

SAMSUNG

Stacja Galaxy

BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

Scenariusz lekcji z
wykorzystaniem gry
edukacyjnej na platformie

ROBLOX



Do kogo adresowany jest scenariusz?

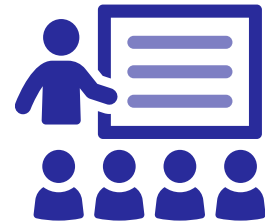
- nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej
- rodzice dzieci w wieku wczesnoszkolnym



Czas trwania: 2*45 minut

Odbiorcy warsztatów:

- dzieci w wieku wczesnoszkolnym



Cele warsztatu:



- edukacja w zakresie cyberbezpieczeństwa
- nauka pojęć związanych z cyberzagrożeniami i bezpiecznym zachowaniem w sieci
- Wypracowanie odruchu refleksji nad zachowaniami użytkownika w internecie
- nauka podejmowania rozsądnych i bezpiecznych decyzji w cyberprzestrzeni
- poznanie przestrzeni gry Roblox

Środowisko pracy

- zamknięty serwer gry Stacja Galaxy – Bezpieczne Miejsce w Sieci z dostępnymi minigramami edukacyjnymi, do którego dostęp ma tylko nauczyciel oraz zaproszeni przez niego uczniowie
- zestaw okienek z treściami edukacyjnymi w grze
- panel sterowania dla nauczyciela lub rodzica

Co będzie potrzebne:

- konto dla nauczyciela w grze Roblox (tu znajdziesz instrukcję jak je założyć: [link](#))
- konta dla uczniów w grze Roblox – można je założyć wcześniej z rodzicem, lub na zajęciach z nauczycielem
- dla uczniów: kartka, notatnik, lub dostęp do pliku tekstowego



Co to jest Roblox?

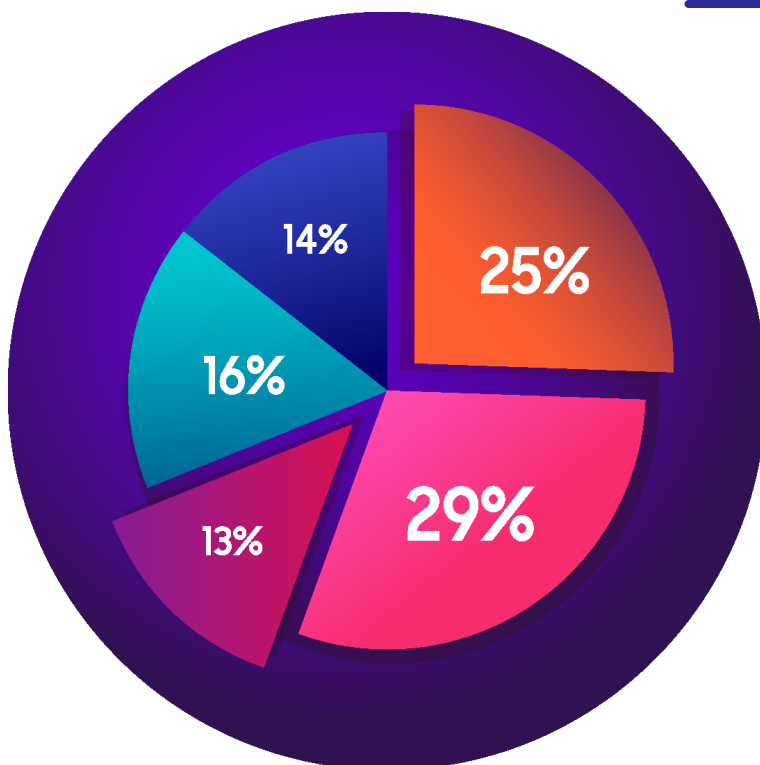
- Roblox jest platformą, na której powstają gry kreowane przez twórców online, udostępniane następnie społeczności graczy na całym świecie
- Jest to obecnie najpopularniejsza platforma gamingowa w Polsce – każdego miesiąca korzysta z niej 4,5 miliona użytkowników
- Treści dostępne na platformie są odpowiednie dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym (klasyfikacja wiekowa PEGI 7) – około 25% graczy Robloxa to dzieci do lat 9



