

FOLDER EDUKACYJNY
dla szkół podstawowych
i ponadpodstawowych

LUBLIN 2023



Razem przez świat technologii.

**Folder edukacyjny
dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych**

Folder edukacyjny
dla szkół podstawowych i ponadpodstawowych
pt.: „Razem przez świat technologii”
realizowane w ramach projektu pt. *Młodzieżowe Forum Nowych Technologii*
w ramach Programu Wsparcia Edukacji

Zadanie finansowane ze środków Ministerstwa Edukacji i Nauki



Ministerstwo
Edukacji i Nauki

Opracowanie pod redakcją

dr hab. Marcin Szewczak, prof. KUL

Instytut Rozwoju Samorządu Terytorialnego Województwa Lubelskiego



Instytut Rozwoju Samorządu Terytorialnego Województwa Lubelskiego

ul. M. Curie-Skłodowskiej 32/9, 20-029 Lublin

NIP: 712-27-05-596; www.irst.lubelskie.pl

© Copyright by Stowarzyszenie Absolwentów i Przyjaciół Wydziału
Prawa KUL, 2023

ISBN 978-83-969817-6-9

Wydawca



Stowarzyszenie Absolwentów i Przyjaciół
Wydziału Prawa Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego
Al. Raławickie 14, c-742, 20-950 Lublin
tel./fax 81 445-37-42

e-mail: wydawnictwo.sawp@gmail.com; <http://sawp.org.pl>

Wykonanie

Studio R-ka, ul. Lasockiego 15, 20-612 Lublin

WSTĘP

W dobie dynamicznego rozwoju technologicznego nowe technologie stają się integralną częścią życia społecznego, poddając dynamicznym zmianom sposób, w jaki ludzie komunikują się, pracują i uczą. Z jednej strony, innowacyjne rozwiązania przynoszą liczne korzyści, ułatwiając dostęp do wiedzy, usprawniając codzienne czynności oraz zapewniając nowe możliwości rozwoju. Z drugiej zaś – wraz ze wzrostem możliwości zastosowań nowoczesnych rozwiązań technologicznych – pojawiają się również zagrożenia, które szczególnie dotkliwie dotyczą najmłodszych członków naszego społeczeństwa. Dlatego właśnie oddajemy do dyspozycji uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych scenariusze zajęć i warsztatów praktycznych, stanowiących kompleksowe narzędzie edukacyjne w dziedzinie szeroko rozumianego bezpieczeństwa w sieci i instrukcję korzystania z nowoczesnych rozwiązań technologicznych w sposób racjonalny, efektywny i zrównoważony.

Niniejszy materiał jest efektem realizowanego procesu badawczo-edukacyjnego przeprowadzonego podczas realizacji projektu. W trakcie procesu analizie poddane zostały materiały przedstawione podczas Młodzieżowego Forum Nowych Technologii oraz informacje pozyskane podczas rozmów z beneficjentami projektu, czyli uczniami szkół podstawowych i ponadpodstawowych, nauczycielami, przedstawicielami uczelni wyższych oraz samorządowcami. Materiały zostały poddane analizie przez zespół osób w składzie: mgr Artur Banaszak, dr hab. Małgorzata Ganczar, mgr Milena Kloczkowska, mgr inż. Katarzyna Kwiatosz, dr Izabela Leraczyk, dr Marcin Mazuryk, mgr Karol Sołtys. Celem opracowanych scenariuszy zajęć edukacyjnych jest przybliżenie uczniom zagadnień związanych z nowoczesnymi technologiami oraz szeroko pojętym bezpieczeństwem w sieci. Poprzez kompleksowe podejście do tematyki, planowane zajęcia mają na celu wyposażenie uczestników w niezbędną wiedzę i umiejętności, pozwalające na świadome korzystanie z cyfrowego świata, jak również na identyfikację i minimalizację potencjalnych zagrożeń. Zaprezentowane scenariusze obejmują różnorodne aspekty nowych technologii, od cyberbezpieczeństwa, przez etykę w sieci, po pojęcie prywatności danych.

Wśród opracowanych tematów znalazły się następujące kwestie:

- 1) hejt i mowa nienawiści;
- 2) sztuczna inteligencja – szanse i zagrożenia;
- 3) cyberprzemoc rówieśnicza;
- 4) bezpieczne zakupy w cyberprzestrzeni;
- 5) nowe technologie – szansa czy zagrożenie;
- 6) warsztaty praktyczne dla uczniów szkół średnich z wykorzystaniem symulatora odczuć geriatrycznych pt.: „ZROZUMIEĆ STAROŚĆ”;
- 7) innowacyjne technologie i ich wpływ na nasze życie.

Każdy z obszarów tematycznych został opracowany z uwzględnieniem potrzeb rozwojowych uczniów oraz ich codziennych doświadczeń w świecie Internetu i technologii.

Wierzymy, że przygotowana inicjatywa edukacyjna przyczyni się do zwiększenia świadomości młodych ludzi na temat możliwości, jak i ryzyka związanego z nowymi technologiami, umożliwiając im odpowiedzialne, bezpieczne i produktywne korzystanie z zasobów cyfrowych w dzisiejszym świecie.

Organizatorzy Młodzieżowego Forum Nowych Technologii

SCENARIUSZ 1

W dzisiejszym świecie, w którym komunikacja odgrywa kluczową rolę, nieuchronnie stykamy się ze zjawiskiem hejtu i mowy nienawiści. Internet, będący niezwykle potężnym narzędziem do wymiany informacji, komunikacji i budowania społeczności, staje się często także areną, na której szerzy się negatywna retoryka, agresja słowna oraz nietolerancja. Lekcja poświęcona będzie zrozumieniu istoty hejtu i mowy nienawiści, ich wpływu na jednostki i społeczeństwo oraz sposobów przeciwdziałania temu zjawisku. Hejt, czyli agresywne, często obraźliwe zachowanie w środowisku online lub offline, oraz mowa nienawiści, czyli wyrażanie przekonań lub uczuć, które wywołują negatywne emocje wobec innych osób czy grup społecznych, stają się coraz bardziej powszechne. Mogą one naruszać godność, szkodzić psychice dzieci i młodzieży oraz prowadzić do wykluczenia społecznego. Niezwykle istotne jest zatem zrozumienie konsekwencji tego typu zachowań oraz rozwijanie umiejętności reagowania na przedmiotowe zjawiska i radzenia sobie z nimi. Podczas niniejszych zajęć uczestnicy zapoznani zostaną nie tylko z mechanizmami, jakie leżą u podstaw hejtu i mowy nienawiści, ale również ze znaczeniem empatii, szacunku oraz budowania pozytywnych relacji w kontekście walki z tym zjawiskiem. Przekazane treści posłużą poszerzeniu świadomości na temat wpływu każdego z nas na ton dyskusji w sieci i w codziennej rzeczywistości, a szacunek dla innych oraz umiejętność wyrażania własnych opinii w sposób konstruktywny są kluczowe dla stworzenia bardziej życzliwego i wspierającego środowiska. Poprzez refleksję nad konsekwencjami hejtu i mowy nienawiści oraz rozmowę o sposobach przeciwdziałania tym zjawiskom, uczestnicy zajęć otrzymają narzędzia do budowania umiejętności komunikacyjnych opartych na szacunku, empatii i otwartości. Dzięki temu zajęcia przyczynią się do skutecznego radzenia sobie z negatywnymi zachowaniami w sieci oraz stworzenia bardziej przyjaznego i wspierającego środowiska online i offline.

Temat warsztatów/zajęć/lekcji: **Hejt i mowa nienawiści**

Grupa docelowa: szkoły podstawowe (7-8 klasy) i ponadpodstawowe

Cele:

- ogólny: zdobycie wiedzy przez uczestników na temat hejtu w sieci i jego przejawów, a także mowy nienawiści wraz z drogami reakcji i zgłaszania. Kształtowanie pozytywnych postaw.
- szczegółowe:
 - integracja zespołu klasowego,
 - uczestnik:
 - a) rozwija umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów,
 - b) potrafi współpracować w grupie oraz samodzielnie,
 - c) wie, co oznaczają pojęcia: hejt, hejter, mowa nienawiści, ironia, krytyka, beauty hejt, hate page,
 - d) wie, jakie są zagrożenia w sieci związane z hejtem i mową nienawiści,
 - e) wykorzystuje zdobytą wiedzę do lepszego korzystania z Internetu i komunikacji,
 - f) rozwija umiejętności zbierania informacji, autoprezentacji,
 - g) wyraża swoje myśli, refleksje na temat zaprezentowanych zagadnień.

Czas trwania: 1 godz. 30 min.

