



„Bezpieczny Internet – bezpieczne dziecko. Narzędzia i rozwiązania”

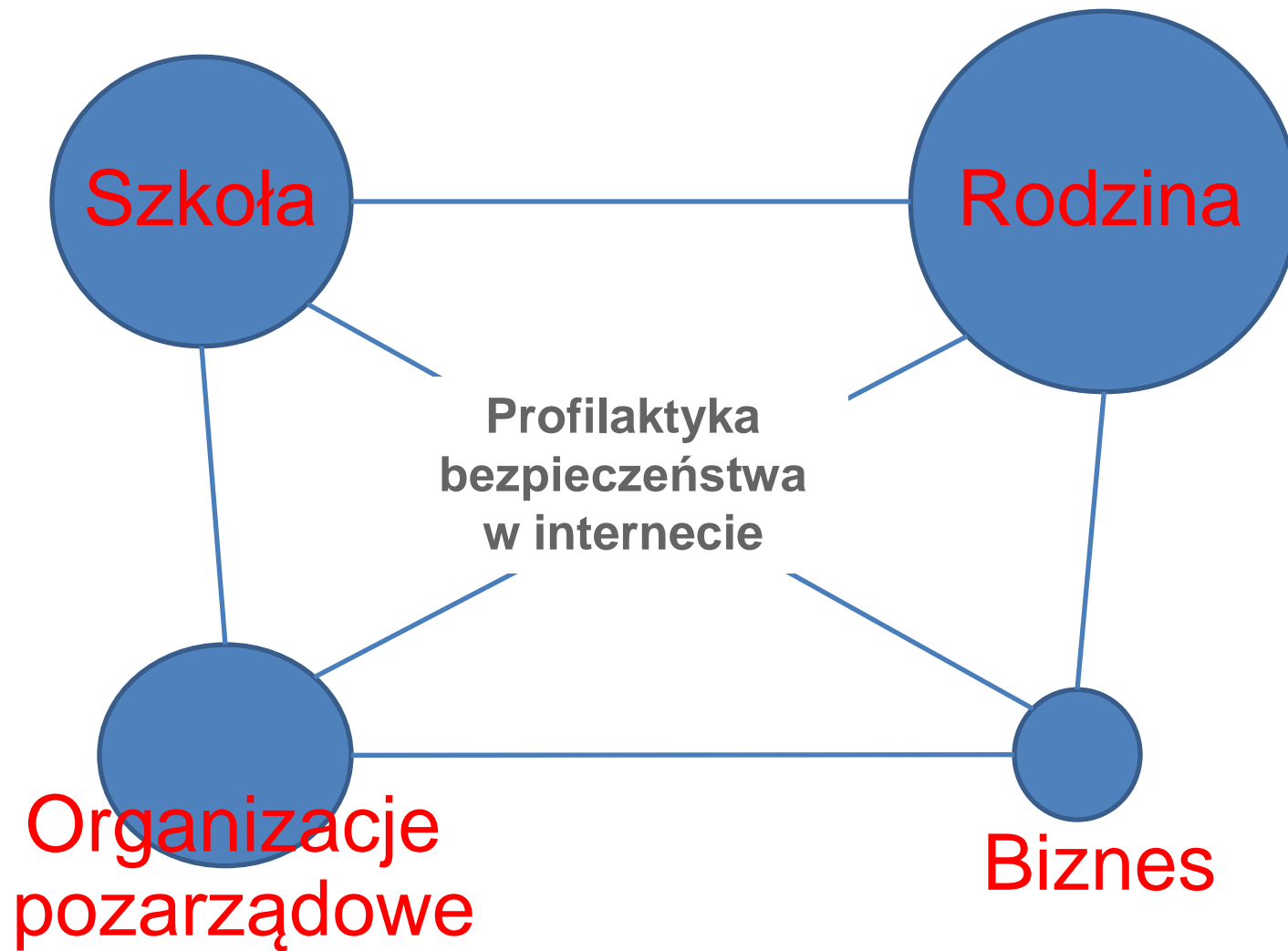
Marek Kosycarz,
Dyrektor ds. Odpowiedzialności Społecznej,
Microsoft

