

SZKOŁA PODSTAWOWA SPECJALNA NR 177



# SZCZĘŚCIARZE KLIKAJĄ Z GŁOWĄ

---

Innowacja programowa dla uczniów  
klas IV-VIII Szkoły Podstawowej  
w roku szkolnym 2019 - 2020

*Autorzy innowacji:* Katarzyna Hyjek, Magdalena Osman

**Nazwa szkoły:** Szkoła Podstawowa Specjalna Nr 177 im Marii Konopnickiej w Warszawie

**Autorzy:** Katarzyna Hyjek, Magdalena Osman

**Temat:** Świadome i bezpieczne uczestniczenie w cyfrowo wykreowanym świecie z wykorzystaniem narzędzi IT

**Przedmiot:** interdyscyplinarna innowacja

**Rodzaj innowacji:** innowacja programowa

**Data wprowadzenia:** październik 2019r

**Data zakończenia:** czerwiec 2020r

### **Zakres innowacji**

Adresatami innowacji są uczniowie klas IV-VIII szkoły podstawowej z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim i niepełnosprawnością sprzężoną z komponentem autyzmu. Czas realizacji innowacji obejmuje październik 2019r. - czerwiec 2020r. z możliwością jej kontynuowania w następnym roku szkolnym.

Innowacja poprzez wyposażenie uczniów w odpowiednią wiedzę i umiejętności, ma zachęcać i motywować podopiecznych do bezpiecznego korzystania z komputera, smartfona nie tylko jako odbiorców, ale również świadomych nadawców.

### **Motywacja wprowadzenia innowacji**

Innowacja „*Szczęściarze klikają z głową*” jest naszą odpowiedzią na wyzwania przed jakimi stają uczniowie w drugim dziesięcioleciu dwudziestego pierwszego wieku, a także wyjściem naprzeciw wymogom edukacyjnym zawartym w aktualnej podstawie programowej dla II etapu edukacyjnego.

Świat nowych technologii jest fascynujący dla wszystkich, którzy chcą z niego aktywnie korzystać. W dobie cyfryzacji i nasycenia multimediami, stoimy przed wyzwaniem jak zdobyć i utrzymać uwagę ucznia, w której informacje dostępne są za pomocą „jednego kliknięcia”. Innowacja pomoże naszym podopiecznym zdobyć nowe cyfrowe umiejętności i rozwinąć specyficzne umiejętności społeczne, związane ze świadomym uczestniczeniem w świecie cyfrowym.

Na podstawie wieloletnich obserwacji oraz przeprowadzonych diagnoz w pracy w szkole zauważyliśmy, że uczniom najbardziej brakuje świadomości potencjalnych zagrożeń

czekających na nich w Internecie. Dlatego też główną przyczyną opracowania innowacji z tego zakresu była potrzeba ukazania pozytywnej jak i negatywnej strony korzystania z zasobów internetowych.

### Wstęp

Potrzeba bezpieczeństwa jest najważniejszą, podstawową potrzebą każdego człowieka, warunkiem zdrowia, uczenia się i rozwoju.

Uczniowie z niepełnosprawnością intelektualną oraz z autyzmem mają trudności z bezpiecznym poruszaniem się po świecie wirtualnym, po świecie gier komputerowych. Telefon, smartfon, Facebook, gry, aplikacje – te słowa na stałe wpisały się w codzienne życie naszych uczniów. Dzieci i młodzież korzystają z usług i treści sieci w szkole oraz w domu. Główną cechą gier komputerowych, w które grają nasi podopieczni, jest interaktywność, gdyż urządzenia posiadają możliwość utrzymywania relacji między użytkownikami.

Gracz może stracić poczucie rzeczywistości, gdzie zaciera się granica między światem wirtualnym, a realnym.

Ważnym aspektem w procesie tworzenia innowacji, jest wskazanie niebezpieczeństw z korzystania Internetu, co jest wynikiem specyficznych deficytów uczniów niepełnosprawnych, związanych z nieumiejętnością dokonywania selekcji informacji i oceny podtekstów. Dodatkowym aspektem jest bezkrytyczne, bez kontroli dorosłych, korzystanie z zasobów Internetu.

