



# Owce w Sieci

## PODRĘCZNIK DLA NAUCZYCIELI

Propozycje gier i zabaw z wykorzystaniem kreskówek "Owce w Sieci"  
w zapobieganiu negatywnym skutkom korzystania  
z nowych technologii



eSlovensko



eSlovensko

# SPIS TREŚCI

<b>O projekcie</b>	<b>3</b>
<b>Cele projektu „Owce w Sieci”</b>	<b>5</b>
<b>Grupa docelowa</b>	<b>5</b>
<b>Co jeszcze można znaleźć na stronie internetowej sheeplive.eu</b>	<b>6</b>
<b>Jak wykorzystać kreskówki</b>	<b>6</b>
<b>Dodatkowe gry i zabawy</b>	<b>10</b>
Na pomoc owieczce	10
Znaki drogowe	10
Zasady	11
Namaluj własne owce	11
Wyczyść sieć	12
Wymyśl własną bajkę	13
Internetowe plusy i minusy	14
Moja ulubiona strona internetowa	14
Pilnuj własnych zdjęć	15
Wybór tak/nie	16



# Owce w Sieci

## O PROJEKCIE

Komputer, Internet, telefon komórkowy, które w ostatnich latach zaczęły odgrywać w życiu dzieci i młodzieży niezwykle ważną rolę, otwierają przed młodym pokoleniem nowe możliwości, ale jednocześnie – niosą ze sobą nowe problemy i zagrożenia.

Już w wieku przedszkolnym dzieci potrafią korzystać z różnych programów komputerowych, dla wielu nie jest problemem ściągnięcie nowej gry i jej uruchomienie. Często potrafią także posługiwać się telefonem komórkowym. Natomiast na początku szkoły podstawowej zazwyczaj sprawnie poruszają się po Internecie, a z telefonu komórkowego korzystają praktycznie na co dzień.

Dzieci powinny znać zagrożenia świata wirtualnego i wiedzieć, jak sobie z nimi radzić. Dlatego powszechnym trendem staje się edukacja coraz młodszych dzieci w zakresie korzystania z nowych technologii. Jednym z takich projektów edukacyjnych jest seria kreskówek „Owce w Sieci” (znana również jako Sheeplive.eu), które powstały z inicjatywy słowackiej organizacji pozarządowej eSlovensko.



Kreskówki „Owce w Sieci” powstały w ramach programów Zodpovedne.sk, Pomoc.sk oraz Stopline.sk, współfinansowanych z budżetu Unii Europejskiej.

W Polsce projekt „Owce w Sieci” został opracowany i jest realizowany przez Polskie Centrum Programu Safer Internet (PCPSI), które tworzą Fundacja Dzieci Niczyje oraz NASK. Głównym partnerem projektu jest Fundacja Orange.

Kreskówki „Owce w Sieci” odwołują się do klasycznej opowieści o walce dobra ze złem. Występują w nich postacie archetypowe: mądry Baca, naiwny Jasiek, dzielny Gajowy, niewinne owce i barany oraz złe wilki. Kreskówki odwołują się do motywów ludowych – akcja rozgrywa się w szalasie na hali, bohaterowie przytaczają tradycyjne porzekadła, posługują się gwarą. Opowieści odzwierciedlają jednak współczesną kulturę dziecięcą i młodzieżową, obecny styl życia. Zakończenie każdej bajki zawiera morał, mówiący jak uniknąć zagrożeń.

**Na dołączonej płycie DVD dostępne są następujące kreskówki:**

- **Bez kożuszka.** Publikacja nagich zdjęć i nagrań w Internecie.
- **Tajemniczy przyjaciel.** Uwodzenie przez Internet – grooming.
- **Białe owce.** Dyskryminacja i rasizm w Internecie.
- **Nie tańcz z wilkami.** Wykorzystywanie fotografii i nagrań wideo.
- **Dziewięćdziesiąt dziewięć.** Łańcuszki szczęścia.
- **Bekanie.** Internet zawsze pamięta twoje błędy z przeszłości.
- **Mała miss.** Anoreksja, internetowe przepisy na urodę.
- **Zemsta.** Prześladowanie w Internecie – cyberstalking.
- **Papla.** Wyludzanie danych osobistych i informacji majątkowych – phishing.

