

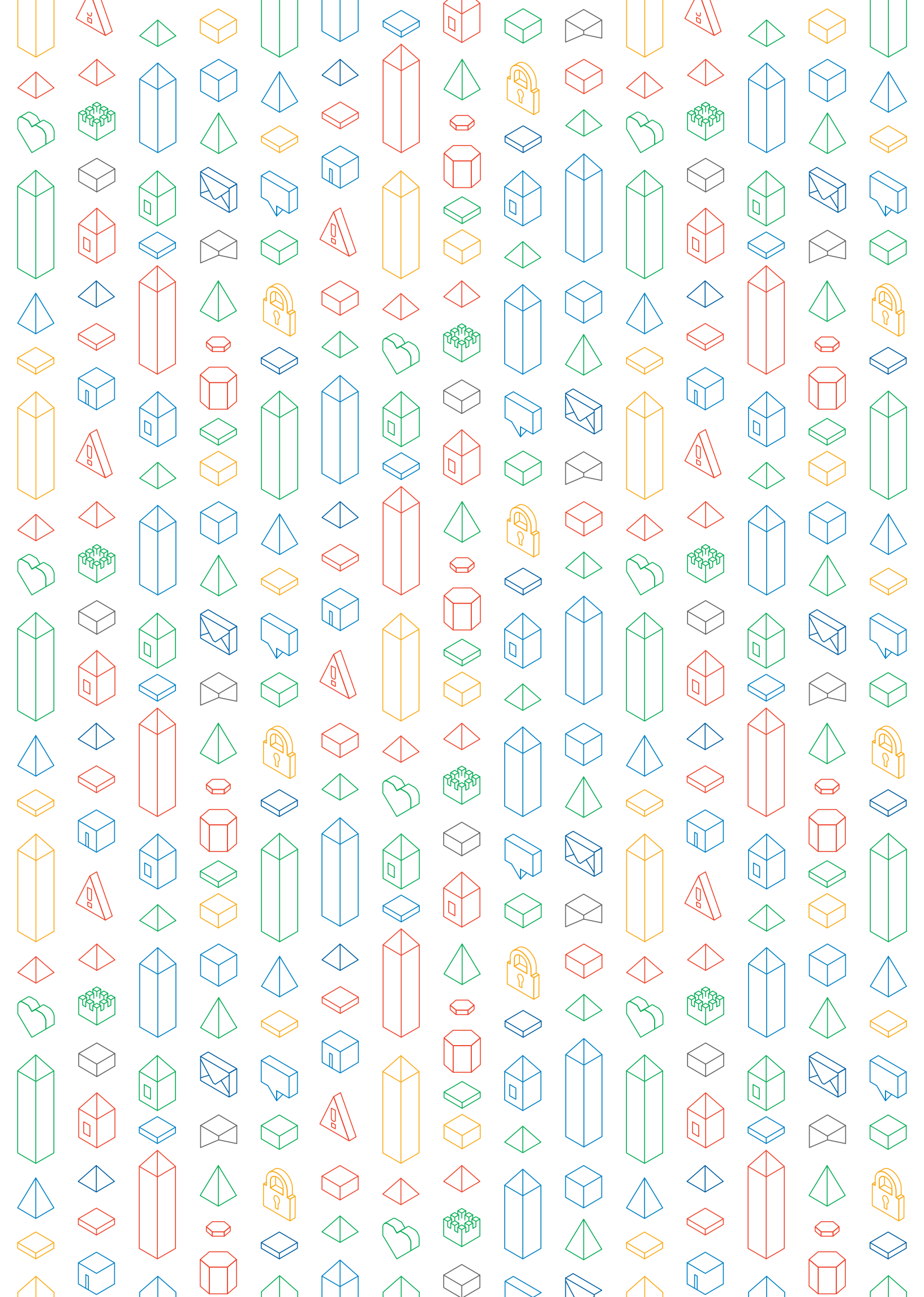
Rozsądek

Uważność

Siła

Życzliwość

Odwaga



Podręcznik Asów Internetu dla nauczycieli i nauczycielek oraz dodatkowe materiały dla dzieci i rodziców

Witaj w świecie Asów Internetu. Ten podręcznik i dołączone do niego materiały mają na celu wsparcie nauczycieli i nauczycielek w prowadzeniu zajęć na temat bezpiecznego i odpowiedzialnego korzystania z internetu. Scenariusze lekcji zostały przygotowane z myślą o klasach 0-3, ale będą wartościowe również dla osób pracujących ze starszymi dziećmi.

Plakat i naklejki

W kieszeni podręcznika znajdziesz plakat z wartościami Asów i miejscem na podpisy lub odbicie rąk dzieci. Ma on pomóc w zawarciu swego rodzaju umowy. Powieś plakat w swojej klasie, żeby wartości Asów Internetu towarzyszyły uczniom i uczennicom każdego dnia. W kieszeni znajdziesz również naklejki z odznakami Asów Internetu. Przygotowaliśmy je w taki sposób, by każde dziecko mogło otrzymać komplet odznak.

Certyfikat Asa Internetu

Na końcu podręcznika znajdziesz certyfikat, który możesz skopiować i rozdać dzieciom po zakończeniu zajęć. Przygotowaliśmy go tak, aby każde dziecko mogło dostać własną imienną kopię.

Więcej zasobów i wskazówek znajdziesz na
www.asyinternetu.szkolazklasa.org.pl
g.co/AsyInternetu

ISBN 978-83-950024-5-8

Fundacja Szkoła z Klasą

pl. Konstytucji 2/100, 00-552 Warszawa

<https://asyinternetu.szkolazklasa.org.pl/>

Publikacja jest dostępna na licencji CC-BY 4.0

Warszawa 2023

Publikacja została opracowana przez Fundację Szkoła z Klasą w ramach programu Asy Internetu prowadzonego przy wsparciu Google.org.

Kiedy należy wprowadzać młodych ludzi w świat internetu i technologii cyfrowych? Czy przedszkole i szkoła (szczególnie na etapie edukacji wczesnoszkolnej) powinny być miejscami, w których te technologie nie istnieją? Pandemia pokazała, że niezależnie od naszej opinii w niektórych wypadkach są one jedynym możliwym wyborem: głównym narzędziem uczenia się, nawiązywania kontaktu i budowania relacji z rówieśnikami i nauczycielami. My, dorośli, musimy być gotowi na mądre wprowadzanie dzieci w świat cyfrowy.

Mówiąc o gotowości, warto skorzystać z analogii związanej z metodą *inquiry based learning*, która pokazuje, jak kształcić przyszłych naukowców i naukowczynie. Zakłada ona, że uczeń czy uczennica nigdy nie jest od razu „gotowy/gotowa na odkrywanie” (czyli samodzielne prowadzenie eksperymentu naukowego czy, w naszym przypadku, na samodzielne korzystanie z sieci). Że to proces, w którym oddawanie odpowiedzialności musi odbywać się stopniowo. Należy jednak oddawać ją wszędzie tam, gdzie jest to możliwe, żeby przygotować młodego człowieka do podejmowania świadomych i przemyślanych wyborów w przyszłości. W tym procesie równie ważną rolę co gotowość uczniów i uczennic do wzięcia odpowiedzialności odgrywa to, czy na samodzielne odkrywanie przez dziecko gotowy/gotowa jest nauczyciel/nauczycielka – czy potrafi pokierować dzieckiem tak, by dotarło ono tam, gdzie potrzebuje, a jednocześnie w odpowiedniej chwili stanąć z boku. W nauczaniu początkowym uczniowie i uczennice będą tego wsparcia potrzebować zdecydowanie najwięcej – po to, żeby kiedyś stać się rozsądnymi i odpowiedzialnymi użytkownikami i użytkowniczkami sieci.

Dlatego przygotowaliśmy podręcznik, w którym przedstawiamy sprawdzone i konkretne pomysły na to, jak powoli i świadomie wprowadzać uczniów i uczennice w świat cyfrowy, jak uczyć rozsądku, uważności, siły, życzliwości i odwagi zarówno online, jak i offline oraz jak budować z młodymi ludźmi dobre relacje oparte na wzajemnym szacunku i zaufaniu, otwartej rozmowie i szczerzej relacji.

Mamy nadzieję, że ten podręcznik będzie dla Was inspiracją i wesprze Was w Waszej pracy wokół tematyki internetu i nowych technologii.

Zespół Fundacji Szkoła z Klasą

Spis treści

Wstęp

Podstawa programowa

Często zadawane pytania

Przewodnik dla nauczycieli i nauczycielek --- **11**

Wzór e-maila do rodziców

Zebranie z rodzicami – scenariusz aktywności

Internetowe przedszkole – o kilkulatkach i ich rodzicach w sieci

Rozwój psychoruchowy, emocjonalny i społeczny dzieci w pierwszych klasach szkoły podstawowej

Poznajemy Askę i Asa oraz Krainy Asów Internetu --- **27**

Cyfrowy pamiętnik Aski i Asa „O nas”

Poznajemy Askę i Asa

Przygotowania przed podróżą do krainy Asów Internetu

Rozsądek --- **37**

Cyfrowy pamiętnik Aski i Asa „Wspomnienia ze szkolnej wycieczki”

Do czego potrzebne są nam technologie cyfrowe?

Ja w sieci, czyli dlaczego prywatność jest ważna?

Interlandia: Góra Uważności

Uważność --- **51**

Cyfrowy pamiętnik Aski i Asa „Aplikacja”

Dokąd zaprowadzą mnie moje decyzje?

Skąd wiemy, że informacje są prawdziwe?

Interlandia: Rzeka Rzeczywistości

Siła --- **67**

Cyfrowy pamiętnik Aski i Asa „Siła hasła”

Dlaczego warto chronić cenne informacje i nasze dane w internecie?

Jakie hasła mają moc?

Interlandia: Wieża Skarbów

Życzliwość

91

Cyfrowy pamiętnik Aski i Asa „Praca plastyczna”

Jak wygląda życzliwość?

Moja życzliwa dłoń

Życzliwa reakcja

Interlandia: Królestwo Życzliwości

Odwaga

113

Cyfrowy pamiętnik Aski i Asa „Dziwna sytuacja”

Co to znaczy być odważnym/odważną?

Na tropie sprzymierzeńców

Zakończenie

127

Materiał pomocniczy: wzór certyfikatu dla dzieci

Materiał pomocniczy: wzór kodeksu Asów Internetu

Wstęp

Witamy w programie nauczania obywatelstwa cyfrowego i bezpieczeństwa w internecie, który w Polsce jest tworzony i rozwijany w ramach współpracy pomiędzy firmą Google i Fundacją Szkoła z Klasą.

Podręcznik, który macie przed sobą, został opracowany przez Fundację Szkoła z Klasą z myślą o edukacji wczesnoszkolnej. Inspiracją dla struktury i ćwiczeń zamieszczonych w tym podręczniku jest Curriculum Asów Internetu dla klas 4-8, które zostało oryginalnie przygotowane przez Google we współpracy z Internet Keep Safe Coalition.

Podręcznik jest częścią Asów Internetu – wielowymiarowego programu, który został stworzony, by wykształcić w młodych ludziach umiejętności potrzebne do rozsądnego i bezpiecznego funkcjonowania w internecie.

Program Asy Internetu daje nauczycielkom i nauczycielom, a także edukatorom i edukatorom narzędzia i metody ułatwiające nauczanie o podstawach poruszania się po sieci. Scenariusze lekcji skupiają się na tym, jak stawać się bezpiecznymi i świadomymi obywatel(k)ami cyfrowego świata. Są one nie tylko pełne ciekawych aktywności, ćwiczeń i podpowiedzi, lecz także wzbogacone o elementy grywalizacji dzięki Interlandii (g.co/Interlandia) – pełnej przygód grze online. Nauka w krainach Interlandii jest interaktywna i zabawna – jak sam internet!

