

Regulamin w internecie

WIEDZA W PIGUŁCE

Jestem Zosia i bardzo lubię grać w różne internetowe gry. Często gram razem z Igozem, moim dobrym kolegą.

Ostatnio Igor opowiedział mi o swoim zmartwieniu. Kilku kumpli z jego klasy odkryło nową grę. Wojownicy zdobywają w niej punkty, aby otrzymywać różne niezwykłe moce. Zachęcony Igor zaraz postanowił, że przyłączy się do tej internetowej zabawy.

Po powrocie do domu włączył domowy laptop. Wpisał podany przez kolegów adres i kliknął przycisk rozpoczęcia gry. Wtedy pojawiło się na ekranie dziwne okienko. Było w nim bardzo dużo tekstu. Igorowi trudno było zrozumieć, o czym właściwie on mówił. Pojawiały się tam niezrozumiałe wyrazy, a zdania były bardzo długie. Igor się zdenerwował. Chciał już zacząć ciekawą przygodę jako wojownik i przekonać się, czy gra jest naprawdę taka dobra. Kliknął więc największy zielony przycisk. Uznał, że pewnie tak zacznie grę. Niestety! Pojawiła się informacja, że stanie się to dopiero po podaniu adresu e-mail. Znał na pamięć tylko adres swojego taty, więc wpisał go w okienku. Zaraz potem zaczął grę. Nareszcie!

Kilka dni później podszedł do niego zmartwiony tata. Zapytał, czy niedawno nie kliknął przez przypadek jakiegoś nieznanego przycisku w internecie. Powiedział, że od kilku dni w jego skrzynce e-mail pojawia się dużo dziwnych reklam i informacji o walkach w niezna-nej mu grze. Na dodatek odkrył na komputerze program, którego nie znał. Z jego powodu komputer działał o wiele wolniej, a przy tym trudno było się tego programu pozbyć.

Igor przypomniał sobie o dziwnym okienku z tekstem i dużym zielonym przycisku. Powiedział o tym tacie i było mu bardzo wstyd. Przez niego jego rodzina była w komputerowych kłopotach!

Historia Igora przypominała mi się dzisiaj, kiedy weszłam na stronę nowej gry. Po kliknięciu „start”, pojawiło się białe pole z tekstem. Pomyślałam, że wygląda tak samo, jak to z opowieści kolegi. W głowie zapaliło mi się czerwone światełko „UWAGA”! Nie wiedziałam, co zrobić, więc postanowiłam zwołać mamę. Zaraz przyszła i przeczytała tekst w okienku. Jej dużo łatwiej było go zrozumieć. Odznaczyła kilka punktów na wyświetlonej liście i zaraz mogłam spokojnie zagrać. Pochwaliła mnie, że słusznie ją zwołałam. Pochopne kliknięcie oznaczałoby zgodę na rozpoczęcie pobierania niepotrzebnego programu.

Uważajcie na dziwne białe pola! Najlepiej zwołać kogoś starszego, kiedy się pojawią!

POMYSŁ NA LEKCJĘ

Regulaminy pojawiają się w wielu sytuacjach; czasem tracimy czujność i nie zapoznajemy się z ich treścią, akceptujemy je automatycznie, nie zważając na ewentualne konsekwencje. Lekcja pokazuje uczestnikom i uczestniczkom, czym są regulaminy, gdzie możemy je spotkać w różnych sytuacjach rzeczywistych, ale także w świecie wirtualnym. Podczas kolejnych aktywności uczestniczki i uczestnicy dowiadują się, jak ważna jest świadoma akceptacja regulaminów i jakie konsekwencje mogą wiązać się z ich nieprzestrzeganiem.

Cele operacyjne

Uczestnicy i uczestniczki:

- wiedzą, czym jest regulamin;
- potrafią wskazać sytuacje, w których spotykamy się z regulaminami;

- wiedzą, że regulaminy występują także w internecie, i mają świadomość, w jaki sposób się je akceptuje;
- wiedzą, że za nieprzestrzeganie regulaminu mogą grozić określone w nim konsekwencje.

Przebieg zajęć

1.

Czas: 5 min
 Forma: rozmowa
 Pomoce: przykładowy regulamin z życia szkoły

Odczytaj treść kilku paragrafów przykładowego regulaminu znanego uczestnikom i uczestniczkom z życia szkoły. Zapytaj, co przed chwilą zostało odczytane oraz co to jest regulamin. Zwróć uwagę, że są to zasady, reguły postępowania w różnych miejscach i sytuacjach. Zaproponuj, że właśnie o regulaminach będziemy rozmawiali na dzisiejszej lekcji. Uczestniczki i uczestnicy poznają także historię Zosi i jej kolegi Igora, którym przydarzyło się nieoczekiwane spotkanie z regulaminami w internecie.

2.