Kreskówki na stronach OVCE.sk i Sheeplive.eu dostępne są w różnych wersjach językowych, natomiast na płytach DVD tylko w wersji polskiej.

## CELE PROJEKTU „OWCE W SIECI”

**Ochrona przed zagrożeniami:** Głównym celem projektu jest edukacja dzieci w zakresie bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z nowoczesnych technologii: Prowadząc zajęcia z dziećmi, pokażmy im, jak unikać zagrożeń, podpowiedzmy, gdzie mogą szukać pomocy (Helpline.org.pl). Nie zapominajmy, że Internet i inne nowoczesne technologie otworzyły szeroki dostęp do wiedzy, ułatwiły komunikację. Razem z dziećmi szukajmy więc dróg wykorzystania jego zalet.

**Netykieta:** Zwróćmy uwagę dzieci na netykietę, czyli zasady dobrego wychowania w wirtualnym świecie. Ważne, by rozmawiać z nimi o tym, jak należy się zachowywać będąc członkiem internetowej społeczności, jakie są granice, co można, a czego nie powinno się robić. Dzieci powinny nauczyć się, że krzywda doznana w wirtualnym świecie może boleć tak samo, jak krzywda w świecie realnym. I że chociaż Internet daje złudzenie anonimowości, są odpowiedzialne za swoje zachowania w Internecie.

**Krytyczne myślenie:** Kolejnym ważnym aspektem jest nauczenie dzieci krytycznego myślenia wobec dostępnych w Internecie treści. Tak, by same potrafiły ocenić, które informacje są prawdziwe oraz komu mogą zaufać w wirtualnym świecie. Nauczmy je również, by nie ulegały naciskowi innej osoby bądź grupy, zwłaszcza anonimowej.

## GRUPA DOCELOWA

Główną grupą docelową kreskówek „Owce w Sieci” są dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Po drobnych modyfikacjach scenariusza, zajęcia można poprowadzić również z dziećmi w wieku przedszkolnym. W materiale metodycznym koncentrujemy się na wykorzystaniu kreskówek w pracy z dziećmi pierwszych klas szkoły podstawowej, z powodzeniem można je także wykorzystać w pracy z dziećmi starszymi i młodzieżą, ewentualnie również jako poradnik dla rodziców.

## CO JESZCZE MOŻNA ZNALEŹĆ NA STRONIE SHEEPLIVE.EU

Na stronie domowej projektu „Owce w Sieci” ([Sheeplive.eu](http://Sheeplive.eu)) dostępne są wszystkie kreskówki w różnych wersjach językowych. Z myślą o dzieciach przygotowano również krótkie i zabawne gry oparte na motywach z filmów oraz malowanki i plakaty z radami dotyczącymi odpowiedzialnego zachowania w Internecie. Dostępne są również tapety na ekran komputera lub telefonu, wygaszacze ekranu z motywami z kreskówek lub dźwięki, które można ustawić jako dzwonek telefonu.

W części „Słownik” poznamy znaczenie skrótów i emotikonów wykorzystywanych w komunikacji internetowej oraz komórkowej, pojęć dotyczących Internetu oraz piktoqramy, jakimi oznaczane są gry.

Strona jest systematycznie aktualizowana, by wciąż była ciekawa i inspirująca dla dzieci.

## JAK WYKORZYSTAĆ KRESKÓWKI

**Przygotowanie do zajęć:** Przed spotkaniem z dziećmi warto uzupełnić własne informacje dotyczące problematyki, którą podejmują konkretne kreskówki. Przybliżając one poszczególne zagadnienia w sposób łatwy i zrozumiały dla dziecka, prowadzący zajęcia powinien jednak znać przyczyny danego zagrożenia oraz inne możliwości rozwiązania problemu.

**Propozycje działań profilaktycznych:** Proponowany scenariusz zajęć jest tylko jedną z możliwości. Możemy go dowolnie modyfikować, zgodnie z własną oceną predyspozycji dzieci. Nie musimy opierać się wyłącznie na zaproponowanych wytycznych.

**Komunikacja:** Starajmy się dopasować nasze słownictwo do wieku dzieci. Pracując z dziećmi w wieku przedszkolnym, posługujemy się prostszymi słowami i krótszymi zdaniem, częściej używamy porównań, przytaczamy konkretne sytuacje.

