

## DEBATA NA TEMAT BEZPIECZNEGO INTERNETU



Zasady pisania prac (warunki edytorskie) wg: <http://www.knti.amu.edu.pl/strony/html/licencjat.pdf>

[dostęp do źródeł cyfrowych 30.06.2013].

### ZAGADNIENIA

I. SPOŁECZEŃSTWO INFORMACYJNE – NOWY WYMIAR WSPÓŁCZESNEGO ŚWIATA .....	3
II. BEZPIECZEŃSTWO W SIECI .....	4
III. ZUI (ZESPÓŁ UZALEŻNIENIA OD INTERNETU) – SIECIOCHOLIZM (RODZAJE) .....	5
IV. CYBERPRZEMOC .....	5
V. SPOŁECZNOŚCI INTERNETOWE .....	6
VI. PRAWO AUTORSKIE W SIECI .....	7
VII. ZASTOSOWANIA RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ .....	7
VIII. SIECIOWE FORMY UPOWSZECZNIANIA EDUKACJI OBYWATELSKIEJ. ORGANIZACJA I ZARZĄDZANIE .....	8
IX. EDUTAINMENT („UCZYĆ BAWIĄC”) .....	9
X. PRZECIWDZIAŁANIE WYKLUCZENIU CYFROWEMU (PODZIAŁ CYFROWY, ANG. DIGITAL DIVIDE) .....	9
XI. NAJCZĘSTSZE ZAGROŻENIA, NA JAKIE NARAŻONE SĄ DZIECI W SIECI .....	10
XII. PERSPEKTYWY ROZWOJU INTERNETU. FAZY ROZWOJU INTERNETU. ....	11

XIII. AUTOPREZENTACJA W SIECI – PSYCHOLOGIA INTERNETU .....	12
XIV. INNOWACJE I TECHNOLOGIE INFORMACYJNE PRZYSZŁOŚCIĄ NOWOCZESNEJ EDUKACJI .....	13
XV. POTĘGA MEDIÓW .....	13
XVI. OPINIA PUBLICZNA, WYRAŻANIE SPRZECIWU .....	14
XVII. AKTYWNOŚĆ OBYWATELSKA .....	14
XVIII. WOŁONTARIAT I ORGANIZACJE POZARZĄDOWE .....	15
XIX. PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI OBYWATELSKIE .....	15
XX. GENDER/ RÓWNOŚĆ .....	16

I. SPOŁECZEŃSTWO INFORMACYJNE – NOWY WYMIAR WSPÓŁCZESNEGO ŚWIATA	II. BEZPIECZEŃSTWO W SIECI	III. ZUI (ZESPÓŁ UZALEŻNIENIA OD INTERNETU) – SIECIOCHOLIZM (RODZAJE)	IV. CYBERPRZEMOC
V. SPOŁECZNOŚCI INTERNETOWE	VI. PRAWO AUTORSKIE W SIECI	VII. ZASTOSOWANIA RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ	VIII. SIECIOWE FORMY UPOWSZECZNIANIA EDUKACJI OBYWATELSKIEJ. ORGANIZACJA I ZARZĄDZANIE
IX. EDUTAINMENT („UCZYĆ BAWIĄC”)	X. PRZECIWDZIAŁANIE WYKLUCZENIU CYFROWEMU (PODZIAŁ CYFROWY, ANG. DIGITAL DIVIDE)	XI. NAJCZĘSTSZE ZAGROŻENIA, NA JAKIE NARAŻONE SĄ DZIECI W SIECI	XII. PERSPEKTYWY ROZWOJU INTERNETU. FAZY ROZWOJU INTERNETU
XIII. AUTOPREZENTACJA W SIECI – PSYCHOLOGIA INTERNETU	XIV. INNOWACJE I TECHNOLOGIE INFORMACYJNE PRZYSZŁOŚCIĄ NOWOCZESNEJ EDUKACJI	XV. POTĘGA MEDIÓW	XVI. OPINIA PUBLICZNA, WYRAŻANIE SPRZECIWU
XVII. AKTYWNOŚĆ OBYWATELSKA	XVIII. WOŁONTARIAT I ORGANIZACJE POZARZĄDOWE	XIX. PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI OBYWATELSKIE	XX. GENDER/ RÓWNOŚĆ