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
Wstępna INTEGRACJA ...	1. Przedstawienie siebie oraz tematu, celu i korzyści, jakie można osiągnąć dzięki warsztatom.		Tablica, magnesy, duża kartka A3, na której będą spisane zasady, marker.	5 minut	- zapoznanie się uczestników	
	2. Uzgodnienie kontraktu i omówienie zasad kontraktu. Zapytanie, co oprócz podanych zasad dodaliby uczestnicy: - „Do brzegu” - Pomidor (bezpieczne słowo) - Uprzejmość - Słuchanie - Angażowanie - Mówimy po imieniu - Mówimy pojedynczo - Brak telefonów (tylko ważne sytuacje) - Ustalenie dokładnej godziny przerwy - Jeżeli coś nam się podoba nie klaszczemy na głos, ale gestem podniesionych dłoni dajemy znak aprobaty.	Kontrakt		5 minut		Zasady można zapisać wcześniej, ale pozostawić miejsce na sugestie uczestników
	3. Gra integracyjna „Dwa koła”. Dzielimy klasę na dwie grupy. Następnie jedna grupa tworzy małe koło stojąc do siebie plecami. Druga grupa tworzy większe koło – zewnętrzne – stojąc buzią do koła pierwszego, tak, by każdy miał parę. Każda z par rozmawia ze sobą 1-2 minuty (nauczyciel odmierza czas). W trakcie rozmowy należy odpowiedzieć na 3 pytania, np. co jadłeś dziś na śniadanie? Jakie jest Twoje największe marzenie? Co chciałbyś robić w przyszłości? (pytania można zmienić). Na sygnał osoby pilnującej czasu koło przesuwa się o jeden wraz z ruchem wskazówek zegara, tak, by każdy miał okazję ze sobą porozmawiać.	- „Dwa koła”		10 minut	- integracja zespołu klasowego	
Właściwa	4. Wprowadzenie do zasadniczego tematu warsztatów Podanie uczestnikom definicji pojęcia: Hejt – Według internetowego <i>Słownika Języka Polskiego</i> hejtem nazywamy „obraźliwy i zwykle agresywny komentarz internetowy; mówienie w sposób wrogi i agresywny na jakiś temat lub o jakiejś osobie”, zaś hejtingiem: „potocznie: pisanie obraźliwych i zwykle agresywnych komentarzy internetowych; hejtowanie, hejterstwo”. Hater, hejter to „potocznie: osoba wyrażająca opinie pełne nienawiści, negatywności”.	Metoda wykładu jako sposób wprowadzenia w istotę zagadnienia		20 minut	- uświadomienie zgromadzonym, czym jest hejt, hejtowanie, mowa nienawiści. Jaka jest różnica pomiędzy krytyką, ironią a hejtem czy mową nienawiści - uczestnik wie, co oznaczają przytoczone pojęcia - uczestnik uczy się gromadzić w sposób prawidłowy dowody, a także dowiaduje się, w jaki sposób zgłaszać do służb i nie tylko takie zjawiska	

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
	Mowa nienawiści – według definicji ustalonej przez Radę Europy (1997): mowa nienawiści obejmuje wszelkie formy wypowiedzi, które szerzą, propagują czy usprawiedliwiają nienawiść rasową, ksenofobię, antysemityzm oraz inne formy nienawiści bazujące na nietolerancji, m.in.: nietolerancję wyrażającą się w agresywnym nacjonalizmie i etnocentryzmie, dyskryminację i wrogość wobec mniejszości, imigrantów i ludzi o imigranckim pochodzeniu.		Laptop z wejściem HDMI, rzutnik, dostęp do Internetu	10 minut	– wie, na czym polegają zagrożenia związane z surfowaniem w sieci, korzystaniem z komunikatorów i mediów społecznościowych	
	Wyjaśnienie, czym jest ironia, krytyka. Jakie są różnice pomiędzy hejtem, ironią i krytyką. Przedstawienie zagrożeń związanych z korzystaniem z mediów społecznościowych. Omówienie odmian hejtu najbardziej popularnych, jednocześnie najmocniej oddziałujących na młodych ludzi, takich jak: beauty hate, hate pages. Kim jest hajter/jakie ma cechy?	– Metoda wykładu – Dyskusja	Prezentacja ppt na temat hejtu i jego odmian, wraz ze wskazaniem dokładnych konsekwencji prawnych – komputer/laptop, projektor multimedialny	15 minut	– potrafi wskazać, jakie są rodzaje hejtu i do czego może to prowadzić	
	Przedstawienie, w jaki sposób można bronić się przed hejtem w sieci i nie tylko. W jaki sposób prawidłowo zgłaszać.		kartka papieru, długopisy		– uczestnik zna zagrożenia związane z nienawistnymi komentarzami, wie, jak je zgłaszać, uczy się także komunikacji bez agresji	https://www.youtube.com/watch?v=9hYQt3At1_c
	5. Krótkie filmy dotyczące hejtu w szkole, filmy przedstawiające znane osoby, które odczytują nienawistne komentarze o sobie, film przedstawiający ofiary hejtu	Dyskusja Metoda poszukiwania odpowiednich rozwiązań		15 minut		https://www.youtube.com/watch?v=QGTkgvlgBAk&t=23s
	6. Prezentacja informacji uczestnikom. Na tym etapie należy we właściwy sposób sformułować niezbędne informacje i przekazać je w przystępny sposób. Odpowiedź na pytanie: w jaki sposób zadbać o siebie w Internecie? Zaprezentowanie i wyjaśnienie, na czym polega hejt najczęściej stosowany on-line. Dlaczego aktualna kultura tak łatwo wpędza nas w kompleksy. Dlaczego hejterzy to robią. Na czym polega komercjalizacja hejtu. Krótka dyskusja i doprecyzowanie ewentualnych niejasności. Pytania: Czy coś sobie uświadomiliście? Czy doświadczyliście hejtu, a może i Wam zdarzyło się być hejterami? Jak teraz na to patrzycie?					https://www.youtube.com/watch?v=fdYMGkoarOQ

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
	7. Wprowadzenie w temat: historie z życia . Uczestnicy dzielą się doświadczeniami związanymi z hejtem, który zaobserwowali/obserwują lub są jego ofiarami. Uczestnicy tworzą zestaw dobrych rad i zasad, jaki należy mieć stosunek do komunikacji w Internecie i jak poprawnie korzystać z mediów społecznościowych. W jaki sposób wspierać się wzajemnie w walce z hejtem?					
Końcowa	8. Podsumowanie zajęć: uczestnicy siadają w kole; każdy z uczestników ma dokończyć zdanie: Najbardziej podobało mi się w zajęciach...? Najtrudniejsze było dla mnie...? Najciekawszym okazało się...? Dziś po raz pierwszy słyszałem o...? Podczas zajęć nauczyłam się...? Co zabiorę ze sobą z dzisiejszego spotkania...?	„Niedokończone zdanie”		10 minut	Podsumowanie, z czym uczestnicy kończą warsztaty – uczestnik wyraża swoje myśli, refleksje dotyczące zajęć nt. hejtu, hejtowania, hejterów, mowy nienawiści	Można przygotować wcześniej arkusze oceny

SCENARIUSZ 2

Rozwój sztucznej inteligencji stanowi dla współczesnego społeczeństwa przestrzeń niezliczonych możliwości, ale także olbrzymie wyzwania. Obserwujemy dynamiczny postęp technologiczny, który niesie ze sobą zarówno szereg obiecujących szans, jak i istotne zagrożenia. Kwestia sztucznej inteligencji wzbudza wiele emocji i wątpliwości w kontekście jej wpływu na nasze życie codzienne, ekonomię, etykę, a nawet strukturę społeczną. W trakcie lekcji przyjrzymy się zarówno pozytywnym aspektom rozwoju sztucznej inteligencji, jak i potencjalnym ryzykom, które niesie ze sobą ten dynamiczny postęp technologiczny. Pragniemy zrozumieć, jak możemy wykorzystać potencjał sztucznej inteligencji w sposób odpowiedzialny, równocześnie będąc świadomymi ewentualnych zagrożeń i wyzwań, jakie mogą się pojawić. Poprzez dyskusję, analizę przykładów oraz refleksję etyczną, podejmiemy próbę zdefiniowania roli, jaką sztuczna inteligencja może odgrywać w naszym życiu i jak możemy wspólnie kształtować jej rozwój dla dobra jednostki i społeczeństwa jako całości.

Temat warsztatów/zajęć/lekcji: ***Sztuczna inteligencja – szanse i zagrożenia***

Grupa docelowa: szkoły podstawowe (7-8 klasy) i ponadpodstawowe

Cele:

- ogólny: zdobycie wiedzy przez uczestników na temat szans i zagrożeń wynikających z korzystania z programów wykorzystujących sztuczną inteligencję. Kształtowanie pozytywnych postaw.
- szczegółowe:
 - integracja zespołu klasowego,
 - uczestnik:

- a) rozwija umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów,
- b) potrafi współpracować w grupie oraz samodzielnie,
- c) wie, co oznaczają pojęcia: sztuczna inteligencja, inteligencja naturalna, uczenie maszynowe,
- d) wie, jakie są szanse i zagrożenia związane z korzystaniem z programów opartych na sztucznej inteligencji,
- e) rozwija umiejętności zbierania informacji, autoprezentacji,
- f) wyraża swoje myśli, refleksje na temat zaprezentowanych zagadnień.

Czas trwania: 1 godz. 30 min.