Unikajmy specjalistycznego słownictwa, które może być dla dzieci niezrozumiałe.

W przypadku starszych dzieci i młodzieży możemy dopasować swój język do tego, jakim same się posługują. Nawiążemy z nimi bliższy kontakt, gdy damy im odczuć, że je rozumiemy (na przykład powiedzmy: Ta owca strzeliła megagłupotę). Starajmy się też śledzić aktualne trendy w świecie nowych technologii.

## SCHEMAT

### 1. Dyskusja wstępna

**Przybliżmy na początek dzieciom temat za pomocą kilku krótkich pytań:**

*Dzieci, które z was ma w domu komputer? Do czego można używać komputera?*

*A wiecie, co to jest Internet? Do czego używamy Internetu? Kto z was używa Internetu? Co możemy robić w Internecie? Co możemy tam znaleźć?*

*Czy ktoś z was ma własny telefon komórkowy? Do czego go używacie?*

Dostosujmy pytania do wieku dzieci, z którymi pracujemy. Dzieci przedszkolne zazwyczaj jeszcze nie mają własnego telefonu komórkowego, ale na pewno miały już kontakt z telefonem rodziców. Dzieci chodzące do szkoły podstawowej, nawet z klas młodszych, często posługują się już własną komórką.

Poza wprowadzeniem do zajęć powyższe pytania pozwolą nam zorientować się, jakie doświadczenia z nowymi technologiami mają dzieci. Będziemy więc wiedzieć, jak szczegółowo możemy z nimi rozmawiać.

### 2. Bajka

**Pytania przed obejrzeniem bajki:**

*Przed chwilą rozmawialiśmy o komputerach, telefonach komórkowych i Internecie. Wiemy już, że mogą być bardzo przydatne, jak również dostarczyć zabawy. Jak my-*

*słicie – czy mogą być także niebezpieczne? Co się może stać, kiedy ich niewłaściwie używamy? Czy ktoś potrafi podać przykład z własnego doświadczenia?*

PozwólmY dzieciom pomyśleć chwilę i opowiedzieć o swoich doświadczeniach.

### **Potem kontynuujemy:**

*A teraz obejrzymy razem bajkę o owieczkach. Te owieczki zachowują się jak dzieci. Patrzcie uważnie i słuchajcie.*

### **Oglądamy z dziećmi jedną z bajek, a następnie podsumowujemy wspólnie to, co widzieliśmy:**

*O czym była ta bajka? Co się w niej przydarzyło owieczce/barankowi/Jaśkowi? Jak owieczka/Jasiek się czuli? Jak wy byście się czuli w podobnej sytuacji? Bałybyście się, byłoby wam przykro, wstydzili byście się, nie wiedzieli, co zrobić?*

**Przejdźmy do rozmowy** na temat zagrożenia, o jakim opowiadała bajka, gdzie owca/baran/Jasiek popełnili błąd, o co chodziło wilkowi, w jaki sposób owce/barany/Jasiek zostali wyratowani z opresji. Spróbujmy wspólnie z dziećmi ustalić, jaki morał płynię z bajki. Jeśli dzieci nie zrozumiały jakiejś sceny, wyjaśnijmy ją.

*Widzieliście w bajce, co złego może się stać, kiedy nieostrożnie używacie komputera, Internetu lub telefonu. Jak myślicie, co owieczka/baranek/Jasiek zrobili w tej opowieści źle? Na co owieczka powinna wcześniej zwrócić uwagę? Co byście jej poradzili? Jak myślicie, co należy robić w podobnych przypadkach? Znaćcie kogoś, kto kiedyś popełnił podobny błąd?*

*W naszej bajce występują mądry Baca i odważny Gajowy, którzy, na szczęście, zawsze na czas zareagują.*

*Do kogo mogłybyście się zwrócić, gdyby przydarzyło się wam coś podobnego?*



Wyjaśnijmy dzieciom, że zanim coś zrobią, powinny się zawsze dobrze zastanowić. Jeśli czegoś nie rozumieją, nie są tego pewne albo coś je wystraszyło, zawsze najlepiej będzie, jeśli zwrócą się z pytaniami bądź prośbą o pomoc do kogoś dorosłego. Porozmawiajmy o tym, kto może być takim dorosłym w ich otoczeniu.

