *WyRAPuj-to Odwiedź Australię* lub *WyRAPuj-to Finlandia*. Postępując w ten sposób znacznie ułatwisz odnalezienie innych filmów zrobionych przez uczniów w ramach tego projektu.

UMIEJĘTNOŚCI TIK

- Są ćwiczone podczas korzystania przy obróbce materiałów reklamowych z takich aplikacji jak Textaizer Pro lub innych aplikacji przydatnych do realizacji nagrania.

Krok 2 – (25 minut)

WPROWADZENIE W TEMAT

- a. Nauczyciel powinien opowiedzieć uczniom o twórczości i prawie autorskim (informacje na ten temat można przygotować wcześniej, odwiedzając www.webwewant.eu).
- b. Poproś uczniów o odpowiedź w swoich arkuszach roboczych na pytania o prawa autorskie (Część 1), a następnie o sprawdzenie swoich odpowiedzi na www.webwewant.eu (szukaj jako „answers” do strony 43).
- c. Po zrozumieniu przez uczniów konsekwencji naruszania praw autorskich, należy ich zapytać o to, jakiego rodzaju materiały oni sami zamieszczają w internecie.
- d. Nakłoń ich, by zapisali to w swoich arkuszach roboczych (Część 2), zaznaczając, co czują, gdy inni mogą robić co tylko zechcą z ich własnym materiałem artystycznym. Uczniowie powinni zanotować swoje odczucia w miejscu przewidzianym na to w arkuszu roboczym, aby porównać je z zapisami innych grup.
- e. Następnie uczniowie odwiedzają portal internetowy Creative Commons (CC) <http://goo.gl/acxxzl>, aby odpowiedzieć na pytania z arkusza roboczego (Część 3) o dostępne rodzaje licencji CC. Powiedz im, że informacje te przydadzą się im później przy wyborze rodzaju licencji najlepiej pasującego do ich własnego dzieła. Następnie uczniowie powinni uzupełnić to ćwiczenie, odwiedzając stronę <http://goo.gl/2Qyi>, aby zapoznać się z możliwościami oferowanymi przez liczne strony i portale internetowe, które udostępniają do pobrania na licencjach CC materiały obejmujące muzykę, zdjęcia, filmy itp.
- f. Aby znaleźć muzykę na licencji CC0 uczniowie powinni odwiedzić (po szkole) portal <http://freemusicarchive.org>, ale przed rozpoczęciem poszukiwań czegoś odpowiedniego dla ich rapującej piosenki powinni jeszcze wysłuchać przydatnego w ich sytuacji webinarium na temat korzystania z dostępnej w tym archiwum muzyki oraz udostępniania wyników swojej pracy na licencjach CC – <http://youtu.be/ll6Z6uJ1E2E>.

Krok 3 – (40 minut)+ (40 minut na nagrywanie)

ZADANIE (Część 4 arkusza roboczego 6.1)

Po zakończeniu przygotowań i burzy mózgów nauczyciel powinien wytłumaczyć uczniom zadanie, z którym powinni się oni zmierzyć – sytuacja wygląda następująco:

„Prezydent stolicy kraju zwrócił się do Twojej agencji reklamowej o pomoc w zwiększeniu napływu młodzieżowych turystów z zagranicy poprzez wyprodukowanie promocyjnego filmu wideo, który zostanie pokazany w telewizji, na stronie Narodowej Agencji Turystyki oraz w kinie.”

Uczniowie mają udawać, że pochodzą z innego kraju europejskiego niż ich własny i wskutek tego będą musieli, pracując w grupach:

- a. Wybrać swój przybrany kraj, z następujących dwu list:

5-literowe	6-literowe
Litwa	Włochy
Dania	Czechy
Malta	Grecja
	Niemcy
	Belgia

- b. Zależnie od dostępności internetu, szukają rzeczowników i przymiotników opisujących ich przybrany kraj i zaczynających się literami, które składają się na jego nazwę (zob. wyżej, w dziale Narzędzia, przykład ze słowem Australia) w słownikach internetowych lub papierowych. Należy znaleźć ich na tyle dużo, dla każdej litery występującej w nazwie przybranego kraju, by móc utworzyć rapującą piosenkę z łańcuszka słów. Następnie
- c. Tworzą wiersz, niekoniecznie zbudowany ze zdań, zawierający jednak wszystkie słowa znalezione w kroku b, które zostaną potem wykorzystane w produkcji rapującej piosenki towarzyszącej slajdom lub plakatom ze zdjęciami/wizerunkami pozyskanymi na stronach i portalach oferujących je na licencjach CC (np. na Flickr). Następnie
- d. Decydują się na jedną z wersji:
- W pierwszej ucznia (uczniów) filmuje się bezpośrednio podczas rapowania piosenki i wskazywania przygotowanych plakatów, map czy materiałów promocyjnych (zob. Textaizer Pro)
 - W drugiej na prezentację (programu PowerPoint lub Open Office Presentation) zostaje nałożony głos, aby przesuwaniu się slajdów towarzyszyło w tle rapowanie jednej lub więcej osób. *W tym przypadku uczniowie powinni przygotować prezentację z góry, na lekcję pozostawiając wyłącznie samo nagranie.*
- W obu przypadkach długość filmu nie może przekroczyć 1 minuty (a jeszcze lepiej 30 sekund... pamiętajmy, że to reklama!)
- e. Wybierają jedną z licencji CC na przeznaczoną do tego stronie <http://creativecommons.org/choose/> (język można wybrać z listy u dołu strony) i kopiują dostarczony kod, aby dodać go do strony, na której zamieszczą film.

Opcjonalne uzupełnienia

Filmy mogą być oglądane przez innych uczniów w szkole, jeśli szkoła ma stronę internetową, na której można je zamieścić lub przez innych uczniów z całego świata, jeśli zostanie im przekazany adres URL (link) prowadzący na odpowiednią stronę serwisu YouTube lub Google.

