



Pixel i jego podróże po komputerze

Bezpieczeństwo w sieci



5 - 6 lat



PRZEDSZKOLE



3 godz (2 dni)



20 osób

Dzieci wyruszają w **cyfrową przygodę z Pixelkiem i Tymonem**, poznając tablet, laptop i zasady bezpiecznego korzystania z Internetu. Poprzez zabawy ruchowe, gry edukacyjne i twórcze działania plastyczne **uczą się rozróżniać sytuacje bezpieczne i niebezpieczne w sieci**. W trakcie zajęć **dzieci obserwują działanie plotera tnącego, z którego powstają pixelowe gwiazdki i isierki**, wykorzystane do dekorowania plakatu „Kodeks Bezpiecznego Internetu”. Podczas przygód **Pixelka dzieci łapią wirusy, omijają niebezpieczne linki, naprawiają pliki i odkrywają kolorowe cyfrowe światy**, rozwijając wyobraźnię, logiczne myślenie i sprawność ruchową. Zajęcia kończą się **quizem podsumowującym oraz wręczeniem odznak „Jestem bezpiecznym Internautą”**, które są symbolem zdobytej wiedzy i odpowiedzialnego korzystania z technologii.

Scenariusz: Stowarzyszenie Robisz.to
Główne autorki: Żanetta Gugala oraz Anna Pobłocka

Czego uczą zajęcia:

Kształtowane kompetencje kluczowe:

Kompetencje w zakresie świadomości cyfrowej i technologii: dzieci poznają zasady świadomego i bezpiecznego korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych; poznają zasady bezpieczeństwa w Internecie oraz zastosowanie urządzeń cyfrowych (tablet, laptop, ploter tnący); rozumieją proste pojęcia związane z komputerem: plik, wirus, drukowanie; ćwiczą orientację w „cyfrowym świecie” poprzez zabawę i symulację działań komputerowych.

Kompetencje w zakresie uczenia się: dzieci rozwijają ciekawość poznawczą, aktywnie uczestniczą w procesie uczenia się poprzez zabawę i działanie.

Kompetencje społeczne i obywatelskie: dzieci współpracują w grupie i przestrzegają ustalonych zasad; odpowiedzialnie zachowują się w świecie realnym i cyfrowym; proszą o pomoc i prawidłowo reagują w sytuacjach zagrożenia.

Kompetencje komunikacyjne: dzieci wyrażają własne myśli, emocje i opinie; biorą udział w rozmowie kierowanej i dyskusji; słuchają innych i właściwie reagują na komunikaty; wyrażają własne pomysły w formie opowieści i dialogu z Pixelkiem.

Kompetencje w zakresie kreatywności i przedsiębiorczości: dzieci rozwijają twórcze myślenie i rozwiązują problemy; przejmują inicjatywę w działaniu i podejmują decyzje; kreatywnie wykorzystują technologię i materiały plastyczne.

Kompetencje osobiste: dzieci budują poczucie własnej wartości i sprawczości; rozwijają samodzielność i odpowiedzialność; radzą sobie z emocjami w nowych sytuacjach.

Jakie umiejętności rozwijają zajęcia:

- **poznawcze:** integracja działań technicznych z edukacją o bezpieczeństwie w Internecie; rozwijanie logicznego myślenia i przewidywania następnych kroków (podstawy kodowania);
- **ruchowe i motoryka:** rozwijanie motoryki dużej, koordynacji ruchowej i orientacji przestrzennej (poruszanie się po mapie zgodnie z instrukcjami);
- **społeczne i emocjonalne:** współpraca w grupie, rozwijanie komunikacji; kształtowanie empatii i odpowiedzialności - dbanie o wspólną przestrzeń „komputerowego świata”; radzenie sobie z błędami;
- **kreatywne i artystyczne:** rozwijanie wyobraźni poprzez tworzenie własnych Pixeli;
- **cyfrowe (wstępne):** rozumienie pojęć takich jak: wirus, plik, drukowanie, bezpieczeństwo w sieci w prosty, dostosowany do wieku sposób; ćwiczenie orientacji w „cyfrowym świecie” poprzez zabawę i symulację działań komputerowych.