Program Asy Internetu skupia się wokół pięciu wartości związanych z cyfrowym bezpieczeństwem i obywatelstwem:

- rozsądek,
- uważność,
- siła,
- życzliwość,
- odwaga w sieci.

Scenariusze lekcji zostały przygotowane z myślą o klasach 0–3 szkoły podstawowej i są zgodne z obowiązującą podstawą programową. Stanowią jednocześnie doskonałe uzupełnienie istniejącego już podręcznika Asów Internetu dla klas 4–8 (dostępnego pod linkiem: <https://bit.ly/3sUnXfi>). Zachęcamy do eksperymentowania i sprawdzenia, co najlepiej działa w pracy z konkretną grupą dzieci – być może zechcecie przejść przez cały program od początku do końca, a może zagłębicie się w jedną lub dwie lekcje, które wydadzą się Wam najciekawsze lub najważniejsze.

Międzynarodowe Stowarzyszenie Technologii w Edukacji uznało program cyfrowe obywatelstwo i bezpieczeństwo za zasób, który przygotowuje uczniów do spełnienia Standardów ISTE dla Uczniów z 2016 roku, i przyznało mu certyfikat „Seal of Alignment for Readiness”.

Zapraszamy na strony programu Asy Internetu:

www.asyinternetu.szkolazklasa.org.pl/
g.co/AsyInternetu

Podstawa programowa

Ten podręcznik jest skorelowany z polską podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej na etapie edukacji wczesnoszkolnej realizowanej w formie kształcenia zintegrowanego. Zawiera treści odpowiadające standardom edukacji informatycznej, polonistycznej, matematycznej, technicznej, muzycznej i plastycznej.

Należy szczególnie podkreślić, że podręcznik jest odpowiedzią na obszary edukacji informatycznej zawarte w podstawie programowej:

- osiągnięcia w zakresie kompetencji społecznych poprzez współpracę z uczennicami i uczniami, wymienianie się pomysłami i doświadczeniami dotyczącymi wykorzystywania technologii;
- osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa poprzez posługiwanie się technologią zgodnie z ustalonymi zasadami, rozróżnianie pożądanych i niepożądanych zachowań innych osób (również uczniów) korzystających z technologii, zwłaszcza w internecie, i przestrzegania zasad dotyczących korzystania z efektów pracy innych osób i związanych z bezpieczeństwem w internecie.

Realizacja powyższych zapisów doskonale uzupełnia treści edukacji informatycznej dotyczące technicznego opanowania korzystania z komputerów, innych urządzeń cyfrowych oraz internetu. Ponadto kształtuje kompetencje zawarte w Katalogu kompetencji medialnych, informacyjnych i cyfrowych w kategoriach:

- etyka i wartości w komunikacji i mediach,
- bezpieczeństwo w komunikacji i mediach,
- kompetencje cyfrowe,
- mobilne bezpieczeństwo,
- korzystanie z informacji,
- relacje w środowisku medialnym,
- język mediów.

Program Asy Internetu i gra Interlandia to dwa spośród zasobów, które rodziny i nauczyciele/nauczycielki mogą wykorzystać do uczenia rozsądnego korzystania z internetu. Dodatkowe materiały do zajęć i przydatne narzędzia znajdują się na stronie: **www.asyinternetu.szkolazklasa.org.pl/**.

Często zadawane pytania

Czy, aby zagrać w Interlandię, trzeba zrealizować wszystkie scenariusze lekcji?

Nie – ale zalecamy ukończenie lekcji przed graniem w Interlandię. Gra działa najlepiej, kiedy służy do utrwalania tematów poruszanych na lekcjach, a zabawa jest jeszcze lepsza, gdy uczniowie i uczennice mają możliwość zaangażowania się w dialogi, dyskusje i burze mózgów przed graniem.

Czy do uczestnictwa w programie dzieci potrzebują konta Google?

Nie! Program jest dostępny dla każdego, kto wejdzie na stronę. Nie ma loginów, haseł i e-maili.

Jakie urządzenia są kompatybilne z grą Interlandia?

Interlandia działa na wszystkich urządzeniach mających połączenie z internetem i przeglądarkę internetową. Oznacza to, że niemal każdy komputer stacjonarny, laptop, tablet czy smartfon może być wykorzystany do gry.

Gdzie znaleźć więcej informacji?

- Strona główna programu Asy Internetu w Polsce to:

www.asyinternetu.szkolazklasa.org.pl/

- Gra Interlandia znajduje się tu:

g.co/Interlandia

Czy, aby realizować ten program, muszę ukończyć specjalne szkolenie albo być nauczycielem konkretnego przedmiotu?

Każdy nauczyciel i nauczycielka może prowadzić ten program. Nie potrzeba dodatkowego szkolenia, chociaż w programie Asy Internetu oferujemy także darmowe wsparcie szkoleniowe.

W jakich klasach najlepiej sprawdzi się program Asy Internetu?

Program Asy Internetu wspiera uczniów i nauczycieli, którzy pracują w szkołach podstawowych. Program, grę i materiały przygotowano z myślą o uczniach klas 0–8 (5–15 lat), jednak przy odpowiednim dostosowaniu można wykorzystać te treści także do pracy ze starszymi uczniami.

Niniejszy podręcznik został opracowany z myślą o edukacji wczesnoszkolnej. Na stronie programu <https://asyinternetu.szkolazklasa.org.pl/> znajdują się pozostałe pomoce edukacyjne, m.in. podręcznik dla nauczycieli klas 4–8, a także materiały dla rodziców.

W jaki sposób dzieci uczą się z gry?

Gra Interlandia utrwalą tematy z lekcji, pozwalając na badanie dobrych praktyk w sieci poprzez zabawę i poznawanie interakcji cyfrowych (i ich konsekwencji) w bezpiecznej przestrzeni edukacyjnej. Młodsze dzieci mogą potrzebować pomocy w czytaniu poleceń, pytań i odpowiedzi, które pojawiają się w grze.

Czy program Asy Internetu jest zgodny z podstawą programową?

Tak, jak najbardziej. Program Asy Internetu jest skorelowany z polską podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej – zawiera treści nauczania spełniające wymagania szczegółowe edukacji polonistycznej, społecznej, technicznej, informatycznej oraz etyki.

Czy muszę być ekspertką/ekspertem z dziedziny bezpieczeństwa cyfrowego, by korzystać z tego programu?

Nie. Opracowaliśmy program tak, żeby wszyscy nauczyciele mogli z niego korzystać. Co więcej, jeśli chcesz poszerzyć wiedzę o cyfrowym obywatelstwie i bezpieczeństwie, możesz wziąć udział w naszych bezpłatnych kursach online: Kursie Asów Internetu oraz Kursie Cyfrowego Bezpieczeństwa i Obywatelstwa, które znajdziesz na stronie [**www.kursy.szkolazklasa.org.pl/**](http://www.kursy.szkolazklasa.org.pl/).

Czy moi uczniowie i moje uczennice mogą zapisać swoje postępy w Interlandii?

W obecnej wersji nie i raczej się to nie zmieni. Interlandia nie tworzy i nie przechowuje żadnych informacji możliwych do powiązania z konkretną osobą – w tym plików z zapisem stanu gry. To dlatego, że chcieliśmy, by gra była dostępna dla wszystkich, bez kont, loginów i haseł.

To dobrze, ale wielu moich uczniów i uczennic jest dumnych z ukończenia gry i z tego, czego się nauczyli.

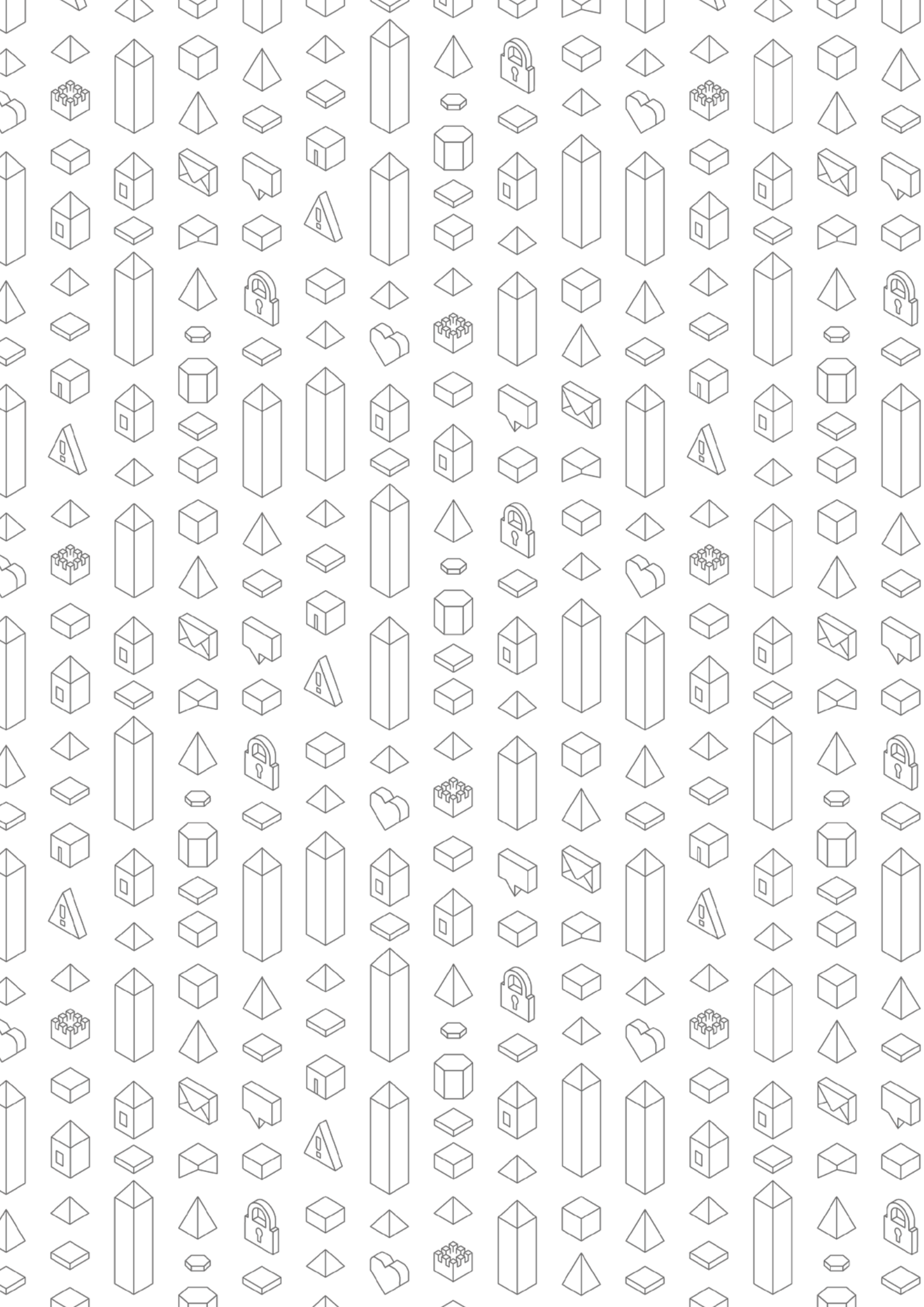
Dlatego przygotowaliśmy wzór certyfikatu, który znajduje się na końcu tej publikacji. Można wpisać tam imię dziecka i stworzyć osobisty dyplom.

