

GROW UP! IT

Competences and framework for social system youth workers.



Erasmus+

Bezpieczeństwo w sieci

Scenariusz 4 na 4 godziny zegarowe



Powiatowe Centrum
Pomocy Rodzinie
w Oświęcimiu



UK - Butterflies LTD



FERI

Samemu idzie się szybciej, ale we dwójkę dociera się dalej.

Przysłowie afrykańskie

TIC TAC – Personal Power: Praca na relacjach młodzież-dorosły

Scenariusz 3 na 4 godziny zegarowe

I INFORMACJE OGÓLNE

- Czas trwania zajęć
- Odbiorcy zajęć
- Ilość uczestników
- Metody/techniki pracy
- Materiały potrzebne do realizacji spotkania
- Cel warsztatów

II WSTĘP

- Przedstawienie się prowadzących/prowadzącego zajęcia
- Ice breaker: Integracja grupy
- Ustalenie zasad panujących w grupie
- Garaż

III MERYTORYKA

IV ZAKOŃCZENIE WARSZTATÓW

V ZAŁĄCZNIKI

VI ANKIETA EWALUACYJNA / WZÓR DYPLOMU

I. Informacje ogólne

Czas trwania zajęć:

4 godziny zegarowe

Odbiorcy zajęć :

Odbiorcami warsztatów są grupy młodzieży (dziewczyny i chłopcy) w wieku od 13 do 18 roku życia będąca wychowankami placówek opiekuńczo-wychowawczych, młodzieżowych ośrodków wychowawczych, rodzin zastępczych, ośrodków wychowawczych, szkół. Ze scenariusza zajęć mogą korzystać wszystkie pozostałe osoby zainteresowane tematem nawiązywania relacji w grupach.

Ilość uczestników:

Grupa warsztatowa dla 12 osób obojga płci. Można również przeprowadzić warsztat w grupie mniejszej, co najmniej 8 osobowej w zależności od warunków lokalowych.

Proponowane techniki/metody pracy:

- Aktywne sposoby prowadzenia zajęć: praca w grupach
- Aktywne sposoby prowadzenia zajęć: praca w parach
- Praca indywidualna
- Burza mózgów
- Techniki wyobrażeniowe TIC-TAC
- Psychoedukacja
- Mini wykład

Przykładowe materiały potrzebne do realizacji spotkania:

- Karty pracy,
- Papier kolorowy
- Pisaki
- Kredki
- Markery
- Karteczki samoprzylepne,
- Flipchart,
- Długopisy,
- Wydrukowane karty pracy i karty informacyjne dla uczestników
- Certyfikaty
- Ankieta ewaluacyjna

Przebieg zajęć

Przedstawienie programu spotkania (10 min)

Cel warsztatów:

Głównym celem jest wzmocnienie kompetencji w zakresie nabycia kompetencji dotyczącej obszarów związanych z bezpieczeństwem w sieci, dokonywaniem wyborów i świadomości ponoszenia konsekwencji. Jednocześnie nabycie wiedzy na temat wpływu budowania relacji w sieci, prowadzenia rozmów na tematy związane z oczekiwaniami. Podczas warsztatów zostanie położony szczególny nacisk na pracę z budowaniem postawy asertywnej, postaw młodzieży, akceptacji i samoakceptacji. Znajomość zagrożeń w środowisku cyfrowym, świadome podejmowanie decyzji o formie korzystania z sieci, nabyciu wiedzy na temat prawnych możliwości w działania związku z nadużyciami w sieci.

Planowane jest osiągnięcie przez uczestników następujących rezultatów:

- Nabycie wiedzy na temat bezpieczeństwa w sieci
- Nabycie wiedzy na temat emocji towarzyszącej relacji w sieci
- Wypracowanie metod skutecznego i efektywnego radzenia sobie w sytuacjach związanych z nadużyciami w sieci .
- Uświadomienie uczestnikom wartości budowania relacji w oparciu o kontakt społecznych poza wirtualny.
- Umiejętności reagowania na próby wykorzystania w sieci
- Uzmysłowanie negatywnego i pozytywnego wpływu mediów społecznościowych na budowanie samooceny i relacji rówieśniczych
- Wzrost pewności siebie
- Wzrost poczucia własnej wartości
- Poprawa relacji bezpośrednich z rówieśnikami
- Nabycie kompetencji dotyczących komunikacji, postaw asertywnych zgodnie z metodą TIC -TAC

Scenariusz ten pomoże Wam poszerzyć kompetencję na temat bezpieczeństwa w sieci.

