

ROZWIJANIE KOMPETENCJI CYFROWYCH UCZNIÓW I NAUCZYCIELI

BEZPIECZNE KORZYSTANIE Z ZASOBÓW SIECI

Kompetencje cyfrowe w zaleceniach UE

- ▶ Kompetencje cyfrowe obejmują pewne, krytyczne i odpowiedzialne korzystanie z technologii cyfrowych i interesowanie się nimi do celów uczenia się, pracy i udziału w społeczeństwie.
- ▶ Obejmują one umiejętność korzystania z informacji i danych, komunikowanie się i współpracę, umiejętność korzystania z mediów, tworzenie treści cyfrowych (w tym programowanie), bezpieczeństwo (w tym komfort cyfrowy i kompetencje związane z cyberbezpieczeństwem), kwestie dotyczące własności intelektualnej, rozwiązywanie problemów i krytyczne myślenie.
- ▶ Kompetencje cyfrowe obejmują więc szeroki zakres, który pozwala nam na określenie bardzo ważnej roli postępującej cyfryzacji życia.

Umiejętności związane z kompetencjami cyfrowymi

- ▶ Technologie cyfrowe mogą pomagać w komunikacji, rozwijaniu kreatywności i innowacji.
- ▶ Nauczyciele powinni posiadać i rozwijać u uczniów świadomość związanych z kompetencjami cyfrowymi, możliwości, ograniczeń, skutków i zagrożeń.
- ▶ Dlatego też niezbędne jest zrozumienie zasad i mechanizmów leżących u podstaw technologii cyfrowych i potrafić korzystać z różnych rodzajów urządzeń, oprogramowania i sieci.
- ▶ Rolą nauczycieli jest także kształtowanie postawy krytycznego przyjmowania trafności i wiarygodności informacji udostępnianych drogą cyfrową.
- ▶ Ważnym uwarunkowaniem jest także uświadomienie prawnych i etycznych zasad związanych z korzystaniem z technologii cyfrowych

Umiejętności związane z kompetencjami cyfrowymi

- ▶ Uczniowie powinni korzystać z technologii cyfrowych w celu wspierania aktywnej postawy obywatelskiej, zaangażowania społecznego, współpracy z innymi osobami oraz kreatywności w realizacji własnych celów.
- ▶ Poza podstawowymi umiejętnościami takimi jak korzystanie z treści i zasobów sieci, uzyskiwanie do nich dostępu rozwijane powinny być także umiejętności filtrowania wyników wyszukiwania, krytycznej oceny źródeł, tworzenia treści, programowania i ich udostępniania.
- ▶ Niezbędna jest zdolność do zarządzania informacjami, treściami, danymi i tożsamościami cyfrowymi oraz do ich ochrony, a także do rozpoznawania i skutecznego wykorzystywania oprogramowania, urządzeń, sztucznej inteligencji lub robotów.

Czynności podejmowane przez uczniów w ramach kompetencji cyfrowych.

- ▶ Uczniowie najczęściej wykorzystują źródła cyfrowe w celach rozrywkowych, jednakże nauczyciele powinni pokazywać im inne możliwości, które później będą wykorzystywać w dorosłym życiu takie jak:
 - ▶ Szukanie pracy
 - ▶ E-commerce – zakupy w internecie
 - ▶ Rozwój wiedzy
 - ▶ Nauka przez internet
 - ▶ Rozwijanie swoich zainteresowań

Do czego kompetencje cyfrowe przydają się nauczycielom?

- ▶ Nauczyciele w obecnych czasach również wykorzystują swoje kompetencje cyfrowe do pracy z uczniami, w szczególności mając na uwadze fakt, iż zastosowanie technologii cyfrowych jest atrakcyjne dla uczniów i pozwala im na rozwijanie się przy wykorzystaniu komputerów i telefonów, których używają na co dzień.
- ▶ Nauczyciele mogą tworzyć treści cyfrowe dostosowane do zainteresowań uczniów, testy mogą być tworzone w aplikacjach na telefony komórkowe, a powszechny dostęp do internetu pozwala na użycie wielu metod aktywizujących z wykorzystaniem cyfrowych źródeł.