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
Wstępna INTEGRACJA ...	1. Przedstawienie siebie oraz tematu, celu i korzyści, jakie można osiągnąć dzięki warsztatom.			5 minut	– zapoznanie się uczestników	
	2. Uzgodnienie kontraktu i omówienie zasad kontraktu. Zapytanie, co oprócz podanych zasad dodałoby uczestnicy: – „Czekamy na swoją kolej” tzn. nie przerywamy innym, sygnalizujemy, kiedy uczestnik chce coś dodać – Pomidor (bezpieczne słowo) – „Szacunek dla wszystkich” tzn. uprzejmość i otwartość na cudze pomysły – „Mówimy po imieniu” – „Brak telefonów” (tylko ważne sytuacje) – „Wszyscy bierzemy udział” tzn. każdy z uczestników postara się przełamywać i brać udział w aktywnościach w czasie warsztatów i dzielić się pomysłami. – „Koncentrujemy się na pomysłach a nie osobach” tzn. dbamy o konstruktywną krytykę, którą skupiamy na ideach i treści, unikając osobistych ocen czy krytykowania osób.	Kontrakt	Tablica/flipchart, magnesy, duża kartka A3, na której będą spisane zasady; marker.	5 minut	– propagowanie postaw sprzyjających wymianie poglądów, budowanie atmosfery akceptacji i poczucia bezpieczeństwa w grupie	Zasady można zapisać wcześniej, ale pozostawić miejsce na sugestie uczestników
	3. Gra integracyjna „Bezludna wyspa”					
	Każda osoba w grupie, po kolei wymienia jedną rzecz, którą chce zabrać na bezludną wyspę. Każdy wybiera, co chce, jednak ważne, aby przedmioty te się nie powtarzały. Celem jest dowieszenie wszystkich przedmiotów na bezludną wyspę. Następnie uczestnicy wymieniają się nawzajem swoimi przedmiotami, np. mówiąc: Ja mam grzebień, co masz? Ja mam wodę. Wymienimy się? Na wymiany uczestnicy mają kilka minut. W tym czasie dokonują kilku wymian. Po etapie wymian każdy z uczestników wraca na swoje miejsce i podaje przedmiot, z jakim został. Na koniec sprawdzamy, czy mamy wszystkie rzeczy.	Metoda gry integracyjnej – „Bezludna wyspa”		10 minut	– integracja zespołu klasowego	
Właściwa	4. Wypisanie skojarzeń związanych ze sztuczną inteligencją	Metoda map myśli – w centrum można narysować, jak uczestnicy wyobrażają sobie sztuczną inteligencję, a następnie od tego centralnego punktu dodają swoje skojarzenia pogrupowane według haseł: a) Co to jest? b) Szanse c) Zagrożenia	Kartki papieru A3 ułożone w pozycji horyzontalnej, kredki/markery	7 minut	– stworzenie materiału pomocnego do podsumowania warsztatów; – uświadomienie, jak merytoryczna wiedza wpływa zmianę postrzegania zagadnienia; – zapoznanie z metodą map myśli.	Można przeprowadzić indywidualnie lub grupowo

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
	<p>5. Wprowadzenie do zasadniczego tematu warsztatów – część teoretyczna</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wskazanie uczestnikom na problem definiowania pojęcia sztucznej inteligencji (slajd nr 2) – Co to znaczy „uznanie za inteligentne” – pojęcie inteligencji naturalnej (slajd nr 3) – Pojęcie „Uczenia maszynowego” – czyli, jak działa sztuczna inteligencja (slajd nr 4) – Potencjalny wpływ AI na rzeczywistość (slajd nr 5) – Optymizm i pesymizm związany z technologią sztucznej inteligencji (slajd nr 6) 	Metoda wykładu jako sposób wprowadzenia w istotę zagadnienia	<p>Laptop z wejściem HDML, rzutnik, dostęp do Internetu</p> <p>Prezentacja ppt na temat sztuczna inteligencja – szanse i zagrożenia komputer/ laptop, projektor multimedialny</p> <p>prezentacja filmów edukacyjnych zaproponowanych w prezentacji i uwagach</p>	23 minuty 8 minut + 10 minut (2 filmy slajd 4) + do 5 minut (slajd 5 w zależności od wybranego filmu)	<ul style="list-style-type: none"> – uświadomienie zgromadzonym, jak działa sztuczna inteligencja. Zapoznanie się z tą technologią powinno prowadzić do ograniczenia wpływu szkodliwych mitów na jej temat. – uczestnik wie, co oznaczają przytoczone pojęcia – uczestnik uczy się, jakie są podstawowe założenia sztucznej inteligencji 	<p>Prezentacja w załączniku</p> <p>Proponowane filmy: Jak działa uczenie maszynowe film do wyboru https://www.youtube.com/watch?v=R9OHn5ZF4Uo Ograniczenia związane z uczeniem maszynowym https://youtube.com/shorts/kkNADqGdc5Y?si=1I_ly-Wahue2YZtIC Propozycja nr 1 wpływ AI na świat pracy https://www.youtube.com/watch?v=ZJ6VYuVyiXM Ogólny wpływ AI na rzeczywistość https://www.youtube.com/watch?v=aLGvxG2lB5k</p>

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
	<p>6. Praca w grupie i debata na forum: sztuczna inteligencja – szansa czy zagrożenie?</p> <p>Podział uczestników na dwie grupy: 1) Grupa przedstawiająca korzyści związane ze sztuczną inteligencją; 2) Grupa przedstawiająca zagrożenia związane ze sztuczną inteligencją.</p> <p>Uczestnicy w grupach na podstawie zdobytej wiedzy i własnych doświadczeń oraz poglądów prowadzą burzę mózgu, poszukując odpowiedzi na pytanie, czy sztuczna inteligencja jest szansą czy zagrożeniem. Do dyspozycji mają kartki i długopisy, gdzie mogą notować swoje pomysły. Zadaniem każdej z grup jest przekonanie drugiej strony sporu do swojego zdania.</p> <p>Po 10 minutach przygotowań w grupie, następuje 20-minutowa dyskusja, podczas której każda z grup prezentuje swoje racje, a następnie dąży do wspólnego uzgodnienia ostatecznej opinii na omawiany temat. Prowadzący moderuje dyskusję tak, aby toczyła się ona w atmosferze otwartości i wzajemnego szacunku.</p>	<p>Dyskusja Metoda poszukiwania odpowiednich rozwiązań</p>	Kartki A4, długopisy	30 minut (10 minut praca w grupach; 20 minut dyskusja na forum)	<ul style="list-style-type: none"> – integracja klasy; – wykorzystanie nabytej wiedzy; – doskonalenie umiejętności komunikacji; – współpraca w grupie; – kształtowanie umiejętności zastosowania nabytej wiedzy w praktyce; – ćwiczenie umiejętności prezentacji na forum 	Podczas pracy grupowej prowadzący w jak najmniejszym stopniu ingeruje w aktywność uczniów. Gdyby się jednak okazało, że grupy potrzebują wsparcia, prowadzący może podsunąć im przykładowe argumenty.
Kończowa	<p>7. Podsumowanie zajęć: uczestnicy siadają w kole; „Niedokończona zdania” – każdy z uczestników, po kolei, ma dokończyć następujące zdania: – podczas dzisiejszej pracy nauczyłem się... – najtrudniejsze dla mnie dzisiaj było... – najbardziej podobało mi się... Jest to czas, podczas którego każdy z uczestników może podzielić się swoimi wrażeniami i przemyśleniami na temat warsztatów.</p>	Metoda: dyskusja		10 minut	<p>Podsumowanie, z czym uczestnicy kończą warsztaty – uczestnik wyraża swoje myśli, refleksje sztucznej inteligencji.</p>	

SCENARIUSZ 3

W dobie intensywnego rozwoju technologii świat cyfrowy stał się integralną częścią życia. Wraz z postępem technologicznym w przestrzeni społecznej pojawiły się jednak także nowe problemy i zagrożenia, na które w sposób szczególny narażeni są najmłodszy, nie posiadający często jeszcze wystarczających kompetencji społecznych i doświadczenia, pozwalającego w sposób efektywny przeciwdziałać destrukcyjnym zjawiskom w cyberprzestrzeni. Na szczególną uwagę zasługuje w tym zakresie zjawisko cyberprzemocy rówieśniczej, będące niezwykle groźne dla równowagi emocjonalnej i zdrowia psychicznego dzieci i młodzieży. Cyberprzemoc rówieśnicza, będąca formą agresji lub zastraszania za pośrednictwem środków elektronicznych, takich jak media społecznościowe, wiadomości tekstowe czy e-maile, przybiera różnorodne formy. Od publicznego upokarzania, poprzez rozpowszechnianie nieprawdziwych informacji, aż po szkalowanie i wykluczanie – te działania pozostawiają niezatarte piętno na psychice ich ofiar. Podczas lekcji uczniowie zapoznani zostaną z definicją cyberprzemocy, hejtu rówieśniczego stalkingu i bullyingu.

Uczniowie poznają także spectrum potencjalnych konsekwencji cyberprzemocy na zdrowie psychiczne, takich jak stres, lęk, depresja, izolacja społeczna oraz obniżenie samooceny, co w konsekwencji może wpływać na osiągnięcia szkolne i relacje interpersonalne. Ważnym celem zajęć będzie zapoznanie uczestników ze sposobami reagowania na destrukcyjne zjawiska w sieci oraz nauka otwartej komunikacji z osobami zaufanymi, takimi jak rodzina, nauczyciele czy doradcy szkolni. Dodatkowo, zostaną zapoznani ze znaczeniem i możliwościami zgłaszania incydentów do odpowiednich instytucji lub platform, aby uzyskać wsparcie i podjąć kroki zaradcze. Prowadzący poinformuje uczniów o potrzebie i możliwościach odpowiedzialnego korzystania z mediów oraz budowania pozytywnych relacji międzyludzkich.

Zrozumienie zagrożeń związanych z cyberprzemocą oraz możliwości reagowania jest kluczowe dla stworzenia środowiska, w którym każdy czuje się bezpieczny i wspierany. Dlatego też, dzięki odpowiednim działaniom edukacyjnym i wsparciu społecznemu, możemy skutecznie zwalczać to zjawisko i dążyć do stworzenia Internetu wolnego od przemocy dla wszystkich.

