Bezpieczeństwo zaczyna się od „JA”

Od samoświadomości ucznia do odpowiedzialności w cyfrowym świecie

Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

Dr Adam Gogacz

Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego

Rzeczpospolita Polska

Dofinansowane przez Unię Europejską

Uczeń zna zasady. Rzadko zna ich sens.

Nie rozumie

więc ignoruje

Przyjmuje bez namysłu

więc nie przeniesie na nową sytuację

Doszedł do niej sam

więc stosuje i broni

A zatem od czego zaczniemy?

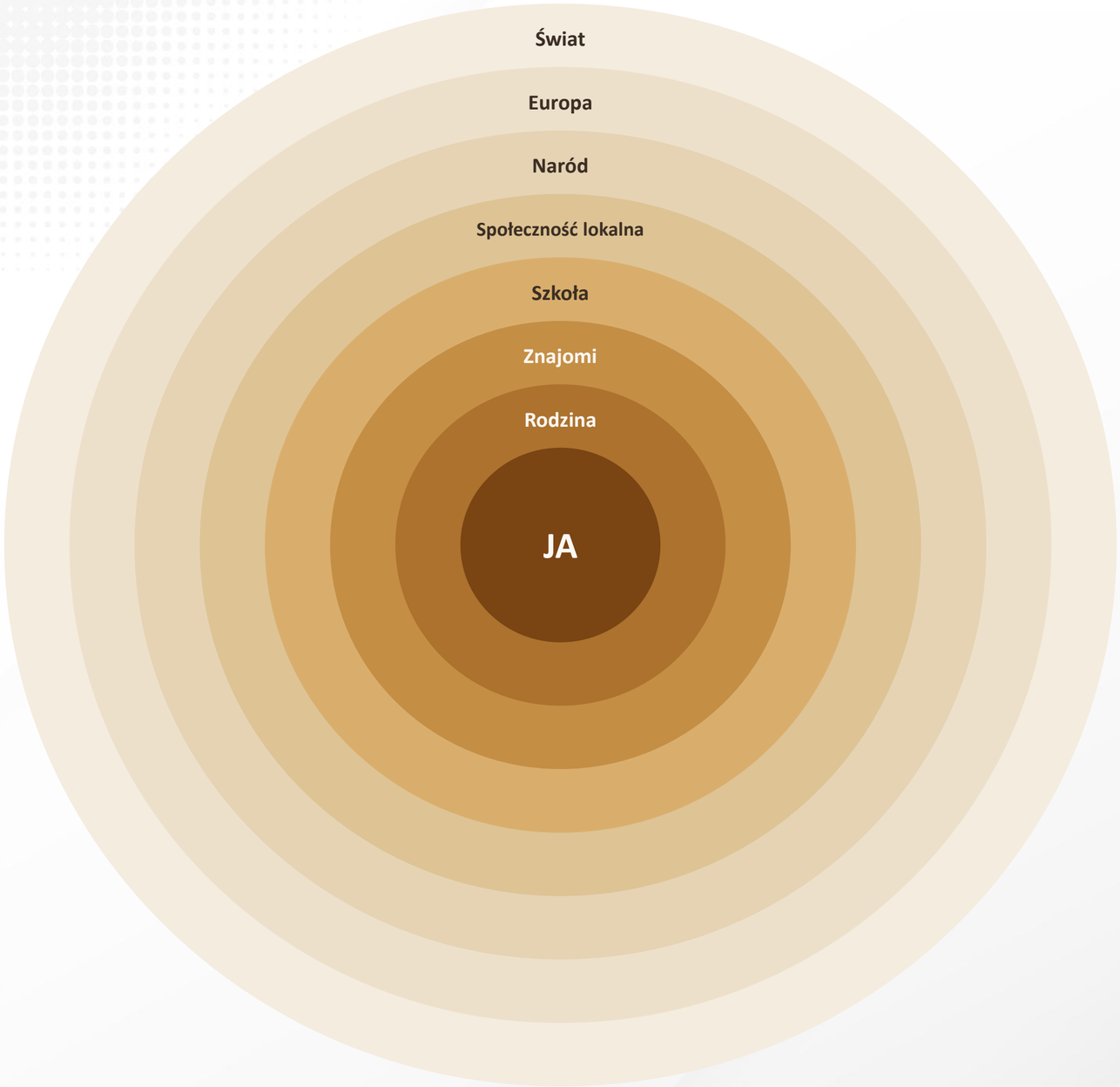


Nie ochronisz siebie, jeśli nie wiesz, kim jesteś.

