

„Trzęsienie danych” – gra edukacyjna o ochronie prywatności i bezpieczeństwie w sieci

Poradnik edukacyjny

WPROWADZENIE

Korzystanie z Internetu i nowoczesnych urządzeń, takich jak smartfony, czytniki e-booków, zbliżeniowe karty płatnicze i wiele, wiele innych, nieuchronnie wiąże się z udostępnianiem innym informacji o sobie. Niektóre z nich ujawniamy świadomie, choćby opisując swoje zainteresowania na portalach społecznościowych czy podając dane w trakcie robienia zakupów w Internecie. Wiele usług zachęca do tego, np. kusząc dodatkowymi korzyściami – tymi bardziej konkretnymi, jak zniżki; i tymi nieco bardziej abstrakcyjnymi, jak możliwość wykreowania atrakcyjnego wizerunku w sieci. Jednak sporo cyfrowych śladów zostawiamy mimowolnie, czasem nawet nie zdając sobie z tego sprawy. Dzieje się tak choćby podczas przeglądania stron internetowych lub instalowania aplikacji na telefonie.

Grając w „Trzęsienie danych”, można dowiedzieć się, jakie dane zbierane są automatycznie przez urządzenia i usługi, z których korzystamy na co dzień, oraz w jaki sposób mogą one zostać wykorzystane, a także – jak bronić się przed związanymi z tym zagrożeniami. Gra pomaga rozwijać niezbędne kompetencje, takie jak krytyczna ocena informacji, analiza ryzyka czy asertywność, oraz zdobyć wiedzę na temat konkretnych rozwiązań technicznych (o różnym stopniu trudności) do zastosowania na co dzień, które pomagają dbać o swoją prywatność, bezpieczeństwo, poczucie autonomii i... zawartość portfela.

Więcej informacji i materiałów edukacyjnych przygotowanych z myślą o nauczycielach, trenerach, animatorach i innych osobach, które pracują z dziećmi i młodzieżą, można znaleźć w serwisie Cyfrowa Wyprawka (cyfrowa-wyprawka.org).

WYKORZYSTANIE GRY W SZKOLE

Grę „Trzęsienie danych” możesz wykorzystać w szkole, na uczelni lub w bibliotece na kilka sposobów – jako ćwiczenie na lekcji poświęconej bezpieczeństwu w sieci lub jako osobny warsztat (a nawet jako ogólnoszkolne wydarzenie, np. turniej). Tali kart można użyć również do przeprowadzenia quizu, połączonego z dyskusją nad konkretnymi problemami opisanymi na kartach.

Poniżej przedstawiamy propozycje wykorzystania kart i materiałów z serwisu Cyfrowa Wyprawka do przeprowadzenia lekcji na temat bezpieczeństwa w sieci.

ODWRÓCONA LEKCJA Z GRĄ

Zadaj swoim uczniom i uczennicom pracę domową polegającą na lekturze instrukcji gry oraz obejrzeniu w Internecie wskazanych niżej filmów. Ty również obejrzyj przed lekcją filmy i przeczytaj instrukcję gry, by móc odpowiadać na pytania uczniów i pomagać im w trakcie rozgrywki, a jeśli masz taką możliwość, rozegraj partię poza szkołą (ze znajomymi lub rodziną),

żeby oswoić się z grą. Jeśli instrukcje będą zrozumiałe dla uczniów – możesz również zagrać z nimi w trakcie lekcji.

Na początku lekcji podziel uczniów na 4-osobowe grupy i każdej z nich rozdaj talię kart oraz kartkę papieru. Poproś ich, by – po przypomnieniu sobie instrukcji – rozegrali jedną partię „Trzęsienia danych”, a po niej na kartce wspólnie wypisali porady, jakie otrzymali podczas gry. Listy te mogą różnić się między grupami, ponieważ w każdej z nich w trakcie rozgrywki mogą zostać wykorzystane różne karty obrony. Jest to świetna okazja do przedstawienia wyników każdej z grup pozostałym uczniom. Zbierz porady na większym arkuszu lub tablicy (możesz też wykorzystać i zmodyfikować plakat „Prywatność w sieci – odzyskaj kontrolę”).

Na koniec zapytaj uczniów, czy spotkali się w swoim otoczeniu z sytuacjami, o których była mowa w filmach i grze, a jeśli tak, to jak na nie do tej pory reagowali? Wspólnie zastanówcie się nad tym, jakie sposoby przeciwdziałania negatywnym konsekwencjom tych zjawisk można wdrożyć po tej lekcji.

