Samsung
Stacja Galaxy

BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

Scenariusze lekcji z wykorzystaniem gry edukacyjnej na platformie

ROBLOX

Do kogo adresowane są scenariusze?

- nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej
- rodzice dzieci w wieku wczesnoszkolnym

Liczba lekcji: 3

Czas trwania: 45 minut każda lekcja

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
- ćwiczenie nawyków jak w sposób bezpieczny zachowywać się w cyberprzestrzeni
- poznanie przestrzeni gry Roblox

Środowisko pracy

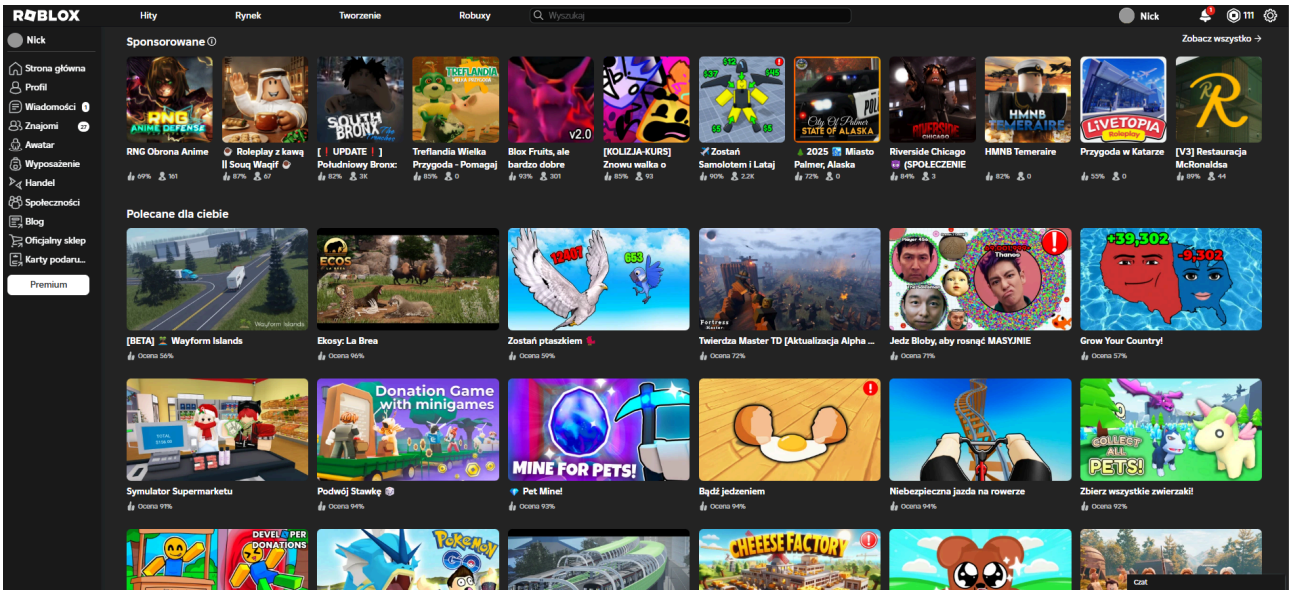
- Ogólnodostępny tryb edukacyjny w formule singleplayer (dla jednego gracza) ze specjalnie zmodyfikowanymi poziomami gry

Co będzie potrzebne:

- 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 około 4 milionów użytkowników
- Treści dostępne na platformie są odpowiednie dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym (klasyfikacja wiekowa PEGI 7)



Rozumiemy, że gry są często negatywnie odbierane przez dorosłych, a nawet bywają "demonizowane". Właśnie dlatego stworzyliśmy na największej platformie gamingowej Roblox grę edukacyjną Stacja Galaxy. Możemy wykorzystać dzięki temu naturalne środowisko ich rozrywki i zgodnie z podejściem "nauka poprzez zabawę" uczyć dzieciaki o cyberbezpieczeństwie. Pokazujemy w ten sposób, że gry mogą posłużyć jako skuteczne narzędzie w edukacji, a nie tylko "kraść" czas najmłodszym.