Samoświadomość jest warunkiem bezpieczeństwa: własnego i cudzego.

Etap 1

Kim jestem i gdzie jestem?


Świat
Europa
Naród
Społeczność lokalna
Szkoła
Znajomi
Rodzina
JA

Każdy krąg to inne dane i inna odpowiedzialność

Rodzina	adres, zdjęcia z domu, plany wyjazdów
Znajomi	wizerunek kolegów, prywatne czaty
Szkoła	dziennik elektroniczny, oceny, opinie
Społeczność lokalna	geolokalizacja, oznaczenia miejsc
Naród	PESEL, mObywatel, dane urzędowe
Europa	RODO: wspólne prawa i ochrona
Świat	globalne platformy, algorytmy, reklama

Etap 2

Jak tego uczyć?



Jedno pudełko, wiele klocków

Samoświadomości nie zbuduje jeden przedmiot.

Język polski

opowieść o sobie, wizerunek

Edukacja obywatelska

prawa, RODO, obywatelstwo

Informatyka

jak działa sieć i ślad cyfrowy

Historia

pamięć, inwigilacja, wolność

Etyka

godność i prywatność

Matematyka

statystyka, siła haseł

Biologia

biometria, ciało jako dane

Godzina wychowawcza

relacje, emocje, zasady klasy

Od nauczania do uczenia się

NAUCZANIE

Nauczyciel przekazuje

Uczeń zapamiętuje

Zasada przychodzi z góry

UCZENIE SIĘ

Uczeń bada i odkrywa

Nauczyciel projektuje i towarzyszy

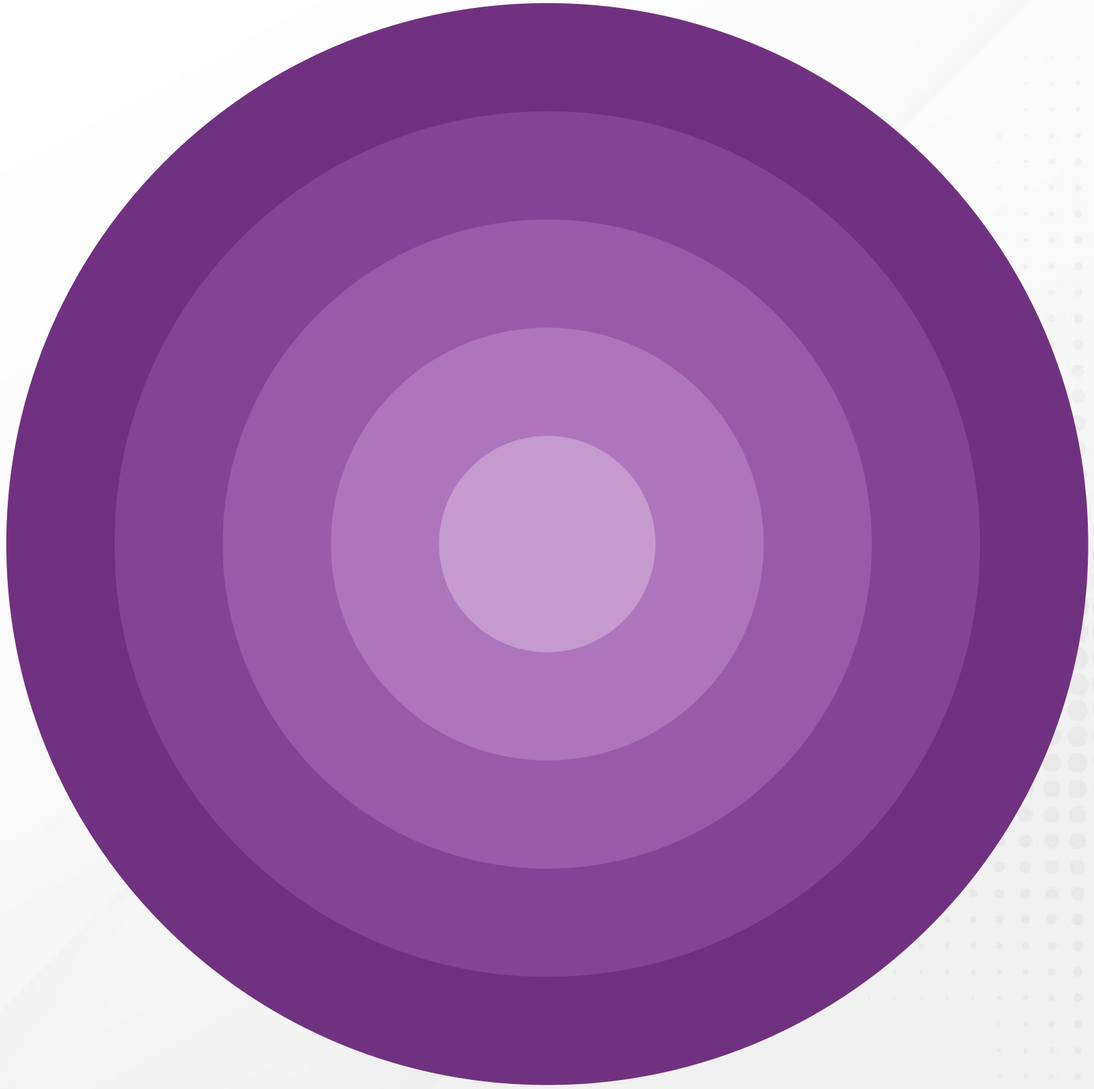
Zasada wyrasta z potrzeby

Samoświadomości nie można nikomu przekazać.

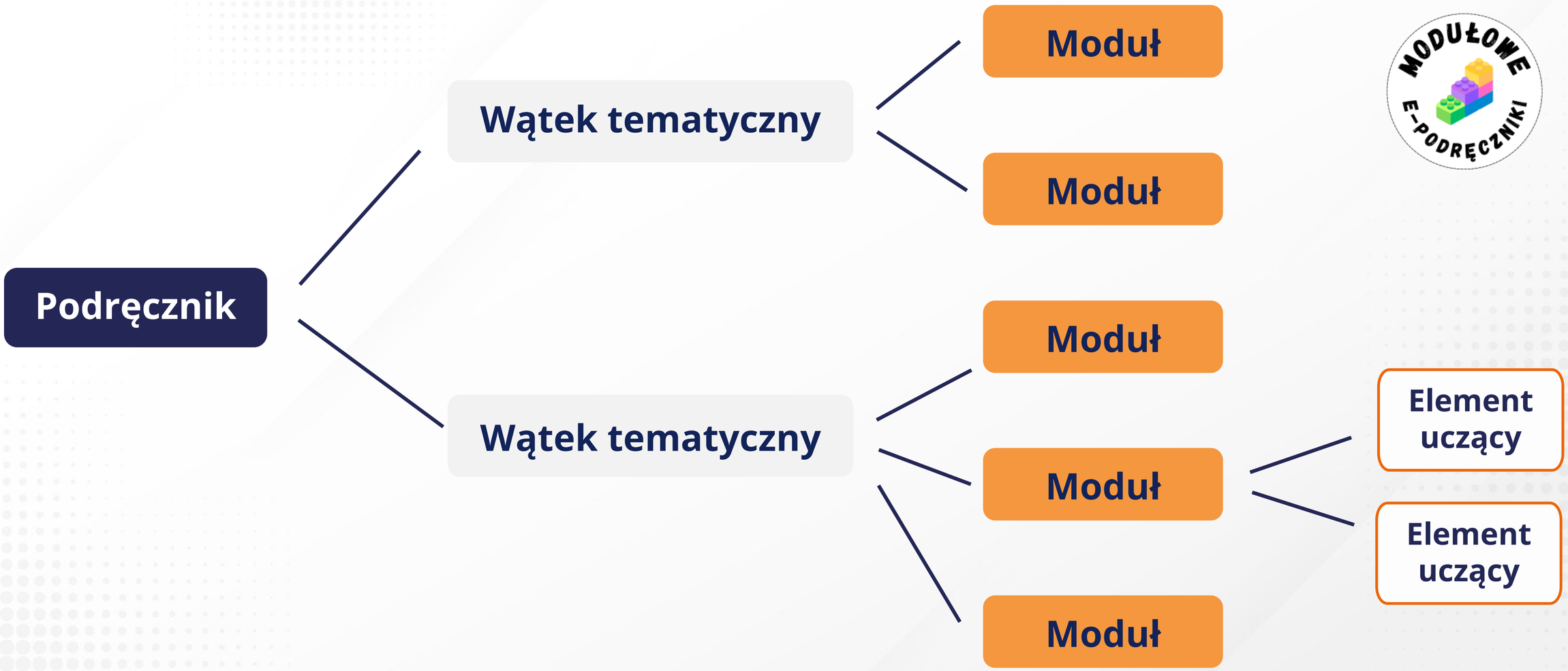
Można stworzyć warunki, w których uczeń zbuduje ją sam.