Zajęcia mogą być bardziej wciągające jeśli wzbogacimy je o element współzawodnictwa. Złożony z uczniów sąd konkursowy może wybierać zwycięską reklamę i przyznawać nagrodę!

Linki

Scenariusz zajęć oparty na książeczce mającej na celu powstanie bezpiecznego internetu

„Internet, jakiego chcemy! – Młodzież w internecie – Młodzież dla młodzieży – Aktywność i zajęcia”, którą można pobrać z portalu internetowego www.webwewant.eu

Quiz o naruszaniu praw (autorskich i nie tylko):


Nominet (2012), Czy nie wyjęto Cię przypadkiem spod prawa? (online), <http://accidentaloutlaw.knowthenet.org.uk/question1>

Licencje Creative Commons: <http://creativecommons.org>

Możliwe do dostosowania zdjęcia i obrazy źródłowe: www.flickr.com

Przerabianie zdjęć i obrazków na tekstowe mozaiki za pomocą aplikacji Textaizer Pro, do pobrania ze strony: <http://mosaizer.com/Textaizer/index.htm>

Nazwa skrócona zajęć	Artysta i Ty!
Autor	Frans Nieuwenhuyzen, Holandia
Temat	Artysta i Ty
Kompetencje	Świadomość i ekspresja kulturalna / Porozumiewanie się w języku ojczystym / Kompetencje informatyczne
Poziom trudności	<input type="checkbox"/> Łatwe <input checked="" type="checkbox"/> Średnio trudne <input type="checkbox"/> Trudne
Grupa wiekowa	13-15 lat
Czas trwania	Seria dwóch zajęć, każde po ok. 40 minut.
Cel zajęć	<ul style="list-style-type: none"> • Wykazanie, że każdy uczeń jest artystą, osobą twórczą. • Wyjaśnienie, że istnieją zasady (przepisy prawa) mające chronić dzieła i artystów.
Wstęp	<p>Są to zajęcia, których celem jest poznanie naszego wewnętrznego artysty. Nauczyciele powinni rozpocząć zajęcia od wyszukania typowych definicji artystów: ludzi zajmujących się sztuką. Następnie powinni obejrzeć i skłonić swoich uczniów do obejrzenia filmu o artyście na YouTube. Dobrym przykładem artysty jest Jacob Collier, muzyk, który gra na kilku instrumentach oraz aranżuje i komponuje piosenki:</p> <p>https://www.youtube.com/user/jacobcolliermusic</p> <p>Przykładem kogoś, kto świetnie gra w bardzo młodym wieku jest Avery Molek:</p> <p>http://youtu.be/9uyDGEjv-vg</p> <p>(Rejestracja nie jest wymagana, przed odtwarzaniem należy sprawdzić dostępność YouTube w swoim kraju.)</p> <p>Skłoń uczniów do wykonania niewielkiego kolażu o artyście, którego lubią. Po poznaniu artystów, których lubią i porozmawianiu o nich, skieruj ich ku poszukiwaniu szerszej definicji słowa artysta.</p> <p>Artysta to ktoś, kto tworzy rzeczy. W internecie można znaleźć mnóstwo stworzonych przez artystów dzieł, w tym muzykę i filmy. Podczas zajęć uczniowie dowiedzą się o prawach autorskich i posiadaniu.</p> <p>Na koniec uczniowie mogą pokazać się jako artyści w filmiku-selfie lub prezentacji.</p>
Narzędzia	<p>Ołówek/papier</p> <p>Dostęp do Internetu</p> <p>Smartfon</p>
Krok 1 – (20 minut)	<p>Przeczytaj uczniom stronę ze wskazówkami na temat bycia artystą. Nakłoń ich do napisania, jakimi artystami chcieliby być i przedyskutowania swoich wyborów z sąsiednią osobą. Poszukaj innych artystów o podobnych zainteresowaniach.</p>

<p>Krok 2 – (20 minut)</p>	<p>Praca w parach: „Kto jest Twoim ulubionym artystą?” Nakłoń uczniów, by poszukali w internecie informacji na temat swojego ulubionego artysty i zrobili o nim kolaż, używając aplikacji</p> <p>Pic Collage </p> <ul style="list-style-type: none"> • APP store http://goo.gl/YZHq10 • Google play http://goo.gl/pTWsrF . <p>Zespoły pokazują wykonane kolaże innym grupom, tłumacząc przy tej okazji, dlaczego wybrały tę właśnie osobę.</p>
<p>Krok 3 – (20 minut)</p>	<p>Zastanawianie się nad artystą słowa.</p> <p>Uczniowie wypowiadają się na temat bycia artystą. Muszą prezentować swoje wypowiedzi w małych grupach. Dowiadują się, co jest potrzebne, by zostać artystą. Zdecydowanie nie chodzi tylko o talent.</p> <p>Uczniowie badają kwestię terminów i pojęć „prawa autorskie” oraz „posiadanie”. Korzystając z Podręcznika dla nastolatków odpowiadają na pytania na stronie internetowej oraz w arkuszu roboczym 6.2. Muszą dowiedzieć się, że kreatywność i twórczość to również posiadanie oraz normy i regulacje dotyczące posiadania.</p>
<p>Krok 4 – (20 minut)</p>	<p>Uczniowie wykonują film lub prezentację o sobie jako artyście.</p>
<p>Opcjonalne uzupełnienia</p>	<p>Odszukanie uczniów z innych szkół, którzy mieli zajęcia w oparciu o ten sam scenariusz.</p>
<p>Linki</p>	<p>http://youtu.be/9uyDGEjv-vg https://www.youtube.com/user/jacobcolliermusic</p>