Gdzie mogę znaleźć inne materiały dla nauczycieli/nauczycielek?

Wszystkie materiały można znaleźć w zakładce „Materiały” na stronie [**www.asyinternetu.szkolazklasa.org.pl**](http://www.asyinternetu.szkolazklasa.org.pl).

Czy istnieje społeczność internetowa, do której mogę dołączyć, żeby wymieniać się pomysłami na tematy związane z programem i otrzymać wsparcie?

Tak! Fundacja Szkoła z Klasą skupia wokół siebie aktywnych nauczycieli, którzy chcą uczyć lepiej i ciekawiej i być na bieżąco z najnowszymi trendami edukacyjnymi. Często dzielimy się pomysłami, dyskutujemy i wspieramy. Żeby dowiedzieć się więcej o Asach Internetu i naszych działaniach, odwiedź nas na [**www.asyinternetu.szkolazklasa.org.pl**](http://www.asyinternetu.szkolazklasa.org.pl) lub dołącz do grupy facebookowej Asy Internetu: (www.facebook.com/groups/asyinternetu).



Przewodnik dla nauczycieli i nauczycielek

W edukacji wczesnoszkolnej ścisła współpraca z rodzicami i opiekunami dzieci jest kluczowa. Ma to szczególne znaczenie w przypadku edukacji cyfrowej. Dlatego nasz podręcznik poza scenariuszami lekcji zawiera materiały, które pomogą włączyć rodziców i opiekunów w działania służące wychowaniu świadomych i bezpiecznych w internecie obywateli. Na kolejnej stronie znajduje się wzór e-maila lub listu, który możesz dopasować do swoich potrzeb i wykorzystać, by wyjaśnić rodzicom/opiekunom, jak nowe narzędzia i nasz program pomagają dzieciom uczyć się podejmowania dobrych decyzji dotyczących bezpieczeństwa i zachowania w sieci. Dalej znajdziesz także kilka pomysłów, jak poprowadzić zebranie z rodzicami, żeby zachęcić ich do włączenia się w Twoje działania w ramach Asów Internetu.

Wzór e-maila/listu do rodzica/opiekuna



Drodzy Rodzice/Opiekunowie,

kiedy oddajecie swoje dzieci pod opiekę przedszkola czy szkoły, składacie w nasze ręce odpowiedzialność za ich bezpieczeństwo i dobrostan. Dotyczy to zarówno świata realnego, jak i cyfrowego.

W [nazwa szkoły/przedszkola] wierzymy w partnerstwo, naukę samodzielnego myślenia i przygotowanie uczniów i uczennic klasy [klasa] do tego, by:

- **Myśleli i myśleli krytycznie** i potrafili/potrafily ocenić wiarygodność treści w sieci.
- **Znali/znały zasady zabezpieczenia się** przed internetowymi zagrożeniami, takimi jak nękanie, oszustwa, wyciek danych.
- **Mądrze udostępniali/udostępniały treści w internecie:** decydowali/decydowały co, jak, komu i kiedy udostępniać.
- **Byli/były życzliwi/życzliwe w sieci,** kierowali/kierowały się szacunkiem wobec innych osób i ich prywatności.
- **Prosili/prosiły o pomoc** zaufanych dorosłych w trudnych sytuacjach.

W tym roku będziemy pracować z pomocą Asów Internetu, wielowymiarowego programu stworzonego, by nauczyć dzieci umiejętności potrzebnych do rozsądnego i bezpiecznego funkcjonowania w internecie. Opracowany przez Fundację Szkoła z Klasą we współpracy z Google program Asy Internetu to przyjemne, dostosowane do wieku dzieci doświadczenie edukacyjne oparte na pięciu kluczowych obszarach:

- **Rozsądek:** Udostępniaj z głową
- **Uważność:** Nie daj się nabrać
- **Siła:** Chroń swoje sekrety
- **Życzliwość:** Życzliwość jest fajna
- **Odwaga:** Rozmawiaj o wątpliwościach.

Powyższe umiejętności będziemy rozwijać na zajęciach, jednak zachęcamy, żeby ćwiczyć je z dziećmi także w domu. Można do tego wykorzystać jeden z elementów programu: Interlandię – grę online, dzięki której nauka staje się interaktywna i zabawna.

Mądre i bezpieczne korzystanie z technologii pomoże dzieciom lepiej kierować swoim uczeniem się i lepiej funkcjonować w przyszłości w internecie. Wierzymy, że program Asy Internetu przyczyni się do tego, by wszystkie dzieci z [nazwa szkoły] uczyły się, poznawały świat i były bezpieczne w sieci, zarówno w szkolnych murach, jak i poza nimi.

Proszę o kontakt, gdyby mieli Państwo pytania dotyczące programu. Chętnie podzielę się instrukcjami do zasobów, z których Państwa dzieci będą korzystać na lekcjach. Zapraszam również do poznania materiałów dla rodzin, które są dostępne na **www.asyinternetu.szkolazklasa.org.pl**. Zachęcam, by pytać dzieci o to, czym zajmują się w szkole i kontynuować w domu dyskusje podejmowane na lekcjach – kto wie, może także Państwo nauczą się czegoś nowego!

Łączę pozdrowienia
[Twój podpis]

Zebranie z rodzicami – scenariusz aktywności

Poniższy scenariusz może być wprowadzeniem do rozmowy z rodzicami i opiekunami dzieci o konieczności kształcenia cyfrowego w nauczaniu początkowym.

1. Podczas zebrania poproś rodziców, żeby wymienili miejsca, które ich dzieci odwiedzają w internecie. Jeżeli odpowiedzi będą ogólnikowe (np. „oglądają bajki”), poproś o doprecyzowanie i podanie konkretnych nazw portali, aplikacji i gier. Zapisuj je w widocznym miejscu. Może zdarzyć się tak, że nie wszyscy rodzice będą znali wymienione aktywności lub miejsca w sieci – poproś wtedy o opowiedzenie o nich w kilku zdaniach. Na koniec możesz przytoczyć kilka faktów z badań dotyczących korzystania z sieci przez dzieci, które znajdziesz w Materiale 3.

2. Następnie podziel rodziców na mniejsze grupy i rozdaj im wydrukowane listy potrzeb (znajdziesz je w załączniku nr 1) Poproś, żeby każda z grup wybrała 5 aktywności z tablicy i, korzystając z listy potrzeb, odpowiedziała na pytanie: „Jakie potrzeby moje dziecko zaspokaja poprzez te aktywności?”.

Następnie poproś, żeby osoby uczestniczące oceniły, czy ich zdaniem ta aktywność/aplikacja/portal to dobre miejsce na zaspokojenie danej potrzeby w skali od 1 do 6 (skala ocen szkolnych, gdzie 1 oznacza niedobre miejsce, a 6 idealne). Jako pomoc w wykonaniu ćwiczenia możesz rozdać grupom szablon (załącznik nr 2).

3. Po wykonaniu ćwiczenia wspólnie omówcie wnioski:

a) Zapytaj o aktywności, które dostały najwięcej punktów. Niech rodzice uargumentują swój wybór. Zauważ, że internet może być dobrym miejscem do zaspokojenia niektórych potrzeb, np. wiedzy, informacji czy komunikacji.

b) Zapytaj o aktywności, które dostały najmniej punktów i poproś o uzasadnienie. Zauważ, że ważne potrzeby, które stoją za tymi aktywnościami, nie znikną, kiedy zakażemy dzieciom realizować je w sieci. Najlepszym sposobem jest pokazanie im, jak mogą zaspokajać te potrzeby inaczej.

c) Jest też możliwość, że wszystkie aktywności dostaną bardzo mało punktów. To znak, że rodzice uważają, że internet nie jest dobrym miejscem dla ich dzieci. Porozmawiajcie o tym, z czego to wynika. Zauważ, że najlepszym sposobem na zmniejszenie obaw związanym z tym medium jest... towarzyszenie dzieciom w jego eksplorowaniu.

Zachęć rodziców, żeby w najbliższym tygodniu spędzili z dzieckiem w sieci przynajmniej godzinę. Niech ono opowie im potem, co lubi robić w sieci i dlaczego jest to dla niego ważne.

Zaproponuj rodzicom wdrożenie w domu aktywności z poradnika Asów Internetu dla rodziców pt. „Trening bezpieczeństwa w sieci dla całej rodziny”, który znajdziesz na stronie <https://asyinternetu.szkolazklasa.org.pl/> lub po kliknięciu na link <http://bit.ly/jfo4s>.

d) Przyjrzyjcie się potrzebom, które towarzyszyły aktywnościom z najmniejszą liczbą punktów, i zastanówcie się wspólnie, jak możecie wesprzeć dzieci w ich zaspokojeniu. Zachęć rodziców do wymieniania aktywności, które mogą wykonać w rodzinie. Następnie przejdźcie do takich, jakie warto zorganizować w waszej społeczności klasowej (wspólnie z nauczycielką lub z innymi rodzinami), np.

- potrzeba kontaktu, towarzystwa – klasowa wyprawa rowerowa;
- potrzeba bycia widzianym/widzianą, współpracy – przygotowanie teatrzyku wspólnie z rodzicami;
- potrzeba wolności (jedna z najważniejszych potrzeb, które dzieci zaspokajają w sieci) – więcej czasu na swobodną zabawę zamiast zajęć pozalekcyjnych, wyprawa do lasu z innymi dziećmi;
- potrzeba docenienia – rozmowy z dziećmi raz w tygodniu, podczas których każdy domownik i domowniczka mówi, za co docenia innych; „cichy przyjaciel” – zabawa, podczas której robimy miłe rzeczy dla innych;
- potrzeba wyrażenia siebie – prezentacja pasji w szkole, wieczór spędzony z rodzicami, podczas którego dziecko ma za zadanie nauczyć czegoś rodzica.

Zachęć rodziców do wybrania kilku z tych pomysłów i ich wspólnej realizacji.

LISTA POTRZEB

FIZYCZNOŚĆ

- Powietrza
- Pożywienia
- Wody
- Schronienia
- Ruchu
- Odpoczynku
- Snu
- Dotyku
- Wyrażania swojej seksualności
- Bezpieczeństwa fizycznego, itp.

AUTONOMIA

- Wybierania własnych planów, celów i marzeń, wartości
- Wybierania własnej drogi prowadzącej do ich realizacji, itp.

INTEGRALNOŚĆ

- Autentyczności
- Poczucia własnej wartości
- Samoakceptacji
- Szacunku dla siebie, itp.

WSPÓŁZALEŻNOŚĆ

- Towarzystwa
- Bliskości
- Więzi
- Uwagi, bycia wziętym pod uwagę
- Bezpieczeństwa emocjonalnego
- Szczerości
- Empatii
- Uznania potrzeb i uczuć
- Równych szans
- Bycia widzianym
- Rozumienia i bycia zrozumianym
- Zaufania
- Ciepła
- Otuchy
- Miłości
- Intymności
- Inspiracji
- Wspólnoty
- Współpracy
- Wzajemności
- Samoakceptacji
- Szacunku dla siebie, itp.

ŚWIĘTOWANIE/OPLAKIWANIE

- Świątowania zaspokojonych potrzeb, spełnionych marzeń, planów
- Oplakiwania niezaspokojonych potrzeb, strat, itp.

RADOŚĆ ŻYCIA

- Zabawy
- Humoru
- Radości
- Łatwości
- Przygody, itp.

DUCHOWOŚĆ

- Inspiracji
- Prostoty
- Nadziei
- Piękna
- Kontaktu z Przyrodą
- Harmonii
- Porządku
- Spójności
- Pokoju, itp.