Plan

- Cel prezentacji
- Dziecko w konwergentnym świecie
- Przeciwdziałanie zagrożeniom internetowym – filozofia działania
- Internet: „okno na świat” czy „wysypisko śmieci”
- Nowe zjawisko – gry on-line
- Wsparcie dla grup wykluczonych

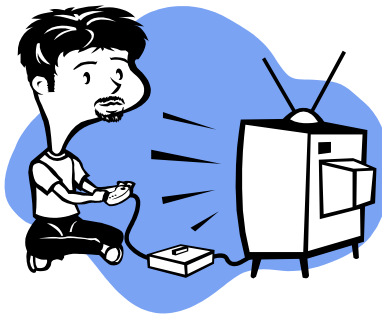


Cel prezentacji

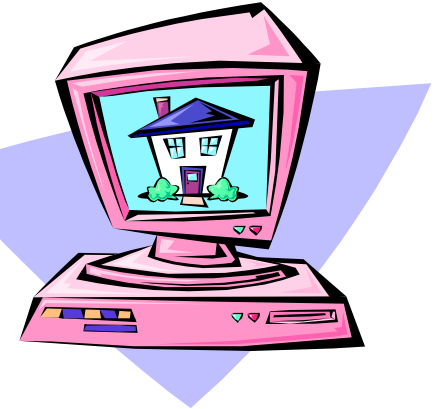


Zabawki naszych dzieci („digital natives”)