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. Roblox zaktualizował i poszerzył możliwości kontroli pod koniec 2024 roku, aktualnie rodzic może powiązać swoje konto z kontem dziecka i samemu określać lub kontrolować:

- Ustawienia dostępności treści na platformie wg klasyfikacji wiekowej oraz określeń dopasowania do wieku
- Ustawienia i dostępności chatu (można ograniczyć tylko do wiadomości grupowej i zablokować możliwość bezpośredniej komunikacji z dzieckiem)
- Dostępność prywatnych serwerów
- Listę znajomych na platformie - możliwość przejrzenia każdego profilu użytkownika
- Maksymalny poziom wydatków w grach określany w ramach miesięcznych limitów kwotowych
- Maksymalny czas, jaki dziecko spędza na grze w Roblox

Wszystkie informacje, jak powiązać konto rodzica i w jaki sposób obsługiwać panel kontroli rodzicielskiej, znajdują się na stronie:
Parental Controls Overview – Roblox Support

Wprowadzenie do gry

Stacja Galaxy to gra edukacyjna na platformie Roblox, która powstała, aby uczyć dzieci zasad bezpiecznego korzystania z sieci. Poza wersją edukacyjną posiada również opcję swobodnej gry z wątkiem fabularnym, w którym zapoznanie się z pojęciami edukacyjnymi jest nagradzane walutą w grze.
Wspomniana fabuła to niezwykle ważny element w komunikacji do dzieci w wieku wczesnoszkolnym.

Gracze na swojej drodze mierzą się z zagrożeniami cyfrowymi, uosobionymi przez bossy, które zaatakowały planetę Z13M14. Kapitan Stacji Galaxy - Knox (robot o eksperckiej wiedzy w zakresie cyberbezpieczeństwa) wysyła graczowi na pomoc Pety - stworzenia napędzane siłą oprogramowania zabezpieczającego. Wspólnie z tymi stworzeniami skanujemy nośniki danych w poszukiwaniu zagrożeń i oczyszczamy planetę ze złowrogich stworów.

Poza głównym wątkiem gra oferuje również:

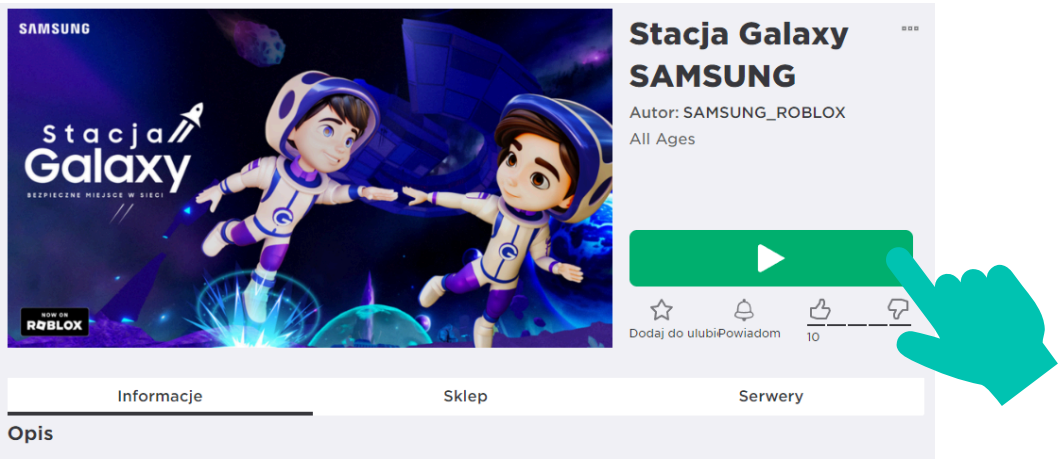
- Zadania z odgrywaniem ról
- Elementy budowania
- Minigry edukacyjne
- Tryb przygodowy, w którym gracze podróżują statkiem kosmicznym
- Opcję personalizacji avatara i bazy
- Mnóstwo ulepszeń i przedmiotów wzmacniających

Jak rozpocząć grę na Stacji Galaxy?

- Konto może zostać założone samodzielnie przez dziecko, ale rekomendujemy dodatkową weryfikację danych ze strony rodzica lub nauczyciela. Szczególnie istotna jest kwestia zadeklarowanego wieku - dzięki temu dziecko nie natknie się na treści nieodpowiednie przeznaczone dla starszych użytkowników Robloxa

- Kliknij w link gry: **https://www.roblox.com/games/15933718886/Galaxy-Station-by-SAMSUNG**
  Nastąpi przekierowanie do strony głównej gry na platformie Roblox