Co dziecko robi online? (aktywność/strona/ aplikacja)	Jakie potrzeby zaspokajają przy pomocy tych aktywności? (Przy jednej aktywności możecie wpisać kilka potrzeb)	Czy to dobre miejsce na zaspokajanie tych potrzeb? Oceńcie w skali od 1 do 6 (1 – niedobre, 6 – idealne)

Przykład:

Gra w Minecrafta	Zabawy, spontaniczności, kreatywności, towarzystwa	4
------------------	---	---

Internetowe przedszkole – o kilkulatkach i ich rodzicach w sieci

Jeszcze niedawno wydawało się, że przedszkolaki i dzieci z pierwszych klas szkół podstawowych korzystają z urządzeń mobilnych podłączonych do sieci na tyle sporadycznie, że nie ma powodu się tym zajmować. Jednak w ostatnich latach to zjawisko zaczęło interesować badaczy z zakresu pediatrii i psychologii rozwojowej, ponieważ staje się coraz popularniejsze. Jest to o tyle niepokojące, że okres do 8 roku życia to czas intensywnego rozwoju dziecka. Dlaczego i kiedy małe dzieci korzystają z sieci oraz czy na pewno internet przynosi tylko szkody w rozwoju? Warto się przyjrzeć temu tematowi i badaniom, do których mamy dostęp.

Kiedy i dlaczego wszystko się zaczyna?

Według najnowszych badań Urzędu Komunikacji Elektronicznej 27% dzieci rozpoczyna przygodę z internetem jeszcze przed rozpoczęciem nauki w szkole (5% poniżej 4. roku życia, 22% do 6.)¹. Natomiast wyniki badania *Brzdąc w sieci – zjawisko korzystania z urządzeń mobilnych przez dzieci w wieku 0-6 lat* pokazują, że średni wiek inicjacji jest jeszcze niższy – 2 lata i 2 miesiące². Najniższy podany wiek, w którym dzieci rozpoczęły korzystanie z urządzeń mobilnych, to pierwszy miesiąc życia!

Według ekspertów Amerykańskiego Towarzystwa Pediatrycznego oraz Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę maksymalny czas, jaki dzieci do piątego roku życia mogą przeznaczać na korzystanie ze smartfona, tabletu czy laptopa, to godzina dziennie, i to pod czujnym okiem rodzica, który powinien wiedzieć, co dzieje się na ekranie³.

Warto podkreślić, że wspólne ustalanie zasad i towarzyszenie dziecku podczas korzystania z sieci jest znacznie ważniejsze od stosowania technicznych narzędzi kontroli rodzicielskiej. Te drugie mogą pełnić jedynie funkcję wspomagającą, ponieważ nauka mądrego używania internetu jest jak nauka np. czytania – polega na pokazywaniu kolejnych kroków, nie na ścisłej kontroli.

Równocześnie deklaracje dzieci zawarte w badaniach dowodzą, że rodziny bardzo rzadko spędzają czas w sieci razem. Według wspomnianego już raportu *Brzdąc w sieci* rodzice i opiekunowie dzieci w wieku do 6 lat pozwalają podopiecznym korzystać z urządzeń mobilnych najczęściej wówczas, gdy nie mają energii lub pomysłu na zabawę z dzieckiem, kiedy potrzebują zająć się obowiązkami domowymi lub kiedy potrzebują chwili dla siebie. Z raportu wynika, że prawie dwie trzecie rodziców pozwala dziecku korzystać z urządzeń mobilnych w ramach nagrody. Tyle samo rodziców deklaruje, że daje dziecku urządzenie mobilne, gdy ono płacze lub marudzi, a jeszcze więcej, bo ponad 80% rodziców, włącza dziecku smartfon lub tablet, gdy jest ono znudzone. Mali responden-

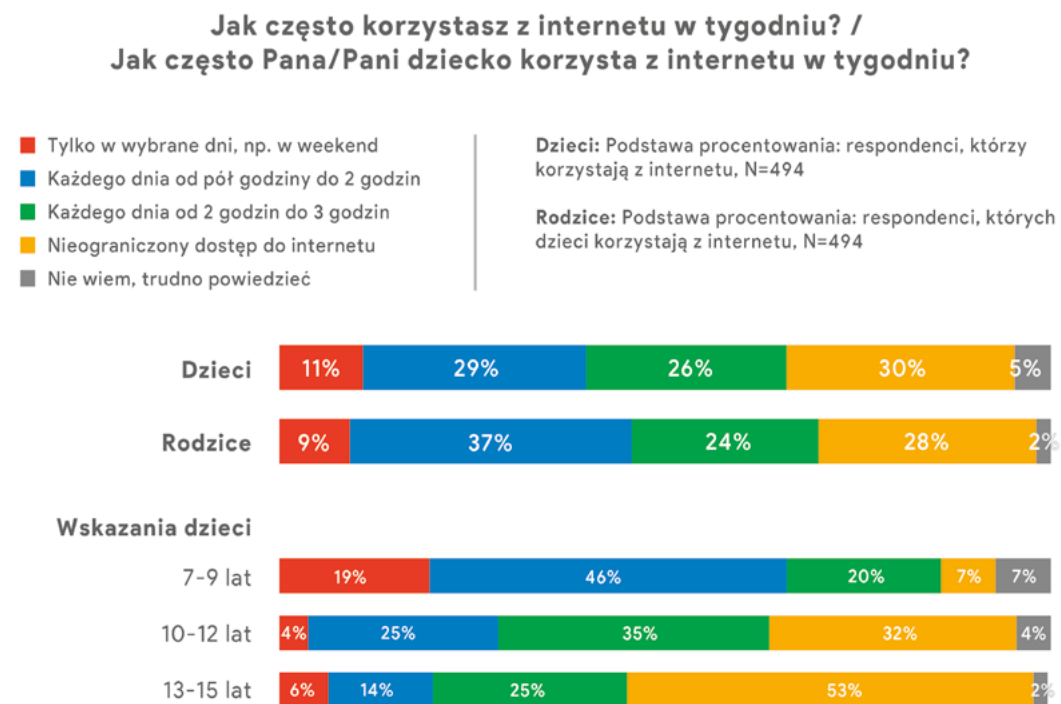
1. Patrz: <https://www.uke.gov.pl/akt/badanie-konsumenckie-dzieci-i-rodzicow-oraz-nauczycieli-2020,372.html>.

2. Patrz: https://www.kbpn.gov.pl/portal?id=15&res_id=11479398.

3. Patrz: <https://www.apa.org/monitor/2020/04/cover-kids-screens>, <https://www.domowezasadyekranowe.fdds.pl/>.

ci odpowiadają z kolei, że w większości (88%) korzystają z treści adresowanych do ich przedziału wiekowego (filmy, bajki, gry, kolorowanki itp.). Blisko troje na czworo dzieci twierdzi, że używa urządzeń mobilnych podczas podróży samochodem (lub innym środkiem transportu), co drugie – podczas spożywania posiłków, a co dziewiąte – podczas korzystania z toalety.

Ciekawe wydaje się również zderzenie deklaracji dzieci i rodziców co do czasu spędzanego w sieci – wynika z niego, że rodzice nie zawsze mają pełny obraz sytuacji. Widać to na poniższym wykresie:



www.uke.gov.pl/akt/badanie-konsumenckie-dzieci-i-rodzicow-oraz-nauczycieli-2020,372.html

Rodzice całkiem trafnie typują najczęściej użytkowane serwisy i aplikacje, z których korzystają ich dzieci. Większe różnice pojawiają się w pytaniach dotyczących tego, co dzieci robią w tych serwisach. Dzieci częściej komentują, a rzadziej publikują własne zdjęcia, niż wskazują na to ich rodzice. Rozmowa o praktykach dzieci w sieci to pierwszy krok dla rodziców i opiekunów, by budować zaufanie i otwartość na rozmowę np. o trudnych sytuacjach i treściach, które mogą dzieci zaniepokoić.

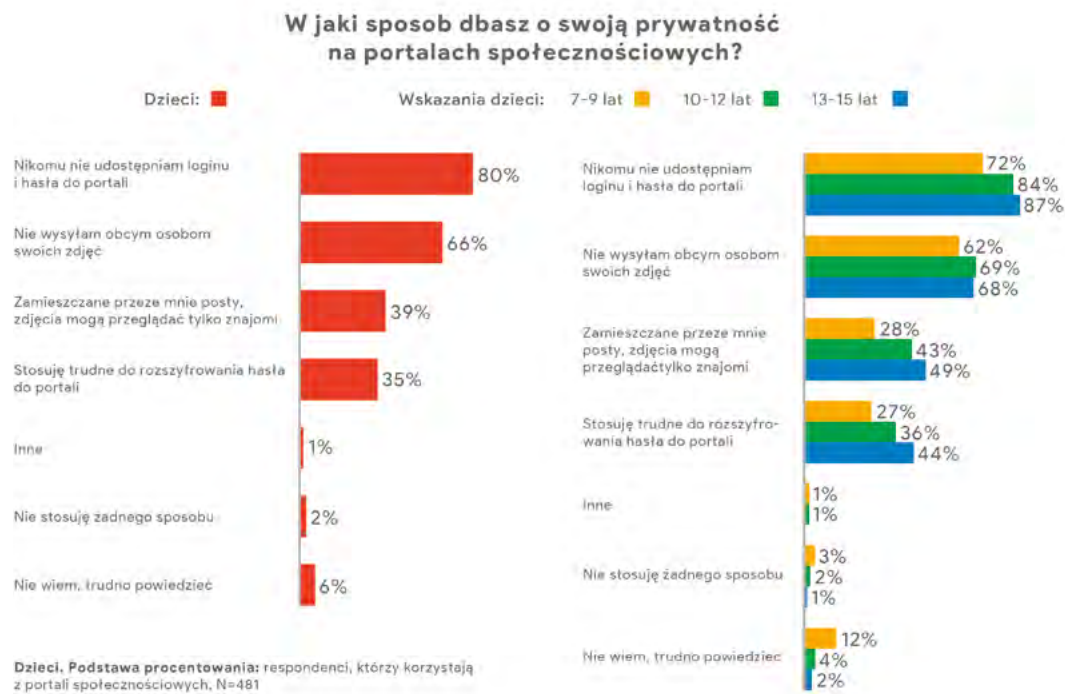
Wiemy jedno, robimy drugie

W dostępnych badaniach najczęściej natrafiamy na rozdzźwięk pomiędzy tym, co jest, a tym, co mogłoby być, gdybyśmy mieli odpowiednie zasoby czasu i umiejętności, a także rozwiązania techniczne i prawne.

Rodzice zapytani o to, jakie widzą zagrożenia w korzystaniu z sieci przez maluchy, najczęściej odpowiadają, że są to reklamy przedstawiające przedmioty przyciągające uwagę dzieci, takie jak słodczyce czy zabawki (52%), treści pozbawione walorów edukacyjnych (35%) lub filmy „przetadowane” kolorami i dźwiękami (39%), a tylko 14% badanych twierdzi, że są to treści przedstawiające zachowania ryzykowne lub destrukcyjne

(np. skoki z wysokości) i 5%, że obawiają się podpinania niepożądanych stron internetowych (np. z pornografią) pod strony, na których dzieci oglądają bajki.