ARKUSZE ROBOCZE

1.1 Gdyby można było robić wszystko, czego się chce

1.2 Dwie strony medalu I

1.3 Dwie strony medalu II

2.1 Narzędzia i technologia dla nauczycieli

3.1 Narzędzia internetowe na zajęciach z matematyki

3.2 Jak skonstruować silne hasło

3.3 Blogi/wiki na zajęciach z matematyki

3.4 Facebook i zajęcia z matematyki

4.1 Gdzie szukać prawdy?

5.1 Michael Jackson „Privacy”

6.1 Wyrapuj to


6.2 Wszyscy artyści są Tobą




 **Rozdział 1: Moje prawa i obowiązki w internecie**

 **Scenariusz zajęć: Podstawowe prawa internetowe ****

 **Autor:** Carsten Groene, Niemcy


 **Zadanie:** Gdyby nie było żadnych praw i ograniczeń i można by było robić wszystko, czego się chce, co byś robił(a)? Podaj przynajmniej 4 rzeczy:

 **Zadanie:** Teraz zastanów się nad tym, co Twoje postępowanie mogłoby oznaczać dla innych osób lub Twoich kolegów/przyjaciół; czy miałyby ono dla nich jakieś negatywne konsekwencje?

 **Ćwiczenie 2: Spojrzenie na Kartę praw podstawowych UE**

Jednym z ważnych dokumentów prawnych UE jest „Karta praw podstawowych UE” (<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2010:083:0389:0403:pl:PDF>). Przejrzyj rozdział („Tytuł”) 1 – „Godność” i wskaż prawa, które uważasz za najważniejsze podczas korzystania z internetu.

 **Ćwiczenie 3: Pierwsze spojrzenie na książeczkę The Web We Want (Internet, jakiego chcemy!)**

 **Zadanie:** Wykorzystaj technikę zwaną skanowaniem (scanning, <http://www.aacc.edu/tutoring/file/skimming.pdf>) do szybkiego przejrzania książeczki The Web We Want (Internet, jakiego chcemy!) i zidentyfikowania rozdziałów i stron dotyczących następujących praw z Karty praw podstawowych UE. Informacje dotyczące tego samego prawa można często znaleźć na kilku stronach i w kilku rozdziałach.


prawo	rozdział	strona
Art. 1 „Godność człowieka”		
Art. 7 „Poszanowanie życia prywatnego i rodzinnego”		
Art. 11 „Wolność wypowiedzi i informacji”		

 **Rozdział 1: Moje prawa i obowiązki online**

 **Scenariusz zajęć: Dwie strony medalu I****


 **Autor: Carsten Groene, Niemcy**

 **Ćwiczenie 1: Prawa i obowiązki: dwie strony medalu?**

 **Zadanie:** Często różne uprawnienia mogą kolidować z odpowiedzialnością prawną lub wręcz prawa mogą wydawać się ze sobą sprzeczne. Patrząc na Kartę Praw Podstawowych UE, które prawa internetowe mogą ze sobą kolidować? Czy współistnieją z konkretnymi obowiązkami? Jedno prawo może się odnosić do kilku przypadków

prawo	konflikt z innym artykułem/ wynikająca z niego odpowiedzialność
Art. 1 "godność ludzka"	
Art. 7 "poszanowanie życia prywatnego"	
Art 11 "wolność wypowiedzi"	
Art. 13 „Wolność sztuki”	


 **Ćwiczenie 2: Przypadki możliwego naruszenia praw podstawowych**

 **Zadanie:** Bazując na wynikach wyszukiwania, przygotujcie trzy przypadki, w których na podstawie prawa krajowego "Wasze" prawa mogły być naruszone. Te przypadki powinny zawierać jeden prawdziwy i jeden fałszywy przykład.

Przypadek 1

Przypadek 2

Przypadek 3


 **Rozdział 1: Moje prawa i obowiązki w internecie**

 **Scenariusz zajęć: Dwie strony medalu II *****

 **Autor: Carsten Groene, Niemcy**

 **Ćwiczenie 1: Moje prawa i obowiązki w prawie krajowym**

Badane prawo z Karty praw podstawowych UE: Prawo do _____ (Art.)

 **Zadanie:** Prawa podstawowe wymienione w Karcie praw podstawowych UE są konkretyzowane przez ustawodawstwo krajowe. Przejrzyj następujące źródła prawa swojego kraju:


- Konstytucję – szczególnie zapewniane przez nią prawa podstawowe
- Prawo karne
- Prawo autorskie
- Prawa dotyczące ochrony danych

Znajdź teraz ustępy odnoszące się do założonego prawa z Karty praw podstawowych UE – w sposób potwierdzający albo ograniczający.

Prawa			Obowiązki		
wolno mi	prawo	ustęp	muszę / nie wolno mi	prawo	ustęp
1					
2					
3					
4					

 **Rozdział 2: “Informacja nie jest wiedzą”, Albert Einstein**

 **Scenariusz zajęć: Sięgaj, twórz i udostępniaj *****

 **Autor: Fernando Campos, Portugalia**

Poniższej tabela oferuje szeroki wachlarz narzędzi i technologii, które mogą być wykorzystywane przez uczniów i nauczycieli aby uczynić naukę bardziej interaktywną.