Cele operacyjne:

Dziecko:

- rozpoznaje tablet i laptop oraz zna ich podstawowe zastosowanie;
- wie, że z Internetu korzysta się tylko pod opieką dorosłych;
- rozróżnia sytuacje bezpieczne i niebezpieczne w Internecie;
- w prosty sposób potrafi wyjaśnić, czym jest wirus, plik i drukowanie w komputerze;
- potrafi poprosić dorosłego o pomoc;
- rozwija wyobraźnię i sprawność ruchową;
- wzmacnia poczucie sprawczości i wiary we własne możliwości.

Podstawa programowa:

Fizyczny obszar rozwoju dziecka: I 4, I 5, I 6, I 7

Emocjonalny obszar rozwoju dziecka: II 1, II 2, II 4, II 7, II 8

Spółeczny obszar rozwoju dziecka: III 1, III 5, III 6, III 8, III 9

Poznawczy obszar rozwoju dziecka: IV 1, IV 3, IV 5, IV 8, IV 9, IV 11, IV 14, IV 19

Przygotowanie i przebieg zajęć

Przed zajęciami należy przygotować następujące narzędzia oraz inne środki dydaktyczne:

1. Narzędzia cyfrowe i technologiczne:

- tablet – do oglądania bajek, prostych aplikacji i gier edukacyjnych
- laptop – do wyszukiwania bajek, gier edukacyjnych, demonstracji i pracy z dziećmi
- ploter tnący – do wycinania pixelowych gwiazdek i iskierek do dekoracji plakatu
- tablica interaktywna – do zabaw edukacyjnych i gier grupowych.
- drukarka

2. Materiały dydaktyczne i plastyczne:

- kolorowe kółka papierowe (ok. 50 sztuk) – do zabawy „Łapanie wirusów”
- kartki z napisem NIEBEZPIECZEŃSTWO – do zabawy „Ochrona przed niebezpiecznymi linkami”
- puzzle lub pocięte kolorowanki – do stacji „Naprawianie plików”
- ilustracje bohaterów bajek – do stacji „Drukowanie magicznych przedmiotów”

- kartki A4, kredki, pastele, klej, brokat, cekiny, gwiazdki różnej wielkości – do tworzenia własnych bohaterów Pixelka

- duży arkusz brystolu – do wykonania plakatu Kodeks Bezpiecznego Internetu.

3. Przybory dodatkowe i pomoce ruchowe:

- koła hula hop lub obręcze – do wyznaczania stacji na mapie Pixelka
- tamburyn – sygnał do rozpoczęcia zabawy ruchowej
- emotki 😊 / 😞 lub obrazki – do zabawy dydaktycznej „Bezpieczne czy nie?”
- mapy przygód Pixelka – do orientacji w cyfrowym świecie i stacjach edukacyjnych.

4. Materiały do dekoracji i podsumowania:

- pixelowe gwiazdki i iskiereki wycięte z plotera – do dekoracji plakatu i prac plastycznych
- odznaki „Jestem bezpiecznym Internautą” – do wręczenia dzieciom po zakończeniu zajęć.

Przygotowanie do zajęć:

- emotki dla każdego dziecka
- pixelowe gwiazdki i iskiereki wycięte na ploterze tnącym
- mapa przygód Pixelka

- kartki z napisem NIEBEZPIECZEŃSTWO
- kolorowe kółka papierowe
- ilustracje do druku, np. bohaterowie bajek lub pixelowy ludek
- projekt odznaki "Jestem bezpiecznym Internautą"

Dzień 1

Internet- przyjaciel czy zagrożenie



100 min

Narzędzia i materiały

tablet, laptop, ploter tnący, kolorowy papier samoprzylepny, karton techniczny, wycięte pikselowe gwiazdki i iskiereki, arkusz brystolu, flamastry, farby, pastele

Metody i formy pracy

rozmowa kierowana, bajka edukacyjna, **metoda aktywizująca**: zabawy dydaktyczne, obserwacja, **metoda problemowa**: gry dydaktyczne, metoda ekspresji twórczej, forma pracy: zbiorowa, indywidualna

POWITANIE I WPROWADZENIE DO TEMATU

Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel_ka pokazuje tablet i laptop.