## I. SPOŁECZEŃSTWO INFORMACYJNE – NOWY WYMIAR WSPÓŁCZESNEGO ŚWIATA

1. Aspekt edukacyjny – społeczeństwo informacji i wiedzy, gdzie owa informacja i edukacja w jej przetwarzaniu oraz zastosowaniu mają być drogą do umiejętności, wiedzy i władzy.
2. Aspekt demokratyczny – społeczeństwo, które ma wolny dostęp do informacji. Każdy obywatel ma prawo do informowania innych i bycia samemu informowanym.
3. Aspekt techniczny – jako społeczeństwo kreowane przez Internet i stale rozwijającą się technologię.
4. Aspekt ekonomiczny – przetworzenie informacji jako podstawa pracy i sposobu zarabiania dla większości społeczeństwa.
5. Aspekt kulturowy - kultura współczesna staje się rzeczywistością wirtualną, a świat jest kreowany przez media
6. Globalna wioska wg. M. McLuhana
7. Społeczeństwo sieciowe. Cechy Web 2.0 (techniczne i społeczne).  
Chmura znaczników: użyteczność, standaryzacja, łatwość mieszania, projekt, konwergencja, użyteczność Wiki, radość z użytkowania, folksonomia, rekomendacja, społeczne oprogramowanie, partycypacja, ekonomia, audio, video, mobilność, standardy sieciowe, RSS, projekty CSS, poszukiwanie danych, bazy danych, mikroformaty, wolne zasoby

### ŹRÓDŁA

- [Lev Manovich](#) (2009) How to Represent Information Society?, Miltos Manetas, Paintings from Contemporary Life, Johan & Levi Editore, Milan . Online: [\[2\]](#)
- [Manuel Castells](#) (2000) The Rise of the Network Society. [The Information Age: Economy, Society and Culture](#). Volume 1. Malden: Blackwell. Second Edition. <http://edukator.koweziu.edu.pl/index.php/archiwum/152-153>  
<http://www.uz.zgora.pl/~mgrobeln/dwl/ti-slides1.pdf>  
<http://www.calculamus.org/lect/mes99-00/spin/1bendyk.html>  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Spo%C5%82ecze%C5%84stwo\\_informacyjne](http://pl.wikipedia.org/wiki/Spo%C5%82ecze%C5%84stwo_informacyjne)  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Web20\\_pl.svg](http://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Web20_pl.svg)  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Globalna\\_wioska](http://pl.wikipedia.org/wiki/Globalna_wioska)  
<http://winciorek.pl/alexwin/2006/08/25/repetytorium-z-mcluhana/>  
<http://www.zawojski.com/2006/05/21/w-galaktyce-mcluhana/>

## II. BEZPIECZEŃSTWO W SIECI

1. Z jakimi niebezpiecznymi sytuacjami możesz spotkać się podczas korzystania z Internetu.
2. Polacy nie dbają o swoje bezpieczeństwo w sieci – rozwinąć temat.
3. Jak używać produkty cyfrowe w celu zapewnienia bezpieczeństwa informacji.
  - Zabezpieczanie haseł
  - Zapobieganie kradzieżom tożsamości
  - Unikanie oszustw
  - Ochrona urządzeń przed wirusami
  - Logowanie się i wylogowywanie
  - Blokowanie ekranu lub urządzenia
  - Zgłaszanie nadużyć i nielegalnych działań
  - Sprawdzanie ustawień Gmail
  - Korzystanie z zabezpieczonych sieci
  - Zarządzanie wieloma kontami
4. **Polityka bezpieczeństwa**
5. **Formalna organizacja bezpieczeństwa**
6. **Klasyfikacja zasobów i danych**
7. **Bezpieczeństwo związane z personelem**
8. **Procesy operacyjne i zarządzanie infrastrukturą IT**
9. **Kontrola dostępu do systemów**
10. **Rozwój i serwisowanie aplikacji**
11. **Planowanie na wypadek zdarzeń losowych**
12. **Zgodność z wymogami prawa**