Młody człowiek, użytkownik internetu nabeździe podstawowej na temat bezpiecznego i świadomego korzystania z zasobów sieci. Poznają podstawowe zasady „Cyfrowego JA”

Poznają efektywnie rozpoznawać przestępstwa popełniane przy użyciu nowoczesnych technologii teleinformatycznych . Pamiętajmy, że Cyberprzemoc to: prześladowanie, zastraszanie, nękanie i wyśmiewanie z wykorzystaniem Internetu i narzędzi elektronicznych. Cyberprzemoc przybiera różnorakie formy - m.in. rozsyłanie kompromitujących materiałów (np. zdjęć i filmów), włamywanie się na konta pocztowe i konta komunikatorów w celu rozsyłania prywatnych lub fałszywych informacji, tworzenie ośmieszających lub dyskredytujących stron www, memów, fałszywych blogów i profili na portalach społecznościowych. Cyberprzemoc charakteryzuje się wysoką anonimowością sprawcy oraz „znaczną siłą rażenia”. Jest szczególnie groźna, gdy jest kierowana w stosunku do dzieci i młodzieży. Ponadto nie dotyczy tylko bezpośrednio ofiary, ale wpływa na całą grupę, w której funkcjonuje osoba poddana cyberprzemocy. Coraz częściej dochodzi do znęcania się rówieśników nad kolegami, ale dzięki nowym technologiom atakujący mają znacznie ułatwione zadanie, w dodatku przysparza ofiarom dużo więcej problemów. Dlatego w przeciwdziałaniu cyberprzemocy niezwykle ważna jest rola edukatora, wychowawcy,

rodzica, dorosłego, którzy w istotnym stopniu powinny wspierać młodzież. Niezwykle istotne jest a by w przypadku doświadczenia cyberprzemocy młody człowiek wiedział do kogo może zwrócić się o pomoc

Przystawienie się prowadzącego/ prowadzących zajęcia. Powitanie – (5 min)

- Imię, nazwisko,
- Wykształcenie,
- Doświadczenie zawodowe
- Zainteresowania

3. Zasady panujące w grupie - (10 min)

Prowadzący rozdaje uczestnikom kolorowe karteczki samoprzylepne i zadaje pytanie : „Aby razem czuć się dobrze i bezpiecznie potrzebuje” Daje uczestnikom ok. 3 minut.

Przykład:

„Aby razem czuć się dobrze i bezpiecznie oczekuję że....”

- Szacunku od innych
- Ciszy kiedy mówię
- Nie krytykowania
- Życzliwości
- Decydować czy chcę brać udział lub mówić

Prowadzący zbiera karteczki , czyta je na głos, pyta czy wszyscy zgadzają się na przedstawione zasady, jeśli tak przykleja je na akuszu flipchart. Po odczytaniu wszystkich karteczek, prowadzący zadaje pytanie czy jest jeszcze jakaś zasada, która powinna się znaleźć na kartce (jeśli uczestnicy zgłaszają mają jeszcze propozycje dopisujemy ją na karteczce i przyklejamy).

4. Pytania czego oczekujemy po programie. Weryfikacja oczekiwań - (10 min)

Prowadzący rozdaje uczestnikom po jednej karteczce samoprzylepnej i prosi o wypisanie oczekiwań w stosunku do programu TIC TAC . Daje na to uczestnikom 3 minuty. Następnie zbiera karteczki, czyta pytania / stwierdzenia i omawia je.

