

Bezpečné seznamování online

Metodické náměty na výukové aktivity

Jak učit děti o online bezpečnosti? Třeba pomocí aktivity „hnusák z Minecraftu“.

Doporučený věk: 1. stupeň ZŠ

K jednomu z důležitých témat, kterému je třeba věnovat pozornost v rámci prevence rizikového chování dětí v online prostředí, patří jednoznačně téma rizikové seznamování. Zároveň je třeba počítat s tím, že děti mladšího školního věku (1. stupně ZŠ) se v online prostředí seznamují především přirozeným způsobem, např. v prostředí online her. Ideální způsob, jak děti seznamovat s riziky internetového seznamování, pak představují aktivity, které kombinují herní prostředí se seznamování a které tedy věrně simulují situace, se kterými se děti v online prostředí setkávají.

V našem textu si představíme aktivitu, která kombinuje oblíbené herní prostředí Minecraft, téma rizikové seznamování a skutečný případ útoku na dítě, ke kterému došlo ve Velké Británii. Aktivita je určena jak pro učitele, tak pro rodiče, a nese název: Hnusák z Minecraftu.

Aktivita

Hnusák z Minecraftu

Nejprve si přečtete text, který informuje o případu, který se odehrál v prostředí populární hry Minecraft. Potom zodpovíte na otázky pod textem.

Adam Isaac zneužíval chlapce v prostředí hry Minecraft.

20. ledna 2017

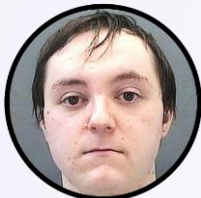


Adam Isaac, 23letý pedofil z Walesu (Velká Británie) v prostředí Minecraftu obtěžoval chlapce ve věku 12 a 14 let. Chlapcům nabízel virtuální dárky, komunikoval s nimi prostřednictvím Skype a Snapchatu, začal si s chlapci vyměňovat různé intimní fotografie a videa, která používal k vlastnímu sexuálnímu uspokojení. S chlapci rovněž komunikoval prostřednictvím webkamery a nutil je k sexuálním aktivitám. Byl odsouzen k trestu odnětí svobody na 2 roky.

Zdroj: BBC News

Otázky pro žáky

- 1 Dokázali byste nějakým způsobem rozpoznat, s kým se v prostředí Minecraftu skutečně bavíte? Napadají vás nějaké způsoby, jak si ověřit identitu vašeho online kamaráda?
- 2 Co všechno se dá z článku o Adamu Isaacovi zjistit? Odpovídá Adam Isaac vaší představě o tom, jak vypadá online útočník?



Dá se z textu zjistit:

- A. Jeho věk?
 - B. Na koho se zaměřoval?
 - C. Jaké nástroje používal ke komunikaci?
 - D. Čeho se dopustil?
 - E. Jakou počítačovou hru hraje?
 - F. Byl dopaden?
- 3 Pokud hrajete Minecraft či jinou online hru, znáte skutečnou identitu vašich spoluhráčů? Kolik z nich jste jich viděli prostřednictvím webkamery? Kolik z nich jste viděli osobně v reálném světě?

Metodika pro učitele

Jak už bylo řečeno, aktivita se zaměřuje na problematiku rizikového seznamování v prostředí oblíbené online hry, v našem případě Minecraftu. Výchozí situací je text o pachateli sexuálních útoků na děti v kyberprostoru – Adamu Isaacovi.

Případ je velmi dobře zmapován na: Minecraft paedophile Adam Isaac groomed boys online. BBC News. Online: <https://www.bbc.co.uk/news/uk-wales-south-east-wales-38691882>

V češtině pak na: Kopecký, K. Počet případů kybergroomingu spojených s Minecraftem roste. Rodiče, pozor! E-Bezpečí. Online: <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/kybergrooming/1222-minecraft-kybergrooming>

V úvodu aktivity pracujeme s textem, který dále využíváme u dalších, navazujících úkolů. Využíváme čtení s porozuměním, přičemž žáka vedeme k uvědomění si několika klíčových informací:

- 1 Pachatelé mohou být „schováni“ mezi online kamarády, se kterými hrajeme online hry.
- 1 Pachatelé mohou být mladí. Nemusí jít o starce.
- 1 Pachatelé se mohou zaměřovat na chlapce (ne jen na dívky).
- 1 Je důležité naučit se ověřovat si, s kým se v online světě bavíme (ověřování identity).

Jak ověřit identitu neznámého člověka? Využijme webkamery!

Jednou z možností, jak si ověřit identitu člověka, se kterým komunikujeme, je požádat ho, aby se ukázal na webkameře, promluvil a aby udělal něco unikátního – ideálně napsal na papír vzkaz, který mu nadiktujeme, a to právě teď, v reálném čase!

Pozor, i komunikace prostřednictvím webové kamery se dá podvrhnout – existuje druh manipulace, která se nazývá webcam trolling! Tento podvod funguje tak, že si pachatel do svého počítače nainstaluje speciální aplikaci (virtuální kameru), která mu umožní nahradit skutečný obraz z webkamery předtočeným videozáznamem.

Autor: Kamil Kopecký