97% nastolatków
gra w gry wideo²



73% nastolatków
korzysta w sieci z
portali
społecznościowych²



84% nastolatków
ma telefony
komórkowe²



93% nastolatków
korzysta z
Internetu²

2: Pew Internet and American Life Project - <http://www.pewinternet.org/>

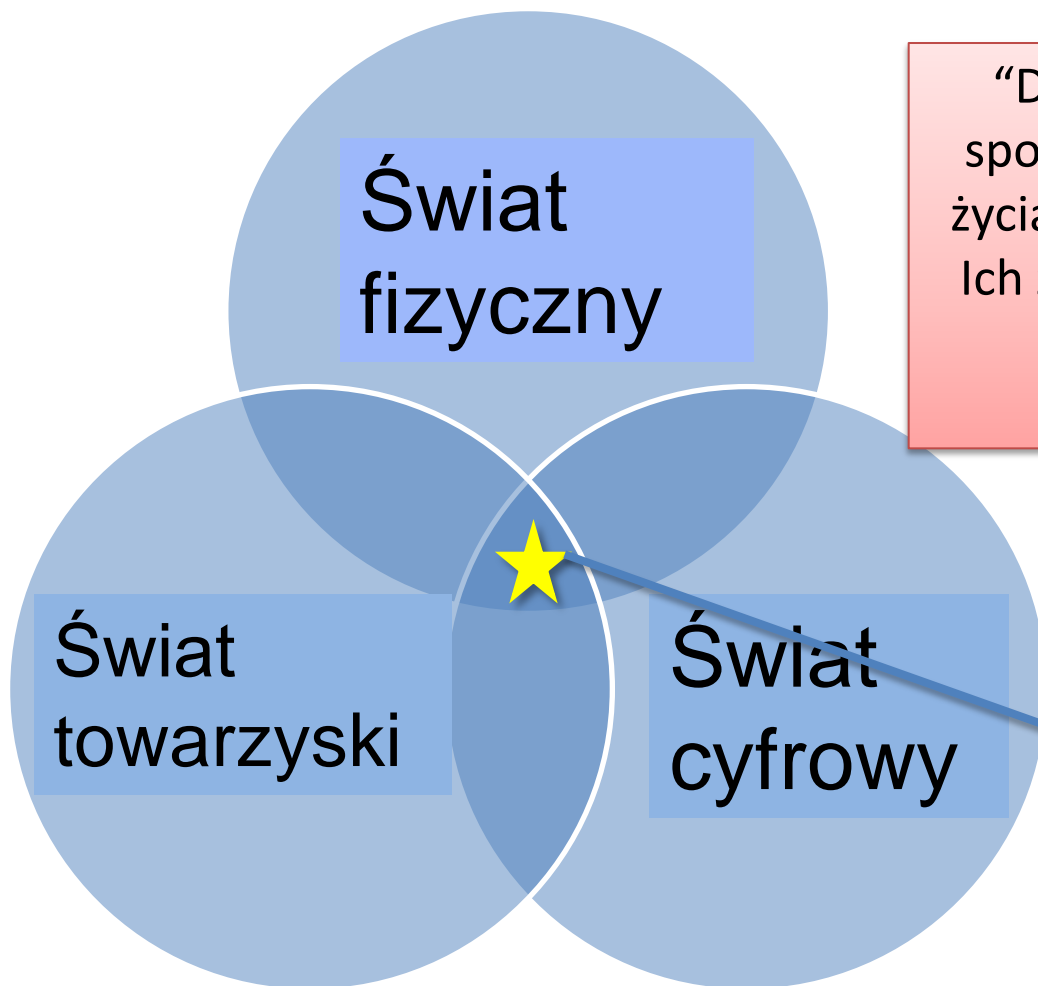


Dziecko /nastolatek po szkole

- „Wielokanałowe” on-line:
 - Facebook / Nasza-klasa / gadu-gadu / MS Messenger
 - Youtube
 - Wikipedia
 - Itunes / muzyka
 - ...
- Podzielność uwagi czy brak koncentracji?
- Wszechstronność czy powierzchowność?
- Rozróżnianie „dobra” od „zła”?



Konwergencja współczesnego życia



“Dla młodzieży media i technologie społecznościowe nie są dodatkiem do życia, a jego nieodłącznym elementem. Ich życie poza siecią i w sieci połączyło się w jedno – to jest właśnie konwergencja.”

„Tu jesteś”