## ŹRÓDŁA

<http://www.ceo.org.pl/pl/cyfrowaszkola/kurs/bezpieczenstwo-w-sieci>  
[http://www.google.com/intl/pl\\_pl/goodtoknow/online-safety/](http://www.google.com/intl/pl_pl/goodtoknow/online-safety/)  
[http://www.eurydice.org/pl/sites/eurydice.org.pl/files/citizen\\_PL.pdf](http://www.eurydice.org/pl/sites/eurydice.org.pl/files/citizen_PL.pdf)  
<http://helpline.org.pl/dowiedz-sie> <http://www.gogolek.com/bezpieczenstwo.html>  
<http://www.wsh.pl/strona/175/bezpieczenstwo-w-sieciach-informacyjnych-i-informatycznych>  
<http://natemat.pl/22545,raport-polacy-nie-dbaja-o-swoje-bezpieczenstwo-w-sieci-zdaniem-eksperta-najwiekszym-zagrozeniem-jestesmy-my-sami>  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Bezpiecze%C5%84stwo\\_teleinformatyczne](http://pl.wikipedia.org/wiki/Bezpiecze%C5%84stwo_teleinformatyczne)  
<http://www.law.cornell.edu/uscode/text/44/3542> <http://www.bletchleypark.org.uk/>  
<http://pl.wikipedia.org/wiki/Phishing> <http://pl.wikipedia.org/wiki/Komputer>  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/KryptologiaSzyfr\\_U-57](http://pl.wikipedia.org/wiki/KryptologiaSzyfr_U-57) [http://pl.wikipedia.org/wiki/Szyfr\\_Cezara](http://pl.wikipedia.org/wiki/Szyfr_Cezara)  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Prawa\\_cz%C5%82owieka](http://pl.wikipedia.org/wiki/Prawa_cz%C5%82owieka)  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Ochrona\\_danych\\_osobowych](http://pl.wikipedia.org/wiki/Ochrona_danych_osobowych)  
[http://www.deloitte.com/assets/Dcom-Poland/Local%20Assets/Documents/Raporty,%20badania,%20rankingi/pl\\_Deloitte\\_Cyberodpornosc\\_PL.pdf](http://www.deloitte.com/assets/Dcom-Poland/Local%20Assets/Documents/Raporty,%20badania,%20rankingi/pl_Deloitte_Cyberodpornosc_PL.pdf)  
ISO/IEC 27001 – [http://pl.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC\\_27001](http://pl.wikipedia.org/wiki/ISO/IEC_27001)  
Krzysztof Liedel: *Bezpieczeństwo informacyjne jako element bezpieczeństwa narodowego.*  
<http://www.liedel.pl/?p=13>

### III. ZUI (ZESPÓŁ UZALEŻNIENIA OD INTERNETU) – SIECIOCHOLIZM (RODZAJE)

1. Syndrom uzależnienia się użytkownika Internetu.
2. Typy sieciochizmu i wpływ na zachowania społeczne (rodzina, środowisko zawodowe)
3. Wpływ ZUI na rodzinę
4. Skutki społeczne uzależnienia od Internetu
5. Skutki fizjologiczne ZUI
6. Nadmierne korzystanie z komputera i Internetu przez dzieci i młodzież
7. Nowy telefon zaufania – uzależnienia behawioralne.

#### ŹRÓDŁA

Jakubik Andrzej: Zespół uzależnienia od Internetu (ZUI). <http://www.psychologia.net.pl/artykul.php?Level=52> [dostęp: 30.12.2012]

Złapani w sieć [online], reż. Artur Sochan i Michalina Taczanowska, cz. 1, [dostęp: 30.12.2012], Dostępny w Internecie: <http://www.youtube.com/watch?V=czve2uottcw>

Złapani w sieć [online], reż. Artur Sochan i Michalina Taczanowska, cz. 2, [dostęp: 30.12.2012], Dostępny w Internecie: <http://www.youtube.com/watch?V=zhwerplqsu0>

Uzależnienie od Internetu [online], [dostęp: 30.12.2012], <http://www.medme.pl/artykuly/uzaleznienie-od-internetu,3104973,1.html>

<http://www.kbpn.gov.pl/portal?Id=2038383>.

[www.saferinternet.pl/images/stories/pdf/nadmierne\\_korzystanie\\_z\\_internetu\\_przez\\_dzieci\\_i\\_mlodziez.pdf](http://www.saferinternet.pl/images/stories/pdf/nadmierne_korzystanie_z_internetu_przez_dzieci_i_mlodziez.pdf).

[http://pl.wikipedia.org/wiki/Zesp%C3%B3%C5%82\\_uzale%C5%BCnienia\\_od\\_internetu](http://pl.wikipedia.org/wiki/Zesp%C3%B3%C5%82_uzale%C5%BCnienia_od_internetu)

<http://www.akmed.waw.pl/siec.htm> <http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/uzaleznienie-od-internetu/>

### IV. CYBERPRZEMOC

1. Agresja elektroniczna
2. Cyberterroryzm
3. Bezpieczeństwo w sieci
4. Dziecko w sieci
5. Cyberbullying
6. Plaga internetowej przemocy

## ŹRÓDŁA

[http://www.deloitte.com/assets/Dcom-Poland/Local%20Assets/Documents/Raporty,%20badania,%20rankingi/pl\\_Deloitte\\_Cyberodpornosc\\_PL.pdf](http://www.deloitte.com/assets/Dcom-Poland/Local%20Assets/Documents/Raporty,%20badania,%20rankingi/pl_Deloitte_Cyberodpornosc_PL.pdf)  
<http://pl.wikipedia.org/wiki/Cyberprzemoc>  
<http://www.eioba.pl/a/1xtb/zagrozenia-internetowe>  
<http://www.miasto.zgierz.pl/traugutt/hobbysci/bezpieczenstwo/index.php?page=threats&go=malware>  
Witryna zajmująca się ochroną i pomocy poszkodowanym w wyniku cyberprzestępczości  
Helpline [www.cyberbullying.org](http://www.cyberbullying.org) [www.cyberbullying.us](http://www.cyberbullying.us) [www.bullyonline.org](http://www.bullyonline.org) [www.cyberbully.org](http://www.cyberbully.org)  
Prezentacje dla rodziców o cyberprzemocy. Polscy nauczyciele i agresja elektroniczna uczniowie a Wortal poświęcony cyberprzemocy