50%



50%



>9 rok życia



9-12 lat



13-16 lat



17-24 lat



25+

SAMSUNG

Stacja
Galaxy

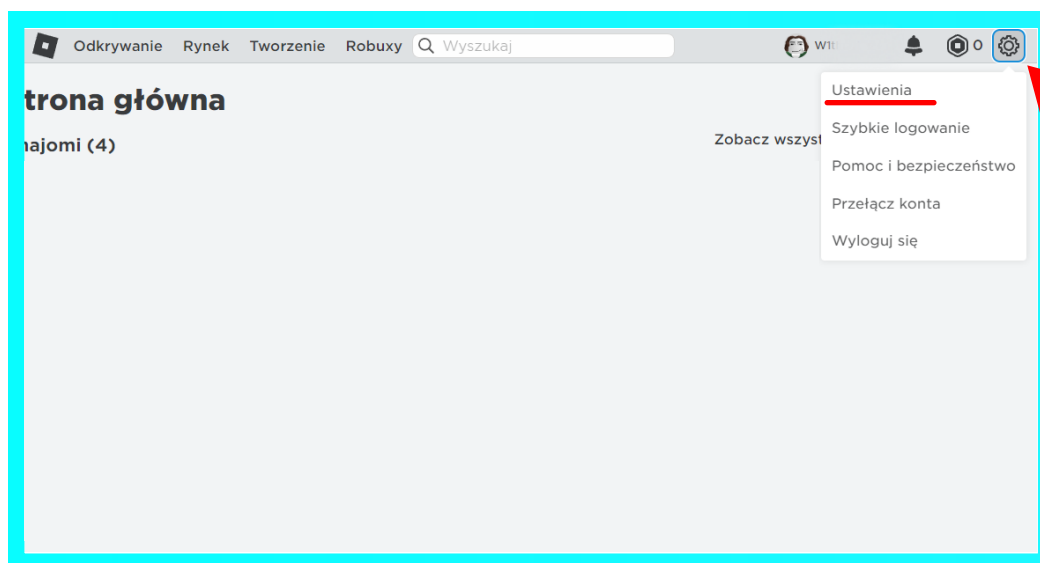
BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

Bezpieczeństwo na platformie

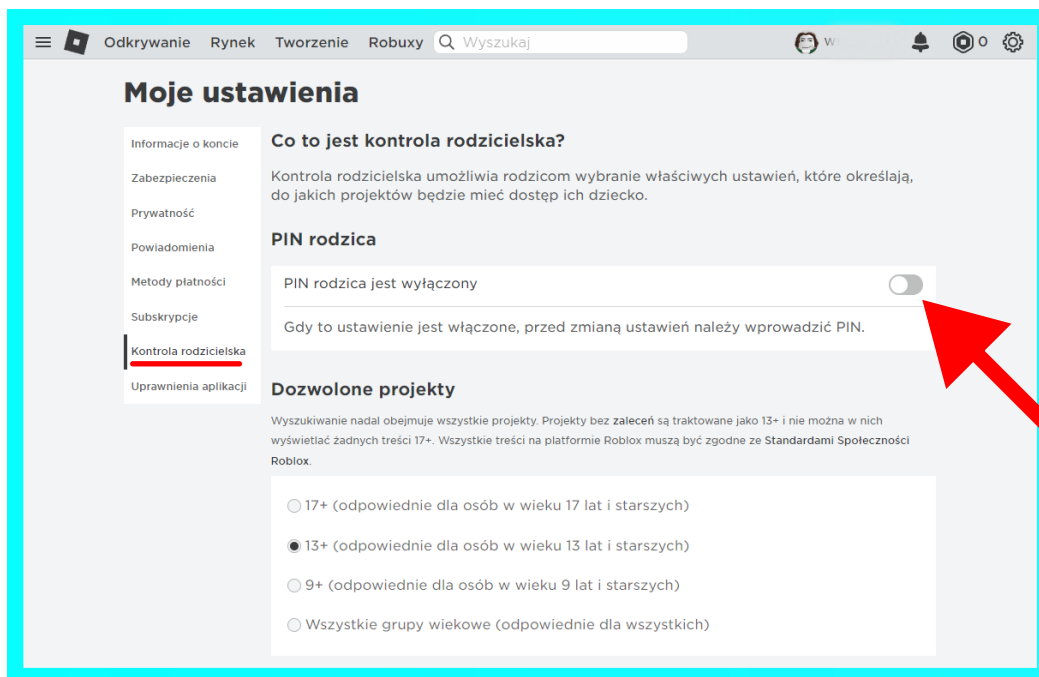
Roblox jest platformą bezpieczną dla dzieci od siódmego roku życia – zamieszczane na niej treści są sprawdzane i blokowane w przypadku niespełnienia wymogów. Zalecane jest jednak stosowanie kontroli rodzicielskiej, dzięki której można monitorować aktywność na koncie dziecka – pozwala ona na dostęp do czatów, wiadomości, historii zakupów w przeglądarce czy ostatnio granych gier.

Jak uruchomić kontrolę rodzicielską?