Zadanie	Cele	Otwarty dostęp albo dostęp pod pewnymi warunkami	Wsparcie dla urządzeń mobilnych	Odniesienia w pakiecie Future Classroom Toolkit
1. Mapy myśli	Tworzenie map myśli Z możliwością udostępniania i współpracy	1. Popplet 2. CMap Tools 3. Mindomo 4. FreeMind	1. Tak 2. Nie 3. Tak 4. Nie	Map
2. Quiz	Tworzenie różnorodnych testów i quizów	1. Kahoot 2. HotPotatoes 3. Socrative 4. Quizwriter (komercyjny) 5. Edmodo	1. Tak 2. Nie 3. Tak 4. Tak 5. Tak	Make
3. Wideokonferencje; Komunikacja i nagrywanie wideo	Twórz nagrania wideokonferencji	Google Hangout	Tak	Communicate Collaborate
4. Przechowywanie wideo,	Przechowywanie i udostępnianie plików filmowych	Youtube	Tak	Show
5. Wspólne pisanie	Pisanie tekstów przez wielu użytkowników jednocześnie	TitanPad Google docs	1. Tak 2. Tak	Collaborate
6. Nagrywanie i refleksja	Nagrywanie głosu dla późniejszej refleksji, np. jeśli uczniowie pracują w grupach	1. Voice thread [komercyjny] 2. TeamUp	1. Tak 2. Nie	Dream Ask Reflect Explore


Zadanie	Cele	Otwarty dostęp albo dostęp pod pewnymi warunkami	Wsparcie dla urządzeń mobilnych	Odniesienia w pakiecie Future Classroom Toolkit
7. Kody QR	Używanie kodów QR do celów edukacyjnych	http://goo.gl/AF7pPh (Wymaga rejestracji) http://goo.gl/Ua9txH (Wymaga rejestracji)	Tak	Make Explore
8. Wiki	Dyskusje i praca grupowa	1. Google docs 2. pbworks	1. Tak 2. Tak	Collaborate
9. Strony internetowe	Tworzenie stron do użytku prywatnego i publicznego przez uczniów i klasy	1. Google sites 2. Weebly	1. Nie 2. Tak	Show
10. Blogi	Tworzenie blogów	1. Blogger 2. WordPress	1. Tak 2. Tak	Collaborate Show
11. Narzędzia biurowe	Narzędzia do edycji tekstu, tworzenia prezentacji i arkuszy kalkulacyjnych	1. Libre Office 2. Polaris Office 3. Google Docs	1. Nie 2. Tak 3. Nie	Make Show
12. Audio	Nagrywanie i edycja plików dźwiękowych	Audacity	Nie	Make Show
13. Grafika komputerowa	Edytowanie plików graficznych	1. Gimp 2. Inkscape 3. Photoscape	1. Nie 2. Nie 3. Tak	Make Show
14. Wideo	Edycja i odtwarzanie plików filmowych	1. VSDC Free Video Editor 2. VLC	1. Nie 2. Tak	Make Show
15. Rozszerzona rzeczywistość (Augmented reality; AR)	Tworzenie dodatkowych informacji o obiektach lub miejscach z użyciem kodów QR	1. Aurasma 2. Google Goggles	1. Tak 2. Tak	Make Show

 **Rozdział 3: Gdy działasz w sieci**

 **Scenariusz zajęć: Ucząc się matematyki 2.0 *–****

 **Autor: Irina Vasilescu, Rumunia**

Krok 1: Narzędzia internetowe na zajęciach z matematyki


 1. Które z wymienionych narzędzi mogą być w twojej opinii przydatne na zajęciach z matematyki (tak/nie)?


Blogi _____ Wiki _____ Gry _____ Twitter _____

Poczta elektroniczna _____ Facebook _____


Czaty lub podobne aplikacje _____

Wyszukiwarki _____ Dysk Google _____

 2. Czy potrafisz wymyślić, jakie są zalety korzystania z tych narzędzi na zajęciach z matematyki w porównaniu z tylko kontaktami bezpośrednimi? Na przykład, nieśmiało uczniowi może łatwiej przychodzić wyrażanie swoich opinii przez internet niż w klasie.

 3. Które z wymienionych cech stanowią zalety (Z) / wady (W) korzystania z internetu podczas zajęć z matematyki?

- natychmiastowy dostęp do informacji _____
- komunikacja na dużą odległość _____
- zagrożenie wirusami/spamem _____
- fałszywe profile użytkowników _____
- ogromna ilość zasobów edukacyjnych _____
- łatwiejsza komunikacja z nauczycielem _____
- reklamy _____
- tłumacze internetowe _____
- wiele czasu spędzanego w pomieszczeniu _____
- samodzielne zarządzanie swoim czasem _____
- większa widoczność _____
- zrozumienie przekazu/treści _____

 4. Policz, ile cech zostało uznanych za zalety a ile za wady i oblicz stosunek Z/W. Czy jest on większy czy mniejszy od 1? Jak możesz to zinterpretować?



Rozdział 3: Gdy działasz w sieci



Scenariusz zajęć: Ucząc się matematyki 2.0 *-**



Autor: Irina Vasilescu, Rumunia



Mocne hasło powinno:

- mieć co najmniej 8 znaków długości
- nie zawierać Twojego prawdziwego imienia czy nazwiska
- nie zawierać całego słowa
- istotnie różnić się od innych Twoich haseł
- zawierać co najmniej jedną wielką literę, jedną małą literę, jedną cyfrę i jeden symbol (znak specjalny) z klawiatury.



Ćwiczenie: Weź słowo i podstaw część ze składających się na nie liter, używając przypominających je cyfr lub symboli, np. „p1@n!n0” (z „pianino”)