Pytania do dzieci:

- Czy wiecie, co to za urządzenia?
- Czym się różnią?

Uzupełnienie informacji przez nauczyciela_kę. i proszę zrobić mniejsze odstępki między informacjami o tablecie, laptopie

Tablet:

- lekki, mobilny, dotykowy ekran
- służy do oglądania bajek, grania, czytania, prostych aplikacji
- długo działa na baterii

Laptop:

- ma klawiaturę i touchpad
- służy do pracy, pisania, rysowania, programowania
- przypomina przenośny komputer

Rozmowa kierowana:

- Do czego służy nam Internet: słuchanie piosenek, oglądanie bajek, filmów, do grania w gry kompute-

rowe, nauki języka angielskiego, robienia zakupów, itp.

- Czy możemy korzystać z Internetu pod nieobecność rodziców?

BAJKA EDUKACYJNA: „TYMON I TAJEMNICZY INTERNET”

Pewnego dnia Tymon siedział w swoim pokoju. Był deszczowy poranek i chłopiec trochę się nudził.

– Mamo – zawołał – czy mogę obejrzeć bajkę na tablecie?

– Oczywiście – odpowiedziała mama. – Ale pamiętaj, korzystamy z Internetu tylko razem.

Tymon usiadł wygodnie obok mamy i włączył swoją ulubioną bajkę.

Było kolorowo i wesoło, Tymon śmiał się głośno.

Nagle na ekranie pojawiło się okienko. Było tam napisane:

„Kliknij tutaj i podaj swoje imię oraz adres, a dostaniesz nagrodę!”

Tymon zdziwił się bardzo.

– Jaka nagroda? – pomyślał. – Ale ja nie znam tej osoby... Poczuł w brzuszku lekkie „ukłucie niepokoju”.

– Mamo! – zawołał szybko. – Na tablecie coś się pojawiło. Nie wiem, co to jest!

Mama podeszła i spojrzała na ekran.

– Bardzo dobrze, synku, że mnie zawołałeś – powiedziała spokojnie.

– W Internecie czasem pojawiają się takie okienka. Nigdy nie podajemy tam swojego imienia, adresu ani numeru telefonu.

Mama zamknęła okienko jednym kliknięciem.

– Widzisz? Już po kłopotcie – uśmiechnęła się.

Tymon odetchnął z ulgą.

– Czyli zrobiłem dobrze? – zapytał.

– Zrobiłeś świetnie! – pochwaliła go mama. – Zawsze, gdy coś cię zaniepokoi, mów o tym dorosłemu.

Po chwili Tymon oglądał już kolejną bajkę, czując się bezpiecznie.

Wieczorem Tymon opowiadał o wszystkim swojemu najlepszemu przyjacielowi Olkowi.

– Wiesz – powiedział – Internet jest fajny, ale trzeba uważać. Najlepiej korzystać z niego w obecności dorosłych.

Olek pokiwał głową.

– Też tak będę robił!

A Tymon był bardzo dumny, że wie, jak być bezpiecznym w Internecie.

PYTANIA DO DZIECI - ROZMOWA KIEROWANA

- Dlaczego Tymon zawołał mamę?
- Czy Tymon podał swoje dane?
- Co ty byś zrobił/zrobiła na miejscu Tymona?

ZABAWA DYDAKTYCZNA „BEZPIECZNE CZY NIE?”

Dzieci otrzymują obrazki lub nauczyciel_ka je pokazuje.

Zadanie:

- 😊 – sytuacja bezpieczna
- 😞 – sytuacja niebezpieczna

Przykłady sytuacji:

- oglądanie bajki z rodzicem - 😊
- rozmowa z nieznanym w Internecie - 😞
- kliknięcie nieznannej reklamy - 😞
- powiedzenie dorosłemu o problemie - 😊

Nauczyciel_ka omawia każdą odpowiedź.