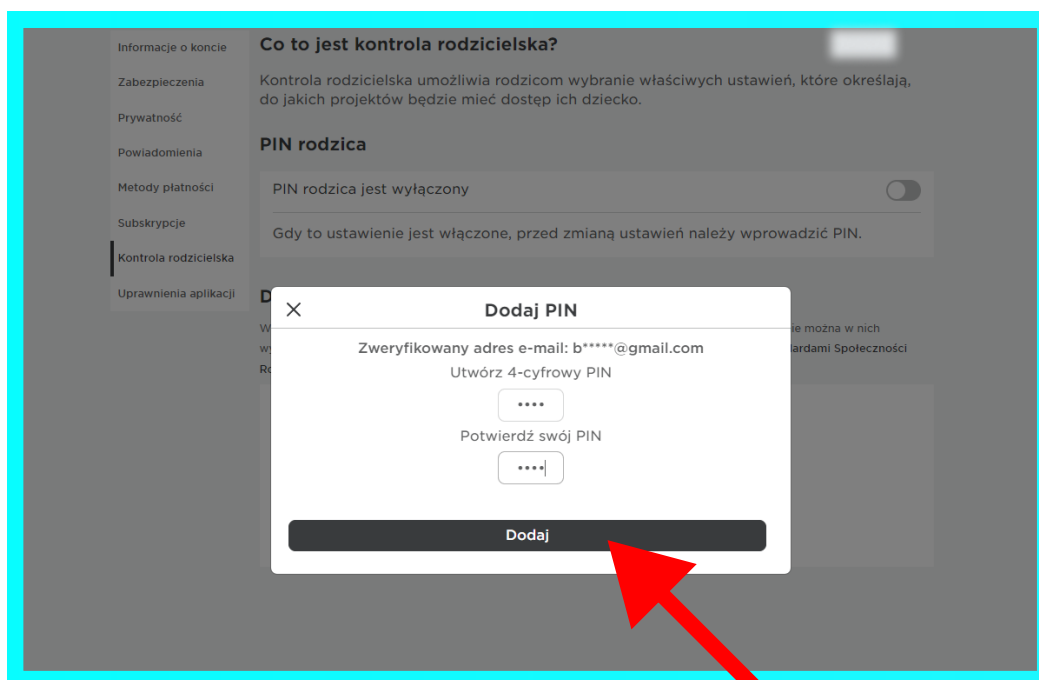
- Na zalogowanym koncie dziecka na stronie [roblox.com](https://www.roblox.com) kliknij ikonę koła zębatego w prawym górnym rogu



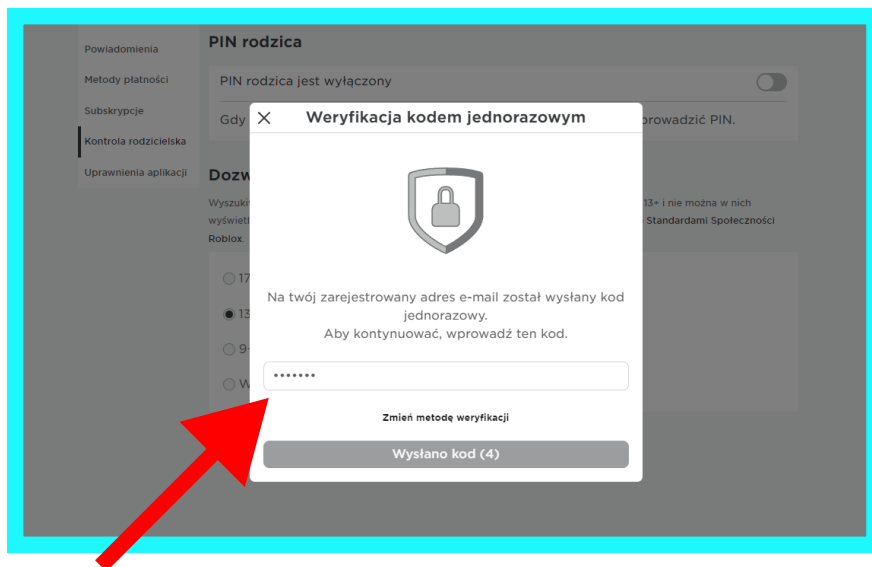
- Wybierz Ustawienia, a następnie "Kontrola rodzicielska"