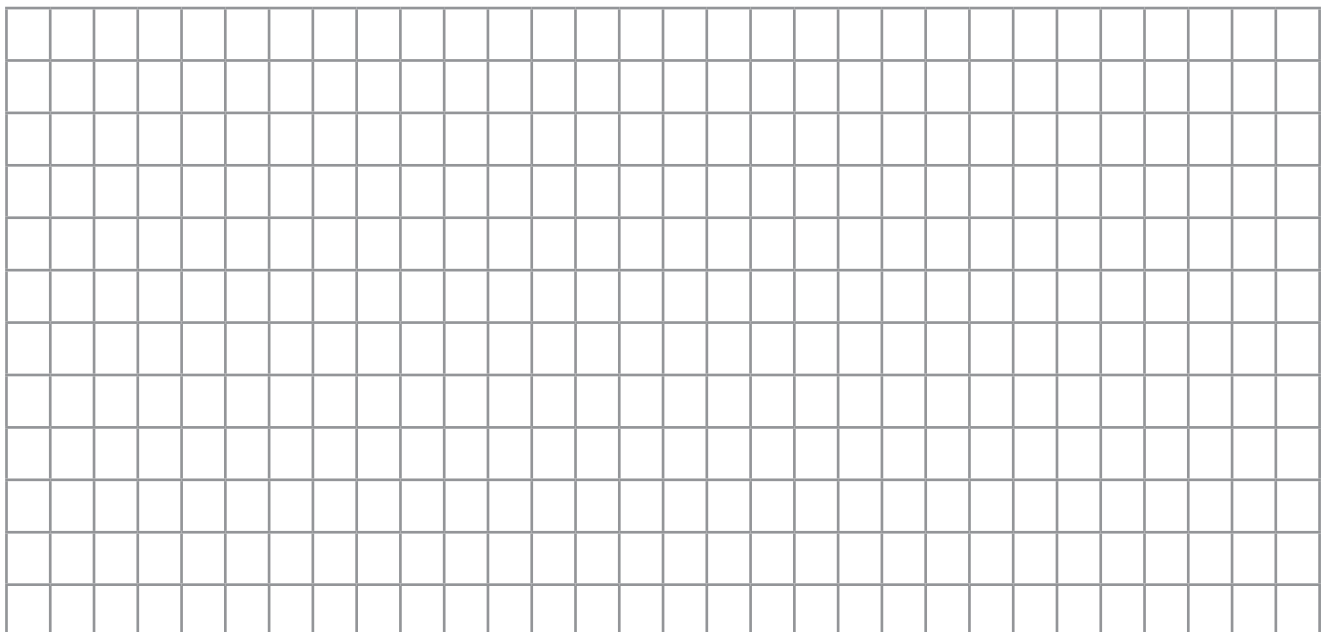
Pytania:

Pytania: Ile różnych haseł możesz skonstruować z tych samych 8 znaków?



Krok 2: Gry w matematyce

Utwórz wykres słupkowy na podstawie następującego akapitu: „Uczący się przypominają sobie zaledwie 10 % tego, co czytali i 20 % tego, co słyszeli. Jeśli ustnej prezentacji towarzyszą ilustracje i/lub wykresy, to odsetek ten rośnie do 30 %, a jeśli obserwują kogoś objaśniającego wykonywane przez siebie czynności – do 50 %. Uczący się zapamiętują jednak 90 %, jeśli wykonują pracę sami, choćby tylko w postaci symulacji.”





Czy uważasz, że gry komputerowe rozgrywane przez wielu graczy online (gry MMO lub MO) również stwarzają zagrożenia? Jeśli tak, podaj jakieś przykłady.



Jakie jest Twoje najgorsze doświadczenie spowodowane niebezpiecznym zachowaniem podczas grania online? Co można było z Twojej strony zrobić, by tego uniknąć?



Co zrobisz, jeśli partner z gry online prosi Cię o spotkanie w realu lub domaga się od Ciebie danych osobowych?



Rozdział 3: Gdy działasz w sieci



Scenariusz zajęć: Ucząc się matematyki 2.0*-**



Autor: Irina Vasilescu, Rumunia



1) Ćwiczenie: Oceń następujące zastosowania bloga w nauczaniu matematyki, od 1 (nieużyteczny) do 10 (najbardziej użyteczny):

- wyjaśnienia pojęć/słowniczek
- publikowanie notatek z zajęć
- zamieszczanie slajdów prezentacji i innych materiałów
- ogłoszenia
- ćwiczenia zadań
- wspólne projekty międzyklasowe lub międzyszkolne
- studia przypadków
- zastosowania matematyki w życiu codziennym
- "zadanie tygodnia"
- ocena



Zasady używania blogów:


- Nigdy nie publikuj swoich danych osobowych i prywatnych zdjęć na swoim blogu, nawet w dziale "o mnie".
- Nigdy nie zapominaj o przepisach dotyczące praw autorskich.
- Pamiętaj, że Twoje posty są publiczne, widoczne dla nauczycieli i rodziców, i że mogą być udostępnione gdzie indziej.
- Wybierz ustawienia komentarzy zapewniające moderację (zatwierdzanie) przed publikacją.
- Pomyśl zanim napiszesz; zarówno na swoim blogu jak i w komentarzu!
- Wiedz, jak blokować niechcianych użytkowników.
- Nigdy nie udostępniaj swoich loginów i haseł.
- Jeśli zaprosisz więcej autorów do swojego bloga, nadaj im odpowiednie uprawnienia.
- Bądź uprzejmy, gdy udzielasz informacji zwrotnej. Niech Twoje oceny będą użyteczne i sprawiedliwe.
- Jeśli widzisz coś, co nie powinno być na ekranie, powiedz to swojemu nauczycielowi lub rodzicom.



2) Ćwiczenie: Pracujcie w parach, aby wymyśleć więcej zasad. Wybierzcie 10 najważniejszych zasad i stwórzcie "Dekalog blogera"

 **Rozdział 3: Gdy działasz w sieci**

 **Scenariusz zajęć: Ucząc się matematyki 2.0 *–****


 **Autor: Irina Vasilescu, Rumunia**


 **Ćwiczenie 1:** Przyjmijmy, że z danych statystycznych wynika następujący rozkład wieku użytkowników Facebooka. Utwórz diagram kołowy, aby go zilustrować!

Przedział wieku	Odsetek
13-17	14,8 %
18-24	32,3 %
25-34	26,6 %
35-44	13,2 %
44-54	7,2 %
55-64	3,5 %
64+	2,4 %

 **Ćwiczenie 2:** Odpowiedz na następujące pytania:

Jak często sprawdzasz swoje Aktualności z Facebooka?

