

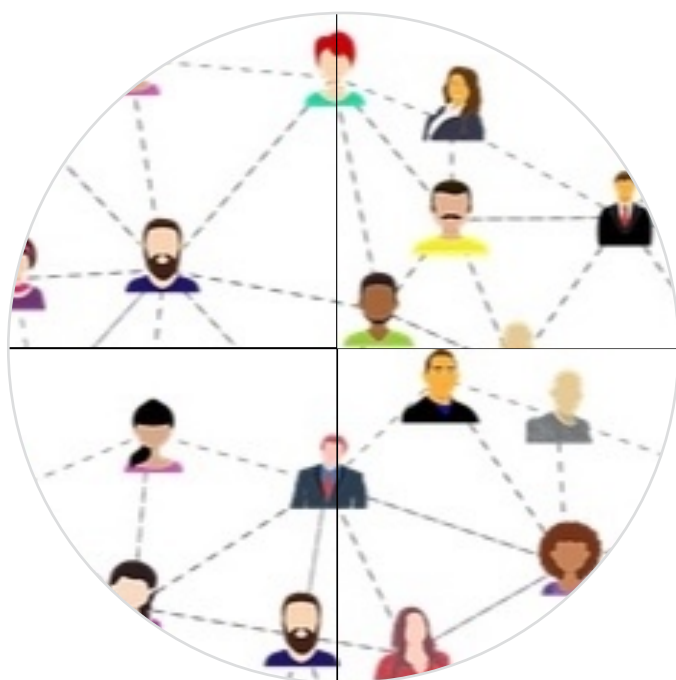


Temat: Puk, puk, kto tam? Zasada ograniczonego zaufania – scenariusz zajęć

Wiek: 7–11 lat

Autor: Anna Świć

Czas trwania: 45–60 min. (uzależniony od wieku, możliwości rozwojowych grupy oraz jej liczebności)



Rozmawiając z kimś na żywo, bez pośrednictwa urządzeń komputerowych widzimy kto jest naszym rozmówcą. Nie zawsze jesteśmy w stanie trafnie określić intencje drugiej strony, ale widzimy przynajmniej w jakim wieku jest nasz rozmówca. Zawsze możemy się też wycofać z konwersacji, gdy coś powoduje nasz dyskomfort. W przypadku rozmów w sieci przy pomocy komunikatorów tekstowych nie mamy pewności kim jest osoba po drugiej stronie ekranu. Dlatego musimy zachować szczególną ostrożność.

Na zajęciach przeprowadzonych według zaproponowanego scenariusza zajęć dzieci przy pomocy prostych narzędzi przekonają się, że nie zawsze w sieci rozmawiamy z tym, z kim myśleliśmy.

Cele ogólne

- Wdrażanie do zachowania bezpieczeństwa w sieci,
- Rozwijanie miękkich kompetencji (umiejętność pracy zespołowej, logiczne, algorytmiczne myślenie, zadaniowe podejście do stawianych problemów),
- Rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego,
- Rozwijanie wyobraźni i kreatywności

Cele operacyjne:

Dziecko

- Wie, że rozmawiając z nieznanymi w sieci trzeba zachować szczególną ostrożność,
- Potrafi złożyć obrazek w całość,
- Chętnie eksperymentuje,
- Szuka rozwiązań stawianych przed nim problemów,
- Jest kreatywne,
- Chętnie pracuje w zespołach.

Kompetencje kluczowe kształtowane podczas zajęć

- Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji,
- Kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii,
- Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się

Metody

Poszukujące, podające, praktycznego działania.

Formy

Grupowe, zespołowe, indywidualne.

Pomoce dydaktyczne

Mata do kodowania „Kodowanie na dywanie”, materiał pomocniczy 01, materiał pomocniczy 02, materiał pomocniczy 03, materiał pomocniczy 04, kubki w kilku kolorach (po dwa kubki z koloru), sznurki, plastelina

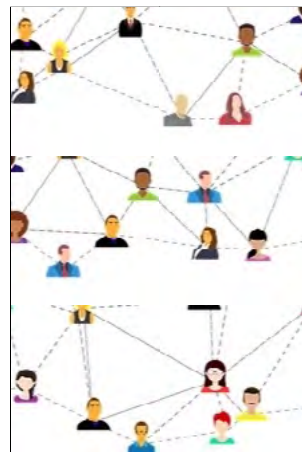
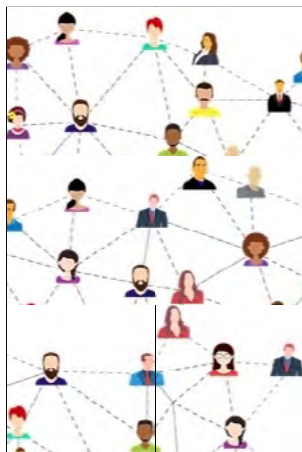
Przygotowanie

Przygotuj wszystkie potrzebne do zajęć materiały. Jeśli zadanie z puzzlami chcecie wykonać w zespołach, wydrukuj tyle egzemplarzy, ile będzie zespołów.



Przebieg zajęć

- Przywitaj się z dziećmi. Powiedz, że dzisiejsze zabawy rozpoczniecie od złożenia wzoru w całość. Nie mów dzieciom co powstanie po prawidłowym złożeniu wszystkich części,
- Rozdaj uczniom materiał pomocniczy 01, materiał pomocniczy 02, materiał pomocniczy 03, materiał pomocniczy 04,



- Zapytaj wychowanków co przedstawia obrazek, który ułożyły,
- Zwróćcie uwagę jak wygląda „internetowa sieć”, jak wiele osób może się ze sobą łączyć niezależnie od tego jak daleko od siebie mieszkają,
- Zaproponuj dzieciom mały eksperyment. Połącz przy pomocy sznurka i plasteliny kubki parami (nie muszą być kubki w tych samych kolorach, dzieci nie mogą widzieć jak kubki zostały połączone). Rozstaw kubki w taki sposób, żeby sznurek przebiegał pod matą, kubki stały na brzegach maty i nie były naprzeciwko siebie kubki przyczepione do tego samego kubka,
- Powiedz dzieciom, że kubki to będzie taki internetowy komunikator. Poproś jedną osobę, żeby wskazała z kim rozmawia (dzieci najprawdopodobniej wskażą osobę, która siedzi naprzeciwko lub osobę, która ma przed sobą kubek w takim samym kolorze). Poproś dzieci o pociągnięcie sznurków i sprawdzenie, czy faktycznie po drugiej stronie jest ten kubeczek, którego się spodziewały,
- Podziel uczniów na zespoły, rozdaj każdemu z nich materiały papiernicze i poproś, żeby w grupach stworzyły plakat „bezpieczni w sieci”, uwzględniający to, na co trzeba zwrócić szczególną uwagę poruszając się po wirtualnej przestrzeni,
- Poproś zespoły o zaprezentowanie swoich prac,
- Podziękuj dzieciom za aktywny udział w zajęciach.