Dlatego chcemy nauczyć młodzież, jak działają nowe technologie; jakie konsekwencje dla każdego z nas i dla naszego otoczenia ma codzienna aktywność w sieci; jak chronić siebie i najbliższych przed zagrożeniami, które się z tym wiążą.

Tworząc innowację położyliśmy szczególny nacisk na przygotowanie młodzieży do świadomego, bezpiecznego wykorzystania technologii. Podczas zajęć innowacyjnych poruszone zostaną zagadnienia związane z ochroną prywatności, dezinformacją oraz komunikacją w cyfrowym świecie. W celu zapewnienia podstaw bezpieczeństwa cyfrowego, duże znaczenie odgrywają działania profilaktyczne (prewencyjne) prowadzone wobec i z udziałem wszystkich członków społeczności szkolnej: uczniów i ich rodziców, dyrektorów, nauczycieli i innych pracowników szkoły.

Powyższe refleksje stały się podstawą do stworzenia innowacji programowej dla uczniów klas IV-VIII szkoły podstawowej z niepełnosprawnością intelektualną i niepełnosprawnością sprzężoną z komponentem autyzmu pt: „Szczęściarze klikają z głową”.

### *Uzasadnienie potrzeby wprowadzenia innowacji*

Zapewnianie bezpieczeństwa uczniom staje się jednym z wyzwań przed jakim staje dziś współczesna szkoła. Chcemy, by każdy uczeń z niepełnosprawnością intelektualną oraz z autyzmem, umiał świadomie korzystać z komputera, telefonu, Internetu. Naszym celem jest podjęcie działań, mających na celu wdrożenie nowoczesnych rozwiązań technologicznych w proces dydaktyczny, aby poprzez modelowanie, nauczyć podopiecznych efektywnego, rozsądnego i bezpiecznego wykorzystania ich możliwości. Należy pomóc młodzieży wydobyć z nowoczesnych rozwiązań to, co najlepsze, to co rozwija i pomaga.

Osoby z deficytami w relacjach interpersonalnych mają trudności z zachowaniem swojej prywatności w Internecie. Często korzystają z serwisów społecznościowych, przez co stają przed poważnym problemem nawiązywania kontaktów z ludźmi obcymi w sieci oraz podawania swoich danych do wiadomości publicznej.

Każdy człowiek, niezależnie od wieku, ma prawo do prywatności – przestrzeni, do której bez pozwolenia nie wolno wkraczać. Chcemy uświadomić uczniów, że mają prawo sami określać granice swojej prywatności i ich bronić.

Wzrost ilości czasu spędzanego przez młodzież w cyberprzestrzeni sprawia, że uczniowie poruszają się w niej coraz pewniej, stają się bardziej ufni, nie dostrzegają skali niebezpieczeństw związanych z masowym zbieraniem danych i profilowaniem w sieci. Uzasadnieniem wprowadzenia innowacji w Szkole Podstawowej Specjalnej nr 177 jest potrzeba wyposażenia uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim i autyzmem, w wiedzę i w praktyczne umiejętności z zakresu kompetencji cyfrowych i społecznych, sprzyjających podejmowaniu działań ograniczających zjawisko cyberprzemocy.

Wnioski te posłużyły do opracowania strategii oddziaływań wychowawczych o charakterze profilaktycznym, w postaci zajęć skoncentrowanych na zwiększenie wiedzy o funkcjonowaniu młodzieży w cyberprzestrzeni. Dotychczas nie opracowano programu nakierowanego na specyficzne deficyty uczniów niepełnosprawnych intelektualnie i z autyzmem, zatem niniejszy program stanowi prekursorskie podejście do pojawiających się potrzeb uczniów z tym typem zaburzeń.

### Warunki do realizacji

Innowacją będą objęci uczniowie klas IV-VIII szkoły podstawowej z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim oraz niepełnosprawnością sprzężoną z komponentem autyzmu.