 Do czego używasz Facebooka? Propozycje: czatowania, zamieszczania zdjęć, pozostawiania w kontakcie z przyjaciółmi, informowania o ważnych wydarzeniach z mojego życia, wysyłania zdjęć, grania itd.

 Podaj 5 informacji o sobie, które nie powinny znaleźć się w Twoim profilu.



Czy kiedykolwiek zdarzyło Ci się używać Facebooka w ramach zajęć szkolnych?



Czy uważasz, że mógłby on być używany w tym celu? W jaki sposób?



Wybierz z poniższej listy 3 najlepsze pomysły na wykorzystanie Facebooka na zajęciach z matematyki:


- grupa dla klasy do dzielenia się informacjami i przekazywania zadań
- planowanie wydarzeń
- praca w grupach
- zamieszczanie notatek dla uczniów, którzy opuścili zajęcia
- udostępnianie zasobów multimedialnych
- wciąganie uczniów bardziej powściągliwych, milczących
- przypomnienia, ogłoszenia, anonse, zbliżających się terminów
- korzystanie z aplikacji edukacyjnych
- pomaganie uczniom w nawiązywaniu lepszych kontaktów ze sobą nawzajem
- współpraca i współdziałanie z innymi szkołami
- przeprowadzanie ankiet i głosowań





Czy znasz jakąkolwiek stronę na Facebooku, które wiąże się z matematyką?

Pracując w czteroosobowych grupach, stwórzcie pięć reguł dotyczących netykiety i bezpieczeństwa dla matematycznej grupy na Facebooku.

 **Rozdział 4: Kształtuj swoją tożsamość**

 **Scenariusz zajęć: Moja (prawdziwa) tożsamość ****

 **Autor: Martina Kupilíková, Czechy**

 Aby lepiej zrozumieć swoją własną tożsamość, wypełnij, pracując samodzielnie, poniższe tabelki.

Jaką osobą jestem (w realu)?		Jaką osobą jestem (w realu)?		Jaką osobą jestem (w realu)?	
Przyjazną		Przyjazną		Przyjazną	
Uprzejmą		Uprzejmą		Uprzejmą	
Wspaniałomyślną		Wspaniałomyślną		Wspaniałomyślną	
Odważną		Odważną		Odważną	
Złośliwą		Złośliwą		Złośliwą	
Mściwą		Mściwą		Mściwą	
Sumienną		Sumienną		Sumienną	

 W kolejnej tabelce wpisz pięć cech swojej osobowości.

Jaką osobą jestem (w realu)?		Jaką osobą jestem (w realu)?		Jaką osobą jestem (w realu)?	

Teraz, przedyskutuj swoje odpowiedzi wspólnie z jednym lub dwoma innymi uczniami/uczennicami. Czy naprawdę znacie się nawzajem tak dobrze, jak Ci się zdawało? Czy najbliższe Ci do tej osoby, którą pragniesz być, online czy w realu?

 **t1}Chapter 5: Prywatność, mój klejnot w koronie**

 **Scenariusz zajęć: "Privacy" Michaela Jacksona**

 **Autor: Miguela Fernandes, Portugalia**

 **Jakie jest przesłanie piosenki?**

 **Jak przesłanie tej piosenki może się odnosić do internetu?**

 **b1}Podaj przykłady prawdziwych sytuacji, podobnych do tych w piosence**

Teraz nie dostanie drugiej szansy, była po prostu wyśmiewana i nękana

Proszę powiedzcie mi dlaczego

Teraz lekcja do nauczenia, szacunku się nie dostaje, zarabia się na niego

Przestańcie złośliwie atakować moją uczciwość



Rozdział 6: Artysta i Ty



Scenariusz zajęć: WyRAPuj-to**



Autor: Angela Capezzuto, Włochy



Porada: uczniowie powinni pracować w grupach, ale każdy z nich powinien wypełnić arkusz roboczy, aby otrzymać pozytywną ocenę

b1}Część 1: Czy jesteś piratem? <i>Naruszenia praw autorskich.</i>	Nie zawsze jest łatwo ustalić, czy coś jest chronione prawem autorskim i jak elementy chronione prawem autorskim mogą być stosowane w sposób legalny. Sprawdź swoją wiedzę na następujących przykładach - czy te sytuacje naruszają prawo autorskie?
<input type="checkbox"/> Tak <input type="checkbox"/> Nie	Streaming utworów z serwisów internetowych, które mają umowy z właścicielami praw autorskich (np Spotify).
<input type="checkbox"/> Tak <input type="checkbox"/> Nie	Przesyłanie kultowego obrazka objętego prawem autorskim (z lub bez uznania autorstwa).
<input type="checkbox"/> Tak <input type="checkbox"/> Nie	Pobieranie muzyki z iTunes.
<input type="checkbox"/> Tak <input type="checkbox"/> Nie	Przesyłanie filmu nagranych podczas koncertu, gdy jest określone na bilecie, że nagrywanie wideo jest niedozwolone.
<input type="checkbox"/> Tak <input type="checkbox"/> Nie	Publikowanie fragmentów tekstu cudzego autorstwa na swoim blogu, z podaniem linka do oryginalnego tekstu ale bez zgody tej osoby.
<input type="checkbox"/> Tak <input type="checkbox"/> Nie	Oglądanie filmu, który ktoś inny nagrał na koncercie, na którym zostało określone, że nie zezwala się na nagrywanie wideo.
<input type="checkbox"/> Tak <input type="checkbox"/> Nie	Przesyłanie własnego zdjęcia z koncertu, na którym zostało określone, że nie zezwala się na nagrywanie wideo.
<input type="checkbox"/> Tak <input type="checkbox"/> Nie	Publikowanie tekstów piosenek i akordów gitarowych popularnej piosenki na prywatnej stronie internetowej lub w portalach społecznościowych.
<input type="checkbox"/> Tak <input type="checkbox"/> Nie	Przesyłanie zdjęć gwiazd w miejscu publicznym zrobionych przez Ciebie.
<input type="checkbox"/> Tak <input type="checkbox"/> Nie	Ponowne zamieszczenie całego artykułu, z podaniem autora i linku, ale bez jego zezwolenia.
	Po skończonym quizie sprawdź swoje wyniki na www.webwewant.eu Podziel się wynikami w klasie Co to dla Ciebie znaczy? <hr/> <hr/>

Część 2:

Czy inni mogą robić to co chcą z Twoją twórczością?