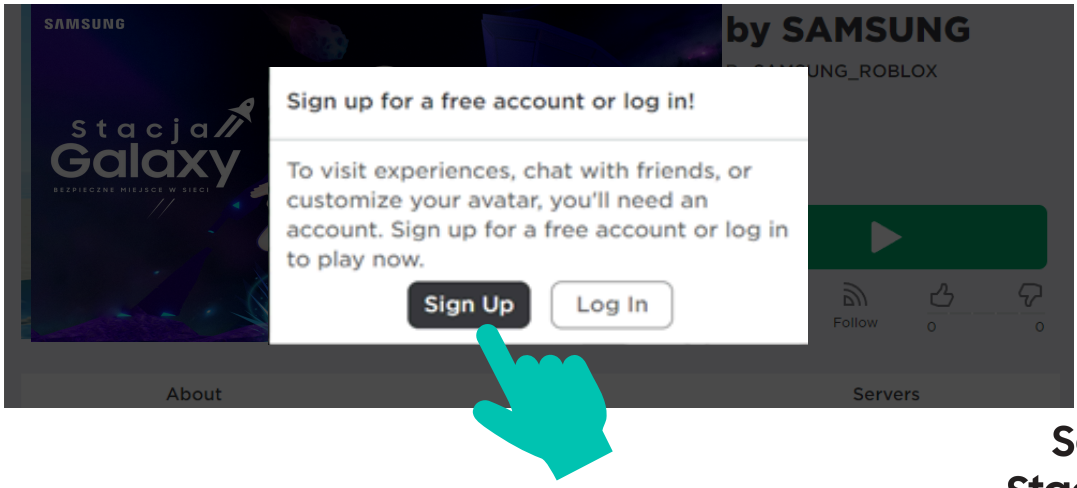
- Wciśnij duży zielony przycisk z trójkątnym symbolem „play”



- Niezalogowanym użytkownikom pokaże się ekran logowania/rejestracji

- Osoby posiadające konto klikają Log In i po wprowadzeniu loginu i hasła mogą korzystać z Robloxa i przejść do ostatniego podpunktu

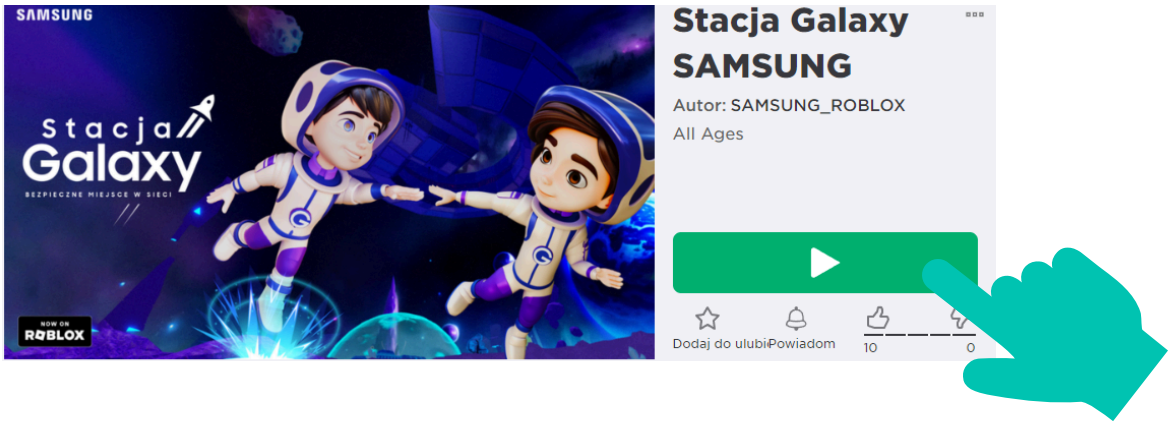
- Osoby nieposiadające konta na Roblox muszą wcisnąć przycisk Sign up i przejść przez menu tworzenia konta



Samsung Stacja Galaxy
BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

- Wypełnij formularz podając:
  1. swoją datę urodzenia
  2. wymyśloną nazwę użytkownika/nick
  3. bezpieczne 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”



Samsung Stacja Galaxy
BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

Jak uczniowie wchodzą do trybu edukacyjnego?