5 obszarów kompetencji

- ▶ **Informacja:** identyfikacja, lokalizacja, pobieranie, przechowywanie, organizowanie i analizowanie informacji cyfrowej, ocenianie ich wartości, znaczenia i celu.
- ▶ **Komunikacja:** komunikowanie się w środowiskach cyfrowych, udostępnianie zasobów za pomocą narzędzi cyfrowych, łączenie i współpraca z innymi za pomocą narzędzi online, współpraca za pomocą narzędzi cyfrowych, interakcja i uczestnictwo w działaniach społecznościowych i sieciach, świadomość międzykulturowa.
- ▶ **Tworzenie treści:** Tworzenie i edytowanie nowych treści (począwszy od przetwarzania tekstu na edycji obrazów i filmów skończywszy); przyswajanie i uzupełnianie dotychczasowej wiedzy i treści; tworzenie nowych pojęć, treści cyfrowych i programowanie, rozumienie, poszanowanie oraz stosowanie prawa własności intelektualnej i licencji.
- ▶ **Bezpieczeństwo:** ochrona osobista, ochrona danych, ochrona tożsamości cyfrowej, bezpieczne użytkowanie uwzględniające ochronę środowiska naturalnego.
- ▶ **Rozwiązywanie problemów:** identyfikacja potrzeb i zasobów cyfrowych, podejmowanie świadomych decyzji, dotyczących selekcjonowania odpowiednich narzędzi cyfrowych w zależności od celów i potrzeb, rozwiązywanie problemów koncepcyjnych za pomocą środków cyfrowych, twórcze wykorzystanie technologii, rozwiązywanie problemów technicznych.

Bezpieczeństwo w sieci

- ▶ Wiedza na temat bezpieczeństwa w sieci jest absolutnie podstawowym elementem, który powinien być kształtowany u uczniów już na początku ich korzystania z zasobów internetu.
- ▶ Posiadając wiedzę w zakresie ochrony własnej prywatności i praw, sami możemy decydować o tym kto ma dostęp do naszych profili na platformach społecznościowych, kto widzi udostępniane przez nas treści itp.
- ▶ Główne zasady bezpieczeństwa wymagają także okresowej zmiany haseł, stałego monitorowania aktywności dzieci w sieci oraz stałego informowania o coraz to nowych zagrożeniach, które pojawiają się wraz z rozwojem technologii

Jakie narzędzia cyfrowe najczęściej wykorzystujemy w szkole?

- ▶ Prezentacje multimedialne
- ▶ Tablica interaktywna
- ▶ Metoda WebQuestu
- ▶ Wykorzystanie aplikacji na telefony komórkowe (np. kodów QR)
- ▶ Filmy i animacje
- ▶ Webinaria
- ▶ E-learning

Pozytywne treści w internecie

- ▶ Pojęcie pozytywnych treści ukształtowało się w związku z przekonaniem, iż każdy użytkownik sieci ma wpływ na jakość i wartość zasobów sieci. Dlatego też przyjmuje się, że treści pozytywne są dostosowane do wieku i umiejętności użytkownika.
- ▶ Na tej bazie powstało wiele klasyfikacji, które pozwalają rodzicom, ale także nauczycielom określić, które treści mogą być przeznaczone dla uczniów w danym wieku. W Polsce jeżeli chodzi o gry i aplikacje najpopularniejsza jest klasyfikacja europejska PEGI, która jest co prawda jedynie wskazówką, ale powinna wpływać na podejmowanie decyzji przez osoby dorosłe.
- ▶ W sieci pojawiło się także wiele stron, które kwalifikują treści w zależności od wieku, natomiast na większości urządzeń mobilnych dostępne są aplikacje kontroli rodzicielskiej.