Temat warsztatów/zajęć/lekcji: **Cyberprzemoc rówieśnicza**

Grupa docelowa: szkoły podstawowe (7-8 klasy) i ponadpodstawowe

Cele:

- ogólny: zdobycie wiedzy przez uczestników na temat zjawiska cyberprzemocy rówieśniczej, wskazania zagrożeń związanych ze zjawiskiem, wskazanie możliwości reagowania przez ofiary i świadków cyberprzemocy. Kształtowanie pozytywnych postaw.
- szczegółowe:
 - integracja zespołu klasowego,
 - uczestnik:
 - a) rozwija umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów,
 - b) potrafi współpracować w grupie oraz samodzielnie,
 - c) wie, co oznaczają pojęcia: cyberprzemoc, hejt rówieśniczy, stalking, bullying,
 - d) potrafi wskazać, jakie działania w Internecie są przejawem cyberprzemocy,
 - e) wykorzystuje zdobytą wiedzę do lepszego korzystania z Internetu,
 - f) rozwija umiejętności zbierania informacji,
 - g) wyraża swoje opinie na temat zaprezentowanych zagadnień.

Czas trwania: 1 godz. 30 min.

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretna metodą)	Uwagi
Wstępna INTEGRACJA	1. Przedstawienie siebie oraz tematu, celu i korzyści, jakie można osiągnąć dzięki warsztatom.	Kontrakt	Tablica, magnesy, duża kartka A3, na której będą spisane zasady, marker.	5 minut	– zapoznanie się uczestników	Zasady można zapisać wcześniej, ale pozostawić miejsce na sugestie uczestników
	2. Uzgodnienie kontraktu i omówienie zasad kontraktu. Zapytanie, co oprócz podanych zasad dodałoby uczestnicy: – „Do brzegu” – Pomidor (bezpieczne słowo) – Uprzejmość – Zasada „4 ścian” – Słuchanie – Angażowanie – Mówimy po imieniu – Mówimy pojedynczo – Brak telefonów (tylko ważne sytuacje)			5 minut		
	3. Gra integracyjna „Kto tak jak ja.” Wszyscy siedzą na swoich krzesłach, w kręgu. Dla jednej osoby brakuje krzesła i stoi ona w środku. Osoba ta mówi jakąś właściwość (np. cechę, element ubrania, itp.), która ją charakteryzuje i wszystkie osoby, które się nią również charakteryzują zamieniają się miejscami, np. „kto tak jak ja... ma jasne skarpetki, ma blond włosy, lubi truskawki, itp. ...”. Wtedy osoba, która nie miała miejsca, zajmuje jakieś krzesło i znów ktoś pozostaje na środku i mówi: „kto tak jak ja...”	– „Kto tak jak ja...”		10 minut	– integracja zespołu klasowego	
Właściwa	4. Wprowadzenie Utworzenie 4 grup – uczniowie odliczają do czterech, nie dzielą się sami. Każda grupa siada osobno. Każda grupa wypisuje na karteczkach post-it słowa kojarzące się z cyberprzemocą	– burza mózgów – praca w grupach	Karteczki post-it, tablica	20 minut	– sprawdzenie wiedzy uczniów dotyczącej cyberprzemocy, rozróżnienie hejtu rówieśniczego od pozostałych przejawów hejtu.	można podejść do każdej grupy i zadać pytania pomocnicze: – jakie działania w dyskusjach na grupach internetowych uważają za szkodliwe, – czemu służy hejt, – co może czuć sprawca i ofiara hejtu, – czym różni się przemoc w Internecie od przemocy w szkole itd. – gdzie odbywa się cyberprzemoc – jakie formy może przybierać cyberprzemoc

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretna metodą)	Uwagi
	<p>5. Usystematyzowanie wiedzy dotyczącej cyberprzemocy rówieśniczej</p> <p>Wyjaśnienie uczestnikom:</p> <ul style="list-style-type: none"> – czym jest bullying, stalking, flood. – zagrożeń związanych z cyberprzemocą w Internecie 	Metoda wykładu jako sposób wprowadzenia w istotę zagadnienia	Laptop z wejściem HDMI, rzutnik, dostęp do Internetu	20 minut	<ul style="list-style-type: none"> – uczeń potrafi wyjaśnić, czym jest cyberprzemoc rówieśnicza: – uczeń wie, co oznaczają przytoczone pojęcia 	<p>Materiały pomocnicze:</p> <p>https://kosmosdladziewczynek.pl/portal-wiedzy/ale-temat/ moja-corka-jest-hejtowana-cyberprzemoc-rowiesnicza</p> <p>https://edukacja.fdds.pl/course/view.php?id=370</p>
	6. Krótkie filmy dotyczące rodzajów cyberprzemocy z omówieniem		Laptop z wejściem HDMI, rzutnik, dostęp do Internetu	15 minut	<ul style="list-style-type: none"> – uczeń potrafi wskazać przykłady działań klasyfikowanych jako cyberprzemoc 	<p>Materiały edukacyjne dostępne w Internecie, dostosowane do grupy, np.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=L9vVua0no80</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=asTti6y39xI</p>
	<p>7. Wskazanie cech cyberprzemocy:</p> <ul style="list-style-type: none"> – można wielokrotnie jej doświadczać poprzez ciągle czytanie, wyobrażać sobie, kto jeszcze przeczytał lub obejrzał wiadomości, zdjęcia, filmy itd., nie można od niej uciec – polega na obrażaniu, zawstydzaniu, zastraszaniu, nękanu, szantażowaniu lub innym uszkodzeniu drugiej osobie – może polegać na kontrolowaniu innej osoby – sprawca nie ma bezpośredniego kontaktu z ofiarą, nie widzi jej reakcji (tzw. kabina pilota) – świadkami cyberprzemocy rówieśniczej są inni użytkownicy forum, mediów społecznościowych itd. – nie ma podziału na „dobrych” i „złych”, ofiary cyberprzemocy w formie odreagowania mogą również atakować innych 	<ul style="list-style-type: none"> – metoda wykładu – dyskusja 	Prezentacja ppt na temat cech cyberprzemocy, komputer/laptop, projektor multimedialny	10 minut	<ul style="list-style-type: none"> – uczeń wie, na czym polega szkodliwość cyberprzemocy, – uczeń rozumie, że łatwo zamienić się z ofiary przemocy w sprawcę 	

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretna metodą)	Uwagi
	<p>8. Prezentacja informacji uczestnikom. Na tym etapie należy we właściwy sposób sformułować niezbędne informacje i przekazać je w przystępny sposób. Odpowiedź na pytanie: jaka jest odpowiedzialność prawna za hejt rówieśniczy? Zaprezentowanie i wyjaśnienie, kto odpowiada za działania dzieci i młodzieży; jakie są możliwe konsekwencje prawne dla sprawców cyberprzemocy. Krótka dyskusja i doprecyzowanie ewentualnych niejasności.</p>	– metoda wykładu	Prezentacja ppt na temat cech cyberprzemocy, komputer/laptop, projektor multimedialny	15 minut	– uczeń wie, jaka jest odpowiedzialność za działania kwalifikowane jako cyberprzemoc rówieśnicza	https://edukacja.fdds.pl/pluginfile.php/92246/mod_resource/content/2/jak_reagowac_na_cyberprzemoc-FDDS-12042017_ksiazka.pdf
	<p>9. Prezentacja: jak bronić się przed cyberprzemocą rówieśniczą Na tym etapie należy wskazać, że pierwszym krokiem w przerwaniu cyberprzemocy jest zwrócenie się o pomoc do rodziców/nauczycieli/zaufanych dorosłych, ale również do wykwalifikowanych pracowników organizacji pozarządowych, działających na rzecz dzieci i młodzieży</p>	Dyskusja, burza mózgów	tablica	10 minut	– uczeń wie, do kogo i w jaki sposób zgłosić cyberprzemoc, której jest ofiarą lub świadkiem	<ul style="list-style-type: none"> – przygotowanie numerów telefonów zaufania i przydatnych stron www; – podanie uczniom informacji o procedurach wdrożonych przez szkoły, – informacja o działalności szkolnego psychologa i pedagoga
Końcowa	<p>10. Podsumowanie zajęć: – uczestnicy siadają w kole; Należy narysować walizkę. Obok niej można napisać: Co zabieram ze sobą? Tutaj każdy ma wpisać to, co wyniósł z pracy nad projektem, co do niego szczególnie przemówiło, co się spodobało lub co przyda mu się i na pewno wykorzysta w przyszłości. Poniżej rysuje się kosz i białą płamę. Obok kosza pisze się: Co mi się nie przyda? A obok białej plamy: Czego zabrakło? Poniższe rysunki uczestnicy wypełniają krótkimi zdaniem, równoważnikami zdań lub kluczowymi słowami.</p>	Walizka, kosz i biała plama	Kartka papieru, długopisy, podkładka	10 minut	<p>Podsumowanie, z czym uczestnicy kończą warsztaty</p> <p>– uczestnik wyraża swoje myśli, refleksje dotyczące bezpiecznych zakupów on-line</p>	Można przygotować wcześniej arkusze oceny

SCENARIUSZ 4

Zakupy przez Internet stały się nieodłącznym elementem surfowania po sieci, oferując wygodę i nieograniczony dostęp do różnorodnych produktów. Wraz z tymi udogodnieniami pojawiły się jednak także zagrożenia, które mogą negatywnie wpłynąć na bezpieczeństwo i prywatność konsumentów. W przedmiotowej lekcji skupimy się na identyfikacji zagrożeń związanych z zakupami online oraz poznaniu sposobów prowadzących do bezpiecznych transakcji w cyberprzestrzeni. Uczestnicy zajęć zapoznani zostaną z definicjami pojęć: ataki socjotechniczne, ransomware, phishing, spoofing, a także zagrożeniami związanymi z zakupami on-line. Pomimo występujących w sieci zagrożeń istnieją skuteczne sposoby na zminimalizowanie ryzyka podczas zakupów online. Uczniowie otrzymają zestaw sprawdzonych metod minimalizujących możliwości nadużyć podczas transakcji. Jednym z nich jest korzystanie z renomowanych platform zakupowych oraz sprawdzonych sklepów internetowych, które posiadają pozytywne opinie oraz odpowiednie certyfikaty bezpieczeństwa. Uwaga uczestników zwrócona zostanie także na potrzebę regularnego aktualizowania oprogramowania antywirusowego oraz używania silnych haseł do kont internetowych. Omówione zostaną także strategie, które mogą pomóc konsumentom cieszyć się bezpiecznymi i satysfakcjonującymi zakupami online.