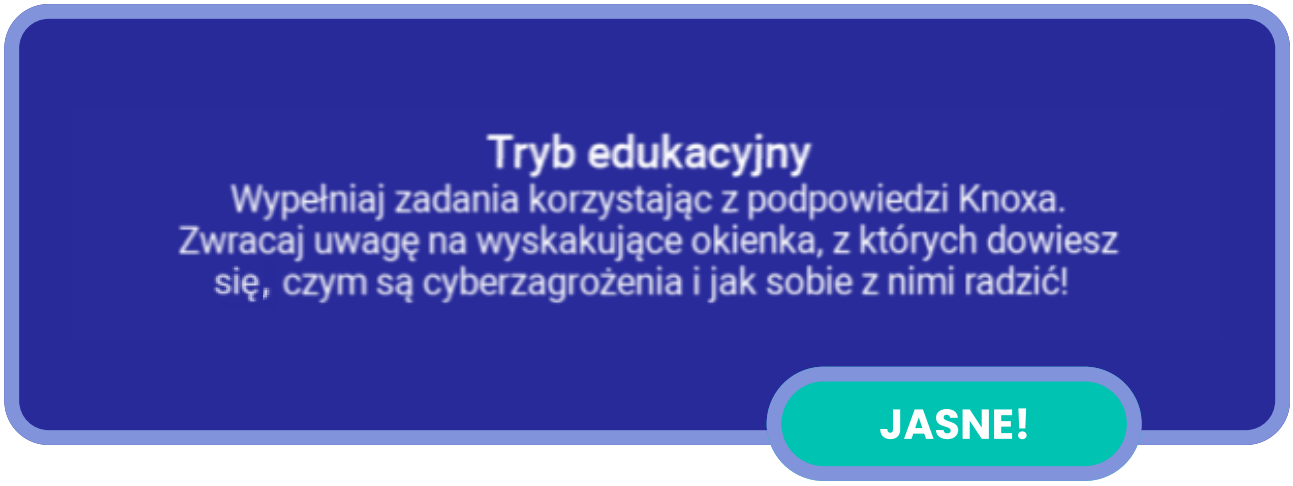
- Po załadowaniu gry naciśnij ikonę trybu edukacyjnego. UWAGA: nowi gracze muszą odczekać kilka sekund na załadowanie scenki startowej gry, po tej chwili ikona pojawi się we wskazanym miejscu.

- Następnie wybierz jedną z trzech dostępnych lekcji

Samsung Stacja Galaxy
BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

Jak korzystać z lekcji?

- Uczeń musi wczytywać się we wskazówki Knoxa, który jest narratorem lekcji.
- Wspólnie z Petami za pomocą kliknięć rozpoczyna skanowanie nośników danych i wiadomości w poszukiwaniu zagrożeń.
- Definicje pojęć, pojawiają się na popupach edukacyjnych w trakcie rozgrywki, należy uczulić uczniów na uważne zapoznanie się z każdą z nich.



Lekcja 1

Samsung
Stacja Galaxy

BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

Przebieg zajęć

Każdy scenariusz lekcyjny jest dopasowany do schematu:

- 5 minut wprowadzenia do lekcji
- 10 minut rozgrywki
- 10 minut przerwy na dyskusję
- 10 minut rozgrywki
- 10 minut na podsumowanie lekcji

Podczas wprowadzenia warto zadać kilka pytań:

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

Taki schemat lekcji służy nawiązaniu relacji w grupie i podjęcia dyskusji. Pozostały przedmiot dyskusji jest uzależniony od wybranej lekcji i omówimy go przy okazji każdej z nich.

Lekcja 1: Scam i spam

- Pierwsza połowa gry (ok. 10 min.) poświęcona jest zjawisku scamu. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych:

- W międzyczasie uczeń wykorzystuje wiedzę w praktyce segregując wiadomości SMS na wirtualnym smartfonie w grze.

Spójrz na Twoim smartfonie masz dużo nieodczytanych wiadomości - spróbuj rozpoznać, które z nich to spam, a które są w porządku

Lista wiadomości SMS

Scamowe/spamowe:

- Nieznany numer: „PROMOCJA w sklepach MediaKonkret! Teraz komputery gamingowe 30% taniej! Sprawdź na stronie ‹link›”
- Nieznany numer: „1000 Robuxów zupełnie za darmo! Kliknij link i sprawdź ‹link›”
- Nieznany numer: „Masz nieopłaconą fakturę za połączenia telefoniczne, żeby uniknąć naliczania odsetek kliknij link i dokonaj natychmiastowej spłaty ‹link›”
- Nieznany numer: „Wejdź do gry Liga Baśni i zdobądź na start darmowy skin! ‹link›”
- Nieznany numer: „Kredyt gotówkowy RRSO 0% dla nowych klientów! Kliknij link i ciesz się z kasy na Twoim koncie ‹link›”
- Nieznany numer: „Ej ziomek, nie mam kasy na bilet i piszę z telefonu kolegi. Możesz mi pożyczyć? Oddam, przysięgam”
- Nieznany numer: „Hej, piszę z telefonu kolegi bo mój się rozładował. Poratujesz mnie przelewem na telefon na 50zł? Oddam jutro, obiecuję!”
- Nieznany numer: „Wygrałeś nagrodę! Aby ją odebrać kliknij w link ‹link›”
- Nieznany numer: „Hej, Twoja babcia jest w szpitalu, zasłabła na przystanku. Wysyłam Ci jej lokalizację w linku ‹link›”
- Nieznany numer: „Twój numer został zablokowany, Żeby odblokować możliwość dzwonienia i smsowania kliknij w link ‹link›”
- Nieznany numer: „O rety! To Ty na tym zdjęciu?! Zobacz! ‹link›”
- Nieznany numer: "Ktoś chciał dostać się do Twojego komputera! Natychmiast kliknij ‹link›"

Bezpieczne:

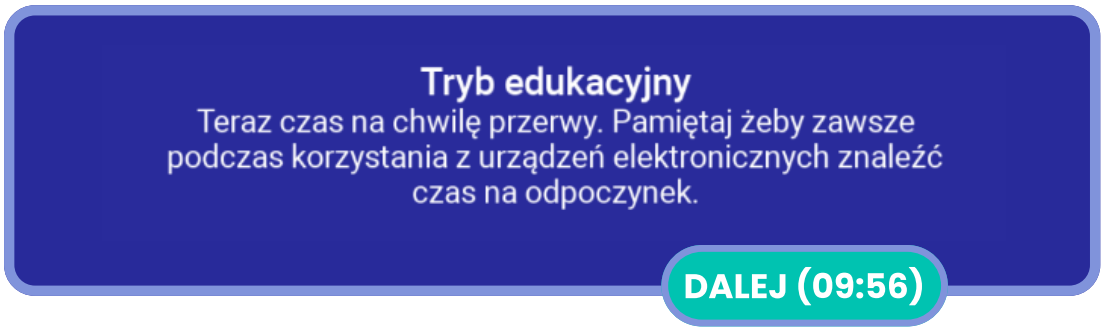
- Paweł: „Hej, gramy dzisiaj w piłkę po szkole?”
- Janek: „Pokonałem Hejtera w Stacji Galaxy!”
- Kasia: „Co było zadane z matmy?”
- Ania: „O której wychodzisz z domu? Łapiemy się w parku?”
- Wujek: „Słyszałem, że dostałeś piątkę z wypracowania. Gratulacje!”
- Nieznany: „Cześć tu Michał, mam Twój numer od Pawła, piszę bo chciałem się umówić na wspólną gierkę w Robloxie po lekcjach. Odpisz jak będziesz miał chwilę.
- Kuba: „Hej tu Kuba! Będę potrzebował Twojej pomocy, zdzwońmy się po lekcjach”
- Mama: „Pamiętaj o kanapkach”
- Tata: „Przelałem Ci kieszonkowe”
- Ciocia: „Wszystkiego dobrego z okazji imienin”
- Paweł: „Wyślij screena tego skina!”

Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem Scambotem, który jeszcze raz testuje ucznia z umiejętności rozpoznawania scamowych smsów. Po pokonaniu Scambota gra automatycznie się zatrzymuje, a uczniowie mają 10 minutową przerwę na rozmowę z nauczycielem.

Rozmowa o scamie

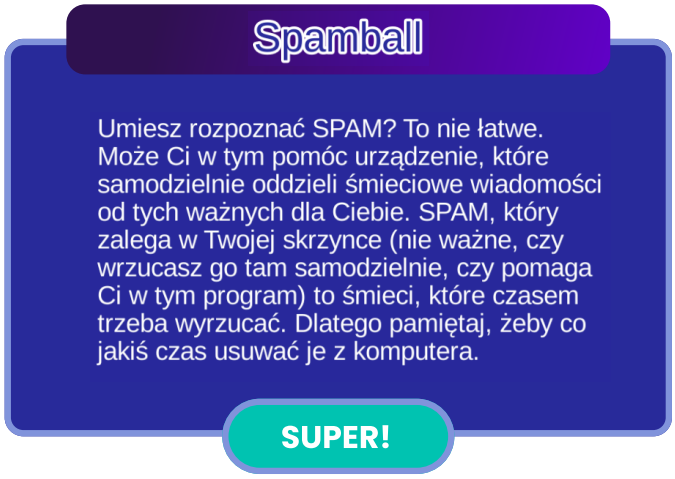
Pytania pomocnicze:

- Co to jest scam?
- Dlaczego ktoś chce was oscamować?
- Co może nas ochronić przed scamem?
- Jak rozpoznać scamowe treści?