5. Garaż - (5 min)

Prowadzący wyciąga wcześniej przygotowaną kartkę A4 /flipchart z napisem „GARAŻ” oraz marker i informuje uczestników czym jest garaż: „garaż- podczas przerw w garażu każdy z Was może zapisać pytanie dotyczące treści i przebiegu warsztatów. Będziemy na nie odpowiadać po przerwie.

Merytoryka

Miniwykład – Bezpieczeństwo w sieci (15 min)

Świat cyfrowy oferuje wam nieograniczone możliwości uczenia się i łączności, a także wyzwania budzące prawdziwe obawy. Zadaniem dorosłych jest podjęcie wszelkich działań w celu promowania i ochrony waszych praw abyście mogli się cieszyć środowiskiem cyfrowym i przygotować was na nowe innowacje cyfrowe. Czym jest środowisko cyfrowe? Młodzi ludzie korzystają z określeń : sieć, net. Może korzystacie z innych zamienników?

Jeśli tak to jakich?

Jedna z ostatnich definicji stworzonych przez ENOC – Międzynarodową organizację rzeczników praw dziecka brzmi:

„ Środowiska cyfrowe to obszar obejmujący technologie informacyjne i komunikacyjne (TIK), w tym internet, technologie mobilne i powiązane oraz urządzenia, a także sieci cyfrowe, bazy danych, treści i usługi.”

W waszym życiu króluje środowisko cyfrowe, które jest złożone, szybko ewoluuje i nieuchronnie kształtuje codzienne życie pomiędzy życiem online i offline, jest głęboko ze sobą powiązane;

Uznając, że każdy z was ma prawo do dostępu, nauki, zabawy i rozwoju w środowisku cyfrowym oraz że na dorosłych spoczywa obowiązek poprawy istniejących zasad i środków w celu promowania i ochrony praw dzieci w środowisku cyfrowym. Środowisko cyfrowe pozwoliło dzieciom komunikować się i nawiązywać kontakty sieciowe, bawić się i uczyć, odkrywać i wprowadzać innowacje. Oczywiście jest, że technologia wprowadziła zasadnicze zmiany w życiu dzieci i młodzieży. W ciągu ostatnich kilku lat wybuchła eksplozja kreatywnych, rozrywkowych i przyjaznych dzieciom narzędzi, urządzeń i platform, które pozwalają dzieciom tworzyć, uczyć się, być ciekawym i eksperymentować w środowisku cyfrowym za pośrednictwem gier, sieci społecznościowych, tworzenia wideo i inne media. Starsze dzieci i nastolatki na całym świecie korzystają z technologii, aby przekazywać swoje wiadomości na temat rezonujących z nimi problemów - takich jak zmiany klimatu, przeciwdziałanie. zastraszaniu, migracja, prawo dotyczące broni i inne. W rezultacie dzieci i młodzież zdają sobie sprawę, że mają głos w środowisku cyfrowym i że mogą na dobre korzystać z Internetu, technologii i mediów społecznościowych.

Jednak podczas gdy korzystacie z mediów społecznościowych, jesteście często osobami wpływającymi na media społecznościowe i osobami spotykającymi się z wyzwaniami w mediach społecznościowych. Ci z was, którzy nadużywają sieci mogą mieć do czynienia z rodzicami i dorosłymi, którzy będą chcieli w różny sposób wpływać na zmianę waszych zachowań. Możecie mieć do czynienia z kolegami z klasy, którzy stosują bulling, hejt, sexting. Potencjalne zagrożenia związane z nadużyciami i wykorzystywaniem mogą również pojawić się, gdy ludzie celowo wykorzystują technologię do własnych niecznych celów. Bez względu na zidentyfikowane wyzwania i zagrożenia środowiska cyfrowego będziecie nadal dorastać dzięki technologii i internetowi w swoim życiu. Warunki waszego dorastania i podróży do dorosłości będą pełne wyzwań, zagrożeń i szans, dlatego ochrona, i wzmacnianie kompetencji praw cyfrowych stanowi główny cel tego programu. Z myślą o każdym aspekcie WASZEGO życia , ich przetrwanie i dobre samopoczucie, ich rozwój i udział w życiu społecznym został stworzony ten program.