Wskazówki doboru treści przez nauczycieli

Przy wybieraniu treści dla uczniów powinniśmy zwracać uwagę na:

- ❖ Czy odbiorca został określony, a treści są właściwe pod względem językowym (czy są dostosowane do rozwoju emocjonalnego i intelektualnego danej grupy uczniów).
- ❖ Czy zawartość strony lub aplikacji jest atrakcyjna, użyteczna i rzetelna – czy znamy autorów treści, czy istnieje możliwość kontaktu z twórcami lub administratorami, czy polecane źródło nie narusza żadnych praw autorskich.
- ❖ Czy treść oferowana na stronie jest bezpieczna – nie zawiera treści szkodliwych lub nielegalnych.
- ❖ Czy należy podawać jakiegokolwiek dane osobowe lub też czy dana witryna pozwala na geolokalizację użytkownika. W przypadku konieczności podania danych konieczne będzie uzyskanie zgody rodzica na korzystanie z danego serwisu lub aplikacji

Cyberprzemoc

- ▶ Cyberprzemoc jest związana z rozwojem internetu i często bywa dla uczniów bardziej obciążająca niż przemoc i agresja fizyczna ze strony rówieśników. Cyberprzemoc różni się przede wszystkim możliwą skalą skrzywdzenia i długością trwania opresji. Może ona przybrać formy:
 - ❖ wyzywania, pomijania, prześladowania
 - ❖ straszenia, odrzucenia, dręczenia
 - ❖ poniżania i nękania
 - ❖ mobbingu elektronicznego tzw. cyberbullying

Jak zauważyć cyberprzemoc?

- ▶ Bardzo ważną rolą nauczyciela jest odpowiednie reagowanie w przypadku stwierdzenia jakichkolwiek form przemocy internetowej. Może ona się objawiać na wiele sposobów, tak jak wiele może być przyczyn cyberprzemocy – publikowanie w sieci ośmieszających treści, przerabianie zdjęć, nagrywanie i udostępnianie filmów.

Zachowania ucznia, które powinny wywołać zainteresowanie nauczyciela:

- ❖ Nagła zmiana zachowania ucznia
- ❖ Niska samoocena
- ❖ Brak zainteresowań, obniżenie wyników szkolnych
- ❖ Odrzucenie przez klasę

Jak przeciwdziałać cyberprzemocy w szkole?

- ▶ Dobrą praktyką jest stworzenie procedur mających na celu wyeliminowanie zjawiska cyberprzemocy, które będą przede wszystkim zabezpieczać ofiarę.
- ▶ Każdy przypadek cyberprzemocy powinien być zgłoszony nie tylko rodzicom ofiary i sprawcy, lecz także obowiązkiem nauczycieli jest zawiadomienie policji lub sądu rodzinnego (w zależności od wieku sprawcy).
- ▶ Ofiarą cyberprzemocy może być każdy użytkownik sieci – nauczyciel, dyrektor, uczeń, rodzic ucznia, dlatego też tak ważna jest natychmiastowa reakcja na każdy przejaw przemocy w sieci.

Anonimowość w sieci

- ▶ Zjawisko cyberprzemocy związane jest z poczuciem bezkarności i anonimowości. Należy jednakże pamiętać, że nikt korzystając z publicznej sieci nie jest anonimowy, a ustalenie sprawcy policyjnym technikom zajmuje najwyżej kilka minut.
- ▶ Zdecydowana większość użytkowników internetu nie zdaje sobie sprawy, że większość stron internetowych posiada zaawansowane narzędzia mające na celu walkę z mową nienawiści i cyberprzemocą, jednakże raz wrzucona do internetu treść zawsze będzie miała swoje konsekwencje, bardzo często przeobrażając się w efekt kuli śniegowej.