Druga połowa lekcji (ok. 10 min.) poświęcona jest zjawisku spamu. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych:

W międzyczasie uczeń wykorzystuje wiedzę w praktyce segregując wiadomości SMS na wirtualnym smartfonie w grze. Gracz ma także okazję na wyrzucenie spamu do “kosza” podczas minigry Spamball.



Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem Spambotem, który “spamuje” gracza mailami do przeskanowania. Po tym pojedynku gracz otrzymuje gratulacje w związku z ukończeniem lekcji.

Lekcja 1: Scam i spam - podsumowanie (10 min)

Gratulacje!

Ukończyłeś lekcję o spamie i scamie w grze Stacja Galaxy! Pora na podsumowanie wiedzy z nauczycielem.

Powrót

Rozmowa o spamie

Pytania pomocnicze:

- Co to jest spam?
- Dlaczego ktoś wysyła nam spam?
- Co może nas ochronić przed spamem?
- Jak rozpoznać spamowe treści?

Tryb edukacyjny

Teraz czas na chwilę przerwy. Pamiętaj żeby zawsze podczas korzystania z urządzeń elektronicznych znaleźć czas na odpoczynek.

DALEJ (09:56)

Lekcja 2

Samsung
Stacja Galaxy

BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

Lekcja 2: Działania Hackera

Pierwsza połowa lekcji (ok. 10 min.) poświęcona jest zagadnieniu hackowania i wirusom komputerowym. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych:

NOWE ZAGROŻENIE

Atak hackerski

Atak hackerski: Hacker to taki internetowy włamywacz, który próbuje wejść do Twojego komputera lub smartfona i przejąć nad nim kontrolę. Na szczęście można się przed nim ochronić - specjalne programy pomogą Ci zabezpieczyć się przed atakami hackerów. Pamiętaj jednak, że nawet najlepszy program nie zastąpi ostrożności w sieci!

OK!

Pety Firewallowe

Firewall zapewnia ochronę przed dostępem bez Twojej wiedzy, blokuje szkodliwe oprogramowanie i ogranicza ryzyko ataków sieciowych

SUPER!

W międzyczasie uczeń dowiaduje się, jak ustawiać bezpieczne hasła za pomocą dodatkowej minigry

NOWE ZAGROŻENIE

Wirus komputerowy

Wirus komputerowy: Kiedy złapiesz wirusa, chorujesz. Z Twoim sprzętem jest podobnie. Złośliwe oprogramowanie atakuje system i - jak prawdziwy wirus - mnoży się i "zaraża" osoby, z którymi się kontaktujesz, rozsyłając się do nich bez Twojej wiedzy. Takie oprogramowanie zagraża Twoim danym i może popsuć Twój sprzęt.

OK!

Hasła mają moc

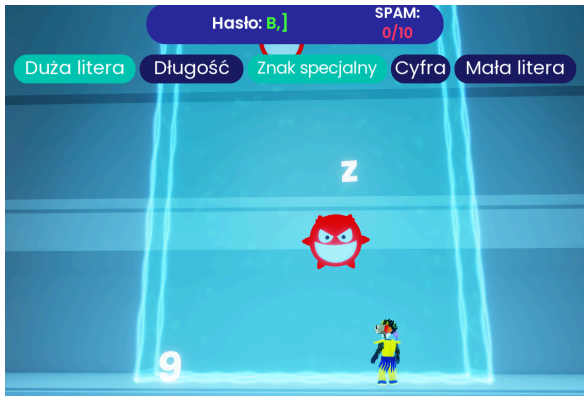
Dobre hasło musi być naprawdę silne! Tylko co to znaczy? Musi składać się z co najmniej 12 różnych znaków:
- małych i wielkich liter
- cyfr
- i symboli (czyli tych znaków nad cyferkami na klawiaturze, np. @ albo *).

Takie hasło ma wielką moc. Jeśli przyszło Ci do głowy, żeby użyć w haśle swojej daty urodzenia, albo powtórzyć login, nie polecamy! Wtedy hasło będzie bardzo łatwo złamać!