Zrozumienie zagrożeń oraz świadome podejmowanie decyzji podczas transakcji internetowych są kluczowe dla zachowania prywatności oraz bezpieczeństwa w dzisiejszej cyfrowej erze.

Temat warsztatów/zajęć/lekcji: **Bezpieczne zakupy w cyberprzestrzeni**

Grupa docelowa: szkoły podstawowe (7-8 klasy) i ponadpodstawowe

Cele:

- ogólny: Zdobyć wiedzy przez uczestników na temat zagrożeń związanych z zakupami przez Internet oraz na temat bezpiecznego korzystania z zakupów on-line. Kształtowanie pozytywnych postaw.
- szczegółowe:
 - integracja zespołu klasowego,
 - uczestnik:
 - a) rozwija umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów,
 - b) potrafi współpracować w grupie oraz samodzielnie,
 - c) wie, co oznaczają pojęcia: cyberprzestrzeń, zakupy on-line, ataki socjotechniczne,
 - d) wie, jakie są zagrożenia w sieci związane z platformami elektronicznymi,
 - e) wykorzystuje zdobytą wiedzę do lepszego korzystania z Internetu,
 - f) rozwija umiejętności zbierania informacji, autoprezentacji,
 - g) wyraża swoje myśli, refleksje na temat zaprezentowanych zagadnień.

Czas trwania: 1 godz. 30 min.

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretna metodą)	Uwagi
Wstępna INTEGRACJA ...	1. Przedstawienie siebie oraz tematu, celu i korzyści, jakie można osiągnąć dzięki warsztatom.	Kontrakt	Tablica, magnesy, duża kartka A3, na której będą spisane zasady, marker.	5 minut	- zapoznanie się uczestników	Zasady można zapisać wcześniej, ale pozostawić miejsce na sugestie uczestników
	2. Uzgodnienie kontraktu i omówienie zasad kontraktu. Zapytanie, co oprócz podanych zasad dodałoby uczestnicy: - „Do brzegu” - Pomidor (bezpieczne słowo) - Uprzejmość - Zasada „4 ścian” - Słuchanie - Angażowanie - Mówimy po imieniu - Mówimy pojedynczo - Brak telefonów (tylko ważne sytuacje)			5 minut	- integracja zespołu klasowego	
	3. Gra integracyjna „Kto tak jak ja.” Wszyscy siedzą na swoich krzesłach, w kręgu. Dla jednej osoby brakuje krzesła i stoi ona w środku. Osoba ta mówi jakąś właściwość (np. cechę, element ubrania, itp.), która ją charakteryzuje i wszystkie osoby, które się nią również charakteryzują zamieniają się miejscami, np. „kto tak jak ja... ma jasne skarpetki, ma blond włosy, lubi truskawki, itp. ...”. Wtedy osoba, która nie miała miejsca, zajmuje jakieś krzesło i znów ktoś pozostaje na środku i mówi: „kto tak jak ja...”	- „Kto tak jak ja...”		10 minut		
Właściwa	4. Wprowadzenie do zasadniczego tematu warsztatów Podanie uczestnikom definicji pojęcia: Ataki socjotechniczne – polegają na przekonaniu Użytkownika do otworzenia dokumentu z załącznika, pobrania pliku, podania poufnych danych na fałszywej stronie internetowej lub otworzenia linku do zainfekowanej strony www. Wyjaśnienie, czym jest ransomware, phishing, spoofing. Zagrożeń związanych z zakupami on-line. Przedstawienie, w jaki sposób można bronić się przed cyberatakami.	Metoda wykładu jako sposób wprowadzenia w istotę zagadnienia		20 minut	- uświadomienie zgromadzonym, czym są cyberataki i ataki socjotechniczne wykorzystywane przez cyberprzestępców - uczestnik wie, co oznaczają przytoczone pojęcia - uczestnik uczy się bezpiecznie kupować on-line	
	5. Krótkie filmy dotyczące bezpiecznych zakupów on-line		Laptop z wejściem HDMI, rzutnik, dostęp do Internetu	10 minut	- wie, na czym polegają zagrożenia związane z zakupami w sieci	https://www.internetmatters.org/pl/advice/6-10/

Faza warsztatów/ zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretna metodą)	Uwagi
	<p>6. Prezentacja informacji uczestnikom. Na tym etapie należy we właściwy sposób sformułować niezbędne informacje i przekazać je w przystępny sposób. Odpowiedź na pytanie: w jaki sposób kupujemy w Internecie? Zaprezentowanie i wyjaśnienie, na czym polegają najczęściej wykorzystywane ataki socjotechniczne przy zakupach on-line. Krótka dyskusja i doprecyzowanie ewentualnych niejasności. Pytania: Czy coś sobie uświadomiliście? Czy doświadczyliście oszustwa przy zakupach on-line?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Metoda wykładu. - Dyskusja 	Prezentacja ppt na temat bezpiecznych zakupów on-line, komputer/laptop, projektor multimedialny	15 minut	- potrafi wskazać, jakie są ataki socjotechniczne przy zakupach on-line	
	<p>7. Wprowadzenie w temat: historie z życia. Uczestnicy dzielą się doświadczeniami związanymi z dokonywaniem zakupów przez Internet. Uczestnicy tworzą swój zestaw dobrych zasad robienia zakupów w Internecie.</p>	Dyskusja Metoda poszukiwania odpowiednich rozwiązań	kartka papieru, długopisy	15 minut	- uczestnik zna zagrożenia związane z zakupami on-line i potrafi zastosować metody, jak bezpiecznie kupować przez Internet w praktyce.	https://www.youtube.com/watch?v=nlcwEK7G8IA
Końcowa	<p>8. Podsumowanie zajęć: uczestnicy siadają w kole. Należy narysować walizkę. Obok niej można napisać: Co zabieram ze sobą? Tutaj każdy ma wpisać to, co wyniósł z pracy nad projektem, co do niego szczególnie przemówiło, co się spodobało lub co przyda mu się i na pewno wykorzysta w przyszłości. Poniżej rysuje się kosz i białą plamę. Obok kosza pisze się: Co mi się nie przyda? A obok białej plamy: Czego zabrakło? Poniższe rysunki uczestnicy wypełniają krótkimi zdaniem, równoważnikami zdań lub kluczowymi słowami.</p>	Walizka, kosz i biała plama	Kartka papieru, długopisy, podkładka	10 minut	Podsumowanie, z czym uczestnicy kończą warsztaty - uczestnik wyraża swoje myśli, refleksje dotyczące bezpiecznych zakupów on-line	Można przygotować wcześniej arkusze oceny

SCENARIUSZ 5

Rozwój nowych technologii stanowi niezaprzeczalny motor postępu, otwierając nowe możliwości, ale także niesie ze sobą szereg wyzwań i potencjalnych zagrożeń. W dzisiejszych czasach, kiedy innowacje technologiczne zachodzą w błyskawicznym tempie, ważne jest, aby zrozumieć zarówno korzyści, jak i ryzyko, które niosą dla jednostki i społeczeństwa. Podczas dzisiejszej lekcji zgłębimy te aspekty, a także przyjrzymy się debacie oksfordzkiej jako narzędziu do zrozumienia, analizy i dyskusji na temat etyki oraz wpływu nowych technologii na nasze życie codzienne. Uczestnicy lekcji zapoznani zostaną z definicjami sztucznej inteligencji, cyberbezpieczeństwa, algorytmu, Internetu rzeczy (IoT), robotyki, genomiki, CRISPR, finetech, blockchain, kryptowaluty i innych. Lekcja ma także na celu rozwój umiejętności zbierania informacji, autoprezentacji oraz wyrażania swoich myśli i refleksji na temat zaprezentowanych zagadnień.

Temat warsztatów/zajęć/lekcji: Debata oksfordzka – *Nowe technologie – szansa czy zagrożenie*

Grupa docelowa: szkoły ponadpodstawowe

Cele:

- ogólny: zdobycie wiedzy przez uczestników na temat rozwoju innowacyjnych technologii, szans, jakie stawiają dla rozwoju społeczeństwa i jednostki, oraz zagrożeń, jakie mogą się wiązać z ich wdrażaniem. Zrozumienie metody debaty oksfordzkiej. Kształtowanie pozytywnych postaw.
- szczegółowe:
 - integracja zespołu klasowego,
 - uczestnik:

- a) rozwija umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów,
- b) potrafi współpracować w grupie oraz samodzielnie,
- c) rozumie zasady debaty oksfordzkiej jako metody dyskusji i argumentacji,
- d) zna i rozumie różne perspektywy związane z nowymi technologiami,
- e) zna pojęcia, takie jak sztuczna inteligencja, cyberbezpieczeństwo, algorytmy, Internet rzeczy (IoT), robotyka, genomika, CRISPR, finetech, blockchain, kryptowaluty, autonomiczne pojazdy, itp.,
- f) rozwija umiejętności zbierania informacji, autoprezentacji,
- g) wyraża swoje myśli, refleksje na temat zaprezentowanych zagadnień.