Publikowanie Twojego materiału.

Jakie materiały publikujesz w sieci i jak odnosisz się do tego, żeby wszyscy mogli dowolnie modyfikować to, co zrobiłeś?

Opublikowane materiały:

Co Cię niepokoi:

b1}Część 3:

W jaki sposób i jak bardzo możesz chronić swój materiał?

Strona Creative Commons

Odwiedź stronę Creative Commons na <http://creativecommons.org/licences> i opowiedz, co znaczą te logotypy i co można robić z opublikowanymi tak materiałami?

Co możesz zrobić z materiałem oznaczonym tym logo (własnymi słowami – nie kopiuj formułki licencji)?



Które z oferowanych przez Creative Commons materiałów mogą być dla Ciebie użyteczne?

Część 4:
Zadanie
(s.1)

Posłuchaj nauczyciela, który wyjaśni sytuację, do której musisz przygotować materiał.. (wyjaśni sytuację, z którą będziesz miał(a) do czynienia).

Razem z partnerem zdecydujcie

a. Kraj przyjmujący (wybierz z listy przedstawionej przez nauczyciela)

b. Zaczynając od pierwszej litery I przechodząc do kolejnych liter nazwy kraju, zapiszcie określenia tego kraju, które przychodzą Wam do głowy i zaczynają się od tej litery

Pierwsza litera	Druga litera	Trzecia litera	Czwarta litera	Piąta litera	Szósta litera

Możecie skorzystać ze www.wordreference.com słowników internetowych lub papierowych, ale nie musicie wymyślać bardzo wyszukanych słów!

c. Czy będziecie rapować na żywo czy zrobicie prezentację z nagrany podkładem. Zapisz swój wybór:

d. Zapisz tekst, który razem stworzyliście z tabeli b i kto rapuje, a kto nagrywa

LUB

Zapisz tekst, który będziesz rapował do slajdów

Podpisz skąd brałeś zdjęcia, muzykę i inne materiały.

Licencja Creative Commons, która najlepiej będzie pasować do klipu promocyjnego. Napisz, dlaczego wybrał(a)eś tę licencję?



Rozdział 6: Artysta i Ty



Scenariusz zajęć: Artysta i Ty! **



Autor: Frans Nieuwenhuyzen, Holandia

W zeszłym tygodniu oglądałem jakieś filmy na YouTube i trafiłem przypadkiem na wspaniałego młodego artystę. Grał na perkusji jak zawodowiec, naprawdę niesamowicie. Musisz to zobaczyć. Nazywa się Avery Molek. To zdecydowanie najlepszy artysta, jakiego dane mi było kiedykolwiek oglądać!



Jest to typowa rozmowa, jaka mogła by Ci się przydarzyć w zeszłym tygodniu czy nawet dziś rano. Może właśnie sprawdzasz na swoim telefonie czy komputerze, czy to było serio (zrób to!). Czy często rozmawiasz o artystach? Czy znasz jakiegoś artystę? Napisz nazwiska kilku artystów, których znasz lub o którzy obili Ci się o uszy, podając, jakiego rodzaju są artystami.

Imię i nazwisko / Pseudonim:

Rodzaj artysty:

Być może wymienieni przez Ciebie artyści znani są na całym świecie. Czy są wśród nich również znani Ci artyści miejscowi? Zapisz ich nazwiska / pseudonimy. Jakiego rodzaju są artystami?

Imię i nazwisko / Pseudonim:

Rodzaj artysty:



Oglądanie artystów to zawsze coś wspaniałego. Dlaczego jednak oglądanie artystów jest takie wspaniałe?



Większość znanych Ci artystów to bardzo szczególni ludzie. Mają jakiś szczególny talent lub dar. Mają to wielkie szczęście. Czy kiedykolwiek zdarzyło Ci się marzyć o posiadaniu szczególnego talentu czy daru? Jakiego rodzaju artystą miał(a)byś ochotę zostać?



W internecie można znaleźć mnóstwo informacji o swoich ulubionych artystach. Pracując w parach wykonajcie kolaż na temat swojego ulubionego artysty. Możesz wykorzystać do tego swój smartfon lub zrobić prezentację na komputerze.

Jeśli używasz smartfona, możesz wykorzystać aplikację

Pic Collage (<http://pic-collage.com/>)



Jeśli używasz komputera, możesz wykorzystać programy PowerPoint, Google Presentation, Prezi lub Animoto. Poszukaj ich w internecie.

Po ukończeniu kolaży, przedstawcie je innemu zespołowi.

Zastanów się przez chwilę nad słowem „artysta”. Wiele już zostało przez Ciebie o artystach napisane. Oto sporo słów, które wiążą się z „artystami”. Skonstruuj jedną lub dwie wypowiedzi, używając widocznych poniżej słów.

tworzyć technika grać szczęście wykonywać
pracować uczyć się talent umiejętności hobby



Zaprezentuj swoją wypowiedź grupie czterech uczniów!

Poszukaj w internecie wyrażenia "jak zostać artystą" ("how to become an artist"). Podaj co najmniej cztery rzeczy o „stawaniu się artystą”, które były dla Ciebie nową wiedzą.



