


Szkoła	<p>Szkoła Podstawowa Nr 7 Szkoła Sportowa w Lublinie</p> 
Liczba uczestników:	<p>100</p>
Charakterystyka uczestników:	<p>Uczniowie klas 4-7 Szkoły Podstawowej.</p>
Opis inicjatywy:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uczniowie gimnazjum w ramach projektu edukacyjnego z informatyki „Bezpieczeństwo w sieci” przygotowali prezentację multimedialną oraz przeprowadzili prelekcję w klasach 4 -6 SP. Celem projektu było uświadomienie uczniom negatywnych konsekwencji związanych z niewłaściwym korzystaniem z zasobów Internetu. 2. Pokaz mody: „Wirusy, Hakerzy i Androidy” Uczniowie klas 4 i 5 SP zamienili się w postacie ze świata wirtualnego. Zaprezentowanymi strojami zwrócili uwagę wszystkim uczniom na problemy związane z zagrożeniami, jakie mogą napotkać podczas surfowania po sieci. Była to wesoła i pouczająca lekcja informatyki. http://www.zsslubin.pl/wirusy-hakerzy-i-androidy-czyli-ciag-dalszy-projektu-cybernauci/ 3. ”Bezpieczny Internet w twórczości uczniów”. Uczniowie klas 4 i 5 pod okiem nauczycieli informatyki i plastyki przystąpili do pracy i stworzyli pomysłowe prace plastyczne w różnorodnych ciekawych technikach plastycznych. Plakaty przestrzegają przed zagrożeniami i uczą zasad prawidłowego korzystania z Internetu. Dzieci wykonały min. „Księgę niebezpieczeństw w sieci” oraz „Kodeks bezpiecznego korzystania z Internetu”. Prace uczniów zostały zaprezentowane na gazetkach w salach komputerowych oraz na tablicach szkolnych. http://www.zsslubin.pl/bezpieczny-internet-w-tworczosci-uczniow/ 4. Konkurs "Cybernauci" dla uczniów klas 4-6 SP. Uczniowie w grupach dwuosobowych odpowiadali na pytania związane z cyberprzemocą i

	<p>bezpieczeństwem w sieci. http://www.zsslubin.pl/konkurs-cybernauci/ Konkurs „Cyberprzemoc” dla klas 7 SP. Uczniowie oglądali film o cyberprzemocy. Następnie na każdym z sześciu stanowisk były przygotowane trzy pytania związane z cyberprzemocą. Uczestnicy przechodzili od stanowiska nr1 do stanowiska nr6. Gdy uczeń odpowiedział na pytania, osoba czuwająca nad przebiegiem przy danym stanowisku, przekazywała odpowiedzi do komisji sprawdzającej, która na bieżąco sprawdzała odpowiedzi. Wyniki umieszczano na legitymacji uczestnika. http://www.zsslubin.pl/konkurs-cyberprzemoc/</p> <p>5. Uczniowie uczestniczyli konkursach, wykonywali prace plastyczne oraz zaprojektowali i zaprezentowali stroje związane ze światem wirtualnym.</p> <p>6. Nauczyciele przygotowawali oraz sprawowali opiekę nad realizacją poszczególnych inicjatyw.</p>
Zaangażowanie rodziców:	Rodzice pomagali uczniom stworzyć wirtualne stroje.
Efekty:	Uczniowie dowiedzieli się o zagrożeniach, jakie czyhają na nich w sieci, jak ustrzec się przed tymi wszystkimi zagrożeniami oraz jak można bezpiecznie surfować po Internecie.
Materialy, które zostały wykorzystane:	<p>Praca własna nauczycieli i uczniów, którzy wykorzystali ogólnodostępne informacje na stronach Internetu.</p> <p>Linki:</p> <p>Zdjęcia z Inicjatyw na dysku Google:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://drive.google.com/drive/folders/10u41baIKgG6xI4Kj0y1CRUaC9bt76xNL?usp=sharing; <p>Strona Internetowa szkoły:</p> <ul style="list-style-type: none"> • https://www.facebook.com/zsslubin/ • http://www.sp7.lublin.pl/
Autor:	Gerard Bawarczyk