Czas trwania: 45 min.

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretna metodą)	Uwagi
Wstępna	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do tematu debaty oksfordzkiej jako metody dyskusji. Omówienie zalet debaty oksfordzkiej dla rozwoju umiejętności argumentacji i retoryki. 2. Przedstawienie ogólnych zasad debaty oksfordzkiej, takich jak podział na zespoły i role, czas wypowiedzi itp. 3. Podział uczniów na dwie drużyny i przydzielenie im ról – propozycja i opozycja 	Objaśnienie	Tablica, magnesy, duża kartka A3, na której będą spisane zasady, marker.	6 minut	Poznanie zasad debaty oksfordzkiej jako metody dyskusji i argumentacji	Zasady można zapisać wcześniej, ale pozostawić miejsce na sugestie uczestników
Właściwa	<p>4. Wprowadzenie do zasadniczego tematu lekcji</p> <p>Podanie uczestnikom definicji pojęcia: Sztuczna inteligencja (za Encyklopedią PWN), ang. <i>Artificial Intelligence</i> (AI), dziedzina nauki zajmująca się badaniem mechanizmów ludzkiej inteligencji (psychol.) oraz modelowaniem i konstruowaniem systemów, które są w stanie wspomagać lub zastępować inteligentne działania człowieka.</p>	Metoda wykładu jako sposób wprowadzenia w istotę zagadnienia	Laptop z wejściem HDMI, rzutnik, dostęp do Internetu	10 minut	<ul style="list-style-type: none"> – zapoznanie uczniów z zagadnieniami, które zostaną użyte w trakcie trwania lekcji. – uczestnik wie, co oznaczają przytoczone pojęcia – wie, na czym polegają zagrożenia związane z rozwojem nowoczesnych technologii, oraz jakie możliwości na poprawę funkcjonowania niesie ze sobą ten rozwój 	
	<p>Cyberbezpieczeństwo, ogół technik, procesów i praktyk stosowanych w celu ochrony sieci informatycznych, urządzeń, programów i danych przed atakami, uszkodzeniami lub nieautoryzowanym dostępem. Cyberbezpieczeństwo bywa także określane jako „bezpieczeństwo technologii informatycznych”. Cyberbezpieczeństwo to odporność systemów informacyjnych na działania naruszające poufność, integralność, dostępność i autentyczność przetwarzanych danych lub związanych z nimi usług oferowanych przez te systemy. Stanowi również zespół zagadnień związanych z zapewnianiem ochrony w obszarze cyberprzestrzeni. Z pojęciem cyberbezpieczeństwa związana jest między innymi ochrona przestrzeni przetwarzania informacji oraz zachodzących interakcji w sieciach teleinformatycznych.</p>					
	<p>Internet rzeczy IoT, koncepcja, wedle której jednoznacznie identyfikowalne przedmioty mogą pośrednio albo bezpośrednio gromadzić, przetwarzać lub wymieniać dane za pośrednictwem instalacji elektrycznej inteligentnej KNX lub sieci komputerowej. Koncepcja znajduje zastosowanie w przemyśle przetwórczym, zarządzaniu miastami, świadczeniu usług zdrowotnych, urządzeniach gospodarstwa domowego, mobilności oraz urządzeniach noszonych (wearables).</p>					

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
	Biotechnologia (za internetowa encyklopedia PWN) [gr. bíos 'życie', téchnē 'sztuka', 'rzemiosło', lógos 'słowo', 'nauka'], interdyscyplinarna dziedzina nauki posługująca się wiedzą z biochemii, mikrobiologii i nauk inżynierskich, obejmująca różne kierunki techniczne wykorzystania materiałów i procesów biologicznych (w szczególności obejmuje procesy biosyntezy i biotransformacji przebiegające z udziałem drobnoustrojów, kultur tkankowych – roślinnych i zwierzęcych – in vitro oraz enzymów, a także izolację otrzymanych w ten sposób bioproduktów).		Kartki papieru, długopisy, minutnik.	5 minut		
	Krótką dyskusja i doprecyzowanie ewentualnych niejasności. (5 minut)			16 minut		
	DEBATA – Wybór tematu debaty na podstawie przedstawionych zagadnień – „Nowe technologie – szansa czy zagrożenie” – Każda z drużyn ma 5 minut na wstępne przygotowanie argumentów za i przeciwko postawionej tezie; – Każda drużyna ma 8 minut na przedstawienie argumentów; Nauczyciel pełni rolę moderatora i zapewnia sprawiedliwość w dyskusji; – Uczniowie mają za zadanie słuchać uważnie, formułować argumenty i krytycznie oceniać prezentowane argumenty.	– Dyskusja Debata oksfordzka			– Rozwinięcie umiejętności argumentacji i perswazji – Poprawa umiejętności słuchania i logicznego myślenia, analizy argumentów – Wzmocnienie umiejętności pracy zespołowej – Zwiększenie pewności siebie uczniów – poprzez wystąpienie oraz obronę swoich poglądów – Poszerzenie wiedzy z zakresu zagadnienia rozwoju nowoczesnych technologii.	
Końcowa	5. Podsumowanie zajęć: – Nauczyciel przedstawia krótkie podsumowanie argumentów, wskazując ich mocne i słabe strony – Uczniowie dzielą się swoimi refleksjami na temat wpływu technologii na nasze życie, Zaproszenie uczniów do kontynuowania dyskusji poza lekcją.	Objaśnienie		8 minut	Podsumowanie, z czym uczestnicy kończą lekcję – uczestnik wyraża swoje myśli, refleksje dotyczące zajęć nt. wpływu innowacyjnych technologii na nasze życie.	Można przygotować wcześniej arkusze oceny

SCENARIUSZ 6

Prezentujemy ofertę praktycznych warsztatów edukacyjnych, które przeniosą młodzież w świat zrozumienia i empatycznego spojrzenia na starość. Zajęcia przeprowadzone zostaną z wykorzystaniem symulatora odczuć geriatrycznych, który pozwoli uczestnikom na niezwykle podróż po doświadczeniach osób starszych. Temat warsztatów jest jednocześnie wyzwaniem i pasjonującą możliwością – chcemy zgłębić tajemnice starzenia się oraz spojrzeć na świat oczami tych, którzy przemierzali już znaczną część swojej życiowej drogi. Celem spotkania jest nie tylko zgłębienie teoretycznej wiedzy, lecz także praktyczne doświadczenie, które pozwoli lepiej zrozumieć codzienność i wyzwania osób starszych. Przygotujcie się na fascynującą podróż po emocjach, wyzwaniach i doświadczeniach, które towarzyszą starości. Gotowi na poznanie świata z nowej perspektywy? Zaczynamy naszą przygodę z zrozumieniem procesu starzenia się.

Temat warsztatów/zajęć/lekcji: *Warsztaty praktyczne dla uczniów szkół średnich z wykorzystaniem symulatora odczuć geriatrycznych pt.: „ZROZUMIEĆ STAROŚĆ”*

Grupa docelowa: szkoły ponadpodstawowe

Cele:

- ogólny:
 - zdobycie wiedzy przez uczestników na temat problemu starzejących się społeczeństw oraz budowa postaw solidarności między-pokoleniowej;
 - zrozumienie, czym jest starość i w jaki sposób problem ten dotyczy młodego pokolenia;
 - zmiana postawy (modyfikacja postawy) młodego człowieka względem osób w podeszłym wieku.

- szczegółowe:
 - integracja zespołu klasowego,
 - uczestnik:
 - a) rozumie, kto to jest osoba starsza,
 - b) rozumie różnicę między gerontologią i geriatrią,
 - c) rozumie problematykę związaną z kwestią starzejącego się społeczeństwa (w Polsce, Europie i na świecie),
 - d) potrafi scharakteryzować osobę starszą,
 - e) potrafi opisać problemy ludzi starszych,
 - f) rozumie, iż istnieje potrzeba poprawy jakości życia osób starszych,
 - g) potrafi wskazać na potrzeby i prawa osób starszych,
 - h) doświadcza poczucia podobnego do bycia osobą starszą,
 - i) potrafi opisać doświadczenia bycia osobą starszą,
 - j) potrafi opisać obszary, w których on sam/sama może zadbać o poprawę jakości życia osób starszych.

Czas trwania: 4 jednostki lekcyjne – 180 minut (3 godziny zegarowe).