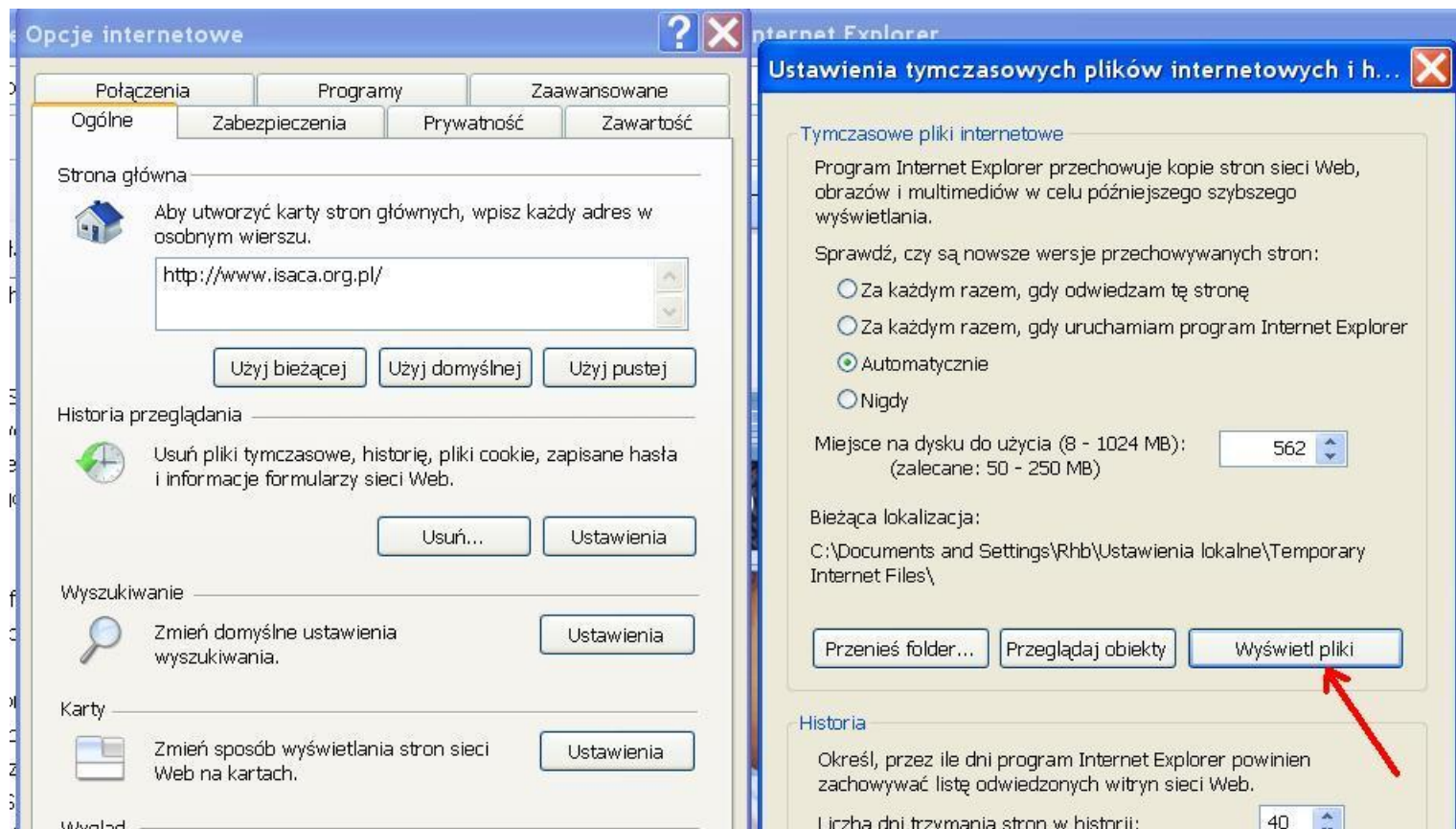


Nadzór !?

- Narzędzia techniczne (np. Windows 7, Internet Explorer):
 - ◉ Uprawnienia administratora / kontrola rodzicielska
 - Kontrola czasu dostępu
 - Kontrola stron www (poziom ryzyka, lista pozytywna, lista negatywna)
 - Blokowanie programów / gier



Metody „śledcze”



„Wyścig zbrojeń” czy Sojusz ?



Człowiek dla internetu czy internet dla człowieka?

Partnerstwo dla Przyszłości

Microsoft®
Program wspierania Edukacji Informatycznej

home o programie mapa portalu słuchaj Radio Katowice

Aktualności i wydarzenia PdP na świecie Regionalne Centra Innowacji Innowacyjna Szkoła, Nauczyciel Artykuły i wywiady Zasoby Transmisje internetowe Rada Programowa

rejestracja jak się zarejestrować? pomoc

Aktualności

Nowelizacja rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej o stopniach awansu zawodowego nauczycieli

13 grudnia 2010 r. w Dzienniku Ustaw nr 235, poz. 1543 opublikowane zostało rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej zmieniające rozporządzenie w sprawie uzyskiwania stopni awansu zawodowego przez nauczycieli. Podpisane 24 listopada 2010 r. rozporządzenie będzie obowiązywać od 28 grudnia 2010 r.

- Windows 7 super odporny na botnety
- Prezenty dla 100 przedszkoli z terenów dotkniętych przez powódź
- Konkurs Matematyczny MERIDIAN – siódma odsłona
- Kurs Fale elektromagnetyczne – zastosowania – zagrożenia - fakty i mity

Wydarzenia

Polacy wygrali bada Developer Challenge!

Dziennik Internatów: Główna nagroda konkursu Samsunga w wysokości 300 tys. dolarów została przyznana drużynie Mooncoders z Polski za aplikację "Little Sailor". Trójwymiarowa gra stworzona przez Polaków zyskała najwyższy wynik w kategoriach kreatywność, potencjał komercyjny, funkcjonalność i łatwość obsługi. Wśród wyróżnionych w globalnej edycji bada Global Developer Challenge znalazły się również cztery aplikacje stworzone przez Polaków.