Czas: 10 min
 Forma: praca w grupach, rozmowa
 Pomoce: **materiał pomocniczy „Zdjęcia regulaminów”**, **materiał pomocniczy „Przykładowe punkty regulaminu”**, komputer, rzutnik

Podziel uczestników i uczestniczki na małe grupy. Powiedz, że regulaminy spotykamy w codziennym życiu, np. podczas przebywania w różnych miejscach powinniśmy stosować się do obowiązujących tam zasad postępowania. Regulaminy są też pomocne, gdy chcemy użyć różnych przedmiotów np. trampoliny do skakania. Wyświetl zdjęcia prezentujące różne sytuacje i miejsca, w których obowiązuje przestrzeganie regulaminu (**materiał pomocniczy „Zdjęcia regulaminów”**). Poproś, aby grupy odgadły, czego mogą dotyczyć zdjęcia, np. regulaminu korzystania z placu zabaw, stołówki szkolnej, trampoliny. Następnie odczytaj **materiał pomocniczy „Przykładowe punkty regulaminu”**. Poproś, aby grupy spróbowały dopasować je do zdjęć. Podsumuj, mówiąc, że regulaminy spotykamy w różnych sytuacjach i musimy ich przestrzegać. Możesz także poprosić o podanie przykładów innych niż wymienione dotąd miejsc lub sytuacji, w których możemy spotkać się z regulaminami.

3.

Czas: 10 min
 Forma: praca indywidualna, burza mózgów
 Pomoce: kartki A4, kredki

Zapytaj, jakie punkty mogą się znaleźć w regulaminie korzystania z pływalni (np. obowiązują stroje kąpielowe i klapki, przed wejściem na basen należy skorzystać z prysznica, nie wolno biegać, nie wolno spożywać posiłków, należy stosować się do poleceń ratownika).

Poproś, aby uczestnicy i uczestniczki przedstawili wybrany punkt w formie rysunku. Podsumuj, że regulaminy składają się z licznych zasad, których należy przestrzegać i na które się zgadzamy, jeśli chcemy skorzystać z danego przyrzędu czy przestrzeni.

4.

Czas: 10 min

Forma: praca w grupach

Pomoce: **materiał pomocniczy**
„Komunikaty”

Powiedz, że oprócz sytuacji, o których rozmawialiśmy wcześniej, regulaminy możemy spotkać także w internecie. Regulamin pojawia się, gdy chcemy zagrać w grę, wejść na stronę internetową lub zrobić zakupy w sklepie internetowym. Wtedy punkty regulaminu wyświetlają się na ekranie komputera, tabletu lub komórki. Stajemy wtedy przed decyzją: możemy się na niego zgodzić i wtedy korzystamy z usługi lub nie zgodzić się, co oznacza, że nie będziemy mogli korzystać z np. z gry. Nie możemy zmieniać zasad regulaminu.

Zapowiedz, że teraz zobaczymy, jak może wyglądać nasze spotkanie z regulaminem w internecie. Zwykle, gdy regulaminy pojawiają się w internecie, na ekranie widzimy treść, a pod spodem musimy zaznaczyć, czy akceptujemy regulamin czy też nie. Pojawiają się wtedy różne komunikaty i warto wiedzieć, który oznacza naszą zgodę, a który brak naszej zgody.

Podziel uczestniczki i uczestników na grupy. Pokaż komunikaty, zaczynając od TAK i NIE (**materiał pomocniczy „Komunikaty”**). Następnie poproś uczestniczki i uczestników, aby dopasowali kolejne komunikaty, z prawej strony układając komunikaty oznaczające zgodę, a z lewej oznaczające niewyrażenie zgody, czyli: akceptuję – nie akceptuję, wyrażam zgodę – nie wyrażam zgody, zgadzam się – nie zgadzam się. Poniżej połów dwa kwadraty (które symbolizują okna do zaznaczenia) oraz krzyżyk. Powiedz, że po przeczytaniu regulaminu następuje moment naszej decyzji, czy zgadzamy się na treść regulaminu czy też nie. Zapytaj, co powinniśmy zrobić, zanim zaznaczymy odpowiedni kwadrat. Zwróć uwagę, że powinniśmy zawsze zapytać o zdanie osobę dorosłą i dopiero wtedy możemy zaznaczyć odpowiedź. Zadeemonstruj zaznaczenie krzyżyka w polu.

5.

Czas: 10 min

Forma: analiza tekstu

Pomoce: „Wiedza w pigułce”

Regulaminy, z którymi mamy do czynienia w internecie, często są długie, zawierają dużo skomplikowanych słów i nieprzyjemnie się je czyta. Jednak należy pamiętać, aby zawsze zapoznać się z ich treścią, ponieważ czasem ich nieprzestrzeganie wiąże się z różnymi przykrymi konsekwencjami. Przeczytaj historię Zosi i Igora, porozmawiaj o różnych skutkach nierozważnego akceptowania regulaminów w internecie, takich jak np. niespodziewane opłaty, które będą musieli ponieść rodzice lub opiekunowie, albo reklamy, oferty i programy, które mogą przyjść na skrzynkę pocztową i spowolnić pracę komputera. Zapytaj o różnice w zachowaniu Zosi i Igora. O czym należy pamiętać, gdy pojawi się nieznaną komunikat? Podsumuj, że gdy mamy do czynienia z regulaminami, zawsze należy poprosić o wsparcie osobę dorosłą.