### **3. Morał**

**Na zakończenie podsumujmy z dziećmi raz jeszcze morał płynący z obejrzanej opowieści i zasady zachowania się w podobnej sytuacji:**

*Owce/Jasiek w naszej bajce czasami w ogóle nie pomyślał, zanim coś zrobią, i dają się namówić na różne głupoty. My jednak nie chcemy być takimi niemądrymi owcami. Przypomnijmy sobie raz jeszcze, czego nauczyliśmy się z dzisiejszej bajki i co zrobimy, jak coś podobnego nam się przydarzy.*

## DODATKOWE GRY I ZABAWY



### Na pomoc owieczce

**Temat:** *rozpoznawanie sygnałów ostrzegawczych, empatia*

Porozmawiajmy z dziećmi o tym, że tak samo jak owieczka była nieszczęśliwa w bajce, może być nieszczęśliwy ich kolega, któremu przytrafiło się coś podobnego.

Zapytajmy, na podstawie czego Baca, Jasiek i Gajowy zauważyli, że którąś owcę coś trapi albo coś jej grozi?

Obejrzyjmy z dziećmi bajkę ponownie, tym razem zwracając uwagę na to, jak zachowuje się owieczka (na przykład z nikim nie rozmawia, nie chce jeść, nie chce się bawić z innymi, boi się, kiedy siedzi przy komputerze).

Co robią w bajce Baca, Jasiek i Gajowy? W jaki sposób reagują? Jak jeszcze można pomóc owieczce? Co dzieci mogłyby zrobić, gdyby tak samo zachowywał się ich kolega? W jaki sposób mogłyby sprawdzić, co się z nim dzieje?

Przygotujmy scenkę, pantomimę, w której jedno dziecko pokazuje nieszczęśliwą owieczkę, a drugie dziecko (bądź dzieci) stara się jej pomóc.



### Znaki drogowe

**Temat:** *zachowanie w wirtualnym świecie, netykieta*

Porozmawiajmy z dziećmi o tym, czego nauczyły się z bajek i jakie niebezpieczeństwa mogą im grozić w trakcie korzystania z Internetu albo telefonów komórkowych. Stwórzmy z nimi własne znaki drogowe, które mogłyby mieć zastosowanie w Internecie. Jeśli istnieje na przykład znak ZAKAZ WJAZDU, mógłby istnieć ZAKAZ FOTOGRAFOWANIA SIĘ W BIELIŹNIE bądź nakaz PILNUJ SWOJEJ PRYWATNOŚCI itd. Znaki drogowe zawieśmy na ścianie w sali komputerowej, w domu obok komputera bądź w klasie, w taki sposób, żeby dzieci miały je zawsze przed oczami.



## Zasady

**Temat:** zachowanie w wirtualnym świecie, netykieta

Podczas oglądania bajek dzieci z pewnością zauważyły, że największym błędem było to, że owce albo Jasiek nie wiedzieli, co mają zrobić. Ustalmy z dziećmi zasady, których będziemy przestrzegać podczas korzystania z komputera, Internetu oraz telefonu. Przy ich wymyślaniu posilkujmy się obejrzanymi bajkami – „owieczce nic by się nie stało, gdyby...”. Zapišmy zasady na wielkim plakacie i zawiešmy w klasie na ścianie. Niech każde dziecko podpisze się pod nimi na znak tego, że będzie starać się ich trzymać.



## Namaluj własne owce

**Temat:** zagrożenia w wirtualnym świecie, pozytywne wykorzystywanie nowych technologii

Obejrzyjmy z dziećmi obrazki, tapety i plakaty na stronie Sheeplive.eu. Sprawdźmy, które z nich najbardziej im się podobają. O jakich zagrożeniach mówią te, które najbardziej im się spodobały? Zapytajmy dzieci, co myślą – które owieczki zachowują się rozsądnie, a które robią coś niezbyt przemyślanego?

Poprośmy dzieci, żeby narysowały własny plakat z owcami. Mogą użyć wątków z bajek albo wymyślić własną opowieść. Plakat może opowiadać o zagrożeniach w wirtualnym świecie, ale może też podkreślać zalety korzystania z nowych technologii. Na każdym plakacie powinno być krótkie hasło albo lekcja dla pozostałych owieczek, czyli dzieci.