- Włącz suwak "PIN rodzica"
- Utwórz 4-cyfrowy PIN

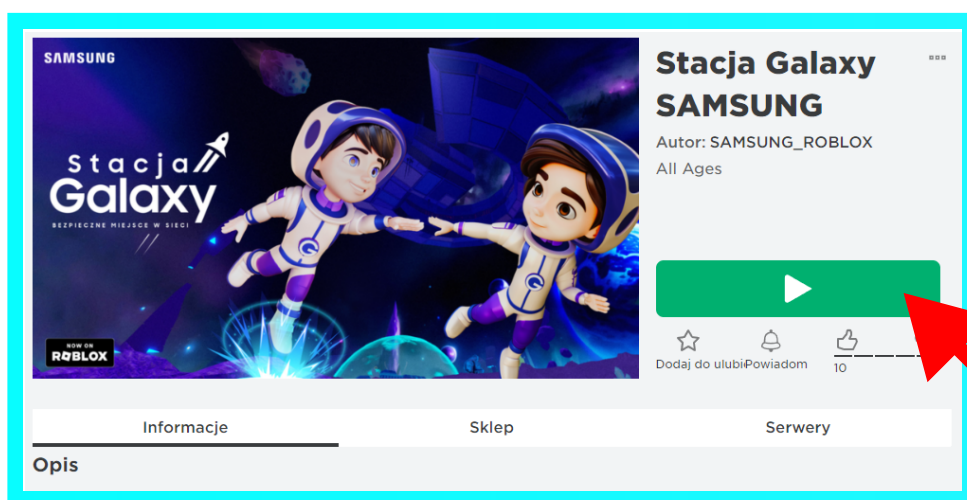


- Wprowadź jednorazowy kod z e-maila w celu weryfikacji

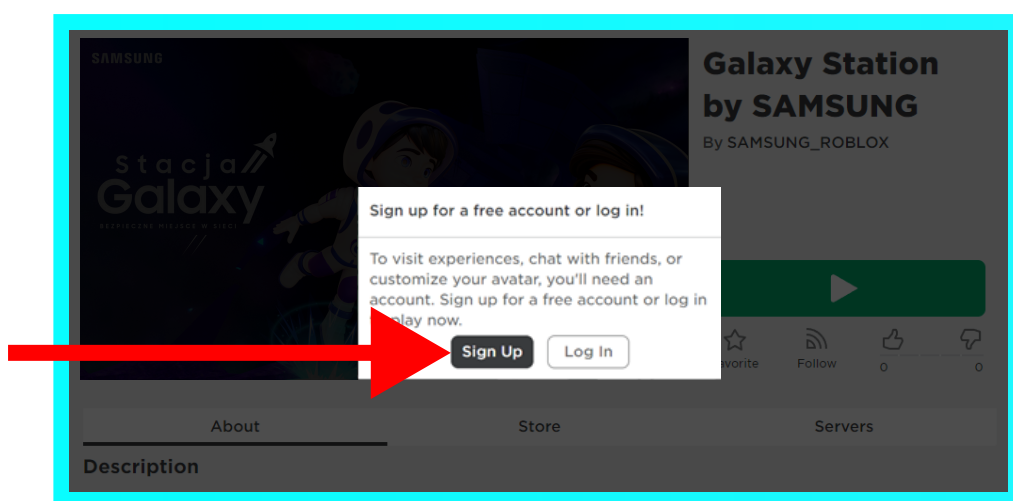


Jak założyć konto na Robloxie i rozpocząć grę na Stacji Galaxy?

- Wejdź w link gry: <https://www.roblox.com/games/15933718886/Galaxy-Station-by-SAMSUNG>
- Wciśnij duży zielony przycisk z trójkątnym symbolem „play”

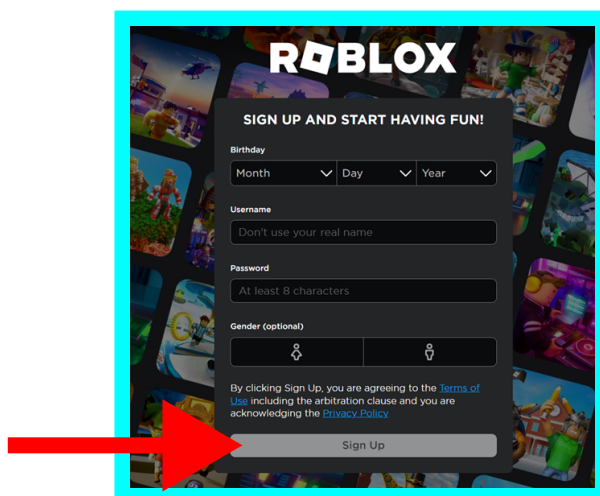


- Pojawi się ekran logowania/rejestracji
- Wciśnij przycisk „Sign up”

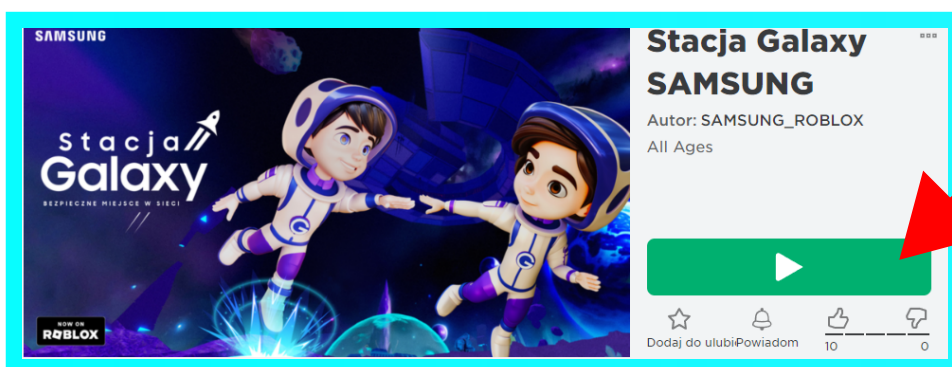


- Teraz pojawi się ekran tworzenia konta

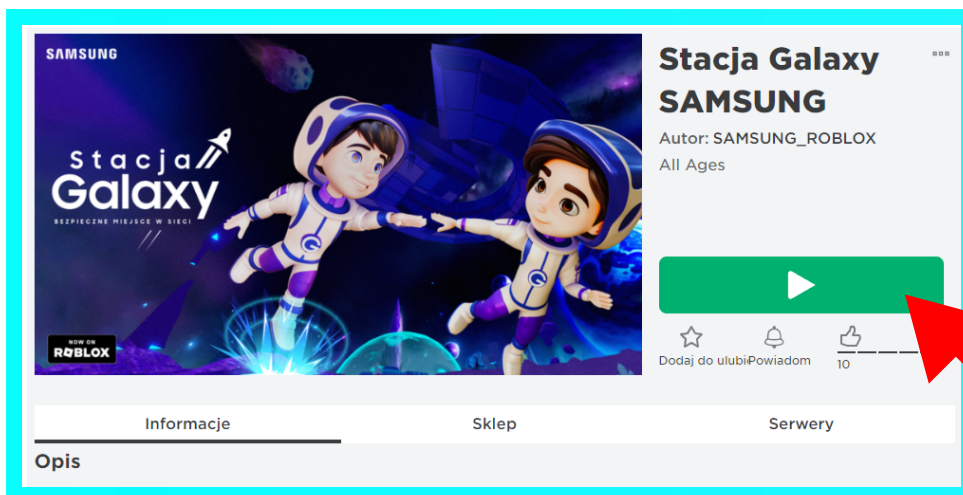
- Wypełnij formularz podając:
 1. swoją datę urodzenia
 2. wymyśloną nazwę użytkownika/nick
 3. hasło
 4. oraz opcjonalnie określając płeć
- Po wypełnieniu kliknij przycisk „Sign Up”