Realizowana będzie w godzinach pracy szkoły podczas zajęć, zgodnie z planem lekcji oraz dodatkowo podczas zajęć pozalekcyjnych.

Innowacja stanowi rozszerzenie programu dydaktyczno – wychowawczego opartego o Podstawę Programową Kształcenia Ogólnego. Jej cele są kompatybilne z założeniami programu profilaktycznego Szkoły Podstawowej Specjalnej nr 177. Ponadto program realizowany będzie podczas wyznaczonych zajęć Treningu Umiejętności Społecznych. Zajęcia innowacyjne zorganizowane będą z uwzględnieniem specyfiki zaburzeń osób z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim i autystycznych.

### Cele innowacji

#### Cele główne:

- rozwijanie kompetencji cyfrowych;
- upowszechnianie wśród dzieci i młodzieży wiedzy o bezpieczeństwie oraz kształtowanie właściwych postaw wobec zagrożeń, związanych z korzystaniem z technologii informacyjno-komunikacyjnych;
- kształtowanie umiejętności interpersonalnych i komunikacyjnych w oparciu o założenia Treningu Umiejętności Społecznych
- aktywizowanie uczniów, rozwijanie ich samodzielności w praktycznym działaniu z uwzględnieniem mocnych stron i ograniczeń poszczególnych dzieci, nakierowane na zdobywanie najistotniejszych umiejętności, niezbędnych z perspektywy dorosłości

#### Cele szczegółowe:

Uczeń:

- Wie jak korzystać z TIK w pracy indywidualnej i grupowej;
- Wie, czym jest cyberprzemoc;
- Zna podstawowe formy cyberprzemocy;

- Wskazuje skutki nadużywania nowoczesnych środków przekazu - Internetu, telefonów komórkowych;
- Rozważnie i świadomie udostępniania dane osobowe, weryfikuje informacje otrzymywane od nieznanym i jest świadomy zagrożeń płynących z przekazywania informacji oraz zdjęć obcym osobom;
- Wskazuje autorytety – ludzi, do których może zwrócić się po pomoc;
- Wie, że jest częścią zespołu i w miarę swoich możliwości podejmuje współpracę z kolegami;
- Dobiera stosowną formę komunikacji werbalnej i własnego zachowania, wyrażając empatię i szacunek dla rozmówcy
- Potrafi zastosować zdobytą wiedzę i umiejętności w sytuacjach praktycznych poza szkołą i domem;
- Odczytuje i nazywa różne stany emocjonalne, zna podstawowe sposoby kontrolowania emocji.

### Opis innowacji - zakres treści

Podstawowym założeniem programowym niniejszej innowacji jest położenie szczególnego nacisku na rozwój świadomości i praktyczne przygotowanie w obszarze bezpieczeństwa cyfrowego.

<i>Lp</i>	<i>Formy realizacji</i>
1.	Udział w projekcie: „Akademia Cyfrowej Wyprawki 2019” Przeprowadzenie minimum jednej lekcji z uczniami z tematyki poruszanej na warsztatach do końca 2019 roku. Przesłanie organizatorowi relacji z odbytych zajęć.
2.	Zgłoszenie innowacji oraz włączenie się w obchody Europejskiego Miesiąca Cyberbezpieczeństwa organizowanego przez Ministerstwo Cyfryzacji.
3.	Przygotowywanie gazetek ściennych, tematycznych z zasadami bezpiecznego korzystania z sieci przez cały czas trwania innowacji wykorzystując nowoczesne technologie.

