



<http://edu-mwt.manifo.com/edukacja-up>

DEBATA NA TEMAT BEZPIECZNEGO INTERNETU

Pomysły na nowoczesną edukację

<http://www ldc edu pl/phocadownload/Dydaktyka-cyfrowa-epoki-smartfona pdf>; <http://www.scholaris pl>

WEBQUEST

- I. Wprowadzenie do projektu – spełnia funkcję informującą oraz motywującą studentów.
- II. Zadania – opis produktu końcowego.
- III. Proces – strategie, jakie student ma zastosować, aby wykonać zadanie (tekst Word, ankieta, strona WWW projektu, prezentacja projektu).
- IV. Źródło to strony internetowe, które student wykorzysta, aby wykonać zadanie.
- V. Ewaluacja ocena rezultatów wykonania zadania.
- VI. Konkluzja podsumowuje zadanie i zachęca studentów do refleksji na temat procesu i wyników zadania.

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.
KOMUNIKACJA W INTERNECIE

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.
WOLONTARIAT I ORGANIZACJE
POZARZĄDOWE

XIX.
PODSTAWOWE
UMIEJĘTNOŚCI
OBYWATELSKIE

XX.
GENDER/ RÓWNOŚĆ

ZADANIA

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

[dostęp do źródeł cyfrowych 30.06.2013]

I. SPOŁECZEŃSTWO INFORMACYJNE – NOWY WYMIAR WSPÓŁCZESNEGO ŚWIATA	5
II. BEZPIECZEŃSTWO W SIECI	6
III. ZUI (ZESPÓŁ UZALEŻNIENIA OD INTERNETU) – SIECIOCHOLIZM (RODZAJE)	8
IV. CYBERPRZEMOC	9
V. SPOŁECZNOŚCI INTERNETOWE	10
VI. PRAWO AUTORSKIE W SIECI	12
VII. ZASTOSOWANIA RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ	13
VIII. SIECIOWE FORMY UPOWSZECHNIANIA EDUKACJI OBYWATELSKIEJ. ORGANIZACJA I ZARZĄDZANIE	14
IX. EDUTAINMENT („UCZYĆ BAWIĄC”)	15
X. PRZECIWDZIAŁANIE WYKLUCZENIU CYFROWEMU (PODZIAŁ CYFROWY, ANG. DIGITAL DIVIDE)	16
XI. NAJCZĘSTSZE ZAGROŻENIA, NA JAKIE NARAŻONE SĄ DZIECI W SIECI	17
XII. KOMUNIKACJA W INTERNECIE.	18
XIII. AUTOPREZENTACJA W SIECI – PSYCHOLOGIA INTERNETU	20

XIV. INNOWACJE I TECHNOLOGIE INFORMACYJNE PRZYSZŁOŚCIĄ NOWOCZESNEJ EDUKACJI	21
XV. POTĘGA MEDIÓW – CZWARTA WŁADZA	22
XVI. OPINIA PUBLICZNA, WYRAŻANIE SPRZECIWU	23
XVII. AKTYWNOŚĆ OBYWATELSKA	24
XVIII. WOŁONTARIAT I ORGANIZACJE POZARZĄDOWE	24
XIX. PODSTAWOWE UMIEJĘTNOŚCI OBYWATELSKIE	26
XX. GENDER/ RÓWNOŚĆ	27

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.calculemus.org/lect/mes99-00/spin/1bendyk.html>

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/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.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://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/Szyfr_Cezara

http://pl.wikipedia.org/wiki/Prawa_cz%C5%82owieka 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

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 sieciocholizmu 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>

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

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

Uzależnienie od Internetu [online], <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_mlodziarz.pdf.

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://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 www.cyberbullying.us www.bullyonline.org 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://icmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>

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://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://www.thesocialnetwork-movie.com/> ; 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://www.racionalista.pl/kk.php/s,3636>

http://pl.wikipedia.org/wiki/Prawo_autorskie

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-Internecie,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. Maski 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/Serwis_spo%C5%82ecznie%C5%9Bciowy http://pl.wikipedia.org/wiki/Rzeczywisto%C5%9B%C4%87_wirtualna

<http://www.ciop.pl/22392.htm>

<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://pl.wikipedia.org/wiki/Second_Life

VIII. SIECIOWE FORMY UPOWSZECHNIANIA EDUKACJI OBYWATELSKIEJ. ORGANIZACJA I ZARZĄDZANIE

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

ŹRÓDŁA

http://www.eurydice.org.pl/sites/eurydice.org.pl/files/citizen_PL.pdf

<http://www.ceo.org.pl/pl/cyfrowaszkoła/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://pl.wikipedia.org/wiki/Wykluczenie_cyfrowe http://ec.europa.eu/information_society/tl/soccul/eincl/index_en.htm

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_mozgowi.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/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. KOMUNIKACJA W INTERNECIE

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

Marcin Wilkowski: *Wprowadzenie do historii cyfrowej*. (ebook)

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://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

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://www.ceo.org.pl/pl/cyfrowaszkola/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://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

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 socjalnej 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-spoleczna-negocjacje-i-trudna-sztuka-prezentacji/>

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

http://edutuba.ng.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_spoleczenstwo/gender_mainstreaming

<http://www.opoka.org.pl/biblioteka/I/IK/or201104-gender.html>

<http://www.rownosc-plci.pl/page.php?id=definicje>