Jednocześnie badania pokazują jasno, że zaledwie 18% dzieci w wieku do 6 lat korzysta z urządzeń mobilnych w towarzystwie innego dziecka lub dorosłego, a 7% rodziców przyznaje, że ich dziecko nigdy nie korzysta z nich w towarzystwie osoby dorosłej. Respondenci zdają się rozumieć, dlaczego dzieci nie powinny surfować w internecie same, ale nic z tym nie robią. Podobna sytuacja ma miejsce w mediach i aplikacjach społecznościowych, których większość deklaruje możliwość założenia konta użytkownikom od 13 roku życia (w tej grupie są Facebook, Instagram, Snapchat, YouTube, TikTok). Tymczasem już 27% dzieci w wieku 7–9 lat i 55% w wieku 10–12 lat publikuje w nich treści. Oznacza to, że dorośli – od twórców aplikacji po rodziców – akceptują fikcję działania przepisów prawnych. Na szczęście wszystkie badane dzieci rozumieją, że w internecie należy chronić swoją prywatność i stosują różne znane sobie sposoby. Ogromna większość wie, że nie wolno udostępniać nikomu swojego loginu i hasła ani wysyłać obcym swoich zdjęć.



www.uke.gov.pl/akt/badanie-konsumentkie-dzieci-i-rodzicow-oraz-nauczycieli-2020,372.html

Niestety za tą wiedzą nie idzie otwartość na rozmowy o trudnych sytuacjach w sieci. Polskie wyniki międzynarodowych badań EU Kids Online z 2018 roku wskazywały na to, że tylko połowa badanych rodziców rozmawiała z dziećmi na temat bezpiecznego korzystania z internetu i płynących z niego zagrożeń⁴. Dla edukatorów oraz programów edukacyjnych takich jak Asy Internetu jest to ważna odpowiedź: potrzebujemy pracować nad przestrzenią do komunikacji i rozmowy o działaniach w sieci, aby kompetencje cyfrowe nie były tylko wyuczonymi formułkami.

4. Patrz: https://fundacja.orange.pl/files/user_files/EU_Kids_Online_2019_v2.pdf

Czy tylko zagrożenia?

Jednak internet to nie tylko zagrożenia. Wśród korzyści wynikających z używania go rodzice wymieniali przede wszystkim korzyści dydaktyczne, takie jak nauka języków obcych, liczenia, rysowania, nauka kolorów. Przy niewielkiej pomocy osoby dorosłej internet może stać się doskonałym narzędziem do rozwijania pasji i zainteresowań dziecka. Warto zwrócić uwagę zwłaszcza na rolę serwisów wideo takich jak YouTube, które dominują wśród źródeł edukacyjnych dla dzieci i nastolatków. Z jednej strony są to miejsca, w których znajdziemy często wysokiej jakości i łatwo dostępne treści rozwijające wiedzę i pasję, a z drugiej strony wielu rodziców nie zna się na ustawieniach tego serwisu i nie wie na przykład o możliwości włączenia wersji dla dzieci. Respondenci wskazywali także na nabywanie umiejętności posługiwania się nowymi technologiami, które w ich opinii są niezbędne dla funkcjonowania ich dzieci w świecie gwałtownych zmian technologicznych.

Bądź przykładem i dbaj o siebie

Chociaż jako rodzic lub nauczyciel/nauczycielka możesz tego nie dostrzegać, Twoje dzieci i/lub Twoi uczniowie i uczennice doskonale zdają sobie sprawę z tego, ile czasu Ty spędzasz przed ekranem. Według amerykańskiej badaczki Catherine Steiner-Adair 70% dzieci uważa, że ich rodzice mają podwójne standardy dotyczące technologii, czasu i zasad korzystania z urządzeń. W takiej sytuacji trudno oczekiwać, że same będą skracać czas spędzony z elektroniką czy szczerze rozmawiać o tym z dorosłymi. To jeden z powodów, dla których takie programy jak Asy Internetu są potrzebne nie tylko w szkole, lecz także w domu. Porady i ćwiczenia opracowane z myślą o młodszych użytkownikach i użytkowniczkach sieci nadają się również dla dorosłych. Być może korzystasz z innych aplikacji niż Twoje dzieci, ale zapewne równie trudno Ci jest czasem odłożyć na bok smartfon lub przyznać się, że nie potrafisz czegoś w nim ustawić.

Rozwój psychoruchowy, emocjonalny i społeczny dzieci w pierwszych klasach szkoły podstawowej

Początek szkoły podstawowej to rozwojowo niezwykle ważny moment w życiu małego człowieka. Większość dzieci z niecierpliwością na niego czeka – ćwicząc i przygotowując się do nowej roli, roli ucznia, już w przedszkolu. To właśnie pierwsze zabawy w szkołę, klasę, bycie panią w klasie, stanowią swego rodzaju trening. Dzieci cieszą się na szkołę, naukę, samodzielność! Należy jednak pamiętać, że ten czas jest dla wielu z nich niezwykle trudny i wymagający wsparcia. Sukces odniosą te z nich, które na początku szkoły podstawowej odnajdą swoją wyspę kompetencyjną – doświadczą sytuacji, w której bardzo chcą coś osiągnąć, czegoś się nauczyć, ale będzie się to wiązało z trudem, wysiłkiem i czasem, jaki należy tej nauce poświęcić. Jeśli im się uda, to, gdy tego samego doświadczą w przyszłości, nie będą się bały nowych trudnych wyzwań. I nauczą się rzeczy podstawowej – jak się uczyć!

Bardzo wiele będzie zależało od indywidualnej gotowości dziecka do podjęcia zadań szkolnych. Ta predyspozycja z jednej strony związana jest z pewnymi czynnikami biologicznymi, takimi jak konstrukcja układu nerwowego, tempo jego rozwoju, ale i tempem rozwoju całego organizmu (z układem kostno-mięśniowym na czele), a z drugiej strony zależy od czynników środowiskowych, w których do tej pory wzrastało dziecko. Gotowość szkolna to nic innego jak osiągnięcie przez dziecko takiego poziomu rozwoju fizycznego, społecznego i psychicznego, który czyni je wrażliwym i podatnym na systematyczne nauczanie i wychowanie w szkole podstawowej. Określa poziom przygotowania dziecka do opanowania elementarnych kompetencji szkolnych. Jasno widać, że na początku szkoły w jednej klasie spotkają się dzieci w pełni gotowe do zadań szkolnych – panujące nad swoim ciałem i emocjami, zainteresowane nauką, z bogatym słownictwem, świetnie rozumiejące nowe reguły i zasady i gotowe ich przestrzegać – oraz takie, które w każdym z tych obszarów będą miały jeszcze wiele pracy do wykonania. Wszystko to jest jak najbardziej zgodne z normą rozwojową. Bo czas początku szkoły to najbardziej zróżnicowany pod względem rozwoju okres. Obniżony poziom gotowości szkolnej to istotny czynnik ryzyka niepowodzeń szkolnych, który może zaburzać funkcjonowanie dziecka w wymiarze poznawczym, emocjonalnym, motywacyjnym i społecznym i mieć swoje konsekwencje na wiele lat. Początek szkoły bowiem to czas budowania poczucia bycia kompetentnym w działaniu i w relacjach rówieśniczych oraz czas kształtowania samooceny, na którą będą wpływać opinie nauczycieli, rodziców i rówieśników. Warto też pamiętać, że pod koniec tego okresu (między 9. a 10. rokiem życia) zaczyna się proces dojrzewania biologicznego – zmian hormonalnych, w budowie ciała, jego proporcjach, wydolności. Z tymi wszystkimi zmianami młody człowiek będzie musiał sobie poradzić.

Rozwój motoryczny we wczesnej fazie opiera się głównie na doskonaleniu wielu sprawności: biegania, skakania, wspinania, jazdy na rowerze, ubierania (wiązanie sznurowadeł), mycia się i dbania o higienę, ale także rysowania, poprawnego trzymania narzędzi

pisarskich, wycinania, lepienia czy klejenia. Ruchy dziecka stają się coraz bardziej precyzyjne, rysunki coraz wierniej odbijają rzeczywistość. To bardzo ważny czas. A trening w tym zakresie zdaje się kluczowy, również dla funkcjonowania szkolnego dziecka. Dopiero kiedy człowiek panuje nad swoim ciałem, jego mięśnie nie zawodzą go, nie męczy się nadmiernie, będzie w stanie wysiedzieć w ławce i korzystać z lekcji – skupić się na niej. Przedszkolak potrzebuje około 8–10 godzin aktywności fizycznej w ciągu dnia. Nie wiele zmienia się na początku szkoły podstawowej i o tym też warto pamiętać!

Faza późna – 9–11 lat – to czas stopniowego zmniejszania się nadmiernej ruchliwości dziecka. Działania stają się celowe, ekonomiczne i uporządkowane. To czas wysokiej koordynacji ruchowej, łatwości w opanowywaniu nowych ruchów. Jest to doskonały moment na doskonalenie różnych sprawności: sportowych czy gry na instrumencie.

Rozwój poznawczy natomiast w fazie wczesnej związany jest z uczeniem się kierowania swojej uwagi. Pojawia się pamięć logiczna. Dzieci chętnie uczą się na pamięć nowych interesujących treści. Tworzą indywidualne strategie pamięciowe. Są coraz sprawniejsze w ustalaniu logicznych relacji między elementami – to czas w ćwiczeniu się w takich operacjach umysłowych jak analiza i synteza, co między innymi umożliwia sprawne czytanie. Dziecko w tym czasie umie klasyfikować, wie np., że jabłko i piłka są okrągłe. Uczy się ujmowania cech rzeczywistości z różnych punktów widzenia i łączenia informacji. Formułuje pierwsze ogólne wnioski na podstawie szczegółowych obserwacji, opanowuje zasady zachowania stałości w zakresie masy, powierzchni i ilości cieczy. Szereguje elementy różniące się długością. Jednak nadal potrzebuje do wszystkich procesów umysłowych konkretów! Liczy więc nieźle na przedmiotach, liczmanach, porównuje, kiedy widzi, gdy może pomacać, obrócić w dłoni, kiedy dotyka. Jest jeszcze dość sztywne w strategiach – sposób liczenia podany przez nauczyciela w szkole jest święty, jedyny słuszny i niepodważalny. Wydaje się, że dzieci w tym okresie nie są gotowe na poszerzanie swoich strategii uczenia się.

W fazie późnej natomiast odbywa się dalsze doskonalenie w obszarze dokonywania operacji logicznych: szeregowania, klasyfikowania; posługiwania się pojęciami przestrzeni, czasu, prędkości. Wszystko nadal w odniesieniu do konkretnych rzeczywistych przedmiotów i zdarzeń. Spostrzeżenia stają się coraz bardziej pełne i dokładne. Ale zachodzi też bardzo istotna zmiana – dopiero w fazie późnej możliwe jest analizowanie, planowanie, przewidywanie konsekwencji własnych działań oraz działań innych osób. To niezwykle ważna wiedza i umiejętność. Dzieci zaczynają rozumieć znaczenie intencji, inaczej postrzegają zachowania osób wokół siebie. Dla większości pierwszoklasistów informacja, że ktoś popchnął ich niechcący jest bez znaczenia (trzeba mu teraz „niechcący” oddać, żeby było sprawiedliwie!), dla starszych dzieci to informacja kluczowa, wpływająca na ich zachowanie.