4.	Umieszczenie informacji na temat bezpieczeństwa cyfrowego w serwisie internetowym szkoły, jako oddzielne zagadnienie. Tworzenie krótkich wideoklipów i publikowane ich w serwisie YouTube, na Facebooku.
5.	Zajęcia warsztatowe w ramach innowacji będą przeprowadzane w toku 1 jednostki lekcyjnej raz w tygodniu. <b><i>W trakcie zajęć innowacyjnych realizowane będą następujące tematy:</i></b> - Jak spędzam swój wolny czas? Sposób na nudę; - „Ja” w świecie gier komputerowych; - Nowoczesne technologie w procesie uczenia się; - Zagrożenia w cyberprzestrzeni; - Nie jesteś sam. Zgłaszanie nękania i cyberprzemocy; - ABC bezpieczeństwa w sieci. Plakat; - Pantomima emocji metodą dramy; - Twój cyfrowy ślad; - Bezpieczna komunikacja w sieci. Korzystanie z portali społecznościowych; - Prawo do prywatności w sieci; - Czym są fake newsy?; - Jak poradzić sobie z hejtem w Internecie?
6.	Spotkanie z przedstawicielem Służb Mundurowych – zajęcia dotyczące bezpieczeństwa w sieci
7.	Wycieczka do Mediateki w Grodzisku Mazowieckim – ”Wirtualny Teatr Historii - Niepodległa”. Seans w technologii VR
8.	Wycieczka do Centrum Nauki Kopernik w Warszawie
9.	Wycieczka do Muzeum Iluzji w Warszawie
10.	Udział w obchodach Dnia Bezpieczeństwa Cyfrowego w Szkole
11.	Apel "SZKOLNY DZIEŃ BEZPIECZNEGO INTERNETU". Przygotowanie prezentacji na temat cyberprzemocy przez Samorząd Uczniowski

12.	„Szkoła bezpiecznego Internetu” - wystawa lapbooków na temat bezpieczeństwa w sieci
-----	---

### Metody formy i środki

Wykorzystanie innowacyjnych metod pracy:

- Metody aktywizujące: inscenizacja, burza mózgów, gry dydaktyczne,
- Metody eksponujące: film, ekspozycja, seans w technologii VR
- Metody praktyczne: pokaz, ćwiczenia przedmiotowe, ćwiczenia laboratoryjne
- Wycieczki dydaktyczne
- Elementy dramy: wchodzenie w role, improwizacja
- Elementy Treningu Umiejętności Społecznych

### Formy pracy

- Indywidualna
- Grupowa
- Zespołowa

### Środki dydaktyczne

- Tablica interaktywna
- Prezentacje multimedialne
- Komputery
- Ipady
- Filmy edukacyjne
- Programy multimedialne
- Karty pracy
- Historyjki obrazkowe
- Wykorzystanie rozszerzonej rzeczywistości



### Harmonogram działań

Czas trwania innowacji planujemy na okres październik 2019-czerwiec 2020. W pierwszym etapie zostanie dokonana analiza świadomości społeczności szkolnej, na temat poruszania się w cyberprzestrzeni. Narzędziem będzie kwestionariusz ankiety.

W następnym etapie zostanie przeprowadzony cykl zajęć w toku 1 jednostki lekcyjnej raz w tygodniu. Cele warsztatów innowacyjnych będą realizowane również podczas zajęć komputerowych.

W czerwcu 2020 r. zostanie przeprowadzona ewaluacja.

### Po zakończonej innowacji uczeń

1. Umie świadomie korzystać z Internetu i nowych technologii;
2. Wie, jak dbać o bezpieczeństwo swoich danych w sieci;
3. Wie, czym jest cyberprzemoc i jakie są jej formy;
4. Wie do kogo zwrócić się o pomoc;
5. Poszerzył zakres słownictwa dotyczący cyberprzestrzeni;
6. Jest gotowy do nawiązywania kontaktu z drugim człowiekiem w sposób akceptowalny społecznie;
7. Potrafi współdziałać w grupie podczas różnych aktywności;
8. Wie jak może organizować czas wolny w sposób akceptowalny społecznie;

### Ewaluacja

Ewaluacja działań uczniów w ramach realizacji innowacji będzie miała na celu dostarczenie nauczycielowi informacji o przystępności i efektywności prowadzenia zajęć oraz stopniu zainteresowania uczniów omawianymi zagadnieniami z zakresu bezpieczeństwa w sieci. Obejmować ona będzie obserwację poprawności wykonania otrzymanych zadań przez uczniów oraz ich osobistego zaangażowania w realizację gotowych programów. W celu zebrania danych zostaną użyte:

- Ankieta dla uczniów ;
- Obserwacja w warunkach naturalnych;
- Dyskusja;

- Przygotowanie przez uczniów prezentacji na temat bezpiecznego poruszania się w świecie cyfrowym

*Po zakończeniu innowacji i podsumowaniu wyników z wnioskami zostaną zapoznani:*

- Dyrektor szkoły;
- Nauczyciele;
- Rodzice;

### Bibliografia

1. Agresja elektroniczna i cyberbullying jako nowe ryzykowne zachowania młodzieży / Jacek Pyżalski. - Kraków : Oficyna Wydawnicza "Impuls", 2012.
2. Agresja elektroniczna wśród dzieci i młodzieży / Jacek Pyżalski. - Sopot : Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2011..
3. Cyberbezpieczeństwo jako podstawa bezpiecznego państwa i społeczeństwa w XXI wieku / redakcja Marek Górka. - Warszawa : Difin, 2014.
4. Cyberbullying : zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie / pod red. Jacka Pyżalskiego. - Łódź : Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogicznej, 2012.
5. Cyberprzemoc : jak być bezpiecznym w sieci : ćwiczenia dla dzieci i młodzieży / Vanessa Rogers ; [tł. Sylwia Kuchta]. - Warszawa : Fraszka Edukacyjna, 2011.
6. Cyberprzemoc / Julia Barlińska, Anna Szuster; Warszawa: Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, 2017
7. Cyberprzemoc wśród dzieci i młodzieży / Robin M. Kowalski, Susan P. Limber, Patricia W. Agatston ; przekł. Adam Wicher. - Kraków : Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, cop. 2010.
8. Człowiek wobec uzależnień : wybrane problemy / Mariusz Jędrzejko, Marzena Netczuk-Gwoździewicz red. nauk. - Warszawa : Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR, 2013.
9. Dzieci a multimedia / Mariusz Jędrzejko, Agnieszka Taper ; [rozd. 5 - współpr. aut. Dariusz Sarzała]. - Wyd. 2 (zm. i poszerz.). - Warszawa : Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR ; Dąbrowa Górnicza : Wyższa Szkoła Biznesu, 2012.

10. Dzieci ekranu. Jak uzależnienie od ekranu przejmuje kontrolę nad naszymi dziećmi - i jak wyrwać je z transu / Nicholas Kardaras, Warszawa: CeDeWu, 2018
11. Dzieci i młodzież w sieci zagrożeń realnych i wirtualnych : aspekty teoretyczne i empiryczne / Anna Andrzejewska. - Warszawa : Difin, 2014.
12. Młode pokolenie - ofiary czy sprawcy przemocy? / red. Teresa Sołtysiak, Aleksandra Nowakowska. - Bydgoszcz : Wydawnictwo Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego, 2010.
13. Patologie społeczne w sieci / Sylwester Bębas. - Toruń : Akapit, 2013.
14. Szkolne standardy bezpieczeństwa dzieci i młodzieży online : rekomendacje dla szkół / [oprac. Katarzyna Makaruk et al.]. Warszawa : Fundacja Dzieci Niczyje, cop. 2013.
15. Uczeń bezpieczny w cyberprzestrzeni / red. nauk. Danuta Szeligiewicz-Urban. - Sosnowiec : Oficyna Wydawnicza "Humanitas" : Wyższa Szkoła Humanitas, 2012.
16. Współczesne zagrożenia młodzieży szkolnej : praca zbiorowa / pod red. Andrzeja Adamczyka. - Warszawa : Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR : Fundacja Dziękuję Nie Biorę, 2011.
17. Zagrożenia cyberprzestrzeni i świata wirtualnego / red. nauk, Józef Bednarek, Anna Andrzejewska. - Warszawa : Difin, 2014.