Na zakończenie usiądźmy z dziećmi w kręgu. Niech każde dziecko zaprezentuje swój plakat i wyjaśni pozostałym, przed czym chce je przestrzec. Potem znajdziemy wspólnie miejsce, gdzie umieścimy plakaty – gdzie będą one widoczne i zwrócą uwagę na kwestie związane z korzystaniem z nowych technologii.

**Wariant:** Mniejszym dzieciom możemy zaproponować jedną z kolorowanek ze strony Sheeplive.eu.



## Wyczyść sieć

**Temat:** zagrożenia w wirtualnym świecie, pozytywne wykorzystywanie nowych technologii

Przygotujmy dużo obrazków oznaczających różne czynności, które są pozytywnie i negatywnie powiązane z używaniem Internetu i telefonów komórkowych (obrazki mogą się powtarzać). Tematami pozytywnymi są na przykład: rozmowa telefoniczna z rodzicami, przygotowywanie pracy domowej na komputerze, wspólne oglądanie zdjęć z wakacji; negatywnymi: granie na komputerze do późna w nocy, granie na komórce podczas lekcji, granie w gry komputerowe przeznaczone dla dorosłych (system oznakowania PEGI), wyśmiewanie kogoś w Internecie. Możemy wykorzystać także obrazki ze strony Sheeplive.eu – tapety, poszczególne ilustracje z komiksów, zmniejszone obrazki z malowanek i plakatów. Wydruki pochowajmy w klasie albo – w czasie zabawy na powietrzu – gdzieś w terenie.

Na początku zabawy porozmawiamy z dziećmi o tym, że korzystanie z Internetu oraz telefonu komórkowego może mieć zarówno dobre, jak i złe konsekwencje, czasem bywa bardzo pożyteczne, ale może być też niebezpieczne. Spytajmy dzieci czy potrafią wskazać przykłady, kiedy komputer albo telefon jest pożyteczny, a kiedy nie. Następnie zacznijmy wspólnie „wielkie sprzątanie”. Wyczyścimy sieć, wyczyścimy przestrzeń wirtualną z wszystkiego tego, co jest złe lub niebezpieczne! Dzieci powinny znaleźć te obrazki, które pokazują coś szkodliwego albo zagrażającego im w wirtualnym świecie. Obrazki, które pokazują rzeczy pozytywne bądź pożyteczne, mogą zostawić w sieci. Kiedy dzieci pozbierają obrazki, usiądźmy wspólnie w kręgu. Niech pokażą po kolei swoje obrazki i wyjaśnią, dlaczego konkretna czynność może być niebezpieczna i jak może im zagrażać. Jeśli dzieci przypadkiem zabrały też obrazki, które pokazują pozytywne aspekty nowych technologii, pozwólmy pozostałym dzieciom, by przedyskutowały, czy dany obrazek powinien „pozostać w Sieci”. Tak samo postępujemy w drugiej rundzie (patrz poniżej), jeśli okaże się, że dzieci pozostawiły jakieś niebezpieczeństwa. Możemy porozmawiać także o dotychczasowych doświadczeniach dzieci, co i w jaki sposób źle na nie wpłynęło (na przykład doświadczenia dzieci ze zbyt długim siedzeniem przy komputerze).

W drugiej rundzie dzieci mogą zbierać obrazki, które pokazują zalety korzystania z nowych technologii. Potem w kręgu porozmawiamy o tym, czy komputer albo telefon komórkowy w czymkolwiek pomógł dzieciom i czy potrafią one korzystać z nich w sposób pożyteczny.

**Wariant:** Możemy stworzyć kolorową skalę, wyglądającą jak światła na skrzyżowaniu – długi pasek papieru podzielony na trzy części: czerwoną, żółtą i zieloną. Przypinamy poszczególne obrazki do odpowiednich kolorów: do zielonego te, które oznaczają pozytywne aspekty nowych technologii, do czerwonego te negatywne, a do żółtego – te dyskusyjne. Pozwólmy dzieciom, żeby samodzielnie lub w grupie zastanowiły się, które czynności są najbardziej niebezpieczne i dlaczego.