## V. SPOŁECZNOŚCI INTERNETOWE

1. Portale społecznościowe jako zjawisko globalne
2. Definicje, historia i teraźniejszość portali społecznościowych
3. Rodzaje serwisów społecznościowych
4. Społeczności internetowe – no dobrze, ale właściwie co to jest?
5. Naruszania etyki życia publicznego.
6. Społeczności wirtualne – cyberprzestrzeń w poszukiwaniu utraconych więzi.
7. Second Life do celów edukacyjnych i treningowych (akademia electronica)
8. Nie ma Cię na Facebooku? NIE ISTNIEJESZ?!

## ŹRÓDŁA

<http://marcel-zaborski.pl/okolice/emarketing/spolecznosci-internetowe-no-dobrze-ale-wlasciwie-co-to-jest/>  
<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Serwis\\_spo%C5%82eczno%C5%9Bciowy](http://pl.wikipedia.org/wiki/Serwis_spo%C5%82eczno%C5%9Bciowy)  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Spo%C5%82eczno%C5%9B%C4%87\\_internetowa](http://pl.wikipedia.org/wiki/Spo%C5%82eczno%C5%9B%C4%87_internetowa)  
<http://www.studio72.net/spolecznosci-internetowe.html>  
<http://www.is.uw.edu.pl/struktura/zps/mazurek/socint/pliki/szpunar.pdf>  
<http://winntbg.bg.agh.edu.pl/skrypty2/0095/059-066.pdf>  
<http://secondlife.com/>; <http://www.theguardian.com/education/2007/apr/06/schools.uk>  
<http://www.ostrowicki.art.pl/>  
<http://pl.wikipedia.org/wiki/Facebook>;  
[http://forsal.pl/artykuly/381130,uzaleznienie\\_od\\_facebooka\\_nowy\\_niebezpieczny\\_nalog.html/](http://forsal.pl/artykuly/381130,uzaleznienie_od_facebooka_nowy_niebezpieczny_nalog.html/)  
<http://www.thesocialnetwork-movie.com/>; [http://pl.wikipedia.org/wiki/The\\_Social\\_Network](http://pl.wikipedia.org/wiki/The_Social_Network)

## VI. PRAWO AUTORSKIE W SIECI

1. Międzynarodowe ramy do działań przeciw naruszaniu własności intelektualnej
2. O co chodzi w ACTA?
3. Autorskie prawa osobiste i majątkowe

Powody istnienia autorskiego prawa majątkowego

Autorskie prawa osobiste

Ochrona autorskich praw osobistych

Autorskie prawa majątkowe

Czas trwania autorskich praw majątkowych

Przedmiot prawa autorskiego

Nie korzystają z ochrony prawem autorskim

Ochrona wizerunku, adresata korespondencji i tajemnicy źródeł informacji

Niektóre wnioski wynikające z ustawy

4. Łamanie praw autorskich w sieci
5. Prawo autorskie a plagiat – kradzież utworu lub pomysłu
6. Prawo autorskie a piractwo komputerowe
7. Prawo autorskie a kopiowanie zawartości stron internetowych (kontentu) i poszczególnych ich elementów
8. Prawo autorskie a monitorowanie mediów (Press clipping)
9. Prawo autorskie a linkowanie (Deep lin king)
10. Prawo autorskie a ściąganie oprogramowania – np. gier (downloading)

### ŹRÓDŁA

[http://wyborcza.pl/1,76842,11092461,O\\_co\\_chodzi\\_z\\_ACTA.html](http://wyborcza.pl/1,76842,11092461,O_co_chodzi_z_ACTA.html)

<http://www.racionalista.pl/kk.php/s,3636>

[http://pl.wikipedia.org/wiki/Prawo\\_autorskie](http://pl.wikipedia.org/wiki/Prawo_autorskie)

[http://www.forumakad.pl/archiwum/98/4/artykuly/24-poczta\\_el.htm](http://www.forumakad.pl/archiwum/98/4/artykuly/24-poczta_el.htm)

<http://www.winter.pl/internet/prawa.html>

<http://www.egospodarka.pl/63360,Naruszenie-praw-autorskich-w-Inter necie,1,20,2.html>

## VII. ZASTOSOWANIA RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ

1. Narzędzia, przy użyciu których możemy uporać się z poważnymi problemami jakie niesie ze sobą życie i rozwój cywilizacji (symulatory, medycyna, nauka) oraz do zabawy intelektualnej jaką potrafią dać szczególnie dzieciom gry komputerowe:
2. Interakcje człowieka z komputerem.
3. Transhumanizm.
4. Sieciowa tożsamość, tożsamość wirtualna i realna, tożsamość w sieci – definicje, wzajemne zależności, różnice i podobieństwa.
5. Maska tożsamości internetowej
6. Utrata zahamowań w Internecie
7. Dobre i złe strony zanurzenia w rzeczywistości wirtualnej.