Duże znaczenie dla funkcjonowania dziecka ma sprawność językowa i komunikacyjna. Oczywiście zdecydowanie lepiej radzą sobie dzieci, które do szkoły przychodzą z bogatym słownictwem. Ale początek szkoły może być świetnym momentem na wyrównywanie szans. W tym okresie dzieci są bowiem gotowe, ciekawe i chłonne języka. Zaczynają rozumieć słowa wieloznaczne i metafory. Uczą się czytać, poznają nowe słowa i ich znaczenia. Jednak nadal lepiej rozumieją tekst słyszany niż czytany samodzielnie. Dlatego tak ważne jest głośne czytanie dzieciom. Uczeń klas 1–3 obcuje ze słowem, słu-

chający czytanek, audiobooków, czytający książki będzie coraz bardziej zwracać uwagę na treść tego, co pisze. W fazie późnej dziecko tworzy już własny kod służący porozumiewaniu się w wąskiej grupie koleżeńskej. Różnicuje formy wypowiedzi w zależności od adresata – nauczyciela, kolegi. Wzrasta jego świadomość językowa. Rozumie ironię, grę słów. Doskonali pisanie ze słuchu. Zwraca uwagę na ortografię i gramatykę. Doskonali czytanie i może skupić się na treści.

W rozwoju emocjonalnym również zachodzą poważne zmiany. Dziecko jest zdolne do bardziej trwałych stanów emocjonalnych. Stara się opanowywać swoje reakcje. Ma większą odporność psychiczną, ale przeżywa nowe lęki związane z rozumieniem sytuacji społecznych. Boi się krytyki, ośmieszenia, odrzucenia, dlatego może odczuwać lęk przed szkołą i kontaktami społecznymi. Emocje podlegają wyraźnej intelektualizacji. Już we wczesnym okresie szkolnym młody człowiek dostrzega rozbieżność między emocjami przeżywanymi a okazywanymi. Ma świadomość możliwości jednoczesnego przeżywania różnych emocji o tym samym znaczeniu. Uczy się właściwego zachowania, ale także mogą się pojawić nowe formy zachowań agresywnych – pierwsze objawy tyranizowania lub stawiania się ofiarą. W późniejszym okresie rozwija się świadomość możliwości regulowania własnych stanów emocjonalnych, a także wpływu rozumowania moralnego na emocje. Zaznacza się świadomość możliwości jednoczesnego przeżywania emocji o różnych znakach (ambiwalencja uczuć). Pojawiają się zachowania agresywne, dziecko coraz częściej liczy się z opinią grupy. A co za tym idzie, może pojawić się autoagresja i agresja werbalna.

W rozwoju społecznym wiele się dzieje. Dziecko chciałoby spędzać więcej czasu z rówieśnikami niż z rodzicami, co sprzyja budowaniu świadomości społecznej. Nadal bardzo istotna jest jakość więzi z rodzicami, ale kluczowa staje się również rola nauczyciela – jako tego, który zna „obiektywną” prawdę o dziecku. To pani w szkole wie, czy jest się dobrym uczniem/dobłą uczennicą – a to podstawowy obszar budowania kompetencji dla dzieci. Większość z nich już rozumie, że rodzice na ogół są z nich zadowoleni, jednak to szkoła staje się źródłem zbierania informacji o sobie. Co ciekawe, w początkowym okresie większość dzieci nie ma tendencji do porównywania się z innymi – są gotowe do porównywania się ze sobą „z wczoraj”. Jeśli dzieje się inaczej, na ogół jest to wynikiem oddziaływań dorosłych i pewnego modelowania zachowania.

W tym czasie większość dzieci zawiera znajomości na zasadzie wspólnoty zainteresowań. To, co spaja grupy koleżeńskie, to przede wszystkim wspólnota działania (w odróżnieniu od wspólnoty poglądów w wieku dorastania). Grupa rówieśnicza – w tym klasa szkolna – umożliwia rozwijanie wiedzy oraz nabywanie nowych umiejętności i to nie tylko społecznych. To właśnie w tym okresie możliwy jest rozwój poczucia solidarności. Jeśli się to uda, grupa stanie się ważnym źródłem wsparcia w doświadczanych trudnościach. To właśnie w grupie, klasie możliwa jest nauka współdziałania i uwzględniania różnych punktów widzenia. Grupa rówieśnicza stopniowo będzie się stawała ważnym źródłem samooceny.

Dla tego okresu niezwykle ważne jest doświadczenie sukcesu. Dziecko, które odnosi sukcesy, będzie na ich podstawie budować przekonanie o własnej kompetencji, które z kolei będzie wpływać na samoocenę. To, co jest istotne, to sprawdzenie się w zadaniach, głównie zadaniach szkolnych – na ile umiem sobie poradzić z nauką w szkole, czy

dobrze czytam, liczę, piszę, jaki/jaka jestem w sporcie, czy potrafię robić coś, co wyróżnia mnie spośród moich rówieśników. W tym okresie dziecko szuka informacji o tym, jak jest postrzegane przez dorosłych, jakie mają o nim zdanie, czy jest chwalone, nagradzane, cieszy się ich sympatią czy też nie. W relacji z rówieśnikami młodzi ludzie szukają odpowiedzi na pytania: jakie są moje kontakty z innymi dziećmi, czy dzieci mnie lubią, czy mam wielu kolegów? Dzieci w początkach szkoły podstawowej czują potrzebę uniezależnienia od rodziców i dlatego zwracają się do innych dorosłych, np. nauczycieli. Mówią np. „moja pani jest najmądrzejsza na świecie”, „pani powiedziała, że...” i to jest dla nich najsilniejszy argument. Nauczyciele stają się w tym okresie jednymi z najważniejszych osób w życiu dziecka. Są ważnym źródłem odpowiedzi na pytania o siebie samego. Ocena i opinia nauczyciela wpływa na samoocenę ucznia.

Warto pamiętać, że w okresie wczesnoszkolnym dzieci nie chcą, by traktować je jak rozkoszne maluchy. Zwykle niecierpliwą się, gdy są upominane, ponieważ uważają, że same wiedzą, jak należy postępować i chcą, by odnosić się do nich jak do osób odpowiedzialnych. Warto na tę potrzebę odpowiadać.

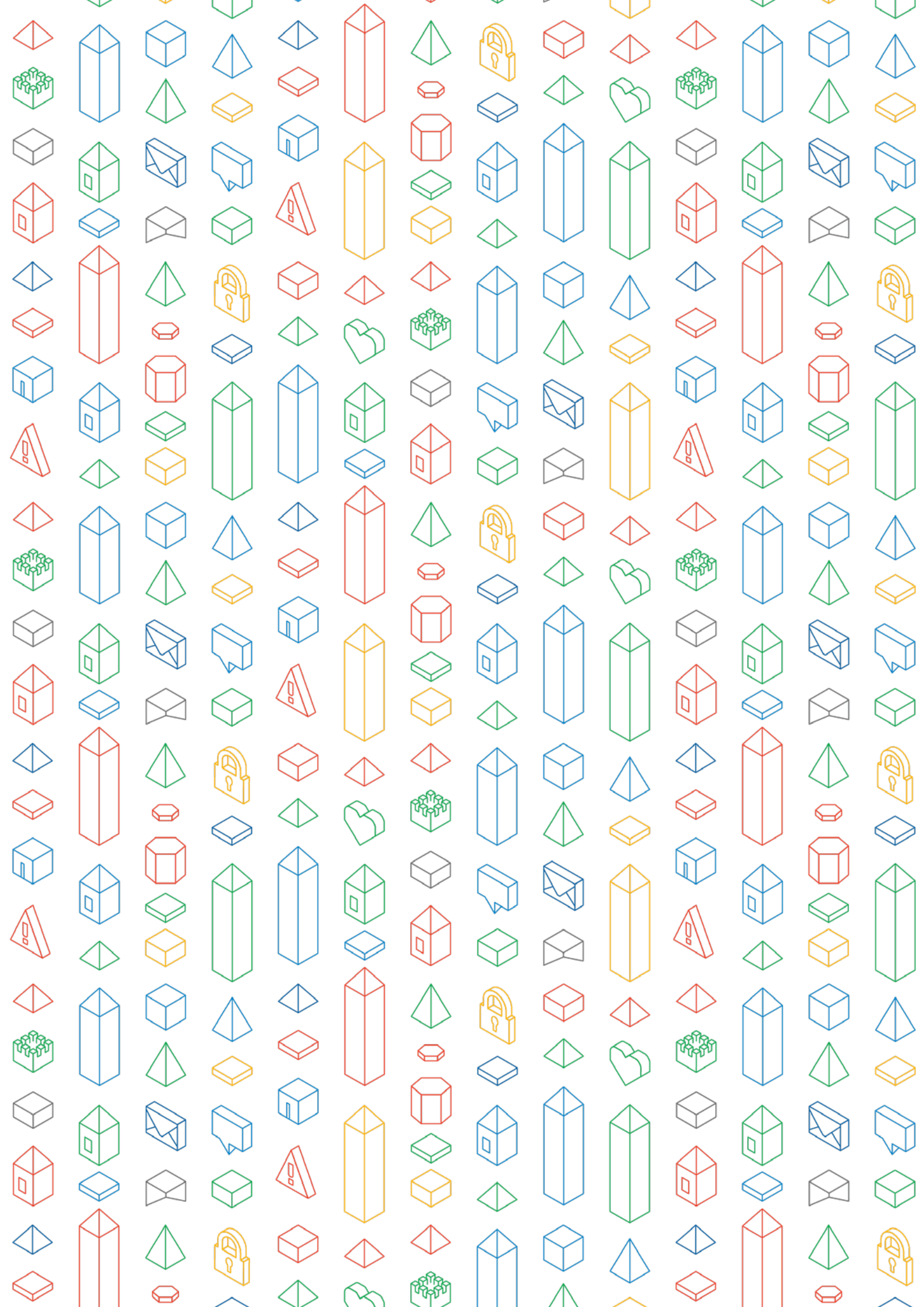
Sukcesy lub porażki w pierwszych latach szkoły podstawowej nierzadko decydują o przebiegu kariery szkolnej, a także pracy zawodowej dorosłego człowieka, nauczyciel(ka) zaś jest źródłem kompetencji, których opanowanie przybliża dziecko do świata dorosłych.

W latach 90. w Niemczech przeprowadzono na ogromną skalę projekt badawczy, na podstawie którego powstała lista wiedzy i doświadczeń, jakie warto, by miał każdy siedmiolatek i każda siedmiolatka. Oto niektóre punkty tej listy:

- Odczuwać własną obecność jako coś pozytywnego.
- Nie mylić głodu z gniewem, zmęczenia ze smutkiem.
- Rozpoznawać podstawowe zależności między tym, co dzieje się z ciałem i z uczuciami, np. kiedy się boję, boli mnie brzuch.
- Znać opisy stanów uczuciowych: „gotuje się we mnie...”, „być w skowronkach”.
- Wspólnie z ojcem gotować, sprzątać, biwakować, chodzić po lesie. W czasie choroby być przez niego pielęgowanym.
- Doświadczyć tego, że człowiek unosi się na wodzie.
- Umieć się huśtać: wiedzieć, co jego ciało robi z huśtawką, co huśtawka robi z jego ciałem.
- Odbyć co najmniej jedną wojnę na poduszki.
- Znać różnicę między targiem a supermarketem.
- Wytłumaczyć coś dorosłemu.
- Odczuć radość i podekscytowanie na widok niezapisanej, niezamalowanej kartki papieru.
- Znać jakąś książkę od deski do deski.
- Wspólnie z dorosłym dojść do tego, że na jakieś pytanie nie ma odpowiedzi.
- Wspiąć się na drzewo.
- Umieć się obchodzić z ryglami, kluczami.
- Otrzymać lub wysłać e-mail.
- Zobaczyć, jak wygląda własne imię napisane na piasku. Na śniegu, na leśnej ściółce, na zaparowanej szybie.
- Umieć opowiadać sny.