- Automatycznie przeniesiesz się z powrotem na ekran z grą
- Jeszcze raz naciśnij przycisk „play”



- Po załadowaniu gry naciśnij ikonę kłódki w lewym dolnym rogu, pojawi się okno gdzie należy wpisać hasło **NAUCZYCIELGALAXY** w widoczną belkę.
- Zatwierdź hasło przyciskiem „**Start**”



Wprowadzenie do gry

Stacja Galaxy to dedykowana gra edukacyjna na platformie Roblox, która powstała aby uczyć dzieci zasad bezpiecznego korzystania z sieci. Poza wersją dla nauczycieli posiada również opcję swobodnej gry z wątkiem fabularnym, w którym poznajemy bohaterów: Netkę, Webera i kapitana Knoxa.

Netka i Weber to postaci dziecięce, pomagające graczowi w realizacji misji zleczanych przez Knoxa-robota o eksperckiej wiedzy w zakresie cyberbezpieczeństwa.

W grze odnajdziemy:



Zadania z odgrywaniem ról



Elementy budowania



Minigry edukacyjne



Tryb przygodowy, w którym gracze podróżują statkiem kosmicznym



Przebieg zajęć



Wprowadzenie (praca z grupą przed komputerami/tabletami/smartfonami)



Rozmowa na temat cyberbezpieczeństwa. Wyjaśnienie jak bezpiecznie korzystać z sieci



Co to jest cyberbezpieczeństwo?
Czy znacie zasady bezpiecznego korzystania z internetu?



Dlaczego dzieci korzystają z internetu?
Co robicie w sieci?



Na co należy uważać korzystając z internetu?

ROBLOX

Z jakich aplikacji i gier korzystacie?
Czy gracie w gry na Roblox?

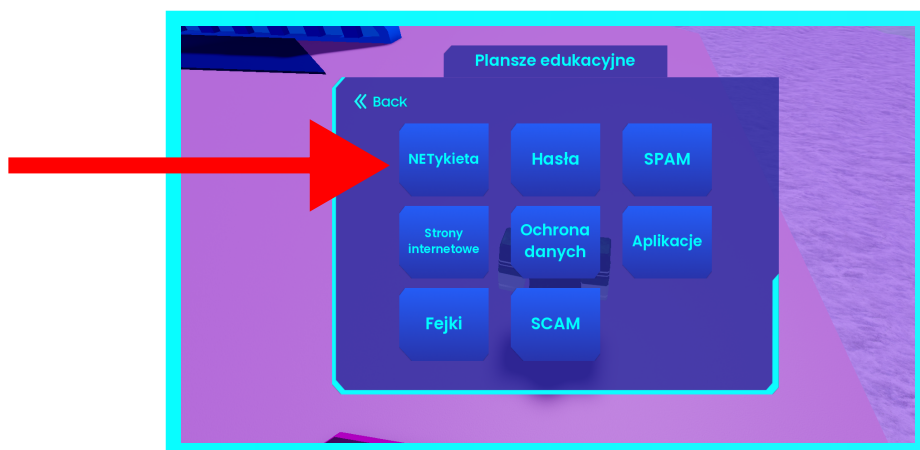
Gra

Aby rozpocząć grę nauczyciel musi podać uczniom kod widoczny u góry panelu administratora.



Dzieci wpisują kod w tym samym miejscu, gdzie nauczyciel wpisywał hasło dostępu do gry.

Gra rozpoczyna się zapoznaniem z Netykietą (nauczyciel wyświetla jej zasady z panelu admina).



Nauczyciel dysponuje w panelu wyborem minigier skupiających się na różnych zagadnieniach cyberbezpieczeństwa.

Jeśli w zaplanowanym czasie nie uda się przejść wszystkich gier podczas lekcji nauczyciel może wybrać te, które uważa za najistotniejsze dla uczniów.