- Nowoczesna uczelnia - program na rzecz informatyzacji szkół wyższych
- Różmowy o Szkole 2.0
- Międzynarodowa olimpiada astronomiczna w 2011 r. w Chorzowie
- Uroczysta „Gala Nauczyciela Roku” na Zamku Królewskim

Portale tematyczne

- Astronautyka
- Astronomia
- Bezpieczeństwo i ochrona prywatności dzieci i młodzieży w Internecie
- Chemia
- Fizyka
- Interaktywna Szkoła
- Informatyka w Edukacji
- "IT Academy" dla Nauczycieli
- Logo
- Ogólnopolska Akademia Młodych Twórców
- Platforma e-learningowa
- Pomiary i modelowanie w naukach przyrodniczych
- Regionalne Centra Innowacji

Transmisje internetowe

Japonia - tradycja i nowoczesność

Superszybkie pociągi i elektroniczne gadżety rodem z filmów science-fiction. To jedna twarz Japonii. Druga, ta tradycyjna, to samuraje, kimono, origami i ikebana. No i ceremonia parzenia herbaty. 9

Śląska Kawiarnia Naukowa

Bezpieczeństwo

Zobacz transmisję z uroczystej Gali Konkursu Nauczyciela Roku 2010

oglądaj

Microsoft®
Live@edu
Podręcznik użytkownika

Microsoft School Agreement
Tanie oprogramowanie dla edukacji

Microsoft®
Security Essentials
Bezpłatny antywirus

Forum dyskusyjne

Zapraszamy do dyskusji na naszym forum! Podzielcie się uwagami na temat portalu PdP i nie tylko.

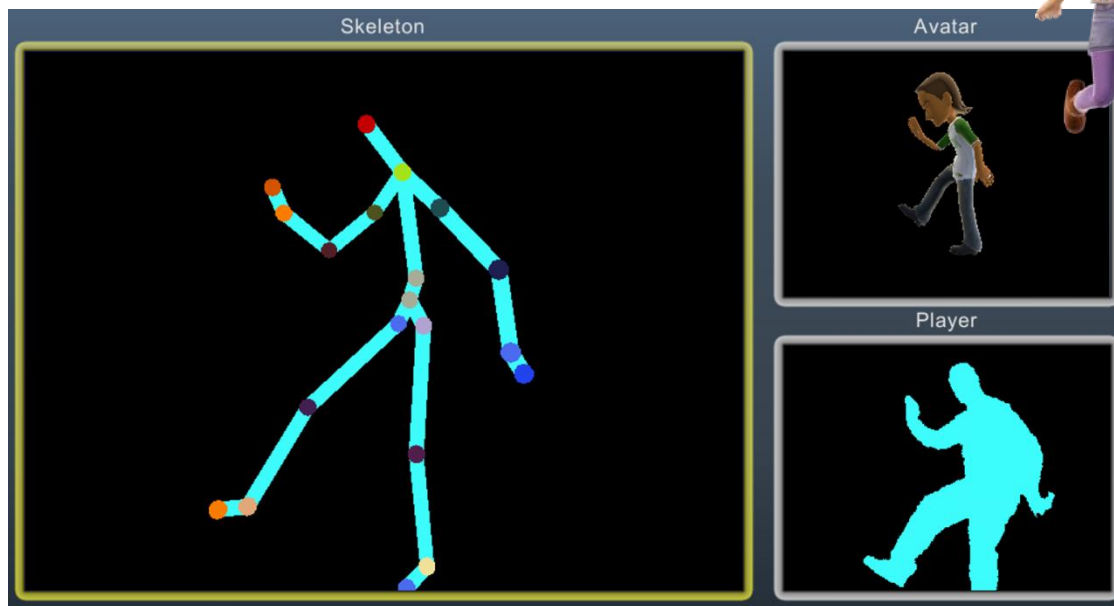
Ojciec grać ?



Microsoft **Kinect**: przyszłość gier wideo



KINECT™
for  XBOX 360.



Gry wideo są coraz popularniejsze na całym świecie

67% rodzin w USA
używa komputerów i
gier wideo

W skali światowej
sprzedaż gier wideo
osiągnie 68,3 mld
USD w 2012 roku

2 z 5 graczy
w USA to
kobiety



300 mln konsumentów
w Chinach używa gier
sieciowych, co daje
przyrost o blisko 12% w
stosunku do roku 2009

Sprzedaż gier
mobilnych wzrasta
z dynamiką 19%

95 mln Europejczyków
w wieku 16-49 lat uważa
się za graczy



Kultura gier wideo

- Niepowtarzalny i ewoluujący wpływ na kulturę masową
- Typy graczy według nich samych:
 - Okazjonalny
 - Hardkor
 - Retro
 - Towarzyski
- Terminologia gier sieciowych tworzy nowe sposoby porozumiewania się