## ŹRÓDŁA

[http://pl.wikipedia.org/wiki/To%C5%BCsamo%C5%9B%C4%87\\_internetowa](http://pl.wikipedia.org/wiki/To%C5%BCsamo%C5%9B%C4%87_internetowa)  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Serwis\\_spo%C5%82ecznie%C5%9Bciowy](http://pl.wikipedia.org/wiki/Serwis_spo%C5%82ecznie%C5%9Bciowy)  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Rzeczywisto%C5%9B%C4%87\\_wirtualna](http://pl.wikipedia.org/wiki/Rzeczywisto%C5%9B%C4%87_wirtualna)  
<http://www.ciop.pl/22392.html>  
<http://psychologia.wieszjak.pl/zdrowie-psychiczne/277429,Po-co-nam-rzeczywistosc-wirtualna-.html>  
[http://next.gazeta.pl/next/1,114660,9661607,Rzeczywistosc\\_wirtualna\\_to\\_bezuzyteczna\\_ciekawostka\\_.html](http://next.gazeta.pl/next/1,114660,9661607,Rzeczywistosc_wirtualna_to_bezuzyteczna_ciekawostka_.html)  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Second\\_Life](http://pl.wikipedia.org/wiki/Second_Life)

## VIII. SIECIOWE FORMY UPOWSZECHNIANIA EDUKACJI OBYWATELSKIEJ. ORGANIZACJA I ZARZĄDZANIE

- organizacja seminariów,
- wydawanie newsletterów,
- wymiana informacji na temat lokalnych projektów,
- partnerstwo z ministerstwami
- tworzenie stron internetowych
- korzystanie z dostępnych w Internecie źródeł, ich selekcjonowania pod kątem przydatności do realizacji określonych zadań oraz wykorzystanie poczty elektronicznej w procesie komunikowania się.
- ćwiczenie umiejętności wystąpień publicznych z wykorzystaniem TI.



## ŹRÓDŁA

[http://www.eurydice.org/pl/sites/eurydice.org.pl/files/citizen\\_PL.pdf](http://www.eurydice.org/pl/sites/eurydice.org.pl/files/citizen_PL.pdf)

<http://www.ceo.org.pl/pl/cyfrowaszkola/kurs/bezpieczenstwo-w-sieci>

## IX. EDUTAINMENT („UCZYĆ BAWIĄC”)

1. Zabawić się na śmierć, czyli zmierzch kultury Zachodu
2. Hierarchia ważności działań występujących pod nazwą Edutainment oraz ich skuteczność.
3. Zastosowanie Edutainment w procesie edukacji.
4. Sposoby uatrakcyjnienia przekazu o charakterze edukacyjnym z wykorzystaniem programów Edutainment.
5. Edukacja z użyciem metod rozrywkowych (narzędzia „rozrywkowej” edukacji).
6. Zalety i cel działań Edutainment.
7. Społeczne i edukacyjne wartości działań Edutainment.

## ŹRÓDŁA

<http://technopolis.polityka.pl/2011/zabawic-sie-na-smierc-czyli-zmierzch-kultury-zachodu>

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Edutainment>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Edutainment>

Neil Postman: *Zabawić się na śmierć. Dyskurs publiczny w epoce Show-Businessu*. Muza, Warszawa 2006

## X. PRZECIWDZIAŁANIE WYKLUCZENIU CYFROWEMU (PODZIAŁ CYFROWY, ANG. DIGITAL DIVIDE)

1. Metody wyrównywania przepaści cyfrowej
2. Wykluczone grupy: ludzie w podeszłym wieku, bezrobotni, niskim poziomie wykształcenia, niepełnosprawni
3. Przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu
4. Przyczyny nierówności (wiek, majątek, geografia, sektor): dochody, wykształcenie, geografii, wiek, płeć, lub typ własności, wielkość, rentowność sektora, itp.;
5. Cyfrowi tubylcy i imigranci