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
Wstępna	1. Przedstawienie siebie oraz tematu, celu i korzyści, jakie można osiągnąć dzięki warsztatom.	Opis, wyjaśnienie		5 minut	– zapoznanie uczestników z prowadzącym warsztat oraz tematyką warsztatów	
	2. Ustalenie reguł i zasad – słuchamy, co mają inni do powiedzenia – zadajemy pytania, jeśli mamy wątpliwości lub chcemy dać komentarz – bierzemy udział w dyskusji – traktujemy tematykę poważnie – odnosimy się z szacunkiem do wypowiedzi innych uczestników warsztatu	Dyskusja moderowana	Arkusze papieru do zapisania zasad, flamaster	5 minut	Integracja oraz zapewnienie właściwych warunków do pracy	
Właściwa – część teoretyczna	3. Wprowadzenie w tematykę warsztatów Kto to jest osoba starsza – definicje Uczestnicy najpierw sami próbują określić, kim jest osoba starsza, a następnie zapoznają się z definicjami WHO, Eurostat, ONZ Co to jest gerontologia, co to jest geriatria Wytłumaczenie terminologii i różnic pomiędzy terminami, wskazanie na potrzebę funkcjonowania lekarzy geriatrów (wyjaśnienie przez podobieństwo do lekarzy pediatry) Jakość życia osób w różnym wieku Omówienie problemu ze szczególnym zwróceniem uwagi na jakość życia osób starszych oraz porównanie warunków, w jakich egzystują osoby starsze w różnych krajach	Wykład, wyjaśnienie, dyskusja moderowana	Komputer oraz projektor oraz prezentacja multimedialna	10 minut	Uczestnik rozumie, kto to jest osoba starsza Uczestnik rozumie różnicę między gerontologią i geriatrią	
	4. Starzejące się społeczeństwo Dane statystyczne Omówienie na podstawie danych statystycznych problemu starzenia się społeczeństwa (dane obecne i prognozy do 2050 r.) Konsekwencje starzenia się społeczeństw Omówienie konsekwencji dla ekonomii poszczególnych krajów oraz próba szukania rozwiązania (porównania międzynarodowe).	Wykład, wyjaśnienie, dyskusja moderowana	Komputer oraz projektor oraz prezentacja multimedialna	15 minut	Uczestnik rozumie problematykę związaną z kwestią starzejącego się społeczeństwa (w Polsce, Europie i na świecie)	

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
	<p>5. Charakterystyka osoby starszej Cechy osoby w wieku 60/65+:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zmniejszona mobilność, - więcej czasu spędzonego w domu, - dokuczająca samotność, - więcej trosk, - brak rozrywki (lub mniej rozrywki), - trudności w zaspokajaniu codziennych potrzeb <p>Czego się obawiają osoby w wieku 60/65+? Izolacja i brak poczucia bezpieczeństwa wyraża się w troskach i różnych obawach:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O rodzinę (dzieci, wnuki) - Nie ma nikogo, kto mógłby im pomóc - Samotność - Utracona niezależność - Problemy zdrowotne - Problemy ekonomiczne - Przystępczość i przemoc w realnym świecie - Niepewność podczas korzystania z technologii (oszustwo, włamanie, fałszywe wiadomości) - Nie ma już możliwości rozwoju <p>Uczestnicy najpierw sami próbują dokonać charakterystyki (ich odpowiedzi zapisywane są na tablicy), a następnie zapoznani zostają z przygotowanym materiałem</p>	Wykład, wyjaśnienie, dyskusja moderowana	Komputer oraz projektor oraz prezentacja multimedialna Arkusz papieru, flamaster Tablice (zrozumieć starość)	20 minut	Uczestnik potrafi scharakteryzować osobę starszą Uczestnik potrafi opisać problemy ludzi starszych	
	<p>6. Potrzeby i prawa osób starszych Potrzeby osób starszych Prawa osób starszych Czy potrzebna jest Konwencja Praw Osób Starszych – uczestnicy próbują stworzyć KATALOG PRAW OSÓB STARSZYCH – „Prawo osób starszych do właściwego funkcjonowania we współczesnym świecie”, a następnie konfrontują go z przedstawionymi wskazaniami: Prawo do zabezpieczenia społecznego i pomocy społecznej Prawo do opieki zdrowotnej Prawo do godnego traktowania Prawo do poszanowania życia rodzinnego Prawo do poszanowania życia prywatnego Prawo i możliwość decydowania o sobie Prawo do bycia pełnoprawnym członkiem społeczeństwa</p>	Wykład, wyjaśnienie, dyskusja moderowana	Komputer oraz projektor oraz prezentacja multimedialna Arkusz papieru, flamaster	20 minut	Uczestnik potrafi wskazać na potrzeby i prawa osób starszych	

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
Właściwa – część praktyczna	<p>7. Czym jest i jak działa symulator doznań geriatrycznych</p> <p>Czym jest symulator odczuć geriatrycznych (elementy symulatora): Kamizelki obciążającej Obciążnik na kostki Obciążniki nadgarstkowe Ograniczniki ruchomości na łokcie Ograniczniki ruchomości na kolana Rękawiczki Kołnierzyk szyjny zestaw 6 okularów dla osób niedowidzących Chodzik</p>	<p>Opis, wyjaśnienie</p> <p>Metoda doświadczalna i zajęć praktycznych</p>	<p>Komputer oraz projektor oraz prezentacja multimedialna</p> <p>Symulator doznań geriatrycznych</p>	5 minut	Uczestnik doświadcza poczucia podobnego do bycia osobą starszą	
	<p>Czego doświadczamy używając symulatora: Zaburzenia widzenia Ograniczony zakres ruchu w stawach Zmniejszoną mobilność ogólną Przebywanie w pozycji pochylonej przez dłuższy czas Utrata czucia w rękach Sztywność stawów Utrata siły – zmęczenie Zmiana obrazu ciała Zmniejszone poczucie równowagi Utrata funkcji manipulacyjnych ręki oraz wykonywania precyzyjnych ruchów palców.</p>					
	<p>8. Poczuc się, jak osoba w podeszłym wieku</p> <p>Uczestnicy warsztatów nakładają na siebie elementy symulatora (obciążniki i ograniczniki ruchu) oraz okulary symulujące upośledzenia wzroku oraz próbują poruszać się używając symulatora oraz chodzika (balkonik)</p> <ul style="list-style-type: none"> – poruszanie się po terenie płaskim – próba wejścia na schody – reakcje na otoczenie 	<p>Metoda doświadczalna i zajęć praktycznych</p>	<p>Symulator doznań geriatrycznych</p>	60 minut	Uczestnik doświadcza poczucia podobnego do bycia osobą starszą	

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretna metodą)	Uwagi
	<p>9. Co czułem (jako osoba starsza)? 10. Uczniowie opowiadają o swoich odczuciach: Co czułem fizycznie? Jakie miałem emocje? Jak czułem się mentalnie? Uczniowie zapisują na kartce najważniejsze ich zdaniem odczucie oraz dzielą się z innymi swoimi odczuciami z pozostałymi uczestnikami warsztatów.</p>	Dyskusja moderowna	Karta papieru, długopis	15 minut	Uczestnik potrafi opisać doświadczenia bycia osobą starszą	
	<p>11. W jaki sposób mogę poprawić jakość życia osoby starszej? Uczniowie tworzą katalog obszarów, w których możliwa jest poprawa jakości życia osób w podeszłym wieku. Wskazują na obszary, gdzie działanie jest możliwe przez ich samych, rodzinę lub lokalną społeczność oraz na obszary, które wymagają działań systemowych.</p> <p>Uczniowie konfrontują swój katalog obszarów z otrzymanymi tablicami „ZROZUMIEĆ STAROŚĆ”, gdzie wskazano następujące elementy: DOM – bezpieczeństwo, potrzeby egzystencjalne WELLBEING – opieka zdrowotna, wypełnienie psychiczne, aktywność ŻYCIE TOWARZYSKIE – kontakty, komunikacja, rodzina, przyjaciele, kontakty towarzyskie MOBILNOŚĆ – mobilność osobista, dostęp do dóbr i usług INFOTAINMENT – informacja i rozrywka</p>	Dyskusja moderowna, wyjaśnienie	Arkusze papieru, flamaster	15 minut	<p>Uczestnik rozumie, iż istnieje potrzeba poprawy jakości życia osób starszych</p> <p>Uczestnik potrafi opisać obszary, w których on sam/sama może zadbać o poprawę jakości życia osób starszych</p>	
Kończowa	<p>12. Podsumowanie Prowadzący wraz z uczestnikami utrwała wiedzę zdobytą podczas warsztatów. Każdy z uczestników zapisuje na kartce jedną rzecz, którą w tym tygodniu zrobi dla osoby starszej lub aby przyczynić się do poprawy jakości życia osoby starszej Czy żałuję, że wziąłem udział w warsztacie?</p>		<p>Karta papieru, długopis</p> <p>Komputer oraz projektor oraz prezentacja multimedialna</p>	10 minut	Zmiana postawy (modyfikacja postawy) młodego człowieka względem osób w podeszłym wieku	

SCENARIUSZ 7

Warsztaty mają na celu zaznajomienie się z najnowszymi osiągnięciami technologicznymi oraz uświadomienie roli, jaką pełnią w naszym społeczeństwie i środowisku nowe technologie. Zajęcia mają na celu poznanie szczegółów z zakresu nowoczesnych technologii oraz zapoznanie uczestników z szansami i zagrożeniami, jakie stawiają przed nami. Scenariusz warsztatów koncentruje się na technicznej stronie innowacji, ale również na ich wpływie społecznym i ekologicznym. Uczestnicy lekcji wyposażeni zostaną w wiedzę, w jaki sposób nowe rozwiązania kształtują naszą codzienność i jak możemy wykorzystać je w sposób odpowiedzialny, dbając jednocześnie o środowisko. Ważnym elementem spotkania będzie gra integracyjna, która ma na celu zbliżenie uczestników, naukę współpracy w zespole oraz stworzenie przyjaznej atmosfery sprzyjającej wymianie wiedzy i doświadczeń. Warsztaty pozwolą zgłębić temat nowoczesnych technologii, ale także umożliwią wspólne tworzenie, dzielenie się pomysłami i nawiązywanie trwałych więzi. Zapraszamy Was do wspólnej pracy i odkrywania fascynującego świata innowacji technologicznych, dzięki czemu możliwe będzie zrozumienie, w jaki sposób możemy z nich korzystać racjonalnie i konstruktywnie zarówno dla naszego otoczenia i społeczności.