- Wyobrażać sobie samego siebie przed przyjściem na świat.
- Przekroić pestkę, zobaczyć jej wnętrze.
- Studiować żyłki na liściu i na własnej ręce.
- Wiedzieć, jak pachną owoce. Mieć ulubione zapachy.
- Umieć naśladować głosy ptaków i zwierząt.
- Słuchać echa i je wywoływać.
- Śpiewać pewnym głosem.
- Poczuć, że jakiś rytm porywa jego/jej nogi do tańca, a jakiejś głośności nie może już wytrzymać.
- Umieć dozować własną siłę (przy bębnieniu, masowaniu).
- Znać wyzwiska. Mieć pojęcie o różnych stylach, konwencjach językowych, gdzie co się mówi.
- Wbić gwóźdź, wkręcić śrubkę, umieć wymienić baterię.
- Schylać się, kiedy komuś coś upadnie.
- Dawać się innym wypowiedzieć. Wiedzieć, co to znaczy. Umieć poczekać na swoją kolej.
- Wiedzieć, że nie wszystkie życzenia od razu się spełniają.
- Odbyć wędrowkę. Doświadczyć odległości, odcinka drogi, po którym chce się pić. Mieć cel przed oczami.
- Znać kilka kształtów liści.
- Wiedzieć, co w przyrodzie jest jadalne, a co nie.
- Odczuć naturę jako przyjaciela i wroga. Naturę wrażliwą na działania człowieka, konieczność jej ochrony. I jako potęgę, niebezpieczeństwo.
- Brać udział w ustalaniu reguł. Zmieniać regułę. Kojarzyć pojęcie „wyjątku”.
- Znać kolor swoich oczu, namalować autoportret.
- Wyczuć puls u znajomego, u zwierzęcia i u siebie.
- Spotkać znawcę, eksperta, mistrza.
- Odczuć dumę z bycia dzieckiem. Tylko dzieckiem⁵.

5. Opracowano na podstawie książki: Donata Elschenbroich, *Co siedmiolatek wiedzieć powinien*, Wydawnictwo Cyklady, 2004.



Poznajemy Askę i Asa oraz krainy Asów Internetu

Razem w sieci

Scenariusze zajęć

1. Poznajemy Askę i Asa
2. Przygotowania przed podróżą do krainy Asów Internetu

Wprowadzenie

Wprowadzając dzieci w świat Asów Internetu, chcemy przede wszystkim przedstawić im głównych bohaterów: Askę i Asa. Będzie to okazja do tego, aby każde dziecko nauczyło się, jak lepiej poznać siebie oraz koleżanki i kolegów w klasie. Podróżując po świecie wartości Asów Internetu, uczniowie i uczennice działają w grupie. Komunikują się i współpracują, wykorzystując mocne strony zarówno swoje, jak i rówieśników. Poniższe scenariusze skupiają się na wartościach społecznych i pozwalają zintegrować uczestników i uczestniczki programu oraz poznać mocne strony zespołu.

Słowniczek



technologia – wszystko to, co zostało wymyślone i stworzone przez człowieka, żeby ułatwić zrealizowanie jakiegoś zadania, umożliwić wytworzenie rzeczy lub informacji; potocznie często używamy określenia „nowe technologie” do nazywania narzędzi i urządzeń takich jak komputer, laptop czy tablet oraz dla określenia internetu i możliwości, jakie ze sobą niesie; warto pamiętać, że świat rozwija się bardzo szybko i to, co nazywamy nowym, szybko przestaje takie być – podobnie jest z „nowymi” technologiami, dlatego w tej publikacji będziemy używać określenia **technologie cyfrowe**

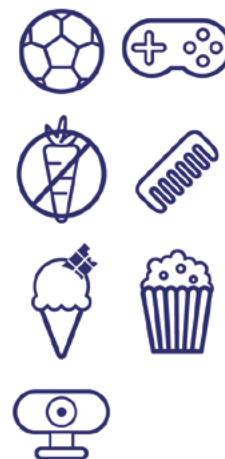
CYFROWY PAMIĘTNIK ASKI I ASA

Cześć! :)

Nazywamy się Aska i As. Jesteśmy bliźniakami i choć łączy nas wiele rzeczy, to jednak każde z nas jest inne. Kochamy naszego psa, ale czasem kłócimy się, kto ma z nim wyjść na spacer. Lubimy jeść różne rzeczy, ale zawsze razem idziemy na lody. Ja na waniliowe, a Asek na czekoladowe. Jesteśmy ciekawi świata i choć

mamy różne zainteresowania, to oboje lubimy technologie, które pomagają nam odkrywać świat. Postanowiliśmy założyć [“Cyfrowy pamiętnik Aski i Asa”](#), żeby podzielić się z Wami naszą codziennością.

To są nasze wizytówki. Umieściliśmy na nich wszystko to, co nas dotyczy i jest dla nas ważne. Bardzo nas ciekawi, kim Wy jesteście, co lubicie i jakie są Wasze zainteresowania.



1 komentarz ▼



Krzysiek

Ja też lubię grać w piłkę nożną i chciałbym obserwować gwiazdy przez teleskop.

DODAJ KOMENTARZ

1. Poznajemy Askę i Asa

Cele ogólne



- ✓ Zapoznanie z głównymi bohaterami cyklu scenariuszy,
- ✓ Kształtowanie umiejętności określania swoich mocnych stron, cech charakteru.

Kryteria sukcesu dla dzieci:

- nazywam główną bohaterkę i głównego bohatera,
- potrafię wymienić kilka cech dotyczących każdej z postaci,
- wiem, że aby z kimś się zaprzyjaźnić, należy go albo ją lepiej poznać,
- określám własne cechy, zainteresowania oraz mocne strony,
- prezentuję własną pracę i omawiam ją.

Aktywność 1



Potrzebne materiały:

- karteczki samo-przylepne
- mazak do tablicy suchościeralnej
- karta pracy nr 1

Zanim zaczniesz: Przygotuj wpis z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa*, a także ilustracje przedstawiające bohaterkę i bohatera oraz ich zainteresowania.

Przeczytaj razem z dziećmi wpis "O nas" z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa* prezentujący główną bohaterkę i głównego bohatera. Pokaż uczniom i uczennicom ilustracje przedstawiające dzieci oraz ikony reprezentujące ich zainteresowania. Poproś ich, aby na podstawie ikon określili, jacy są Aska i As, jak wyglądają, co lubią, jakie są ich zainteresowania, czy są podobni do nich.

To ćwiczenie możesz przeprowadzić na dwa sposoby:

- Jeśli masz w klasie przestrzeń, po której dzieci mogą się swobodnie poruszać, umieść sylwetki Asa i Aski w dwóch miejscach sali, tak aby dzieci miały do nich swobodny dostęp.
- Jeśli dysponujesz małą ilością miejsca w sali, możesz przykleić sylwetki do tablicy, a dodatkowo przygotuj karteczki typu post-it lub jakiegokolwiek inne, ewentualnie mazak do tablicy suchościeralnej.

Sprawdź, czy uczniowie i uczennice zapamiętali, kim są główni bohaterowie. Powiedz, że za chwilę będziesz wypowiadać zdania na temat Asa i Aski, a zadaniem dzieci będzie odpowiednio reagować w zależności od tego, kogo dotyczy to zdanie. Umów się z dziećmi, jaki ruch lub gest mają wykonać w sytuacji, w której zdanie będzie dotyczyło bohatera, a jaki, gdy będzie się odnosić do bohaterki, np. kiedy usłyszą informację o Asie, muszą podskoczyć i powiedzieć „As!”.

Przykładowe zdania:

- Lubię lody czekoladowe.
- Gwiazdy to moje hobby.
- Dbam o włosy.
- Lubię chodzić po drzewach.

Poproś dzieci, aby zastanowiły się przez chwilę i określiły, z którym z bohaterów chciałyby się zaprzyjaźnić. Niech ustawią się przy danej sylwetce lub przykleją przy niej karteczkę ze swoim imieniem. Jeśli pracujesz z grupą przedszkolną, możesz wcześniej przygotować dla dzieci karteczki z ich imionami. Kiedy dzieci zdecydują o swoim wyborze, poproś o uzasadnienie: na podstawie jakich cech czy zainteresowań dokonali wyboru.

Podsumuj to zadanie, zadając kilka dodatkowych pytań:

- Czy na podstawie tych kilku informacji jesteśmy w stanie określić, jakie cechy charakteru ma dana osoba, jaka ona jest?
- Kiedy łatwiej nam się z kimś zaprzyjaźnić?
- Czy możemy oceniać kogoś lub coś bez bliższego poznania?
- Co możemy zrobić, aby kogoś lepiej poznać?
- Co to są mocne strony danej osoby i w czym może nam pomóc wiedza na ich temat?

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Jeśli pracujesz z młodszymi uczniami i uczennicami być może będziesz musiał/musiła dookreślić, czym są cechy charakteru. Ewentualnie pominij to pytanie.

Aktywność 2



Zanim zaczniesz: Do tego zadania będziesz potrzebować trochę przestrzeni, możesz wykorzystać boisko szkolne lub korytarz.

Zaproś dzieci do wspólnej zabawy pt. „Przybij piątkę osobie...”. Zabawa pozwoli wam poznać się jeszcze lepiej. Poproś, aby dzieci usiadły lub przykucnęły w kole. Powiedz, że za chwilę będziesz wypowiadać zdania dotyczące ich wyglądu, zainteresowań, ulubionych rzeczy albo aktywności, a ich zadaniem będzie wstać, kiedy usłyszą jakąś informację dotyczącą ich osoby i przybić piątkę innemu dziecku lub dzieciom, które wstały, a następnie wrócić na miejsce i usiąść. Będzie miło, jeśli ty też weźmiesz udział w tej zabawie.

Przykładowe zdania: Przybij piątkę osobie, która:

- lubi układać klocki,
- chciałaby pojechać na sawannę,
- ma niebieskie oczy,
- świetnie rysuje,
- uśmiecha się codziennie,
- korzysta ze smartfona mamy lub taty,
- ogląda filmiki na YouTube Kids,
- urodziła się w lipcu.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Możesz w te zdania wpleść kilka dotyczących korzystania z nowych technologii, będzie to dla ciebie zadanie diagnozujące i pozwoli bezinwazyjnie poznać stopień zainteresowania i wykorzystania technologii cyfrowych przez dzieci. Postaraj się dobrać zdania tak, aby każda osoba miała okazję wstać przynajmniej raz i przybić komuś piątkę.

Podsumuj zabawę, zadając kilka pytań:

- Co podobało wam się w tej zabawie?
- Czy zadanie było pomocne w poznawaniu siebie?
- Czego dowiedziałeś/dowiedziałas się o wybranej osobie?
- Czy poczułeś/poczułaś, że są inne osoby podobne do ciebie?