WAŻNE jest aby zapewnić wam możliwości anonimowego zgłaszania obaw dotyczących wykorzystywania i innych zagrożeń w Internecie oraz dostarczanie wysokiej jakości obiektywnych informacji i narzędzia, które pozwalają na skuteczną ochronę.

PLATFORMA ZGŁASZANIA NADUŻYĆ.
<https://dyzurnet.pl/>

Zadanie 1 Icebreaker 1 (5 min)

Prowadzący prosi uczestników o wstanie z krzeseł. Następnie prosi uczestników o podanie jednego ulubionego koloru oraz przedstawienie się. Np.: „Mam na imię Ania i lubię kolory: czerwony. Każda następna osoba przestawia się, podaje kolor a następnie powtarza jak ma na imię osoba lub osoby, które już mówiły.

Prowadzący zamyka ćwiczenie pytaniem: które kolory najczęściej się powtarzały? Który kolor pojawił się tylko raz? Tym samym aktywizując grupę przechodzi do zadania 1.

Zadanie 2. Poglądy dzieci na środowisko cyfrowe (sieć) - Praca w grupach (15 min)

Prowadzący rozdaje uczestnikom warsztatów karty i pisaki. Następnie mówi: Waszym zadaniem jest napisanie przekonań dorosłych czyli jak dorośli postrzegają sieć, oraz przekonania młodzieży następnie obrona lub obalenie tego przekonania poprzez napisanie prawdy lub fałszu na ten temat.

Karta Pracy nr. 1 (10 min)

PRZEKONANIA DOROSŁEGO	PRAWDA CZY FAŁSZ	PRZEKONANIA MŁODZIEŻY	PRAWDA CZY FAŁSZ
W sieci są sami pedofile		W sieci jestem anonimowy	

Następnie grupy na środku prezentują swoje prace (5 min)

Zadanie 3. Zagrożenia w sieci (15 min)

Prowadzący dzieli uczestników na grupy i rozdaje im przygotowane wcześniej możliwe scenariusze sytuacyjne dotyczące niebezpieczeństwa w sieci.

Zadaniem poszczególnych grup jest opracowanie scenariusza działania oraz wskazania, co należy zrobić w takiej sytuacji i do kogo zwrócić się o pomoc. Grupy prezentują wypracowane metody na forum.

SYTUACJA 1: Kasia pokłóciła się z Anią. Coraz częściej daje negatywne komentarze w mediach społecznościowych swojej byłej koleżance, wyśmiewa ją i daje negatywne emotikony na udostępnianie przez nią informacje.

PORADA:

.....

.....

SYTUACJA 2: Janek ma trudność w nawiązywaniu kontaktu z dziewczynami. W sieci często rozmawia z dziewczynami na portalach randkowych, ale żadnej z nich nie zna osobiście.

PORADA:

.....

.....

SYTUACJA 3: Natalia ma chłopaka, który żąda od niej wysyłania intymnych zdjęć, grozi jej, że zerwie z nią jak ich nie dostanie. Dziewczyna bała się, że straci chłopaka i wysłała mu kilka zdjęć bez bielizny. Na drugi dzień w szkole dowiedziała się, że jej zdjęcia mają koledzy jej chłopaka. Boi się, że upublicznią je w sieci.

PORADA:

.....

.....

SYTUACJA 4: Karol nie wypuszcza telefonu z rąk. Całymi dniami prezentuje swoje życie w sieci publikując na Instagramie, Facebooku lub Snapchacie pozowane zdjęcia. Zanim opublikuje zdjęcie, dużo czasu poświęca na jego zrobienie i obróbkę. Nigdy do końca nie jest zadowolony z efektu dopóki nie dostanie pozytywnych komentarzy i lajków.

PORADA:

.....

.....

SYTUACJA 5: Jacek, Piotrek i Mateusz założyli na facebooku fanpage o teściach rasistowskich. Rozpowszechniają obraźliwe teksty i zdjęcia o żydach i muzułmanach. Ich profil jest popularny. Zachęcają znajomych ze szkoły do manifestacji na tle rasowym.