Temat warsztatów/zajęć/lekcji: ***Innowacyjne technologie i ich wpływ na nasze życie***

Grupa docelowa: szkoły ponadpodstawowe

Cele:

- ogólny: uświadomienie roli innowacyjnych technologii w codziennym życiu oraz ich wpływu na środowisko i społeczeństwo.
- szczegółowe:
 - integracja zespołu klasowego,

- uczestnik:
 - a) będzie w stanie opisać znaczenie innowacyjnych technologii w kontekście codziennego życia,
 - b) będzie potrafił zidentyfikować różne dziedziny, w których innowacyjne technologie mają zastosowanie,
 - c) będzie rozumiał, jak innowacyjne technologie wpływają na ochronę środowiska,
 - d) będzie umiał przedstawić swoje refleksje na temat wpływu innowacyjnych technologii na jego codzienne życie,
 - e) podniesie umiejętność formułowania opinii i wyciągania wniosków.

Czas trwania: 45 min.

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
Wstępna	<p>1. Wstęp do zagadnień poruszanych na lekcji</p> <ul style="list-style-type: none"> – powitanie uczniów i przedstawienie tematu lekcji – omówienie celów lekcji – zrozumienie znaczenia innowacyjnych technologii i ich wpływu na nasze życie – gra integracyjna <p>Uczniowie mają za zadanie wymieniać pojęcia związane z nowoczesnymi technologiami, na zmianę podając słowa zaczynające się na ostatnią literę poprzedniego słowa.</p>	<p>Objaśnienie</p> <p>Gra integracyjna „Technologiczne hasła”</p>	Tablica, magnesy, duża kartka A3, na której będą spisane zasady, marker.	5 minut	Poznanie tematu lekcji, przypomnienie pojęć związanych z innowacjami	Można wcześniej przygotować zestaw słów związanych z rozwojem technologii, w celu wykorzystania do gry integracyjnej.
Właściwa	<p>2. Wprowadzenie do zasadniczego tematu lekcji</p> <p>3. Prezentacja multimedialna</p> <ul style="list-style-type: none"> – Użycie projektora lub tablicy multimedialnej do pokazania prezentacji multimedialnej na temat rozwoju nowoczesnych technologii – Omówienie ważnych wynalazków i odkryć technologicznych oraz ich wpływu na różne dziedziny życia – Wyjaśnienie, jakie są główne trendy i perspektywy rozwoju technologicznego w najbliższych latach. 	Prezentacja multimedialna z objaśnieniem	Laptop z wejściem HDMI, projektor, dostęp do Internetu, lub tablica multimedialna	10 minut	<ul style="list-style-type: none"> – Zapoznanie uczniów z najnowszymi osiągnięciami nauki; – Uczestnik wie, co oznaczają przytoczone pojęcia 	
	<p>4. Dyskusja grupowa</p> <ul style="list-style-type: none"> – Podział uczniów na mniejsze grupy – Zadanie uczniom pytań dotyczących innowacyjnych technologii, np. „Jakie korzyści niesie ze sobą rozwój sztucznej inteligencji? „Jaka jest rola technologii w ochronie środowiska” – Każda grupa omawia pytanie i prezentuje swoje odpowiedzi reszcie klasy 	Dyskusja	Kartki papieru, długopisy, kolorowe pisaki	15 minut	<ul style="list-style-type: none"> – Poprawa umiejętności słuchania i logicznego myślenia, analizy argumentów – Wzmocnienie umiejętności pracy zespołowej – Poszerzenie wiedzy z zakresu zagadnienia rozwoju nowoczesnych technologii. 	<p>Przykłady pytań:</p> <p>Co to jest sztuczna inteligencja? Jakie są zastosowania Internetu? Czym charakteryzują się pojazdy autonomiczne? Jakie innowacje wprowadza blockchain? Co to jest rzeczywistość wirtualna i jakie ma zastosowanie? Jakie innowacje wprowadza robotyka? Jaka jest rola sztucznej inteligencji w medycynie? Czym charakteryzuje się technologia nano medycyny? Jakie są zastosowania technologii blockchain poza kryptowalutami?</p>

Faza warsztatów/zajęć	Zadanie/Działanie (dokładny opis)	Metoda (nazwa metody)	Środki/pomoce dydaktyczne	Czas trwania	Cel szczegółowy (który jest realizowany w działaniu konkretną metodą)	Uwagi
	<p>5. Praca indywidualna</p> <ul style="list-style-type: none"> - Uczniowie otrzymują kartki papieru i długopisy - Zadanie polega na napisaniu krótkiego eseju na temat tego, jak innowacyjne technologie wpływają na ich codzienne życie - Na zakończenie uczniowie dzielą się swoimi refleksjami z resztą klasy. 	Praca indywidualna	Kartki papieru, długopisy	10 minut	Umiejętność wyciągania wniosków z dyskusji Umiejętność przedstawienia własnych refleksji na temat wpływu technologii na codzienne życie	
Kończowa	<p>6. Podsumowanie zajęć:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nauczyciel podsumowuje główne punkty omówione podczas lekcji - Zaproszenie uczniów do zadawania pytań lub wyrażania swoich przemyśleń - Przekazanie informacji o dodatkowych zasobach edukacyjnych, takich jak strony internetowe czy książki, które mogą pomóc uczniom zgłębić temat - Podziękowanie uczniom za udział i zaangażowanie 	Objaśnienie		5 minut	- uczestnik wyraża swoje myśli, refleksje dotyczące zajęć nt. wpływu nowych technologii	https://naukawpolsce.pl/ https://www.kopernik.org.pl/ https://antyweb.pl/ https://www.national-geographic.pl/tag/technologia

PODSUMOWANIE

Opracowane w ramach projektu scenariusze lekcji i warsztatów praktycznych dla uczniów stanowią wszechstronny zbiór tematów dotyczących istotnych kwestii związanych z technologią, bezpieczeństwem w sieci oraz aspektami społecznymi rozwoju nowych technologii.

Dzięki zaproponowanym scenariuszom zajęć edukacyjnych uczniowie otrzymają możliwość zrozumienia wpływu negatywnej retoryki w sieci, poznania sposobów reagowania na hejt oraz wypracowania skutecznych metod obrony przed jego groźnymi konsekwencjami. W trakcie zajęć omówione zostaną techniki radzenia sobie z mową nienawiści oraz rozwijania, kreowania i upowszechniania zdrowej kultury internetowej, opartej na poszanowaniu różnorodności poglądów wszystkich członków społeczności internetowej.

Uczestnikom zajęć przedstawione zostaną zagrożenia związane z rozwojem sztucznej inteligencji. Omówione zagadnienia dotyczyć będą obszaru prywatności, etyki i potencjalnych implikacji społecznych, a uczniowie będą mieli okazję zastanowić się nad wyzwaniem, jakie mogą wyniknąć z dynamicznego rozwoju AI, co pozwoli na kształtowanie ich wyobraźni oraz głębsze zrozumienie potencjalnych zagrożeń.

Ważnym elementem społecznej dyskusji na temat nowoczesnych technologii jest kwestia zagrożeń dla dzieci i młodzieży, wynikających z ich dynamicznego rozwoju. Jednym z tematów lekcji stała się zatem kwestia cyberprzemocy rówieśniczej. Podczas zajęć uczniowie będą mogli poznać sposoby rozpoznawania, zapobiegania i reagowania na zachowania agresywne w sieci, a także zrozumieć konsekwencje emocjonalne i społeczne takich działań. Uczniowie zdobędą także wiedzę dotyczącą bezpieczeństwa transakcji internetowych, ochrony danych osobowych, bezpiecznych zakupów online oraz metod identyfikacji wiarygodnych stron internetowych. Scenariusze lekcji przewidują również omówienie szans i zagrożeń związanych z nowymi technologiami, z uwzględnieniem ich wpływu na życie codzienne, prywatność oraz interakcje społeczne. Poprzez zaproponowane narzędzia edukacyjne uczniowie zachęceni zostaną do refleksji nad odpowiedzialnym korzystaniem z nowych technologii. Do dyspozycji uczestników lekcji oddane zostają innowacyjne narzędzia, umożliwiające nie tylko zdobywanie wiedzy teoretycznej, ale także wrażenia empiryczne. Jedną z proponowanych

metod jest symulator odczuć geriatrycznych, dzięki którym młodzież otrzyma unikalną okazję do doświadczenia rzeczywistości osób starszych oraz zrozumienia ich wyzwań oraz potrzeb.

Wszystko to, by umożliwić dzieciom i młodzieży zrozumienie zasad panujących w cyberprzestrzeni oraz skłonić uczniów do refleksji na temat wpływu nowych technologii na życie jednostek i społeczeństwa jako całości. Prowadzenie zajęć edukacyjnych dla dzieci i młodzieży ma ogromne znaczenie w zakresie bezpieczeństwa w sieci. To nie tylko sposób na przekazanie wiedzy na temat zagrożeń internetowych, ale również przestrzeń do rozwoju umiejętności cyfrowych i umiejętności krytycznego myślenia, pomagając uczniom w radzeniu sobie z potencjalnymi ryzykami w przestrzeni online. Edukacja w dziedzinie nowych technologii jest zatem kluczowa dla budowania świadomości i odpowiedzialności wobec technologii, co przekłada się na bardziej bezpieczne i świadome korzystanie z Internetu przez młode pokolenie.



STOWARZYSZENIE ABSOLWENTÓW I PRZYJACIÓŁ
WYDZIAŁU PRAWA KATOLICKIEGO UNIwersYTETU LUBELSKIEGO

LUBLIN 2023