USTALENIE „KODEKSU BEZPIECZNEGO INTERNETU” W FORMIE PLAKATU:

Zasady:

1. Korzystam z Internetu tylko z dorosłym
2. Nie podaję swojego imienia, adresu i numeru telefonu
3. Nie klikam w nieznanne okienka
4. Gdy coś mnie martwi – mówię dorosłemu

WYKORZYSTANIE PLOTERA TNĄCEGO W TRAKCIE ZAJĘĆ

Etap zajęć: działania techniczno-plastyczne

Nauczyciel_ka prezentuje dzieciom ploter tnący jako nowoczesne urządzenie wspomagające pracę twórczą i technologiczną. Wyjaśnia w prosty i zrozumiały sposób, że ploter to „sprytna maszyna”, która potrafi wycinać bardzo dokładne kształty według zaprojektowanego wzoru – podobnie jak komputer pomaga ludziom w codziennej pracy. W obecności dzieci nauczyciel_ka uruchamia ploter, który wycina pixelowe gwiazdki i isierki symbolizujące dobre moce Internetu. Dzieci z dużym zainteresowaniem obserwują proces wycinania, poznając kolejne zastosowanie nowoczesnych technologii.

Opcjonalnie: gwiazdki i isierki można wyciąć przed zajęciami lub pokazać dzieciom ostatnią fazę wycinania kształtów na ploterze.

Dekorowanie plakatu „Kodeks Bezpiecznego Internetu”

Po zakończeniu wycinania dzieci wspólnie dekorują plakat „Kodeks Bezpiecznego Internetu” przygotowany wcześniej podczas zajęć. Każde dziecko otrzymuje pixelową gwiazdkę lub iskrę i przykleja ją na plakat jako symbol:

- przestrzegania zasad bezpiecznego Internetu,
- zdobytej wiedzy,
- przynależności do grona „Bezpiecznych Internautów”.

Plakat staje się wspólnym dziełem grupy oraz wizualnym podsumowaniem zajęć. Zostaje wyeksponowany w sali jako przypomnienie zasad bezpieczeństwa w cyfrowym świecie.

AKTYWNOŚĆ Z TABLICĄ INTERAKTYWNĄ

Nauczyciel_ka wybiera gry i bajki edukacyjne dostosowane do wieku:

- gry kulinarne
- gry logiczne
- gry tematyczne (zwierzęta, przyjaźń)

Podkreślenie zasady: bez przemocy, wulgaryzmów i negatywnych wzorców zachowań.

Dzieci grają w wybraną przez większość grę pod nadzorem nauczyciela_ki.

Dzień 2

Życie Pixelka w komputerze



5 min

Narzędzia i materiały

kolorowe (niewielkie) kółka ok 50 sztuk, laptop, drukarka, przygotowane do druku ilustracje bohaterów ulubionych bajek, kartki z napisem NIEBEZPIECZEŃSTWO, koła hula-hop, obręcze, pocięte ilustracje dla każdego dziecka ew. puzzle, klej, duży arkusz brystolu

Metody i formy pracy

metoda słowna: narracja nauczyciela, **metody aktywne:** zabawy ruchowe, działania plastyczne, elementy dramy, praca zespołowa, indywidualna

POZNAJEMY PIXELKA

Narracja nauczyciela_ki:

Dzisiaj poznamy niezwykłego bohatera, który mieszka w komputerze. Chcecie go poznać?

Krótką rozmowa;

Dzieci próbują zgadywać, jak może wyglądać bohater mieszkający w komputerze (może być mały, kolorowy, z cyfrowymi mocami itp.).

Opowieść o bohaterze:

Nauczyciel_ka opowiada krótką historię: “Życie Pixelka w komputerze”

“Nasz bohater ma na imię Pixelek. Mieszka w swoim “domku” - to specjalny folder w komputerze pełen światełek, plików i magicznych przycisków. Każdego dnia Pikselek sprawdza, czy w komputerze wszystko działa dobrze - naprawia zepsute pliki, usuwa wirusy i pilnuje, żeby żadne niebezpieczne linki nie zaszkodziły dzieciom. Uwielbia podróżować po komputerze, skacze po cyfrach, literach - po całej klawiaturze, odwiedza gry i aplikacje - czasami nawet urządza zawody w wyścigach między pikselami w grach komputerowych. Często pomaga dzieciom rozwiązywać zagadki cyfrowe.