PORADA:

.....

.....

Uczestnicy dzielą się spostrzeżeniami, wnioskami na forum grupy

Zadanie 4. Bezpieczeństwo w sieci

Prowadzący dzieli uczestników na cztery grupy i rozdaje im przygotowane wcześniej zadania. Zadaniem poszczególnych grup jest opracowanie scenariusza działania oraz wskazania, co należy zrobić w takie sytuacji i do kogo zwrócić się o pomoc. Grupy prezentują wypracowane metody na forum.

GRUPA 1

Ciocia waszego kolegi założyła sobie pocztę elektroniczną. Jako login podała swoje imię i nazwisko, a hasło to jej adres (ulica i numer domu). Takie samo hasło ma też do swojego konta bankowego. Ostatnio zaczęła podejrzewać, że ktoś loguje się na jej konto. Co radzilibyście zmienić w jej loginie i hasle, żeby było bezpieczne? Jak tworzyć hasła internetowe, żeby były trudne do odgadnięcia dla innych? Wasze rady zapiszcie na kartce.

GRUPA 2

Wasza koleżanka uwielbia spędzać wolny czas na forum internetowym. Kiedy się na nie loguje, posługuje się swoim imieniem, nazwą miejscowości i wiekiem (Ania17_Kraków). W postach zamieszczanych na forum pisze o swoich zainteresowaniach. Ostatnio podała też nazwę ulicy, na której mieszka, i pochwaliła się, że za dwa tygodnie wyjeżdża z rodzicami nad morze. Jak myślicie, czy informacje podawane przez koleżankę mogą być dla niej lub jej bliskich niebezpieczne? Jakich informacji nie wolno podawać na forach internetowych? Wasze rady zapiszcie na kartce.

GRUPA 3

Wasz kolega uwielbia ściągać aplikacje na swojego smartfona. Kiedy przy was na przerwie ściąga kolejną fantastyczną grę, na ekranie pojawia się napis: „Czy chcesz, żeby twoi znajomi też poznali tę grę? Jeżeli tak, udostępnij kontakty do nich”. Kolega nawet go nie czyta, od razu się zgadza. Innym razem, kiedy osiąga naprawdę dobry wynik gry, dostaje pytanie, czy chce go zapisać. I robi to pod imieniem i nazwiskiem. Jakie rady odnośnie bezpieczeństwa ściągnięcia aplikacji byście mu dali? Zapiszcie je na kartce.

GRUPA 4

Wasza koleżanka jest podekscytowana. Właśnie dostała e-maila z radosną informacją: jeżeli poda swoje imię i nazwisko, adres i numer telefonu, firma „Spełniamy marzenia” prześle jej pocztą płytę ulubionego zespołu. Jak myślicie, czy powinna podawać firmie te informacje o sobie? W jaki sposób firma może te dane wykorzystać? Odpowiedzi zapiszcie na kartce.

Uczestnicy dzielą się dodatkowymi spostrzeżeniami, wnioskami na forum grupy (5 min)

Zadanie 5 Trening wyobrażeniowy (10 min)

Prowadzący prosi uczestników aby wygodnie usiedli na krzesłach i mówi:

Tak jak rośliny i zwierzęta ewaluowały, aby lepiej przetrwać w otoczeniu, tak i technologia ewaluowała. Jednym z jej efektów jest to, że staje się coraz bardziej uzależniająca. Wraz z popularnością smartfonów, zyskałeś możliwość korzystania z niego zaraz po przebudzeniu aż do zaśnięcia. Nawet gdy obudzisz się w środku nocy, możesz zechcieć sprawdzić facebooka lub przejrzeć internet.

Gry wideo jak już wiesz też bywają uzależniające. Są ludzie, którzy przy nic spędzają całe godziny. Jeśli to co słyszysz do tej pory choć w połowie odnosi się do ciebie masz poniżej kilka rad z których skorzystaj.