Informacja:

Kiedy wykorzystujesz zdjęcia, obrazki, filmy czy dźwięki, upewnij się, że źródło tych treści jest legalne i że możesz użyć je w swoim kolażu. Kiedy szukasz zdjęć czy obrazków za pomocą wyszukiwarki Google, opcji Prawa użytkownika (Usage rights) Narzędzi wyszukiwania (Search tools). Wybierz odpowiedni punkt z menu. Teraz wiesz, że wyszukiwane materiały są legalne.



Kim jest artysta?

Artysta jest też kimś, kto tworzy rzeczy. Zatem niekoniecznie musisz grać na pianinie, by być artystą. Czy piekarz może być artystą? Albo ogrodnik? Czy programista piszący gry?

Piekarz: _____

Ogrodnik: _____

Programista piszący gry: _____



Pomyśl o jednym lub dwu stanowiskach lub zawodach, które sprawiałyby Ci przyjemność, pozwalając zarazem na bycie artystą w pracy. Rzuć jakieś pomysły!

Jeśli lubisz tworzyć muzykę, filmy wideo czy zdjęcia, możesz z łatwością udostępniać swoje dzieła. Kiedy coś stworzysz, stajesz się właścicielem swojego dzieła. W internecie bardzo łatwo jest udostępniać rzeczy, których twórcą się nie jest. Dobrze jest przez chwilę się nad tym zastanowić. Udaj się na portal internetowy **Web We Want** i pobierz podręcznik. Przejdź do rozdziału 6, przeczytaj go i wykonaj wszystkie ćwiczenia.



Teraz, gdy wiesz już wszystko o prawach autorskich i posiadaniu, możesz odpowiedzieć na następujące pytania:

1. Które z wymienionych czynności są nielegalne?

- a. Słuchanie przesyłanych strumieniowo piosenek z serwisów internetowych, które mają umowy z właścicielami praw autorskich.
- b. Pobieranie z iTunes.
- c. Oglądanie zrobionego przez kogoś nagrania wideo z koncertu czy występu, w sytuacji, gdy bilet wyraźnie zabraniał nagrywania.
- d. Pobieranie lub słuchanie przesyłanych strumieniowo piosenek z serwisów internetowych, które nie mają umów z właścicielami praw autorskich.

2. Czy legalne jest zrobienie repostu całego artykułu, jeśli podajesz autora i link (odsyłacz) do oryginału, nie mając jednak od niego pozwolenia?

Czy też jesteś artystą?

Jaki artysta tkwi w Tobie? Wiesz już teraz o artystach dużo więcej. Musisz teraz wyjaśnić, jakiego rodzaju artystą jesteś. Czy jesteś wykonawcą muzyki lub tańca, aktorem teatralnym czy też może lubisz robić zdjęcia lub rzeźby, rysować czy malować obrazy? A może mistrzem jazdy konnej, gotowania czy programowania?

Podaj niektóre z talentów, którymi dysponujesz. Nie musisz się z nikim porównywać czy mierzyć! Chodzi tylko i wyłącznie o Ciebie:



Zrób prezentację w postaci filmiku-selfie o tym, na czym polega Twoja „artystyczność”.

Do zrobienia filmiku-selfie możesz użyć swojego smartfona (jeśli go masz), kamery wideo lub aparatu z możliwością nagrywania filmów. Zrób krótki filmik wideo o sobie jako artyście. Pamiętaj – nie musisz grać na pianinie. Jeśli jesteś artystą w sporcie, to też jest wspaniale. Upewnij się, że nagrywasz siebie w działaniu!

Prześlij swój film na YouTube i nadaj mu tag „artistinme”(artystawemnie). Wykorzystaj jedną ze ścieżek dźwiękowych oferowanych przez YouTube, aby uzupełnić swój film o muzykę.

Przygotowując prezentację, możesz wykorzystać jeden ze wspomnianych wyżej programów.

Lista obrazków i adresów URL:

https://openclipart.org/image/300px/svg_to_png/3989/JPPortugall_icon_microphone.png (rejestracja nie jest wymagana)

<https://openclipart.org/detail/25595/Brush-by-Andy> (rejestracja nie jest wymagana)

<http://pixabay.com/nl/youtube-multimedia-media-buis-344105/> (rejestracja nie jest wymagana)

Szukasz informacji lub porady? Skontaktuj się z siecią Insafe w swoim kraju

Austria www.saferinternet.at

Belgia www.clicksafe.be

Bułgaria www.safenet.bg

Cypr www.cyberethics.info

Czechy www.saferinternet.cz

Estonia www.targaltinternetis.ee

Dania www.medieraadet.dk

Finlandia www.meku.fi/fisic

Francja www.internetsanscrainte.fr

Niemcy www.klicksafe.de

Grecja www.saferinternet.gr

Węgry www.saferinternet.hu

Islandia www.saft.is

Irlandia www.webwise.ie

Włochy www.saferinternet.it

Łotwa www.drossinternets.lv

Litwa www.draugiskasinternetas.lt

Luksemburg www.bee-secure.lu

Malta www.besmartonline.org.mt

Holandia <http://www.veiliginternetten.nl>

Norwegia www.medietilsynet.no

Polska www.saferinternet.pl

Portugalia www.internetsegura.pt

Rumunia www.sigur.info

Rosja www.nedopusti.ru

Słowacja www.zodpovedne.sk

Słowenia www.safe.si

Szwecja www.medieradet.se

Wielka Brytania www.saferinternet.org.uk

Stopka redakcyjna

Realizacja:

Publikacja European Schoolnet

We współpracy z siecią Insafe przy wsparciu Google oraz Liberty Global

Realizacja 2015

Projekt artystyczny: Iddifix

Copyright

Tytuł: Internet, jakiego chcemy – podręcznik nauczyciela

ISBN: 9789491440878

EAN : 9789491440878

Copyright: wydano na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe (CC BY 4.0)

Works 3.0 Unported License. Więcej na temat warunków licencyjnych można dowiedzieć się na <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



ins@fe

s@ferinternet.pl

Google



LIBERTY GLOBAL