Ewaluacja

Czy po przeprowadzeniu zajęć ich uczestnicy i uczestniczki:

- rozumieją, czym jest regulamin;
- potrafią wskazać sytuacje, w których spotykamy się z regulaminami;

- wiedzą, że regulaminy występują także w internecie, i mają świadomość, w jaki sposób się je akceptuje;
- wiedzą, że za nieprzestrzeganie regulaminu mogą grozić określone w nim konsekwencje?

Opcje dodatkowe

Jeśli masz więcej czasu, możesz poprosić uczestników i uczestniczki, aby w parach wybrali jeden z przykładów regulaminów (**materiał pomocniczy „Przykładowe punkty regulaminów”**) i spróbowali wymyślić możliwe konsekwencje wynikające z nieprzestrzegania poszczególnych punktów regulaminów.

MATERIAŁY

- materiał pomocniczy „Zdjęcia regulaminów”
- materiał pomocniczy „Przykładowe punkty regulaminu”
- materiał pomocniczy „Komunikaty”

ZADANIE DLA UCZNIA

Zadanie 1.

Oznacz poniższe zdania jako prawdę lub fałsz.

- Przed zaakceptowaniem regulaminu w internecie trzeba zapytać o zgodę osobę dorosłą. [rozwiązanie: prawda] [Prawda/Fałsz]
- Regulaminów nie trzeba czytać. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]
- Możemy zmieniać dowolnie zasady regulaminów. [rozwiązanie: fałsz] [Prawda/Fałsz]

SŁOWNICZEK

- **regulamin**: zbiór zasad, których należy przestrzegać w pewnej sytuacji. Zawiera prawa i obowiązki jej uczestników. Może dotyczyć zachowania w jakimś miejscu, np. na basenie lub ścianie wspinaczkowej. Regulaminy mogą też określać, jak korzystać z danej rzeczy lub usługi, np. sklepu internetowego czy portalu społecznościowego.

CZYTELNIA

- Jasiołek Katarzyna, **10 zasad bezpiecznego korzystania z internetu**, dostępny w Internecie [dostęp: 14.11.2016] <http://www.komputerswiat.pl/nawosci/bezpieczenstwo/2011/48/10--zasad-bezpiecznego-korzystania-z-internetu.aspx>
- Safer Internet, **10 rad dla rodziców dotyczących bezpiecznego korzystania z Internetu przez dzieci**, dostępny w Internecie [dostęp: 14.11.2016] <http://www.saferinternet.pl/pl/3045-10-rad-dla-rodzicow-dotyczacych-bezpiecznego-korzystania-z-Internetu-przez-dzieci>

Tekst: Urszula Dobrowolska, scenariusz: Monika Prus-Głaszcza, konsultacja merytoryczna: Wojciech Budzisz. Materiał pochodzi z serwisu edukacjamedialna.edu.pl prowadzonego przez Fundację Nowoczesna Polska.

Udostępniono na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Źródło: <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/regulamin-w-internecie/>.

Publikacja zrealizowana w ramach projektu Cybernauci – kompleksowy projekt kształtowania bezpiecznych zachowań w sieci, finansowanego ze środków Ministra Edukacji Narodowej.

Podstawa programowa:

Edukacja polonistyczna, I poziom edukacyjny

Treści nauczania

Obdarza uwagę dzieci i dorosłych, słucha ich wypowiedzi i chce zrozumieć, co przekazują; komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia, potrzeby, odczucia;

w kulturalny sposób zwraca się do rozmówcy, mówi na temat, zadaje pytania i odpowiada na pytania innych osób, dostosowuje ton głosu do sytuacji, np. nie mówi zbyt głośno;

Podstawa programowa 2017:

Edukacja polonistyczna, I–III klasa

Osiągnięcia

Uczeń słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie.

Uczeń wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi.

Edukacja przyrodnicza, I–III klasa

Osiągnięcia

Uczeń stosuje zasady bezpieczeństwa podczas korzystania z urządzeń cyfrowych, rozumie i respektuje ograniczenia związane z czasem pracy z takimi urządzeniami, oraz stosuje zasady netykiety.

Edukacja informatyczna, I–III klasa

Osiągnięcia

Uczeń tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.

Uczeń tworzy proste rysunki, dokumenty tekstowe, łącząc tekst z grafiką, np. zaproszenia, dyplomy, ulotki, ogłoszenia; powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne i tekstowe – doskonali przy tym umiejętności pisanie, czytanie, rachowania i prezentowania swoich pomysłów.

Uczeń przestrzega zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.