## ŹRÓDŁA

[http://osswiata.pl/zylinska/2012/08/16/cyfrowi-tubylcy-i-cyfrowi-imigranci-w-jednej-klasie/http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_divide](http://osswiata.pl/zylinska/2012/08/16/cyfrowi-tubylcy-i-cyfrowi-imigranci-w-jednej-klasie/http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_divide)  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Wykluczenie\\_cyfrowe](http://pl.wikipedia.org/wiki/Wykluczenie_cyfrowe)  
[http://ec.europa.eu/information\\_society/tl/soccul/eincl/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/tl/soccul/eincl/index_en.htm)  
[http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_natives](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_natives)  
<http://www.edunews.pl/nowoczesna-edukacja/innowacje-w-edukacji/623>  
[http://www.wydawnictwoumk.pl/prod\\_74250\\_Neurodydaktyka\\_Nauczanie\\_i\\_uczenie\\_sie\\_przyjazne\\_mozgow\\_i.html](http://www.wydawnictwoumk.pl/prod_74250_Neurodydaktyka_Nauczanie_i_uczenie_sie_przyjazne_mozgow_i.html)

Marc Prensky: Cyfrowi tubylcy i imigranci

Manfred Spitzer Jak uczy się mózg

Gary Small, Gigi Vorgan: „iMózg” Wydawnictwo: Vesper, 2008

Marzena Żylińska: *Neurodydaktyka. Nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi*. Wydawnictwo Naukowe UMK, Toruń 2013

## XI. NAJCZĘSTSZE ZAGROŻENIA, NA JAKIE NARAŻONE SĄ DZIECI W SIECI

1. Kontakt z treściami pornograficznymi
2. Kontakt z materiałami epatującymi przemocą
3. Kontakt z pedofilami
4. Kontakt z internetowymi oszustami
5. Nieświadome uczestniczenie w działaniach niezgodnych z prawem
6. Konsekwencje finansowe (np. korzystanie z dilerów, czyli programów łączących komputer z Internetem za pośrednictwem numerów 0-700)
7. Nieświadome udostępnianie informacji (np. Numerów kart, adresów, haseł itp.)
8. Uwodzenie dzieci w Internecie
9. Rozpowszechnianie w Internecie zdjęć pedofilskich
10. Pedofilia
11. Cyberprzemoc, zbyt łatwy dostęp do pornografii
12. Przemoc na Facebooku
13. Rozpowszechnianie kompromitujących zdjęć
14. Rozpowszechnianie obraźliwych, poniżających treści
15. Pospolici złodzieje w Sieci.

W prosty sposób wyciągają informacje o kontach bankowych rodziców, o numerach PIN, czy kart kredytowych.

16. Sytuacje straszenia i szantażu w sieci

## ŹRÓDŁA

[http://www.sciaga.pl/tekst/65097-66-zagrozenia\\_w\\_internecie](http://www.sciaga.pl/tekst/65097-66-zagrozenia_w_internecie) <http://www.sciaga.pl/tag/zagrozenia-korzystania-z-internetu/> <http://edufakty.pl/download/ef01/ef01.pdf> <http://kidprotect.pl/> <http://edufakty.pl/download/ef01/ef01.pdf> s.56

## XII. PERSPEKTYWY ROZWOJU INTERNETU. FAZY ROZWOJU INTERNETU.

1. Komunikacja w Internecie. Typy komunikacji internetowej: zapośredniczona komputerowo werbalna i niewerbalna (CMC – NVC oraz VC), komunikacja elektroniczna. CMC a komunikacja internetowa.
2. Rodzaje komunikatów tekstowych w Internecie.
3. Inne sposoby komunikacji w Internecie – czaty, kanały IRC, fora, blogi, komunikatory internetowe, domowe strony internetowe, gry RPG, MMPORG oraz środowiska wirtualne.
4. Definiowanie cyfrowej historii
5. Współczesny Internet
6. Digitalizacja i cechy formatu cyfrowego
7. Wykorzystywanie repozytoriów cyfrowych
8. Archiwa społeczne i oddolna digitalizacja
9. Wyszukiwanie pełnotekstowe w archiwum cyfrowym i text mining
10. Cyfrowe dziedzictwo
11. Instytucje pamięci w kulturze cyfrowej
12. Domena publiczna i jej blokowanie
13. Historiografia poza drukiem
14. Wizualizacje – historia poza tekstem
15. Nowoczesne czasopisma naukowe online i open access
16. Praca grupowa i nauka obywatelska
17. Nowe internetowe formy komunikacji naukowej
18. Otwartość w nauce i edukacji historycznej

## ŹRÓDŁA

[http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia\\_Internetu](http://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_Internetu)  
Marcin Wilkowski: *Wprowadzenie do historii cyfrowej*. (ebook)  
[https://otworzksiazke.pl/ksiazka/wprowadzenie\\_do\\_historii\\_cyfrowej/rozdzial/2/-](https://otworzksiazke.pl/ksiazka/wprowadzenie_do_historii_cyfrowej/rozdzial/2/-)