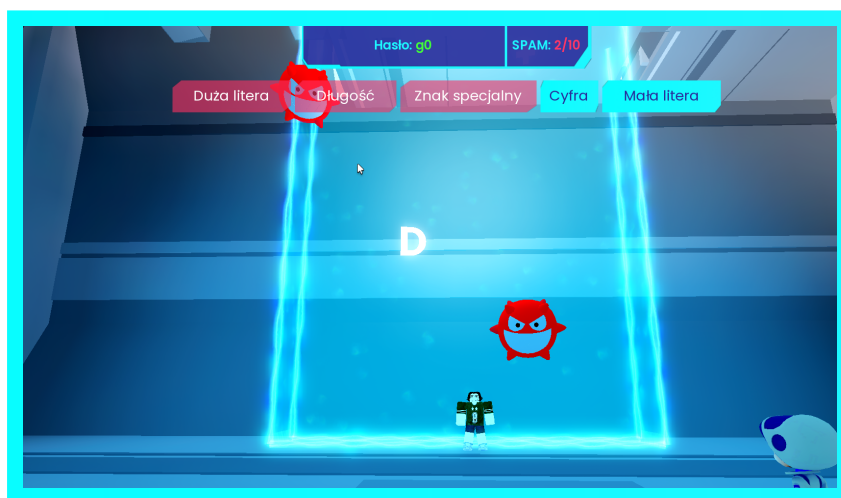
- **Hasła mają moc** – tworzenie bezpiecznych haseł w sieci
- **Bezpieczne strony cyberświata** – rozpoznawanie bezpiecznych stron internetowych
- **Dane pod ochroną** – zwrócenie uwagi na bezpieczeństwo danych, wyjaśnienie pojęć: antywirus, bariera ochronna, haker
- **Spamball** – wprowadzenie pojęcia spam
- **Apka-pułapka i Skanowanie fejków** – zasady ściągania aplikacji, zapoznanie się z pojęciami fejk, clickbait, troll internetowy
- **Telefon/SMS do uczniów** – zwrócenie uwagi na oszustów w sieci, wyjaśnienie pojęcia scam
- **Gra w trybie Przygodowym** – rozgrywka dla zabawy



Hasła mają moc

Dzieci poznają zasady tworzenia bezpiecznych haseł:

- Każde dziecko tworzy hasło zgodnie z wytycznymi
- Co to jest hasło? Po co je tworzymy?
- Jakie hasła są bezpieczne?
- Zwrócenie uwagi na typowe błędy przy tworzeniu haseł – wykorzystanie ważnych dat czy elementów danych osobowych
- Naprowadzenie na to, jak kreować silne hasła – np. zastąpić litery podobnie wyglądającymi cyframi (jak w przypadku występującej w grze planety Z13M14)
- Dzieci dostają dostęp do minigry i tam tworzą swoje unikatowe hasło ze złapanych elementów (mogą następnie zapisać te elementy w notatniku lub pliku tekstowym i sprawdzić, jakie hasło można z nich skomponować)

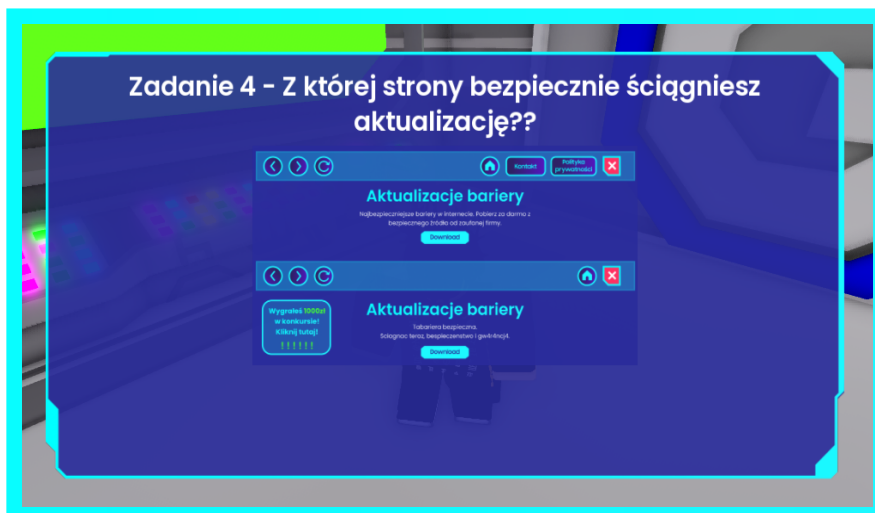




Bezpieczne strony cyberświata

Dzieci poznają zasady poruszania się po internecie:

- Dyskusja: Jak poznać, że strona, na którą wchodzicie jest bezpieczna?
- Po dyskusji nauczyciel wyświetla opis edukacyjny z cechami bezpiecznej strony
- Nie trzeba zagłębiać się w znaczenia skomplikowanych zagadnień jak polityka prywatności czy https, bardziej należy się skupić na odnajdywaniu i rozpoznawaniu tych elementów na stronie: np. każde dziecko wskazuje 3 cechy bezpiecznej strony oraz miejsca na stronie, na których można sprawdzić jej bezpieczeństwo
- Minigra, w której dzieci wybierają bezpieczną ich zdaniem stronę
- Utrwalenie wiedzy: dzieci samodzielnie tworzą 3 prawidłowe i 3 podejrzane adresy stron – przekazują je między sobą, aby wzajemnie sprawdzić swoje efekty pracy i wywołać ewentualną dyskusję





Dane pod ochroną

Dzieci dowiadują się, dlaczego ochrona danych w internecie jest istotna.