Etap 3

Czym to robić?



Modułowe e-podręczniki



ZINTEGROWANA PLATFORMA EDUKACYJNA

Moduł działa jak klocek

Łączy przedmioty

moduły z różnych dziedzin mogą składać się w jedną ścieżkę

Podąża za uczniem

własne tempo, poziom i kolejność

Angażuje

multimedia, symulacje, ćwiczenia interaktywne

Jest dostępny

dla każdego ucznia, w szkole i w domu

E-materiał to początek, nie całość

Moduł ZPE
wiedza i ćwiczenie

+

Doświadczenie na żywo
eksperyment, gra, wyjście

+

Rozmowa
dyskusja, refleksja

+

Działanie
projekt, decyzja, zmiana

Ekran przygotowuje doświadczenie. Nie zastępuje go.

PRZYKŁAD: METODA PROJEKTU

Klasowy kodeks cyfrowy

1	2	3	4	5
Pytanie	**Badanie**	**Konsekwencje**	**Zasady**	**Dzielenie się**
Co sieć wie o naszej klasie?	anonimowa ankieta, analiza ustawień prywatności	studia przypadków, rozmowa z IOD szkoły	uczniowie sami formułują kodeks	prezentacja dla rodziców i młodszych klas

PRZYKŁAD: METODA PROJEKTU

Klasowy kodeks cyfrowy

1	2	3	4	5
Pytanie	**Badanie**	**Konsekwencje**	**Zasady**	**Dzielenie się**
Co sieć wie o naszej klasie?	anonimowa ankieta, analiza ustawień prywatności	studia przypadków, rozmowa z IOD szkoły	uczniowie sami formułują kodeks	prezentacja dla rodziców i młodszych klas

Problem konkretny, ale…

Materiały z informatyki
Geografia: Metody pozyskiwania i analizy danych dla regionu

Edukacja obywatelska i zdrowotna
Język polski
Informatyka



Ta sama zasada. Inna siła.

PODANA

„Nie publikuj zdjęć innych bez zgody.”

Wiem, że nie wolno.

WYPRACOWANA

„Pytamy każdego, kto jest na zdjęciu, bo sami nie chcemy być oznaczani bez pytania.”

Wiem, dlaczego.

Cztery rzeczy do zapamiętania

1. **Zacznij od „ja”** — samoświadomość przed procedurą
2. **Uświadom kręgi** — od rodziny po świat
3. **Złóż klocki** — interdyscyplinarnie, w jednym pudełku
4. **Oddaj uczniowi ster** — moduły ZPE + doświadczenie + projekt

Kontakt

Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
tel. 22 345 37 00

Ośrodek Rozwoju Edukacji
ul. Polna 46a
00-644 Warszawa
tel. 22 570 83 00

Centrum Szkoleniowe w Sulejówku
ul. Paderewskiego 77
00-644 Warszawa
tel. 22 570 83 00

Fundusze Europejskie dla Rozwoju Społecznego
Rzeczpospolita Polska
Dofinansowane przez Unię Europejską