### XIII. AUTOPREZENTACJA W SIECI – PSYCHOLOGIA INTERNETU

1. Autoprezentacja a wizerunek w życiu społecznym – definicje pojęć i zależności pomiędzy nimi.
2. Specyfika środowiska Internetu, jego cechy i struktura. Definicje pojęć: wirtualność, cyberprzestrzeń, rzeczywistość wirtualna. Związki i zależności zachodzące pomiędzy nimi.
3. Awatar - definicja i funkcje: awatar jako forma komunikacji w Internecie, awatar jako wirtualna reprezentacja realnej osoby, awatar jako wirtualna tożsamość, jako forma autoprezentacji w sieci.
4. Autoprezentacja w Internecie - definicja. Podobieństwa i różnice w stosunku do autoprezentacji w życiu rzeczywistym.
5. Życie społeczne w Internecie. Internet jako nowa platforma komunikacji.
6. Taktyki autoprezentacyjne i sposoby kreowania własnego wizerunku w życiu społecznym.
7. Motywy autoprezentacji.
8. Narzędzia służące autoprezentacji w Internecie.
9. Rodzaje wizerunków kreowanych w Sieci.
10. Sposoby skutecznego kreowania własnego wizerunku w Internecie. Intencjonalne i nieintencjonalne sposoby tworzenia wizerunku.
11. Problemy w budowaniu własnego wizerunku w Internecie.
12. Kreowanie własnego wizerunku w Sieci i jego funkcje.
13. Sieciowa tożsamość, tożsamość wirtualna i realna, tożsamość w sieci – definicje, wzajemne zależności, różnice i podobieństwa.
14. Pomiędzy rzeczywistościami: virtual life i real life – problem odcieleśnienia użytkowników wirtualnych światów.
15. Sposoby kreowania wizerunku w sieci na przykładzie wirtualnego środowiska Second Life.
16. Struktura internetowych sieci społecznych. Metody podtrzymywania interakcji społecznych w Internecie.

#### ŹRÓDŁA

<http://www.epsychologia.com.pl/psychologia-2/autoprezentacja/>

<http://www.psychologiainternetu.fora.pl/font-color-red-psychologia-font,24/teoria-autoprezentacji-goffmana,75.html>

<http://gu.us.edu.pl/node/211661>

[http://prezi.com/-z7vxo\\_r-0sx/autoprezentacja/](http://prezi.com/-z7vxo_r-0sx/autoprezentacja/)

<http://jestpraca24.pl/autoprezentacja-pierwsze-wrazenie-i-co-dalej,43>

Patricia Wallace: *Psychologia Internetu*. Rebis, Warszawa 2001

Jan Grzenia: *Komunikacja językowa w Internecie*. PWN, Warszawa 2007

## XIV. INNOWACJE I TECHNOLOGIE INFORMACYJNE PRZYSZŁOŚCIĄ NOWOCZESNEJ EDUKACJI

1. Wyzwania edukacji XXI wieku – ICT w nowoczesnym nauczaniu
2. Priorytetowe kompetencje innowacyjnego nauczania
3. Odszkolnianie edukacji
4. ICT w warsztacie nauczyciela i praktyce szkolnej:  
Praca z multimediami  
Praca z edytorem tekstu
5. Internet w nauczaniu
6. E-learning
7. Komputer w edukacji dzieci niepełnosprawnych
8. Zagrożenia związane z użytkowaniem Internetu:  
Zagrożenia zdrowotne  
Zagrożenia powodowane przez osoby dorosłe  
Zagrożenia powodowane przez rówieśników
9. Innowacyjna szkoła – nowoczesne trendy w metodologii nauczania:  
ICT a metody podające, problemowe i eksponujące
- 10.

### ŹRÓDŁA

<http://www.edunews.pl/badania-i-debaty/opinie/2407-odszkolnianie-edukacji-koan-czy-oksymoron>  
[http://wspim.edu.pl/projekty/ndp/do\\_pobrania/materialy/m3.pdf](http://wspim.edu.pl/projekty/ndp/do_pobrania/materialy/m3.pdf)  
<http://www.ceo.org.pl/pl/cyfrowaszkoła/kurs/modele-wykorzystywania-TIK-w-pracy-z-uczniami>  
<http://pbp.poznan.pl/node/504>

## XV. POTĘGA MEDIÓW – CZWARTA WŁADZA

1. Środki masowego przekazu.
2. Ustawowe gwarancje pluralizmu i niezależności mass mediów.
3. Czy mass media stanowią czwartą władzę?
4. Reklama a informacja.
5. Kodeksy etyczne dziennikarzy.

## ŹRÓDŁA

[www.prezydent.pl/download/gfx/prezydent/pl/.../4/1/mediapdf.pdf](http://www.prezydent.pl/download/gfx/prezydent/pl/.../4/1/mediapdf.pdf)  
[http://pl.wikipedia.org/wiki/Czwarta\\_w%C5%82adza](http://pl.wikipedia.org/wiki/Czwarta_w%C5%82adza)

## XVI. OPINIA PUBLICZNA, WYRAŻANIE SPRZECIWU

1. Opinia publiczna i jej wpływ na władzę.
2. Badania opinii publicznej.
3. Formy mediacji i protestu społecznego.
4. Demonstracje, wiece, zgromadzenia.
5. Listy i petycje. Strajki.
6. Nieposłuszeństwo obywatelskie i walka bez przemocy.