Zagrożenia w internecie – niebezpieczne kontakty

- ▶ Jednym z największych zagrożeń dla uczniów jest zawieranie niebezpiecznych kontaktów i znajomości z nieznajomymi. Niegdyś wystarczyło wytłumaczyć dziecku, że nie należy rozmawiać z obcymi, w dzisiejszych czasach, przez internet granice uległy znacznemu przesunięciu, a przestępcy bardzo często starają się wykorzystać naiwność dzieci, aby następnie je skrzywdzić.
- ▶ Większość tego typu znajomości zawieranych jest na portalach społecznościowych lub w innych aplikacjach służących do komunikacji pomiędzy użytkownikami.
- ▶ Rolą nauczycieli w tym wypadku jest przekazanie uczniom najważniejszych zasad korzystania z mediów społecznościowych w sposób odpowiedzialny.

Zasady dla uczniów

- ▶ Uczniowie powinni akceptować tylko potwierdzone wiadomości, pochodzące od osób, które znają one w realnym życiu.
- ▶ Uczniowie powinni dbać o swoją prywatność, nie udostępniając danych dotyczących swojego miejsca zamieszkania, stanu majątkowego itp.
- ▶ Uczniowie powinni wiedzieć, że w przypadku zagrożenia zawsze mogą przerwać rozmowę w sieci i zwrócić się do rodziców lub nauczycieli z prośbą o pomoc.

Zagrożenie ze strony przestępców seksualnych

- ▶ Korzystanie z mediów społecznościowych naraża uczniów na kontakt z osobami z zaburzeniami preferencji seksualnych, w tym pedofilami.
- ▶ Najczęściej osoby te starają się przez długi okres zaprzyjaźnić z dzieckiem i odizolować go od otoczenia.
- ▶ Osoby te bardzo często dokładnie wybierają swoje ofiary, starając się, aby byli to uczniowie samotni, bez wsparcia najbliższych, podatni na manipulację, często stawiają się w roli dorosłego przyjaciela, przewodnika i mentora, budując zależność pomiędzy sobą a dzieckiem.
- ▶ W czasie znajomości najczęściej dążą do trzymania jej w tajemnicy, a następnie szantażują swoje ofiary i wpajają jej poczucie winy.

Co powinno wzbudzić czujność nauczyciela?

- ▶ Dziecko zaczyna posługiwać się słownictwem przekraczającym przeciętny poziom rówieśników.
- ▶ Podejmuje czynności seksualne
- ▶ Nie utrzymuje kontaktów z rówieśnikami lub drastycznie je ograniczył
- ▶ Obniżył się poziom ocen i zachowania
- ▶ Stało się zamknięte w sobie i nie rozmawia z nauczycielem ani rodzicami

Szkodliwe treści

- ▶ W internecie możemy spotkać wiele treści, które mogą w sposób szkodliwy oddziaływać na uczniów, zaliczają się do nich:
 - ❖ sceny drastyczne, prezentujące przemoc lub okrucieństwo wobec zwierząt
 - ❖ nawołujące do przemocy, wyższości jednej rasy nad inną itp.
 - ❖ prezentujące zachowania ryzykowne i niebezpieczne
 - ❖ nawołujące do samookaleczenia, używania narkotyków, palenia papierosów, spożywania alkoholu, stosowania restrykcyjnej diety itp.
 - ❖ treści przekazujące zaburzony obraz rzeczywistości – teorie spiskowe itp.

Elektroniczna rozrywka jest elementem społeczeństwa

- ▶ Granie w gry komputerowe stało się w dzisiejszych czasach popularnym sposobem spędzania wolnego czasu, także dla osób dorosłych.
- ▶ W przypadku uczniów bardzo ważne jest, aby nie spędzali oni całego swojego czasu wyłącznie na graniu, lecz także dostrzegli możliwość innego korzystania z sieci.
- ▶ Uczniowie powinni wiedzieć, że gry komputerowe nie odzwierciedlają rzeczywistości i nie stanowią w żadnym wypadku wzoru do naśladowania. Większość gier toczy się w wirtualnym świecie, który uczeń powinien odróżniać od rzeczywistości.

Dziękuję za uwagę!

Paulina Więckowska