Jednego dnia w komputerze pojawił się ogromny bałagan - pliki i programy nie działały! Pixelek potrzebuje naszej pomocy, żeby wszystko uporządkować.”

Przygotowałam Wam mapę, wg której będziemy się poruszać razem z Pixelkiem.

Demonstracja mapy przygotowanej przez nauczyciela_kę.

MAPA PRZYGÓD PIXELKA - OPIS DO RYSOWANIA

1. Pixelowy dom

- umieść go w lewym górnym rogu mapy
- wygląd: folder w komputerze, przyjazny i kolorowy, z małymi światełkami i iskierkami i magicznymi przyciskami
- dookoła domku - mini przyciski i “monitor” z błyszczącym ekranem.

2. Obszar wirusów

- Tuż obok domu Pixelowego (ścieżka prowadząca do domu).
- Rozrzucone “psotne wirusy” - małe, okrągłe kształty w różnych kolorach (przyjazne dziecku).
- Dzieci zbierają wirusy po drodze.

3. Stacja drukowania

- Kolejna stacja na ścieżce.
- Wygląda jak mała drukarka z magicznymi papierami wychodzącymi z niej: kolorowe rakiety, kartki, latające książki, brokatowe gwiazdki.

4. Niebezpieczne linki

- Kilka przeszkód na mapie (np. czerwone ostrzegawcze znaki lub “wirujące” linki).
- Dzieci muszą omijać je w drodze do kolejnych przygód

5. Stacja naprawy plików i zagadek.

- Symbolizowana przez puzzle, rozsypane litery, cyfry lub obrazki.
- Dzieci “pomagają Pixelkowi” układając puzzle i odnajdując brakujące elementy.

6. Cyfrowe światy.

- Kolorowe foldery, gry i aplikacje
- Dodaj zabawne elementy: latające pikselowe smoki, kwiaty z pikseli.

Informacja dla nauczyciela_ki:

Można dorysować strzałki prowadzące dzieci z jednej stacji do drugiej lub/i ponumerować.

Można narysować ścieżkę w formie kolorowej, falistej linii lub pikselowego toru.

Wskazówki dla dzieci: każda stacja ma swoje zadanie - zbierz wirusy, wydrukuj przedmioty, omijaj niebezpieczne linki, napraw pliki, odwiedź cyfrowe światy.

Dzieci, czytając mapę - wyruszają w podróż z Pixelkiem.

PRZYGODY PIXELKA

1. “Łapanie wirusów”

- **Co robi Pixel?:** usuwa wirusy i błędy z komputera.
- **Zabawa dla dzieci:** nauczyciel_ka rozsypuje na dywanie kolorowe kółeczka jako “wirusy”. Dzieci udając Pixelka, zbierają je na wyznaczone miejsce.
- **Cel edukacyjny:** dzieci uczą się, że w komputerze trzeba dbać o porządek i bezpieczeństwo.

2. “Drukowanie magicznych przedmiotów”

- **Co robi Pixelek?:** drukuje obrazki
- **Czynności nauczyciela_ki:** nauczyciel_ka drukuje w obecności dzieci czarno-białe ilustracje przedstawiające pixelową postać (rośliny, zwierzęta, robot) lub ulubione postacie z bajek (do rozdania w późniejszym czasie).
- **Zabawa dzieci:** dzieci poruszają się po sali, na sygnał nauczyciela (tamburyn) “klikają” palcem w powietrzu, wypowiadając słowo “Klik”, poruszają się ruchem posuwistym (tak jak kartka drukowana na drukarce).
- **Cel edukacyjny:** pokazanie, że komputer pozwala tworzyć i pomaga w pracy.