Dyskusja: Co to są dane? Dlaczego powinniśmy je chronić? Czym jest prywatność? Jakie dane ktoś może nam zabrać z komputera/smartfona? Jak może je wykorzystać? Czy dorosłym też to zagraża (dane kont bankowych, dane dowodu osobistego)? Jak można się bronić przed utratą danych?

- Zwrócenie uwagi na kwestie wykorzystania wizerunku – Czy chcesz, żeby Twoje zdjęcie pojawiło się gdzieś w sieci bez Twojej wiedzy? Czy wiesz, że na podstawie przesłanej komuś fotografii sztuczna inteligencja może stworzyć nieprawdziwy film z „Twoim” udziałem?
- Wyjaśnienie pojęć antywirus, zapor systemowa, haker, powtórne podkreślenie wagi silnych haseł, zwrócenie uwagi na rolę programów antywirusowych
- Minigra piłkarska – obrona danych na bramce

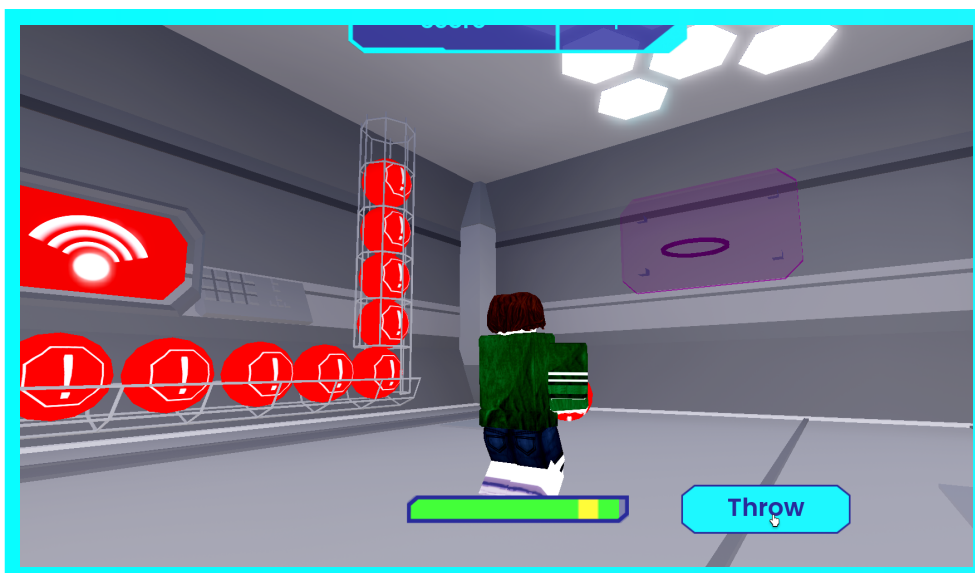




Spamball

Dzieci uczą się pojęcia spam:

- Minigra – odpężająca gra zręcznościowa polegająca na trafianiem kulkami spamu do kosza
- Rozpoczęcie dyskusji: Wiecie czym były te kulki? Co wyrzucaliście do kosza?
- Wyjaśnienie pojęcia SPAM i jak odróżniać go od ważnych wiadomości
- Poszerzenie tematyki: Skąd bierze się spam? Jakie niesie ze sobą zagrożenia? Czy zawsze jest niebezpieczny? Jak możemy się przed nim chronić? Dlaczego warto wyrzucać niepotrzebną korespondencję z komputera i smartfona?



W tym module na uczniów czekają **dwa zadania**. Pierwsze polega na zdobyciu narzędzia do wykonania drugiego. Misja to wykrycie fejków znajdujących się wokół bazy – tutaj wprowadzamy pojęcie czym jest fejk, zarówno w ujęciu wiadomości, jak i wizerunku.

Warto zwrócić uwagę, że w czasach sztucznej inteligencji i clickbaitowych nagłówków fejk stał się bardzo powszechnym zjawiskiem. Również osoby zwane trollami internetowymi oszukują w sieci, żeby zmanipulować opinię osób na różne tematy. Żeby przejść do skanowania musimy jednak najpierw pobrać na wirtualny smartfon w grze specjalną aplikację.

Pierwsze zadanie to rozpoznanie czy dana aplikacja jest bezpieczna i możemy ją ściągnąć bez obaw o bezpieczeństwo danych i urządzenia. Nauczyciel wyświetla plansze edukacyjne dotyczące zasad bezpiecznego pobierania aplikacji i włącza uczniom dostęp do minigry. Po sekwencji z aplikacjami rozpoczyna się skanowanie i swobodna gra z wykorzystaniem aplikacji.

