

# INTERNET ≠ GRY

warsztaty biblioteczne dla uczniów klas 6  
czas trwania: ok. 45 min.

Celem warsztatów jest pokazanie dzieciom Internetu jako źródła rzetelnej informacji oraz zapoznanie ich z zasobami przydatnymi w nauce i rozwoju zainteresowań.

## **Informacyjna piramida potrzeb (burza mózgów)**

Utworzenie piramidy potrzeb informacyjnych oraz zdefiniowanie źródeł informacji.

## **Czego i gdzie szukamy w sieci? (dyskusja)**

W jaki sposób pozyskujemy informacje w Internecie, z jakich narzędzi komunikacyjnych korzystamy.

- wyszukiwarki, fora internetowe, blogi, portale społecznościowe, komunikatory,
- kim jest hejter?
- czym jest netykieta?
- gwara internetowa

## **Co możemy znaleźć i czego się dowiedzieć surfując w sieci? (prezentacja)**

- zalety i... wady Internetu
- Internet a edukacja
- kultura w Internecie
- promocje, konkursy
- marketing internetowy
- e-czasopisma, e-lektury
- katalog i strona Miejskiej Biblioteki Publicznej w Żyrardowie
- cyfrowe zasoby bibliotek

## **Pułapki sieci (case study)**

Uczestnicy oceniają wiarygodność informacji podanych w Internecie:

- Przypadek Henryka Batuty
- Sprawa Sokala
- Człowiek z Piltown
- Plemię Tasaday
- Suszył psa w mikrofalówce
- O dziennikarzu, który uczestniczył w zamachu na Kennedyego.

Prezentacja multimedialna: marketing wirusowy, wojna edycyjna, sponsorowane linki, rolling, cloaking, doorway page, link farm, google bomb, keyword stuffing, falsyfikacja i mistyfikacja, urban legend.

## **Weryfikacja informacji internetowej (uwagi i spostrzeżenia uczestników)**