### **Wymyśl własną bajkę**

**Temat:** *zagrożenia w wirtualnym świecie*

Zaprośmy dzieci do zabawy, w której będą autorami „Owiec w Sieci”. Najpierw zastanówmy się wspólnie nad tym, co jeszcze się dzieje w wirtualnym świecie i co może spotkać tam owieczki. Czy dzieci są w stanie wymyślić bajkę z morałem o zagrożeniach czyhających w sieci? Dzieci mogą w grupach 4-, 6-osobowych opracować taką bajkę i pokazać ją jako scenkę teatralną. Dajmy im dużo czasu na przygotowania, ale pomóżmy w tworzeniu fabuły i podziale ról. Potem obejrzymy wspólnie przygotowane scenki i nagrodźmy aktorów brawami. Porozmawiamy o tym, czy naprawdę mogą natknąć się na zagrożenie, o którym opowiadali, co może im się stać, czy wymyślili właściwe rozwiązanie problemu i czy nauka płynąca z bajki jest zrozumiała.

**Wariant:** Młodsze dzieci, które mogłyby mieć jeszcze problem z wymyśleniem własnej bajki, mogą odegrać któryś z odcinków „Owiec w Sieci” we własnej interpretacji.



## Internetowe plusy i minusy

**Temat:** zagrożenia w wirtualnym świecie, pozytywne wykorzystywanie nowych technologii

Porozmawiajmy z dziećmi o tym, że korzystanie z Internetu oraz telefonów komórkowych może mieć zarówno dobre, jak i złe skutki, może być przydatne, ale również zagrażające. Niech dzieci same spróbują podać przykłady, w jaki sposób nowe technologie można wykorzystać pozytywnie, a w jakich przypadkach mogą być niebezpieczne.

Następnie podzielimy dzieci na mniejsze grupy. Zadaniem grup jest przygotowanie plakatu bądź kolażu na temat internetowych plusów i minusów. Każda grupa dostaje duży arkusz papieru pakowego, przybory do pisania lub malowania, nożyczki, klej, stare gazety itp. Dzieci mogą wykorzystać także rysunki, które znajdują w Internecie i wydrukują.

Potem obejrzyjcie wspólnie poszczególne plakaty i pozwólcie dzieciom, by opowiedziały o przedstawionych przez nie zaletach i wadach Internetu. Następnie powieśmy prace dzieci w klasie lub na szkolnej gazecie.



## Moja ulubiona strona internetowa

**Temat:** pozytywne wykorzystywanie nowych technologii, bezpieczeństwo dzieci w Internecie

Poprośmy dzieci, żeby zastanowiły się, które strony internetowe są ich ulubionymi. Można im wyznaczyć to zadanie jako pracę domową, mogą ją przygotować z rodzicami albo kolegami (o ile wszystkie dzieci mają dostęp do Internetu).

Kolejnego dnia dzieci prezentują innym swoje ulubione strony. Porozmawiajmy o tym, dlaczego właśnie te im się podobają, czy rzeczywiście są odpowiednie dla

dzieci i skąd o tym wiedzą (na przykład może chodzić o stronę znanej organizacji, która pracuje z dziećmi; nadzór administratora nad stroną; odpowiednia dla dzieci zawartość strony itd.). Podyskutujmy o tym, kto pilnuje takich stron i kto pilnuje dzieci w Internecie. Co dzieci powinny zrobić, jeśli natrafią na coś niewłaściwego? Spytajmy je, czym kierują się w wyborze stron, które odwiedzają, czy pomagają im w tym rodzice, czy rodzice wiedzą, na jakie strony wchodzi ich dzieci? Jakie strony są niewłaściwe dla dzieci i dlaczego? Co można zrobić, żeby dzieci nie mogły wchodzić na takie strony? Możecie wspólnie napisać na tablicy, czym charakteryzują się strony odpowiednie dla dzieci, a czym te nieodpowiednie. Przyjrzyjmy się raz jeszcze ulubionym stronom dzieci i oceńmy je na tej podstawie. Niech dzieci następnie opracują listę stron internetowych odpowiednich dla ich rówieśników, którą opublikujemy na tablicy albo w szkolnej gazecie.