Griefing	Złośliwe utrudnianie innym gry, na przykład rozbijanie samochodów
CTN	Nie mogę teraz rozmawiać
POS	Mam rodzica nad głową
MMORPG	Gra sieciowa dla ogromnej liczby graczy
OST	Oryginalna ścieżka dźwiękowa gry
BRB	Zaraz wracam (zw)
WTG	Tak trzymać!
Gamertag	Ogólna nazwa imienia gracza w XboxLIVE
RML	Obrót prawdziwym pieniądzem w grze wirtualnej
ROTFL	Padam ze śmiechu



Nadzór rodzicielski: ustawienia rodzinne w Xbox

Zabezpieczenia konsoli

- Kontrola nad tym, jakie gry, filmy i muzykę może odtwarzać Państwa dziecko.
- Ustawienie maksymalnego czasu gry ogranicznikiem rodzinnym.



Zabezpieczenia sieciowe

- Ustawianie ograniczeń profilu Xbox każdego z dzieci stosownie do jego wieku.
- Możliwość decydowania o tym, z kim dziecko może się kontaktować przez sieć.
- Określenie kto może ograłdać profil Waszego dziecka, listy przyjaciół i jak informacje one mogą ograłdać o innych.



Zabezpieczenia rodzinne konsoli Xbox i sieci

FAMILY CENTER

Lumberjack
Last seen less than a minute ago Last seen 11/17/2010 Last seen 11/17/2010

ONLINE SAFETY SETTINGS

Online Safety Settings Cancel Save

JasoniaJames
1270 350

Adult Teen Child **Custom**

Activities

- Online Gameplay**
Decide whether to play games with other people on Xbox LIVE. Games for Windows LIVE, Windows Phone, and some promotions allow all members to play online for free. Allowed Blocked
- Accept Friend Requests**
Decide whether to accept Xbox LIVE friend requests without approval. Xbox LIVE members may want to add this player to their friends list. You can require these requests to be approved by you, or allow this player to approve them on their own. Allowed Blocked
- Purchasing**
Decide whether this player can purchase premium content from Xbox LIVE Marketplace. Premium content includes Xbox LIVE Arcade games, game add-ons, and other items. Allowed Blocked
- Voice and Text**
Decide who to communicate with using voice and text on Xbox LIVE. This includes voice and text chat, messaging, and game invites. Everyone Friends Only Blocked
- Video Communication**
Decide who to interact with using video on Xbox LIVE. Video communication includes Video Kinect and in-game video chat. Everyone Friends Only Blocked
- Privacy Controls**
- Profile Sharing**
Decide who can see this profile. A profile includes motto, personal picture, name, bio, and location, if you have provided that information. Everyone Friends Only Blocked
- Game History**
Decide who can see this profile's game history. Game history includes the games played and achievements. Everyone Friends Only Blocked
- Online Status**
Decide who can see this profile's online status. Online status includes current online activity, list what's being played now and availability to play. Everyone Friends Only Blocked
- Video and Music Status**
Decide who can see the titles of the videos or music being played, if online status is blocked, content status is also blocked. Friends Only Blocked
- Friends List**
Decide who can see this player's friends list. A friends list includes access to friends and their profiles. Everyone Friends Only Blocked
- Voice Data Collection**
Decide whether to allow Microsoft to collect samples of voice commands spoken when in Kinect games and experiences. This helps Microsoft to improve speech recognition. Allowed Blocked
- Kinect Sharing**
Decide whether you want content created with Kinect to be shared outside of Xbox LIVE. Video and Voice Communication in Video Kinect or Messenger on Xbox LIVE are controlled by the Video Communication and Voice and Text Communication settings. Allowed Blocked
- Content Controls**
- Profile Viewing**
Decide whether to see other people's profiles. A profile includes information about a member's game history and achievements. It can also contain a member's motto and personal info, which you may find inappropriate. Everyone Friends Only Blocked
- Member Content**
Decide whether to see member-created content on Xbox LIVE. Member content includes images, text, and custom content in games and profiles, which you may find inappropriate. This setting doesn't prevent download of indie games. Everyone Friends Only Blocked
- Explicit Content**
Decide whether to be able to play explicit music and music videos on Xbox or Zune. Allowed Blocked
- Programming**
Decide whether to receive standard or family Xbox LIVE programming. Programming includes game and video offers and promotions on Xbox Dashboards. Standard Family

Cancel Save

FAMILY CENTER REPORTS

Activities for the week of October 31 - November 6, 2010
Total time played this week: 14 hours, 7 min. Most played: Halo Wars, 4 hours, 31 min.