- Wyobraź sobie, że raz na tydzień robisz sobie detoks cyfrowy, trwający jeden dzień.- daj odpocząć swojemu mózgowi.
- Wyobraź sobie, że trzymasz telefon z dala od łóżka. Spróbuj tak zrobić kilka nocy w tygodniu. Twoja sypialnia może być wolna od technologii cyfrowych.
- Wyobraź sobie, że jesteś kulturalny/a. Masz wyłączony telefon w czasie posiłków, lub kiedy jesteś na spotkaniu. Pomyśl czy możesz pokonać pragnienie sprawdzenia telefonu przy stole, nawet jeśli robi to ktoś obok.
- Wyobraź sobie, że idziesz na spacer bez telefonu. Możesz na początku poczuć się dziwnie, a potem niesamowicie odświeżająco. Rób to coraz częściej. Spacer to odpoczynek.
- Wyobraź sobie, że sprawdzasz swój telefon 100 razy dziennie. Pomyśl po co i znajdź coś przyjemnego czym zajmiesz swój czas.
- Wyobraź sobie, że surfujesz po pragnieniu korzystania z sieci. Zobacz na uczucie w swoim ciele. Czy możesz surfować na jego fali. Poczuj że grasz. Mózg nie rozróżnia myśli od działania. Kiedy odczuwasz tak samo jak działasz możesz poczuć ulgę. Korzystaj z sieci kiedy chcesz a nie kiedy musisz.

Uczestnicy dzielą się dodatkowymi spostrzeżeniami, wnioskami na forum grupy (5 min)

Zakończenie (20 min.)

Zadanie 6

Prowadzący prosi, aby uczestnicy usiedli w kręgu i każdy odpowiedział na pytanie:

- Z czym wychodzisz? Jaki masz plan?
- Za co jesteś dziś wdzięczny ?
- Rozdanie dyplomów
- Ankiety ewaluacyjne

ANKIETA EWALUACYJNA

„TIC TAC” „Bezpieczeństwo w sieci”

Droga uczestniczko/ Drogi uczestniku,

Mamy nadzieję, że warsztaty były dla Ciebie interesujące i mogłeś/mogłaś dowiedzieć się wielu ciekawych rzeczy. Zależy nam na otrzymaniu od Ciebie informacji zwrotnej, dlatego będziemy bardzo wdzięczni za poświęcony czas i wypełnienie poniższej ankiety.

Ankieta jest anonimowa.

1. Czy warsztaty pozwoliły Ci uzyskać odpowiedzi na pytania, które pojawiły się w Twoim życiu ?

Zdecydowanie tak Raczej tak Raczej nie Zdecydowanie nie

2. Czy warsztaty dostarczyły Ci użytecznych informacji dotyczących sposobów radzenia sobie z zagrożeniami w sieci ?

Zdecydowanie tak Raczej tak Raczej nie Zdecydowanie nie

3. Czy warsztaty dostarczyły Ci użytecznych wskazówek, które mogą być pomocne w pokonaniu lęku przez obronę siebie w sytuacji zagrożenia w środowisku cyfrowym i dochodzenia swoich praw ?

Zdecydowanie tak Raczej tak Raczej nie Zdecydowanie nie

4. Która część warsztatów podobała Ci się najbardziej i dlaczego ?

.....

5. Czy chciałabyś/ chciałbyś wziąć udział w innych warsztatach tematycznych?

TAK NIE

6. Jeśli TAK, prosimy o wypisanie tematów, które byłyby dla Ciebie interesujące.

.....

7. Dodatkowy komentarz

.....

Dziękujemy za wypełnienie ankiety!





Competences and framework for social system youth workers.

DYPLOM

Zaświadcza się, że

(imię i nazwisko uczestnika)

Wziął / wzięła udział w warsztatach pt:

„Bezpieczeństwo w sieci”

TIC TAC Program

GROW IT UP - COMPETENCES AND FRAMEWORK

FOR SOCIAL SYSTEM YOUTH WORKERS

Projekt nr 2018-1-PL01-KA205-050049

Placówka/ Szkoła:

Prowadzący warsztaty:

Data:

Miejscowość:

Program dofinansowany przez Erasmus+



Erasmus+