**Wariant:** Zaprosimy dzieci do zabawy w webdesignerów, w ludzi, którzy projektują strony internetowe. Dzielimy dzieci na mniejsze grupy, których zadaniem będzie wy-myślenie nowej superstrony dla dzieci. Co ich zdaniem powinno się na niej znaleźć? Co interesuje dzieci w ich wieku? W jaki sposób zapewniłyby swoim rówieśnikom bezpieczeństwo na tej stronie? Jeśli chcą, mogą narysować projekt nowej strony. Potem każda z grup prezentuje swój projekt pozostałym. Możemy porozmawiać wspólnie o tym, czy takie strony spodobałyby się im i dlaczego, lub o tym, czy znają podobne strony.



### Pilnuj własnych zdjęć

**Temat:** publikowanie fotografii w Internecie, zachowanie w wirtualnym świecie, netykieta, cyberprzemoc, cyberstalking, empatia

Każde dziecko dostaje chustkę, którą umieszcza sobie za paskiem tak, by wystawał jej koniec. Chustka to fotografia opublikowana w Internecie. Zadaniem wszystkich dzieci jest pilnowanie własnych zdjęć przed wykorzystaniem, tzn. uchronienie chustki przed wyciągnięciem, a jednocześnie zebranie chustek innych dzieci. Kto straci swoje „zdjęcie”, ten odpada z gry.

**Wariant:** Dzielimy dzieci na czteroosobowe grupy. Dzieci trzymają się za ręce, pierwsze dziecko w łańcuchu stara się wyrwać chustki innych grup, a ostatnie ma za pasem zatknęta chustkę. Grupa, która straci chustkę albo rozłączy łańcuch, odpada z gry.

Po skończeniu zabawy porozmawiamy z dziećmi o tym, czy trudno było uchronić własną „fotkę”. Zastanówmy się wspólnie, jak można uniknąć tego w sieci, jak dzieci mogą bronić się w takich sytuacjach, jakie fotografie można zamieszczać w Internecie, a jakie nie i dlaczego? W naszej grze dzieci starały się ukraść fotografie swoim kolegom. Czy sądzą, że tak można postępować? Co powinny zrobić, jeśli chciałoby od kogoś dostać fotografię? Co wolno im potem z nią zrobić?



### **Wybór tak/nie**

**Temat:** *zagrożenia w wirtualnym świecie, zachowanie w świecie wirtualnym, netykieta*

Przygotujmy różne wypowiedzi o Internecie i telefonach komórkowych, na które można odpowiedzieć tak/nie, prawda/nieprawda, zgadzam się/nie zgadzam się. Możemy wykorzystać także zredagowane pytania testowe ze strony Sheeplive.eu. Przykład: Na infolinię pomocy dzwonię zawsze, kiedy się nudzę; Jeśli ktoś mi robi coś złego w Internecie, opowiadam o tym rodzicom; Na komputerze gram tylko w takie gry, które są przeznaczone dla dzieci; W szkole zawsze mam włączony telefon w czasie lekcji...

W czasie tej zabawy potrzebne będzie dużo miejsca, by dzieci mogły swobodnie się poruszać. Wszystkie dzieci stoją na początku na środku. Wyznaczamy, która strona będzie oznaczać TAK, a która NIE. Przestrzeń można też symbolicznie przedzielić linią i zaznaczyć odpowiedzi w przeciwległych częściach sali. Po kolei czytamy dzieciom przygotowane stwierdzenia. Potem liczymy do trzech, a one mają w tym czasie zdecydować, którą stronę wybierają – TAK, jeśli zgadzają się z wypowiedzią, NIE –



jeśli jej zaprzeczają. Potem prosimy je, aby podały właściwą odpowiedź i wyjaśniły zarazem, dlaczego dokonały takiego wyboru.

**Wariant:** Z mniejszą grupą dzieci bądź z dziećmi młodszymi możemy bawić się w tę grę na siedząco. Prowadzący mówi: Wrzucę do Internetu swoje zdjęcia bez ubrania – tak! I podnosi w górę ręce albo wstaje. Te dzieci, które się pomylą i wstaną razem z nim (lub podniosą rękę), dają fant. Mogą go potem odzyskać, na przykład wskazując jakiś pozytywny sposób wykorzystania nowych technologii albo jedną z zasad bezpiecznego poruszania się w wirtualnym świecie.