## ŹRÓDŁA

<http://users.id.uw.edu.pl/~lukasz.szurm/Anatomia%20propagandy/8.%20Opinia%20publiczna%20a%20propaganda.pdf>

## XVII. AKTYWNOŚĆ OBYWATELSKA

1. Społeczeństwo obywatelskie, obowiązki i cnoty obywatelskie, udział obywateli w życiu publicznym.
2. Formy uczestnictwa obywatelskiego.
3. Udział w życiu społeczności lokalnej (udział formalny i nieformalny).
4. Uczestnictwo w życiu publicznym (wybory, referenda, zgromadzenia, obserwowanie wydarzeń i procesów życia publicznego, kontrolowanie władzy).

## ŹRÓDŁA

[http://www.wzp.pl/cim/spoleczenstwo2/aktywnosc\\_obywatelska.htm](http://www.wzp.pl/cim/spoleczenstwo2/aktywnosc_obywatelska.htm)

Wojciech Stypułkowski: *Aktywność obywatelska – pojęcie, pomiar i jej wpływ na rozwój regionalny.*

<http://www.wydawnictwo.wsei.lublin.pl/files/157-187%20Wojciech%20Stypulkowski,%20Aktywnosc%20obywatelska%20%E2%80%93%20pojecie,%20pomiar....pdf>

## XVIII. WOLONTARIAT I ORGANIZACJE POZARZĄDOWE

1. Samoorganizowanie się jako fundament społeczeństwa obywatelskiego.
2. Stowarzyszenia i inne organizacje pozarządowe.
3. Rola liderów w stymulowaniu aktywności społecznej.
4. Inicjatywy obywatelskie.
5. Organizacje pozarządowe (w dziedzinach: oświaty, kultury, nauki, obrony praw człowieka, pomocy społecznej itp.).
6. Jak zostać wolontariuszem?

### ŹRÓDŁA

[Działalność pożytku publicznego](#)

[Europejski Fundusz Społeczny](#)

[Kultura darów](#)

[Społeczeństwo obywatelskie](#)

[Usługi publiczne](#)

[Wirtualny wolontariat](#)

[Wolontariat Europejski](#)

[Czyn społeczny](#)

[Estoński Wolontariusz Roku](#)

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Wolontariat>

<http://www.mlawa.pl/prawo-i-dokumenty/wolontariusz-w-organizacji-pozarzadowej.html>

## XIX. PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI OBYWATELSKIE

1. Komunikowanie się w sprawach publicznych.
2. Skuteczne wyrażanie własnego zdania.
3. Zbieranie i przetwarzanie informacji.
4. Odróżnianie opinii od faktów.
5. Strategie podejmowania decyzji w sprawach publicznych.
6. Role grupowe i realizacja zadań grupowych.
7. Pozyskiwanie sojuszników.

## ŹRÓDŁA

<http://www.ceo.org.pl/pl/koss/online/1/rozdzial-i-podstawowe-umiejtnosci-obywatelskie>

<http://www.sciaga.pl/slowniki-tematyczne/122/cnoty-i-umiejtnosci-obywatelskie-aktywnosc-spoieczna-negocjacje-i-trudna-sztuka-prezentacji/>

Rafał Belka, Kamil Grabowski: *Podstawowe umiejętności obywatelskie*.

[http://edutuba.nq.pl/getFile.php?f=repository/documents\\_cache/515/01\\_podstawowe\\_umiejtnosci\\_obywatelskie.pdf](http://edutuba.nq.pl/getFile.php?f=repository/documents_cache/515/01_podstawowe_umiejtnosci_obywatelskie.pdf)

## XX. GENDER/ RÓWNOŚĆ

1. Przejawy dyskryminacji w życiu publicznym, w równym dostępie do życia społecznego.
2. Narzędzia i działania przeciwdziałające wykluczeniu społecznemu.
3. Język antydyskryminacji.

## ŹRÓDŁA

<http://rownosc.ngo.pl/x/76880> <http://pl.wikipedia.org/wiki/Gender>

[http://www.uo.uw.edu.pl/kursy/czlowiek\\_i\\_spoiecznstwo/gender\\_mainstreaming](http://www.uo.uw.edu.pl/kursy/czlowiek_i_spoiecznstwo/gender_mainstreaming)

<http://www.opoka.org.pl/biblioteka/I/IK/or201104-gender.html> <http://www.rownosc-plci.pl/page.php?id=definicje>