3. "Ochrona przed niebezpiecznymi linkami"

- **Co robi Pixel?:** chroni dzieci przed niebezpieczeństwem w sieci.
- **Zabawa dla dzieci:** nauczyciel_ka rozkłada na dywanie kartki z napisem NIEBEZPIECZEŃSTWO, Dzieci poruszają się po sali, omijając je i pokazując, że Pixel je usuwa (przed rozpoczęciem zabawy nauczycielka wyznacza 1 dziecko, które jest Pixelkiem). Zebrane kartki Pixelka układa w kolejnym miejscu sali, np. w obręczy hula-hop.
- **Cel edukacyjny:** nauka bezpiecznego korzystania z Internetu.

4. "Naprawianie zepsutych plików"

- **Co robi Pixel?:** naprawia pliki i programy.
- **Zabawa dla dzieci:** dzieci układają puzzle lub pociętą kolorowaną leżącą na dywanie, symbolizując naprawę komputera.
- **Cel edukacyjny:** rozwijanie cierpliwości i logicznego myślenia.

5. "Podróże po cyfrowych światach"

- **Co robi Pixel?:** Pixel uwielbia skakać z folderu na folder, z gry do gry, i odkrywać nowe cyfrowe krainy. Każdy folder to inny kolorowy świat: w jednym rosną cyfrowe kwiaty, w innym latają pixelowe smoki. Dzieci odgrywają te podróże, biegając po sali, poruszają się między folderami, gramami, ekranami.
- **Zabawa dla dzieci:** nauczyciel_ka ustawia w sali "stacje" - np obręcze, koła, dzieci przeskakują lub przemieszczają się z jednej stacji do drugiej, udając Pixelka.
- **Cel edukacyjny:** rozwijanie wyobraźni i orientacji przestrzennej.

Kreatywne zajęcia plastyczne "Stwórz własnego Pixelka?"



20 min

Narzędzia i materiały

karki papieru A4 dla każdego dziecka, klej, gwiazdki różnej wielkości, cekiny, kredki, pastele, brokat itp.

Metody i formy pracy

metoda aktywizująca, metoda praktycznego działania, metoda ekspresji twórczej, praca indywidualna

Dzieci tworzą swojego bohatera komputerowego i wymyślają jego moce. Dzieci mogą korzystać z gwiazdek lub iskiełek wyciętych na ploterze tnącym lub zaprojektować swoją własną postać.

Po zakończeniu pracy nauczyciel_ka zadaje pytania:

- Jak ma na imię Twój bohater?
- Jakie ma moce?
- Co potrafi robić w komputerze?

Wspólne stworzenie galerii prac dzieci pt. "Mój bohater Pixel"

Podsumowanie zajęć – QUIZ - “Czy jestem bezpiecznym Internautą”



10 min

Narzędzia i materiały

emotki 😊 😞

Metody i formy pracy

metoda aktywizująca, rozmowa kierowana, forma pracy zbiorowa

POMOCE:

- emotki 😊 (TAK / bezpiecznie) i 😞 (NIE / niebezpiecznie)

INSTRUKCJA DLA DZIECI:

„Za chwilę sprawdzimy, czy jesteście bezpiecznymi Internautami. Ja zadam pytanie, a wy pokażecie odpowiedź”.

PYTANIA QUIZOWE:

1. Czy możemy korzystać z Internetu bez dorosłego?
NIE 😞
2. Czy tablet i laptop to urządzenia elektroniczne?
TAK 😊
3. Czy wolno podawać w Internecie swoje imię, adres i numer telefonu?
NIE 😞
4. Co robimy, gdy coś nas zaniepokoi w Internecie?
Mówimy dorosłemu 😊
5. Czy klikamy w nieznane reklamy i okienka?
NIE 😞
6. Czy oglądanie bajki z rodzicem jest bezpieczne?
TAK 😊
7. Czy rozmowa z nieznaną osobą w Internecie jest bezpieczna?
NIE 😞
8. Kto pomaga dbać o bezpieczeństwo w komputerze?
Pixelek i dorośli 😊
9. Czy gry komputerowe powinny być dostosowane do wieku dzieci?
TAK 😊
10. Czy Internet może być fajny, jeśli korzystamy z niego mądrze?
TAK 😊

PODSUMOWANIE NAUCZYCIELA_KI:

„Świetnie poradziliście sobie z quizem! Pokazaliście, że wiecie:

- jak bezpiecznie korzystać z Internetu
- kiedy poprosić o pomoc
- czego nie wolno robić w sieci

Gratuluję – jesteście Bezpiecznymi Internautami!”

