

MATERIAŁY DLA NAUCZYZIELI I RODZICÓW

OPRACOWAŁ
Marcin Karwowski

PROJEKT
CYBERNAUCI – kompleksowy projekt
kształtowania bezpiecznych zachowań w sieci

Projekt prowadzi:



Partner Projektu:



Patronat honorowy:



OŚRODEK
ROZWOJU
EDUKACJI



Sfinansowano ze środków:



WIZERUNEK

wizerunek
(w tym dane osobowe)
=
dobro prywatne

Podstawa prawna:

- art. 23 Kodeksu Cywilnego
- art. 81 ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych
- art. 47 Konstytucji Rzeczypospolitej Polskiej z 2 kwietnia 1997 r.

Wizerunek to nie tylko zdjęcie profilowe

Przykłady elementu e-wizerunku

- Zdjęcia w portalach społecznościowych (ASK, Facebook...)
- Informacje (dane również poufne) o nas umieszczone na różnych stronach internetowych,
- Informacje - komentarze, które umieszczamy na prywatnych stronach, blogu, twitterze,
- Zdjęcia indeksowane przez google grafika
- Informacje, które inni umieszczają na naszych stronach i profilach
- Sposób wypowiedzi utrwalonej w sieci

Sprawdź w Sieci:

cyfrowy ślad
Fejsmen
e-wizerunek

GRY



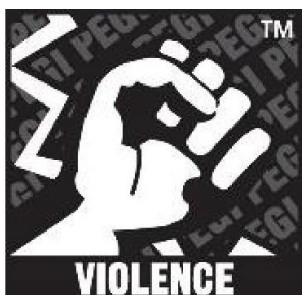
www.pegi.info

Rozmawiaj i tłumacz zagrożenia

Zagraj jako pierwszy

Bądź w pobliżu, interesuj się

Dozuj emocje, zwłaszcza wieczorem



Projekt prowadzi:



Partner Projektu:



Patronat honorowy:



Sfinansowano ze środków:



PRAWO AUTORSKIE

UTWÓR

Każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia.

Art. 1 Ustawy z 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2006 r. Nr 90, poz. 631 ze zm.)

osobiste prawa autorskie

- prawa niezbywalne chroniące więź twórcy z utworem. Jest to prawo do m.in. oznaczenia utworu swoim nazwiskiem lub pseudonimem, decydowania o tym, w jaki sposób jest po raz pierwszy rozpowszechniony, wykorzystywany i jakie zmiany mogą zostać wprowadzone w jego formie lub treści. Osobiste prawa autorskie trwają wiecznie i nie można ich przekazać na rzecz innych osób.

majątkowe prawa autorskie

- prawo twórcy do korzystania z utworu i rozporządzania nim. Jest to prawo zbywalne, co oznacza, że twórca może przenieść je na inne osoby lub udzielić zezwolenia na korzystanie z utworu (za wynagrodzeniem lub bez). Trwanie majątkowych praw autorskich jest ograniczone w czasie (70 lat po śmierci autora).

Sprawdź w Sieci:

plagiat
cytaty
remiks

WOLNE LICENCJE

Prawa użytkowników według Definicji Wolnych Dóbr Kultury:

Dostęp
— możliwość zapoznania się
i odtwarzania

Rozpowszechnianie
— dzielenie się z innymi

Adaptacja
— twórcze przetworzenie,
tworzenie utworów zależnych

Rozpowszechnianie adaptacji
— dzielenie się z innymi
efektami swojej twórczej pracy

Cztery podstawowe warunki licencji CC to:



Uznanie autorstwa. Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne pod warunkiem, że zostanie przywołane nazwisko autora pierwowzoru.



Użycie niekomercyjne. Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać objęty prawem autorskim utwór oraz opracowane na jego podstawie utwory zależne jedynie do celów niekomercyjnych.



Na tych samych warunkach. Wolno rozprowadzać utwory zależne jedynie na licencji identycznej do tej, na jakiej udostępniono utwór oryginalny.



Bez utworów zależnych. Wolno kopiować, rozprowadzać, przedstawiać i wykonywać utwór jedynie w jego oryginalnej postaci – tworzenie utworów zależnych nie jest dozwolone.