JasoniaJames
1270 350

Week View
Day View
List View

November, 2010

Sa	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa
31	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

31 Sun 1 Mon 2 Tue 3 Wed 4 Thu 5 Fri 6 Sat

Bezpieczeństwo gier – rady dla rodziców

1. Proszę określić jasne reguły korzystania z Internetu i gier
2. Niech dzieci grają tylko w częściach wspólnych domu
3. Proszę sprawdzać dla dzieci w jakim wieku są przeznaczone konkretne gry
4. Proszę stosować oprogramowanie do kontroli rodzicielskiej także w stosunku do gier
5. Ustawienia rodzinne proszę zabezpieczyć silnym znanym tylko sobie hasłem
6. Informacji osobistych nie wolno rozpowszechniać w sieci
7. Proszę się interesować z kim dzieci kontaktują się przez sieć i gry
8. Proszę rozmawiać z członkami rodziny o tym, dlaczego używanie gier z głową jest dla nich ważne i interesować się ich działaniami



Internet – narzędzie integracji dzieci niesłyszących

- **8 861** dzieci niesłyszących/ słabosłyszących w Polsce, kształcących się w różnych typach szkół * = **0,17%** ogółu uczniów w wieku szkolnym
- **48** szkół integracyjnych, specjalnych oraz ośrodków szkolno- wychowawczych dla dzieci niesłyszących i słabosłyszących (**0,13 %** ogółu szkół)



Wyrównywanie szans ?

- **1 723** studentów niesłyszących lub słabosłyszących * = **0,089%** ogółu studentów
- Bezrobocie wśród osób niesłyszących ?
 - brak szczegółowych statystyk z urz. pr.
 - wielu absolwentów nie rejestruje się z uwagi na renty socjalne
- Niesłyszący obywatel (urząd, lekarz, dostęp do kultury)



Bariery do pokonania

- Język migowy nie jest w Polsce oficjalnym językiem mniejszości kulturowo-językowej
- System Językowo-Migowy (j. „migany”) a Polski Język Migowy (naturalny)
- Język polski jest językiem obcym dla osób niesłyszących !
- Ograniczenie dostępu (finansowanie) tłumaczy j. migowego dla studentów
- Świat osób niesłyszących



Wyzwanie

- Konieczność zrozumienia świata osób niesłyszących
- Dwa podejścia do projektu – wybór języka
- Napisy – lektor – dubbing ?



Źródła informacji

- Dostępne w wielu językach witryny Microsoft na temat bezpieczeństwa
<http://www.microsoft.com/protect/worldwide/default.aspx>
- Witryna Microsoft o Dniu Bezpiecznego Internetu
<http://www.microsoft.com/privacy/sid/>
- GetGameSmart
www.getgamesmart.com
- Rada oceny oprogramowania rozrywkowego - Entertainment Software Rating Board (ESRB)
www.esrb.org/esrbratings_guide.asp
- Paneuropejska informacja o grach -Pan-European Game Information (PEGI)
<http://www.pegionline.eu/en/index/>
- INSAFE
www.saferinternet.com
- www.dzieckowsieci.pl
- www.szkolabezpiecznegointernetu.pl



Microsoft[®]

Your potential. Our passion.[™]

© 2010 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Windows, Windows Vista and other product names are or may be registered trademarks and/or trademarks in the U.S. and/or other countries.

The information herein is for informational purposes only and represents the current view of Microsoft Corporation as of the date of this presentation. Because Microsoft must respond to changing market conditions, it should not be interpreted to be a commitment on the part of Microsoft, and Microsoft cannot guarantee the accuracy of any information provided after the date of this presentation.

MICROSOFT MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY, AS TO THE INFORMATION IN THIS PRESENTATION.