Zakończenie:

Wręczenie odznak: „Jestem bezpiecznym Internautą”

BEZPIECZEŃSTWO W INTERNECIE - PORADNIK DLA RODZICÓW DZIECI 6.LETNICH

Można przygotować Poradnik dla rodziców “Dziecko bezpieczne w sieci”.

na podstawie internetmatters.org

Wczesne wykorzystanie technologii cyfrowej może **pobudzić umiejętności językowe, rozwój społeczny i kreatywność dzieci**. Jednak wiąże się to również z **ryzykiem**, takim jak **narazenie na nieodpowiednie treści, udostępnianie danych osobowych lub naśladowanie starszych** dzieci w Internecie. Oto, **jak zapewnić** dzieciom w wieku 6–10 lat **bezpieczne i pozytywne korzystanie z Internetu**.

1. Porozmawiaj ze swoim dzieckiem o tym, **czym jest Internet i eksplorujcie go razem**, aby pokazać mu wszystkie wspaniałe zabawy i edukacyjne rzeczy, które może robić. Zapewnij je, że **jeśli zobaczą coś niepokojącego, powinny przyjść i porozmawiać z tobą**.

2. Trzymaj urządzenia poza zasięgiem, ustawiaj hasła na wszystkich swoich urządzeniach i nie udostępniaj ich. Dzięki temu **będziesz wiedzieć, kiedy i gdzie Twoje dziecko korzysta z Internetu**. Używaj także haseł, aby mieć pewność, że nie dokonują dodatkowych zakupów, grając w gry lub korzystając z aplikacji.

3. Zachęć je, aby korzystały z urządzeń w tym samym pomieszczeniu co Ty, abyś mógł na bieżąco monitorować, **w jaki sposób korzystają z Internetu**. Bądź dociekliwy, co robią, i zachęć ich, aby dzielili się z Tobą swoją radością.

4. Wybieraj bezpieczne, zabawne i edukacyjne strony i aplikacje dla swojego dziecka. Sprawdź, czy są one **odpowiednie dla Twojego dziecka**, korzystając z kategorii wiekowych w sklepach z aplikacjami. **Korzystaj z platform i usług wideo, edukacyjnych i gier zaprojektowanych z myślą o dzieciach**, takich jak YouTube Kids, Sky Dzieci, BBC iPlayerDzieci i Nick Jr. Więcej porad znajdziesz w naszym artykule *Najlepsze aplikacje telewizyjne dla dzieci, które pozwalają na bezpieczniejsze oglądanie*.

5. Aktywuj kontrolę rodzicielską w swoim domowym łączy szerokopasmowym. Większość urządzeń z dostępem do Internetu również oferuje kontrolę rodzicielską. Na przykład Microsoft Windows, Apple iOS i Google Android Wszystkie oferują sposoby kontrolowania aplikacji i stron, które Twoje dziecko może odwiedzać. **Te funkcje mogą również uniemożliwić mu oglądanie nieodpowiednich filmów i innych treści**.

6. Nigdy nie jest za wcześnie, aby zacząć wyznaczać granice. Ustaw pewne zasady dotyczące sposobu korzystania z technologii sieciowej, w tym z jakich aplikacji i witryn mogą korzystać oraz czasu, jaki mogą na nich spędzić. Stworzyliśmy szablon umowy rodzinnej, którego możesz użyć na początek.

7. Media społecznościowe to miejsce, w którym dzieci nawiązują ze sobą kontakty, dzielą się informacjami i rozmawiają.

ROBISZ.TO

Pomóż uczynić to wydarzenie bezpieczniejszym i przyjemniejszym, korzystając z krótkich wskazówek dotyczących ustawień prywatności, inteligentnego udostępniania i najlepszych sposobów, aby być na bieżąco z aktywnością dzieci.