W ramach pracy domowej poproś uczniów, by wybrali po jednej karcie obrony, którą nabyli podczas gry, i dowiedzieli się więcej na temat danej kompetencji lub narzędzia, tak aby na kolejnej lekcji mogli przedstawić je pozostałym uczniom w formie krótkiej prezentacji. Mogą przy tym skorzystać z linków podanych na kartach oraz z materiałów zebranych w tekstach edukacyjnych Fundacji Panoptykon:

<http://www.panoptykon.org/category/tagi-dzialan/Cyfrowa%20Wyprawka>

Filmy do obejrzenia:

Wystąpienie Gary’ego Kovacs: „Śledzenie śledzących” na konferencji TED http://www.ted.com/talks/gary_kovacs_tracking_the_trackers.html?quote=1583 (film dostępny z polskimi napisami).

Wystąpienie Eliego Pariser: „Uważaj na internetowe «bańki z filtrami»” na konferencji TED http://www.ted.com/talks/eli_pariser_beware_online_filter_bubbles.html (film dostępny z polskimi napisami).

Wystąpienie Lorrie Faith Cranor: „What's wrong with your pa\$\$w0rd?” na konferencji TED http://www.ted.com/talks/lorrie_faith_cranor_what_s_wrong_with_your_pa_w0rd.

OPCJE DODATKOWE

Lekcje z Cyfrowej Wyprawki

Gra w „Trzęsienie danych” może być świetnym uzupełnieniem kompetencji zdobytych przez uczniów w ramach lekcji przeprowadzonej według jednego ze scenariuszy zajęć dla szkół ponadgimnazjalnych dostępnych w serwisie Cyfrowa Wyprawka. Ze względu na czas potrzebny do rozegrania gry, przeznacz na całość dwie godziny lekcyjne lub zadaj swoim uczniom pracę domową w formie rozgrywki w 2–4-osobowych grupach.

Plakat

Materiałem dodatkowym, porządkującym porady techniczne zawarte w grze, jest plakat „Prywatność w sieci – Odzyskaj kontrolę!” znajdujący się na odwrocie ulotki informującej o projektach edukacyjnych Fundacji Panoptykon. W ramach gry w „Trzęsienie danych” możesz poprosić uczniów o opracowanie własnej wersji plakatu, który będzie przedstawiać zasady dotyczące bezpieczeństwa w Internecie i ochrony prywatności, które poznali dzięki grze, np.

porady dotyczące czytania regulaminów, odpowiedzialnego udostępniania informacji o sobie i bliskich w sieci, zabezpieczania swoich urządzeń na wypadek ich utraty itp. Oba plakaty: „Prywatność w sieci – odzyskaj kontrolę” oraz ten, który sami stworzycie, można powiesić w klasie lub szkolnej gablocie.

Uczniowie mogą także zmodyfikować plakat w wersji cyfrowej (jest on dostępny w pliku gotowym do edycji, na wolnej licencji CC BY-SA 3.0 PL – gwarantującej możliwość zmieniania i wykorzystywania graficznych elementów, pod warunkiem podania informacji o autorach oraz zachowaniu tej samej licencji dla nowo powstałych utworów). Do tego celu można użyć darmowego i otwartego programu Inkscape lub innego programu graficznego, którym dysponuje szkoła lub uczniowie.

Do pobrania:

Plakat w wersji .pdf i .eps: pnpt.org/gra

Program graficzny Inkscape: inkscape.org

Quiz

Karty z „Trzęsienia danych” można wykorzystać również do przeprowadzenia prostego quizu lub ćwiczeń sprawdzających wiedzę z zakresu bezpieczeństwa i ochrony prywatności w Internecie.

Podziel uczniów w pary i zadaj jednej osobie w parze zadanie odczytywania treści losowej karty trzęsienia danych oraz pięciu nazw obron, dobranych w taki sposób, by część z nich odpowiadała na zagrożenia, a część nie. Zadaniem drugiej osoby w parze jest wybieranie skutecznych sposobów obrony przed danym zagrożeniem. Osoba zadająca pytania może korzystać z informacji zawartych na kartach trzęsień danych (aby sprawdzić, jakie karty obrony chronią przed konkretnymi zagrożeniami) oraz ze spisu wszystkich kart obrony, który znajduje się na końcu tego materiału. Natomiast druga osoba z pary, odpowiadająca na pytania, może korzystać z kart obrony. Uczniowie powinni wymieniać się rolami, np. na zmianę zadawać pytania i odpowiadać. Poproś uczniów, aby za każdym razem, kiedy jakieś rozwiązanie wzbudzi ich wątpliwości lub zainteresuje, sprawdzali dodatkowe podpowiedzi zawarte na karcie obrony oraz pod podanymi na nich linkami.

W ramach alternatywnej formuły quizu możesz odczytywać treść kart trzęsienia danych na forum klasy i prosić uczniów o udzielanie odpowiedzi.