DOBRE ZASOBY



cybernauci.edu.pl/katalog



edukacjamedialna.edu.pl



saferinternet.pl



otwartezasoby.pl



superbelfrzy.edu.pl



edukacja.fdds.pl



cyfrowa-wyprawka.org



bezpiecznyinternet.edu.pl



akademia.nask.pl



kursor.edukator.pl

Sprawdź w Sieci:

# ted.com	- filmy na każdy temat
# owce w Sieci	- filmy o cyberzagrożeniach
# obywatel.gov.pl	- e-administracja
# csioz.gov.pl	- e-zdrowie

ZAGROŻENIA

Cyberprzemoc

- agresja elektroniczna – stosowanie przemocy poprzez: prześladowanie, zastraszanie, nękanie, wyśmiewanie innych osób z wykorzystaniem Internetu i narzędzi typu elektronicznego

Phishing

- metoda oszustwa, w której przestępca podszywa się pod inną osobę lub instytucję, w celu wyłudzenia określonych informacji lub nakłonienia ofiary do określonych działań

Grooming

- działania podejmowane w celu zaprzyjaźnienia się i nawiązania więzi emocjonalnej z dzieckiem, aby zmniejszyć jego opory i później je seksualnie wykorzystać

Happy slapping

- proceder polegający na niespodziewanym atakowaniu (pobiciu, okradzeniu, zniszczeniu rzeczy osobistych) przypadkowych ludzi i filmowaniu całego zajścia

Cyberstalking

- zjawisko używania Internetu i innych mediów elektronicznych do nękania

Seksting

- przesyłanie między użytkownikami wiadomości o charakterze seksualnym

Nadużywanie Internetu

- wielogodzinne korzystanie z sieci Internet, które negatywnie wpływa na funkcjonowanie człowieka w wielu sferach życia

Pornografia

- wizerunek osób lub przedmiotów o cechach jednoznacznie seksualnych utworzony z zamiarem wywołania pobudzenia seksualnego lub podniecenia

Mowa nienawiści

- negatywne emocjonalnie wypowiedzi, powstałe ze względu na domniemaną lub faktyczną przynależność do grupy, tworzone na podstawie uprzedzeń

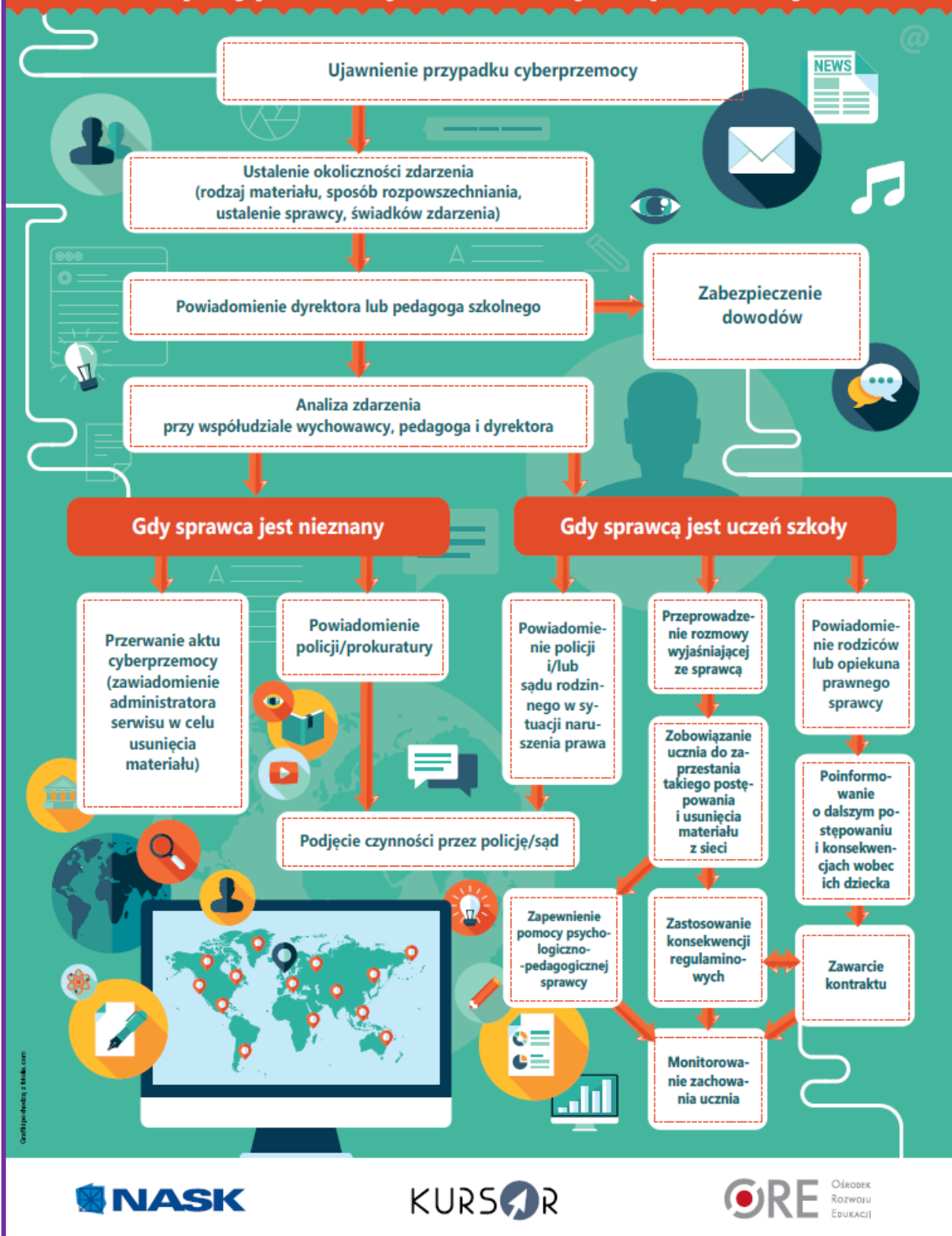
Sprawdź w Sieci:

YouTube:

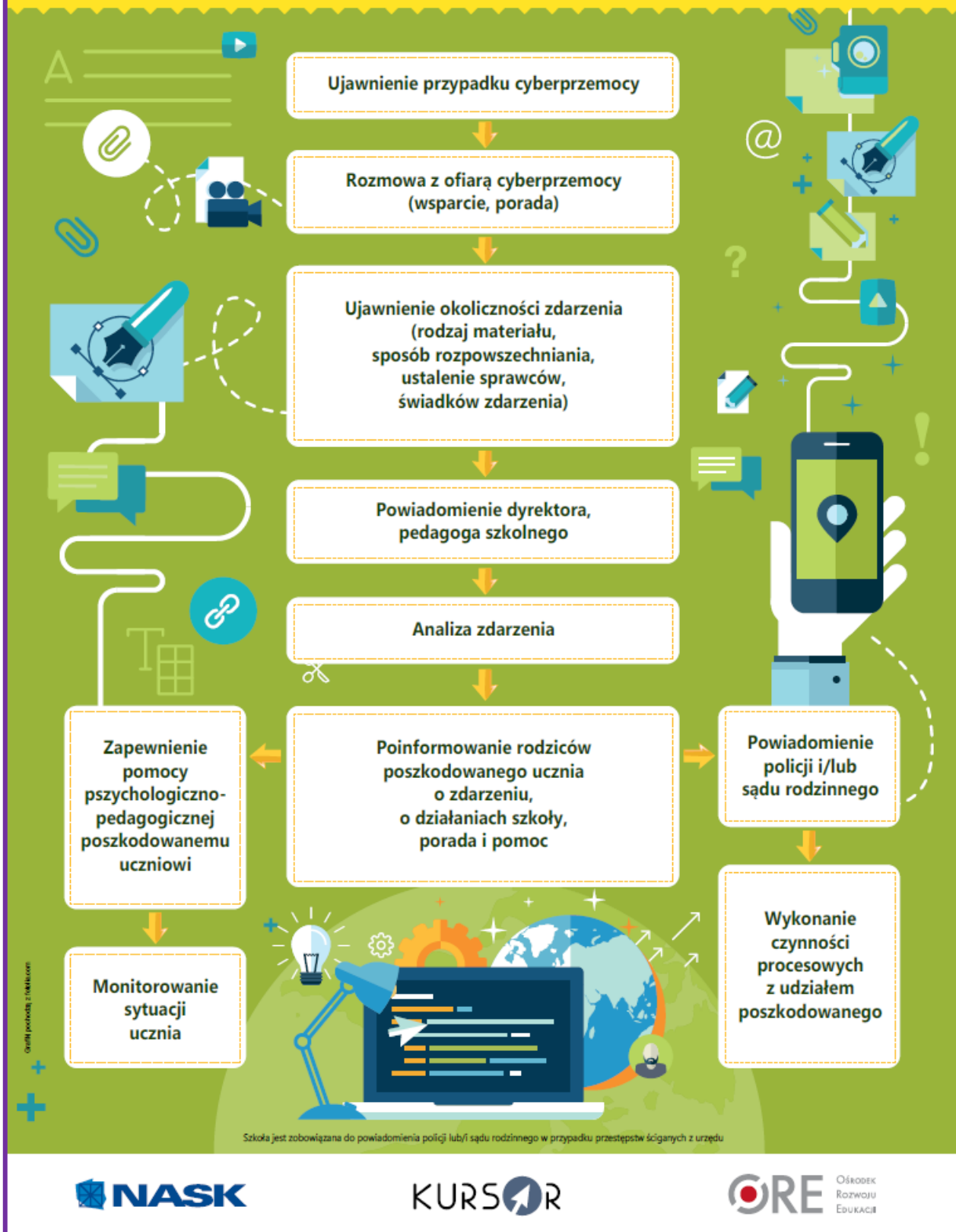
My story:

Struggling, bullying, suicide, self harm

Szkolna procedura postępowania w przypadku ujawnienia cyberprzemocy



SZKOLNA PROCEDURA REAGOWANIA WOBEĆ OFIARY CYBERPRZEMOCY



Dowody cyberprzemocy



Wszelkie dowody cyberprzemocy powinny zostać zabezpieczone. Należy zanotować datę i czas otrzymania materiału, treść wiadomości oraz – jeśli to możliwe – dane nadawcy (nazwę użytkownika, adres e-mailowy, numer telefonu komórkowego itp.) lub adres strony WWW, na której pojawiły się szkodliwe treści czy profil w serwisie społecznościowym.



Dowodem cyberprzemocy mogą być:

wiadomości e-mailowe

zdjęcia, grafiki

wiadomości nagrane na pocztę głosową telefonu komórkowego

komentarze do wpisów lub zdjęć w serwisach społecznościowych, na blogach, w fotogaleriach itp.

treści rozmów prowadzonych przy użyciu czatów lub komunikatorów

wpisy na stronach internetowych

SMS-y i MMS-y

historia połączeń w telefonie komórkowym

Poradź uczniowi, którego ktoś nęka w Sieci, aby:



Nie utrzymywał kontaktu ze sprawcą, nie odpowiadał na maile, telefony, itp.

Nie kasował dowodów: emaili, smsów, mmsów, zdjęć, filmów i przedstawił je Tobie lub innej osobie dorosłej.

Zmienił swoje dane kontaktowe w komunikatorach, adres e-mail, numer telefonu komórkowego itp.

Zablokował sprawcę – jego adres mailowy, telefon, usunął go z listy kontaktów na profilu społecznościowym, ustawił komunikator tak, aby nikt spoza listy kontaktów nie mógł się z nim kontaktować.



Podczas rozmowy z uczniem doświadczającym cyberprzemocy:

- Zapewnij go, że dobrze zrobił, mówiąc ci o tym, co się stało.
- Powiedz, że widzisz i rozumiesz, że jest mu trudno ujawnić to, co go spotkało.
- Powiedz mu, że nikt nie ma prawa tak się zachowywać wobec niego.
- Zapewnij go, że szkoła nie toleruje żadnej formy przemocy i że postarasz się mu pomóc, uruchamiając odpowiednie procedury interwencyjne.
- Poinformuj ucznia, że ma prawo zgłosić cyberprzemoc administratorowi serwisu lub zadzwonić pod numer telefonu zaufania 116 111.
- Bądź uważny na pozawerbalne przejawy uczuć dziecka – zażenowanie, skrępowanie, wstyd, lęk, przerażenie, smutek, poczucie winy.

Więcej o bezpieczeństwie dzieci i młodzieży w internecie



www.dyżurnet.pl
www.ore.edu.pl
www.akademia.nask.pl

www.kursor.edukator.pl
www.saferinternet.pl
www.plikifolder.pl