Super!

Lekcja 2 Działania hackera - przerwa na rozmowę (10 min)

Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem Hackotem, który za pomocą wirusów i ataków hackerskich blokuje pety gracza. Po pokonaniu Hackota gra automatycznie się zatrzymuje, a uczniowie mają 10 minutową przerwę na rozmowę z nauczycielem.



Rozmowa o wirusach komputerowych i hackerach

Pytania pomocnicze:

- Kim jest hacker? Czy może on robić dobre rzeczy?
- Co to jest wirus komputerowy?
- Co może nas ochronić przed wirusem komputerowym?
- Po co ktoś hackuje nasze konta/urządzenia?

Tryb edukacyjny

Teraz czas na chwilę przerwy. Pamiętaj żeby zawsze podczas korzystania z urządzeń elektronicznych znaleźć czas na odpoczynek.

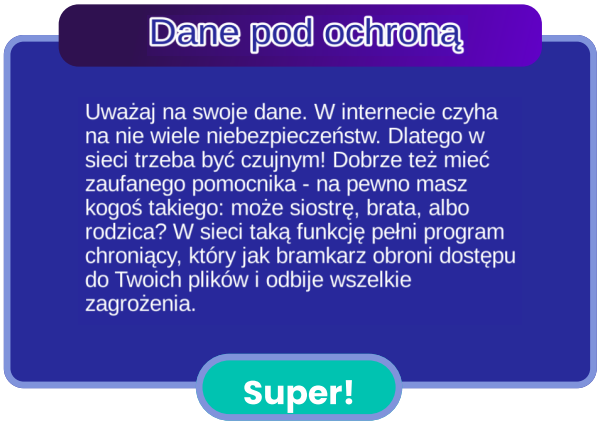
DALEJ (09:56)

Samsung Stacja Galaxy
BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

Lekcja 2: Działania Hackera część 2

Druga połowa lekcji wprowadza kolejne pojęcia związane z działalnością hackerów takie jak atak DDos. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych:

W międzyczasie uczeń “broni” dostępu do danych jak bramkarz piłkarski w minigrze Ochrona danych



Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem DDoSą, która za pomocą ataku DDoS blokuje wszystkie nasze pety. Po tym pojedynku gracz otrzymuje gratulacje w związku z ukończeniem lekcji.

Rozmowa o atakach DDoS i ochronie danych na serwerach

Pytania pomocnicze:

- Czym jest atak DDoS?
- Dlaczego należy chronić dostępu do naszych danych?
- Po co ktoś atakuje witryny w internecie?

Tryb edukacyjny

Teraz czas na chwilę przerwy. Pamiętaj żeby zawsze podczas korzystania z urządzeń elektronicznych znaleźć czas na odpoczynek.

DALEJ (09:56)

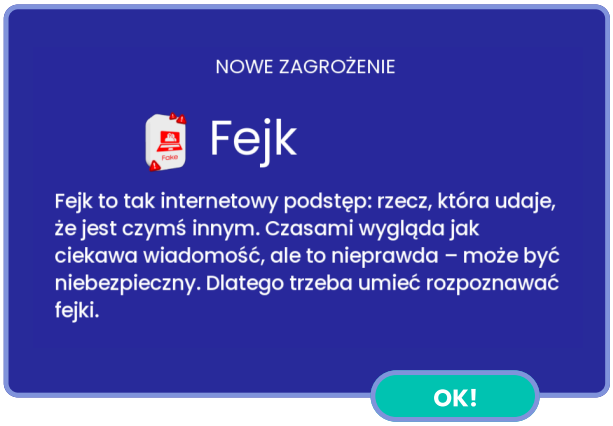
Lekcja 3

Samsung
Stacja Galaxy

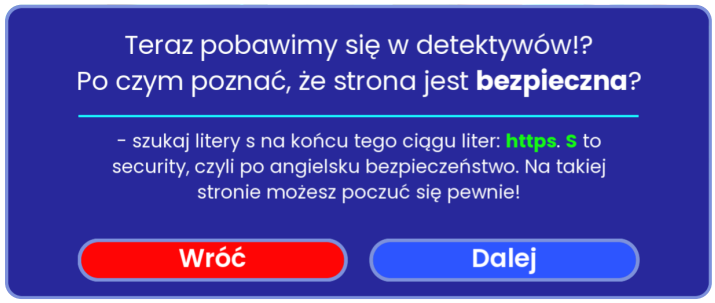
BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI

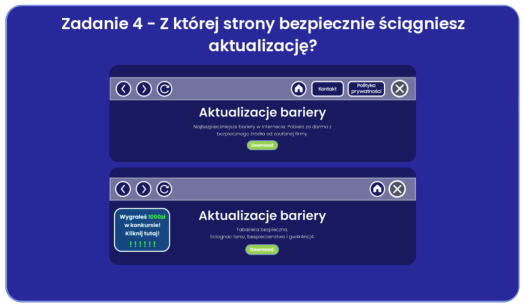
Lekcja 3: Oszustwa internetowe

Pierwsza połowa lekcji (ok. 10 min.) poświęcona jest zagadnieniom: spoofing, klikbait, fejk. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych:



W międzyczasie uczeń wykonuje ćwiczenie w minigrze na rozpoznanie bezpiecznej strony do ściągnięcia aplikacji oraz musi pokonać dwa bossy Spoofę podszywającą się pod maile i Fejkina, który tworzy swoje udawane kopie.





Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem Klikbaitem, który podrzuca petom gracza baitowe nośniki do skanowania.
Po pokonaniu bossa gra automatycznie się zatrzymuje, a uczniowie mają 10 minutową przerwę na rozmowę z nauczycielem.

Rozmowa o oszustwach internetowych

Pytania pomocnicze:

- Co to jest spoofing?
- Dlaczego ktoś podszywa się pod inną osobę w sieci?
- Co to jest fejk?
- W jakim celu w sieci pojawiają się fejk newsy?
- Co to jest klikbait?
- Dlaczego ktoś stosuje sztuczki, żeby przyciągnąć nas do treści w internecie?

Tryb edukacyjny

Teraz czas na chwilę przerwy. Pamiętaj żeby zawsze podczas korzystania z urządzeń elektronicznych znaleźć czas na odpoczynek.

DALEJ (09:56)

Lekcja: 3 Oszustwa internetowe cz. 2

Druga połowa lekcji wprowadza kolejne pojęcia takie jak trolling i hejt. Gracz poznaje kilka definicji na popupach edukacyjnych

NOWE ZAGROŻENIE

Troll Internetowy

TROLLING: Czasem w internecie – na forach lub w mediach społecznościowych – trafiasz na bardzo dziwne wypowiedzi. Kontrowersyjne, napastliwe, obraźliwe... Często masz wrażenie, że ktoś po prostu za wszelką cenę chce zwrócić na siebie uwagę. I masz rację! Tak właśnie działają internetowe trolle. Nie daj się im sprowokować!

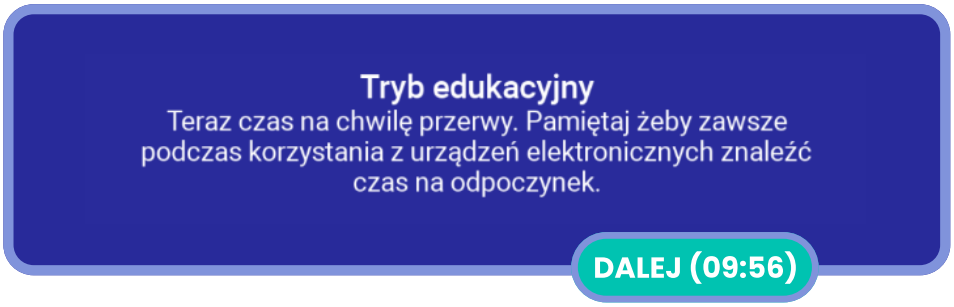
OK!

Zakończeniem tej części lekcji jest pojedynek z bossem Hejterem, który korzysta ze wszystkich dostępnych sposobów utrudniania gry. Po tym pojedynku gracz otrzymuje gratulacje w związku z ukończeniem lekcji.

Rozmowa o trollingu i hejcie

Pytania pomocnicze:

- Kim jest troll internetowy?
- Jak należy reagować na trolling?
- Kim jest hejter?
- Jak radzić sobie z hejtem w sieci?
- Czy wiecie jak reagować na hejt w sieci? Znacie numer telefonu zaufania?



Dziekujemy za uwagę!

Bezpieczeństwo w sieci zaczyna się od wiedzy
i odpowiedzialności – uczmy tego razem!

Samsung
Stacja Galaxy

BEZPIECZNE MIEJSCE W SIECI