


<p>Szkoła</p>	<p>Szkoła Podstawowa Nr 1 w Zawoi</p> <hr/> <p style="text-align: center;">"Cybernauci"</p> <hr/>  <p>The poster features a dark space background with stars, a rocket, a planet, and a globe. Text on the poster includes: 'BIERZEMY UDZIAŁ W PROJEKCIE CYBERNAUCI RAZDZ BEZPIECZNY W SIECI I DBAMY O NASZE BEZPIECZEŃSTWO W SIECI WWW.CYBERNAUCI.EDU.PL Kompleksowy projekt kształtowania bezpiecznych zachowań w sieci'.</p>
<p>Liczba uczestników:</p>	<p>40</p>
<p>Charakterystyka uczestników:</p>	<p>uczniowie klas piątych w wieku 10 - 12 lat</p>
<p>Opis inicjatywy:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gra edukacyjna „CYBERMOC” 2. Zespół uczniów z klas gimnazjalnych zaplanował i przygotował grę edukacyjną 3. „STOP CYBERPRZEMOCY”. Odbiorcami działania byli uczniowie z klas V szkoły podstawowej. 4. Jest to gra edukacyjna z elementami szyfrowania i zastosowania kodów QR oraz odczytywania haseł związanych z cyberprzemocą i zagrożeniami w sieci. 5. Opis gry. 6. W wybranych miejscach w budynku szkoły umieszczone są w widocznych miejscach kartki z kodami QR i zaszyfrowanymi wyrazami do hasła (w nich również zakodowana informacja o lokalizacji następnej kartki). Uczniowie w zespołach 2 osobowych z kartą gry przemieszczają się od punktu do punktu zbierają wszystkie zaszyfrowane słowa. Następnie za pomocą klucza szyfru, który załączony jest do ostatniej kartki z kodem QR odszyfrowują słowa z których układają hasło związane z cyberprzemocą i zagrożeniami w sieci. Po prawidłowym rozwiązaniu hasła otrzymują ostatni kod QR z linkiem do strony, gdzie muszą obejrzeć filmik a następnie napisać o jakim zagrożeniu była mowa. <p>Zespoły startują co 1 min. Na karcie zapisywany jest czas startu i zakończenia gry. Karta gry musi być poprawnie wypełniona. Wygrywa ten zespół, który wykona wszystkie zadania poprawnie i jak najszybciej.</p>

	7. Wybrani nauczyciele zostali poproszeni o pomoc w organizacji inicjatywy.
Zaangażowanie rodziców:	Pozwolili dzieciom zabrać telefony do szkoły.
Efekty:	Zwiększenie świadomości zagrożeń jakie mogą spotkać w sieci oraz prawidłowego reagowania.
Materiały, które zostały wykorzystane:	<ul style="list-style-type: none"> • Kody QR z zaszyfrowanymi hasłami i linkami do filmików o zagrożeniach w sieci. • Karty gry do zaliczania i opisywania realizowanych zadań. • Hasła i linki do filmów. https://drive.google.com/drive/folders/1jWuM2qrnJzCCDAdNi0G8PlT3uTsC8pY9?usp=sharing
Relacja i szczegóły inicjatywy:	film z przeprowadzonej gry https://youtu.be/YiuT06uAu_o
Autor:	Mariusz Zasadziński