**Życzymy miłych chwil spędzonych z dziećmi i kreskówkami „Owce w Sieci”.**

Celem kreskówek jest edukacja na temat zagrożeń związanych z korzystaniem przez dzieci z Internetu, telefonów komórkowych i innych nowych technologii. Założeniem autorów było, by cykl kreskówek dla najmłodszych internautów był okazją do nauki, młodzieży pokazał ich internetowe zachowania w krzywym zwierciadle, a dla dorosłych – był rozrywką ale i przyczynkiem do refleksji.

**Serial OVCE.sk** powstał z inicjatywy eSlovensko o.z. jako część projektów **Zodpovedne.sk** (słowacka organizacja pozarządowa zajmująca się bezpieczeństwem dzieci i młodzieży w Internecie i edukacją w tym zakresie), **Pomoc.sk** (słowacki helpline niosący pomoc w sytuacji zagrożeń związanych z Internetem i telefonami komórkowymi) oraz **Stopleveline.sk** (słowacki punkt kontaktowy, do którego można zgłaszać nielegalne lub szkodliwe treści w Internecie). Partnerami projektu są: Ministerstwo Spraw Wewnętrznych Republiki Słowackiej (Ministerstvo vnútra Slovenskej republiky), Słowacki Komitet Narodowy UNICEF – Infolinia Dziecięca (Slovenský výbor pre UNICEF – Linka detskej istoty), Instytut Audiowizualny Republiki Słowackiej (Audiovizuálny fond SR), Rządowa Rada Republiki Słowackiej ds. Prewencji Kryminalnej (Rada vlády SR pre prevenciu kriminality), firma Slovak Telekom i inni.

**Polska edycja cyklu kreskówek „Owce w Sieci”** została przygotowana przez Polskie Centrum Programu Safer Internet, w skład którego wchodzi Fundacja Dzieci Niczyje oraz NASK. W ramach programu Komisji Europejskiej Safer Internet w Polsce działają również:

**Helpline.org.pl** – zespół konsultantów świadczących pomoc młodym internautom, rodzicom i profesjonalistom w przypadkach zagrożeń związanych z korzystaniem z Internetu oraz telefonów komórkowych przez dzieci i młodzież ([www.helpline.org.pl](http://www.helpline.org.pl), bezpłatny telefon 800 100 100)

**Dyżurnet.pl** – punkt kontaktowy, do którego można anonimowo zgłaszać przypadki występowania w Internecie treści szkodliwych lub zabronionych prawem ([www.dyzurnet.pl](http://www.dyzurnet.pl), tel. 801-615-005, koszt połączenia lokalnego).

Informacje na temat działań Polskiego Centrum Programu Safer Internet można znaleźć na stronie [www.saferinternet.pl](http://www.saferinternet.pl).

Inne materiały edukacyjne dostępne są na stronie projektu „Dziecko w Sieci” Fundacji Dzieci Niczyje pod adresem: [www.dzieckowsieci.fdn.pl](http://www.dzieckowsieci.fdn.pl)

Spis bezpiecznych stron internetowych przeznaczonych dla dzieci można znaleźć w prowadzonym przez FDN serwisie Sieciaki ([www.sieciaki.pl](http://www.sieciaki.pl)), zakładka BeSt (BEzpieczne STRony).

## Projekty zdobyły następujące nagrody:

- 2010 – wyróżnienie honorowe międzynarodowego kongresu ITAPA za projekt Stopleveline.sk
- 2010 – zakwalifikowanie do finału (Official selection) w kategorii TV serial na Międzynarodowym Festiwalu Twórczości Animowanej Annecy 2010, Francja
- 2010 – nagroda Tęczowej Kuli za Odpowiedzialność na Międzynarodowym Festiwalu Reklamy, odbywającym się w ramach Międzynarodowego Festiwalu Filmów dla Dzieci i Młodzieży, Zlín, Czechy
- 2009 – nagroda jury międzynarodowego XXXVI Festiwalu Filmowego EKOTOPFILM za serial animowany OVCE.sk
- 2009 – nagroda specjalna międzynarodowego kongresu ITAPA za projekt Zodpovedne.sk
- 2009 – projekt Zodpovedne.sk zwyciężcą krajowego konkursu o Nagrodę Europejską w Dziedzinie Prewencji Kryminalnej.