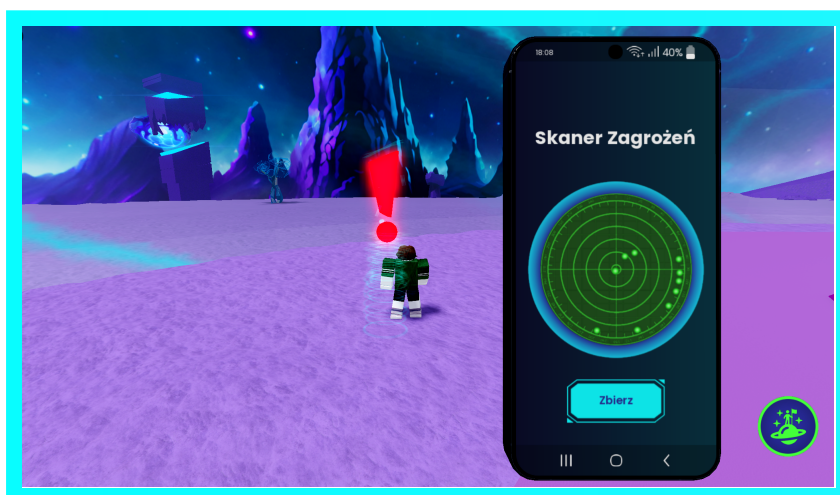


Apka-pułapka i Wykrywanie Fejków

Dzieci dowiadują się jak rozpoznawać fejki:

- Dyskusja wprowadzająca: Co to jest fejk? Jak go rozpoznać? Po co są fejki w internecie?

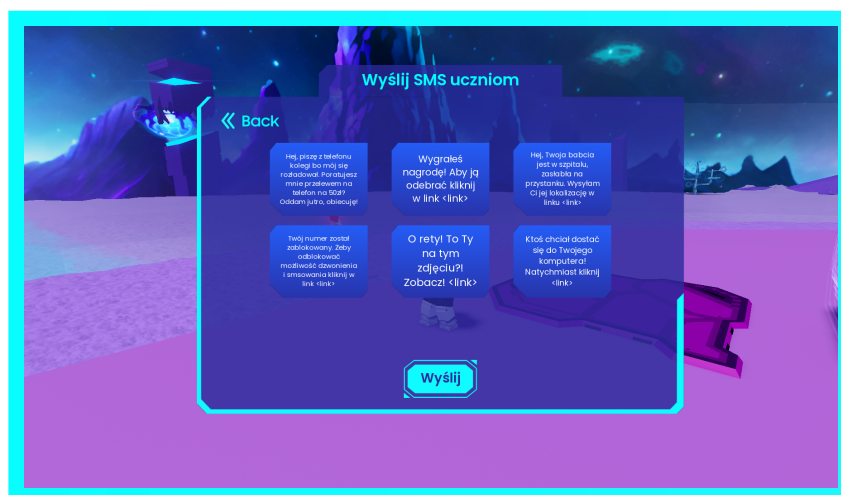
- Zadanie dwufazowe – w pierwszej sekwencji uczniowie zdobywają narzędzia niezbędne do wykonania drugiego zadania
- Najpierw należy pobrać na wirtualny smartfon specjalną aplikację, rozpoznając wcześniej czy jest ona bezpieczna dla naszego sprzętu
- Następnie uczniowie mają za zadanie wykrycie fejków znajdujących się wokół bazy (wprowadzenie pojęć fejk, clickbait, troll)
- Minigra: sekwencja z aplikacjami, następnie skanowanie i swobodna gra z wykorzystaniem aplikacji



Telefon/SMS ze scamem

Dzieci uczą się rozpoznawać scam:

- W dowolnym momencie lekcji nauczyciel może z poziomu swojego panelu wysłać do uczniów wiadomość sms lub wykonać fikcyjne połączenie z treścią scammerską na wirtualny smartfon w grze



Sytuacja wzbudza alarm wśród uczniów i stanowi punkt wyjścia do dyskusji: Co to za wiadomość? Co powinniście teraz zrobić?

- Zwrócenie uwagi na nieodbieranie połączeń od numerów nieznanych/ukrytych oraz nieklikanie linków w SMSach
- Jeśli zdecydujemy się odebrać: Jak rozmawiać z nieznajomymi? Jakich danych nie podawać? (imię, nazwisko, szkoła, do której chodzisz, itp.) Pamiętaj, żeby się rozłączyć!
- Po dyskusji nauczyciel może wywołać jeszcze kilka akcji z panelu i omówić każdy z przykładów: wysyłanie selfie, rozmowa z nieznajomym, nieznany numer
- Zachęcenie do rozmowy z rodzicami/nauczycielami w przypadków nietypowych interakcji



Swobodna gra – tryb Adventure

- W czasie pomiędzy ćwiczeniami lub po zakończeniu tematów edukacyjnych nauczyciel może dać uczniom dostęp do swobodnego zwiedzania świata gry oraz trybu przygodowego, który polega na lataniu statkiem kosmicznym i walce z zagrożeniami w cyberprzestrzeni
- Jest to bezpieczna przestrzeń do gry, pozbawiona reklam
- Może to być przerywnik, nagroda lub po prostu dodatkowy czas na zabawę dla uczniów
- Warto podkreślić, że gra posiada wersję fabularną, w którą dzieci mogą zagrać samodzielnie w domu, poznając bohaterów gry Netkę i Webera oraz eksplorując Stację Galaxy
- Za przejście całej lekcji z nauczycielem wszyscy uczniowie otrzymują odznakę „Prymus”, która wyświetla się w ich ekwipunku w grze, a także daje dostęp do specjalnego, unikatowego przedmiotu w ramach rozgrywki fabularnej