Aktywność 3



Potrzebne materiały:

- karta pracy nr 2
- nożyczki
- flamastry
- kredki
- kolorowy papier
- włóczka
- koraliki
- naklejki
- ozdoby
- klej

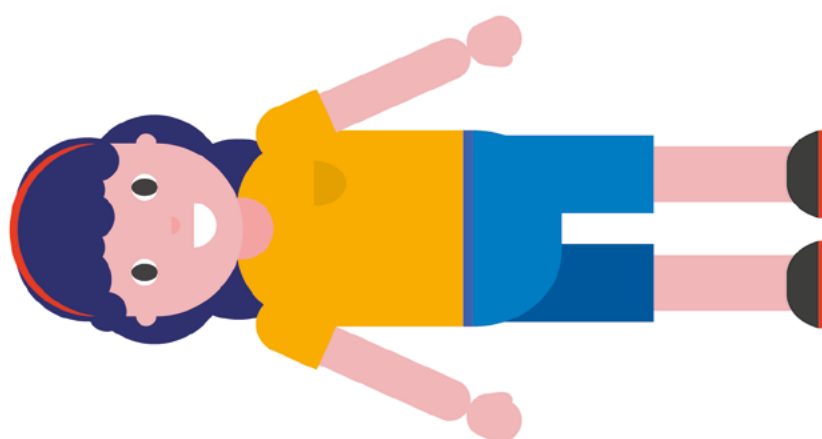
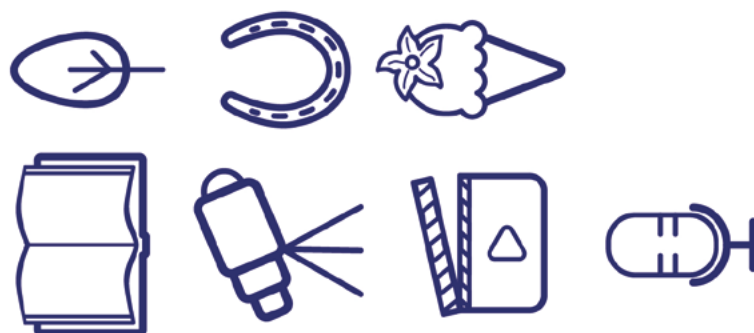
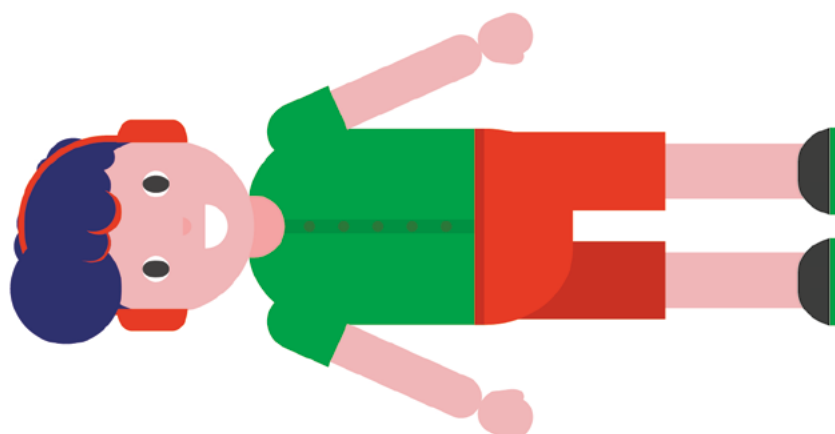
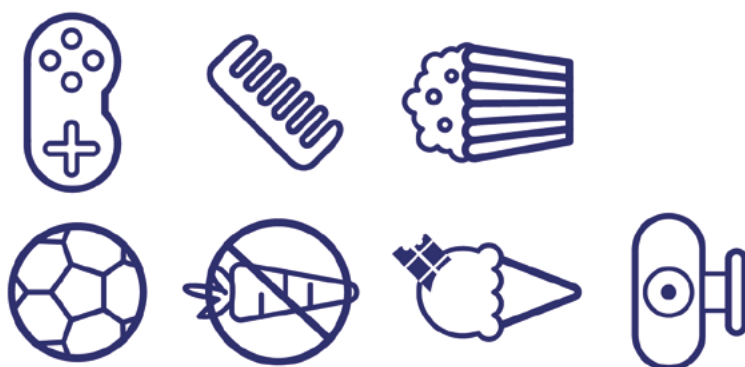
Zanim zaczniesz: Przygotuj dla każdego ucznia i uczennicy sylwetkę postaci: kartę pracy nr 2, nożyczki, flamastry, kredki, ewentualnie kolorowy papier, włóczkę, koraliki, naklejki, ozdoby, klej.

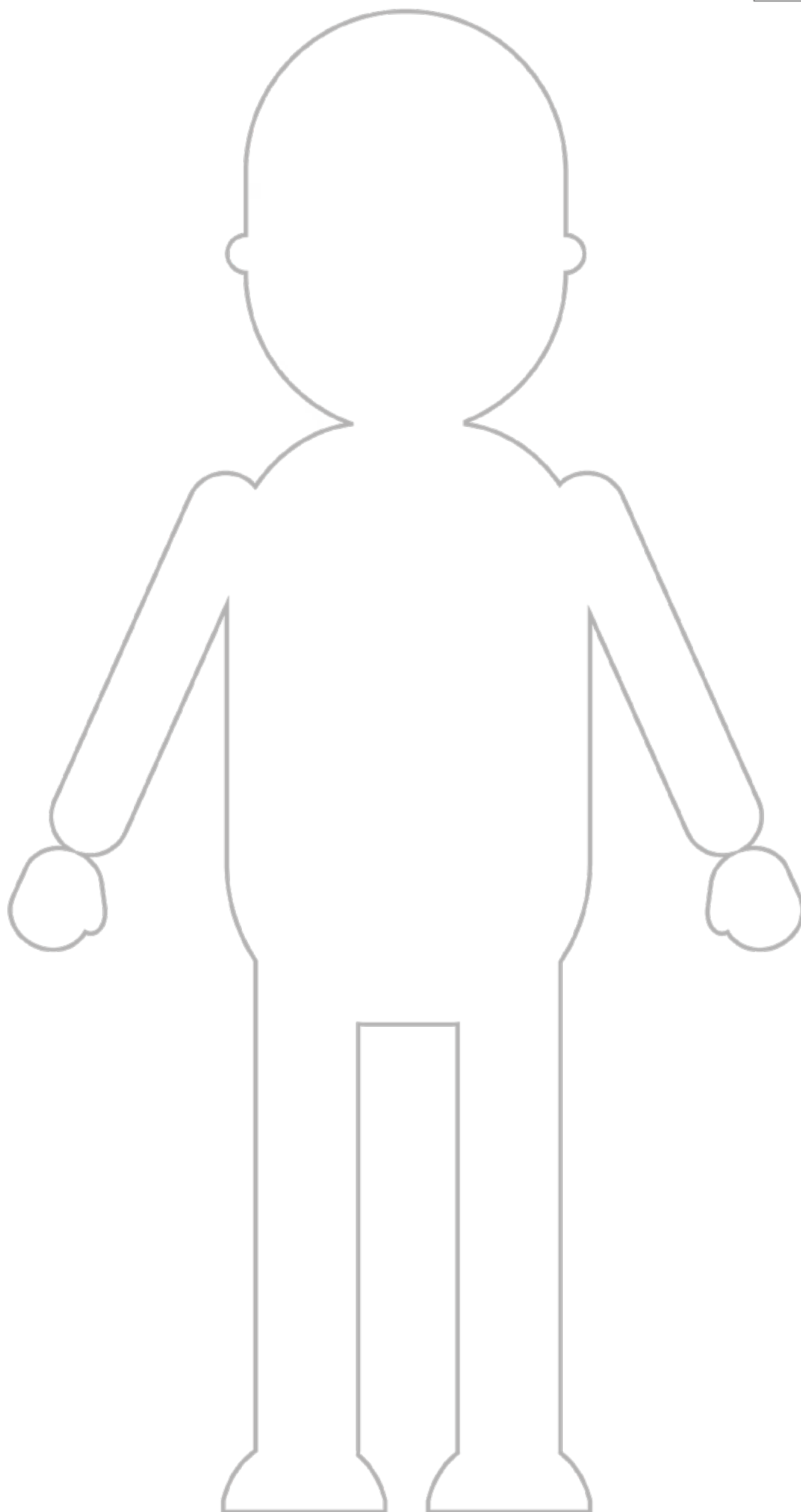
Zaproś dzieci do pracy plastycznej – wykonania własnych awatarów, czyli sylwetek przedstawiających cechy ich wyglądu, zainteresowania, mocne strony, które następnie powiesicie w wyznaczonym miejscu. Młodsze dzieci mogą rysować charakterystyczne cechy przy pomocy ikon, starsze będą mogły wypisać na sylwetkach odpowiednie wyrazy.

Na podstawie ilości czasu i dostępnych zasobów zdecyduj, czy wybierzesz formę tylko rysowania i opisywania sylwetek, czy dasz dzieciom więcej czasu na ozdobienie postaci. Razem z dziećmi zdecydujcie, czy niezbędne informacje umieścicie na sylwetkach dzieci, czy wykonacie plakaty z postaciami.

Przeznacz dodatkowy czas (możesz go rozłożyć na kilka dni) na prezentowanie awatarów, aby każde chętne dziecko mogło o sobie opowiedzieć. Wszystkie sylwetki umieśćcie w widocznym miejscu w sali.

Na podsumowanie zajęć możesz powiedzieć dzieciom, że już niebawem będziecie mieli okazję poznać lepiej Asa i Askę oraz ich przygody związane z internetem i technologiami.





2. Przygotowania przed podróżą do krainy Asów Internetu

Cele ogólne



- ✓ zapoznanie dzieci z wartościami Asów,
- ✓ kształtowanie umiejętności pracy w grupie.

Kryteria sukcesu dla dzieci:

- wiem, jakie wartości są ważne w programie Asy Internetu,
- potrafię wymienić mocne strony naszego zespołu.

Aktywność 1



Potrzebne materiały:

- plakat z wartościami Asów Internetu
- kartki A4
- karteczki samoprzylepne
- kredki
- mazaki
- farby do malowania dłoni

Zanim zaczniesz: Przygotuj plakat z wartościami Asów Internetu oraz kartki A4, karteczki samoprzylepne, kredki, mazaki, farby do malowania dłoni itp.

Zaproś dzieci do tego, aby na podstawie wartości Asów każde z nich narysowało, jak według nich wygląda Kraina Internetu. Po stworzeniu prac niech połączą się w pary i opowiedzą sobie, co przedstawiły na rysunkach i co oznaczają różne elementy. Niech gotowe obrazki przedstawiające Krainę Internetu znajdą się w widocznym miejscu w klasie.

W kolejnym kroku poproś dzieci, aby wyobraziły sobie, że mają kogoś przedstawić swojej grupie:

- Jaka ona jest?
- Co lubią razem robić?
- Jakie zasady są dla nich ważne?
- Na co zwracają uwagę?
- Za co lubią swoją grupę?

W przypadku starszych dzieci, które potrafią już czytać, możesz zapisać krótkie odpowiedzi na tablicy. W pracy z dziećmi niepotrafiącymi czytać podsumuj i sparafrazuj to, co dzieci powiedziały. Zaproponuj im symboliczne narysowanie ważnych cech waszego zespołu (np. dzieci trzymają się za ręce – współpraca, uśmiechnięta buzia – lubimy się, itp.). Możesz rysować ty lub dzieci. Po zapisaniu lub opowiedzeniu opisu grupy zapytaj dzieci, czy to miały na myśli. Poproś o ewentualne sprostowanie i uzupełnienie opisu.

Zapytaj dzieci, czy widzą jakieś podobieństwa pomiędzy narysowanymi przez nie obrazami Krainy Internetu a opisem grupy, który przed chwilą stworzyły? Niech wybiorą rysunki, które byłyby najlepszą ilustracją Krainy Internetu pasującą do opisu waszej grupy. Porozmawiajcie o tym, dlaczego wybrały takie ilustracje. Jakie fragmenty obrazków (kolory, kształty, układ elementów i połączenia pomiędzy nimi) odpowiadają opisowi waszej grupy?

Powiedz dzieciom, że będziecie teraz wspólnie z Aską i Asem przemierzać krainy Asów Internetu. Pokaż plakat Asów Internetu i opowiedz, że wartości na nim zapisane są jednocześnie nazwami krain, które wspólnie będziecie poznawać. Zapytaj dzieci:

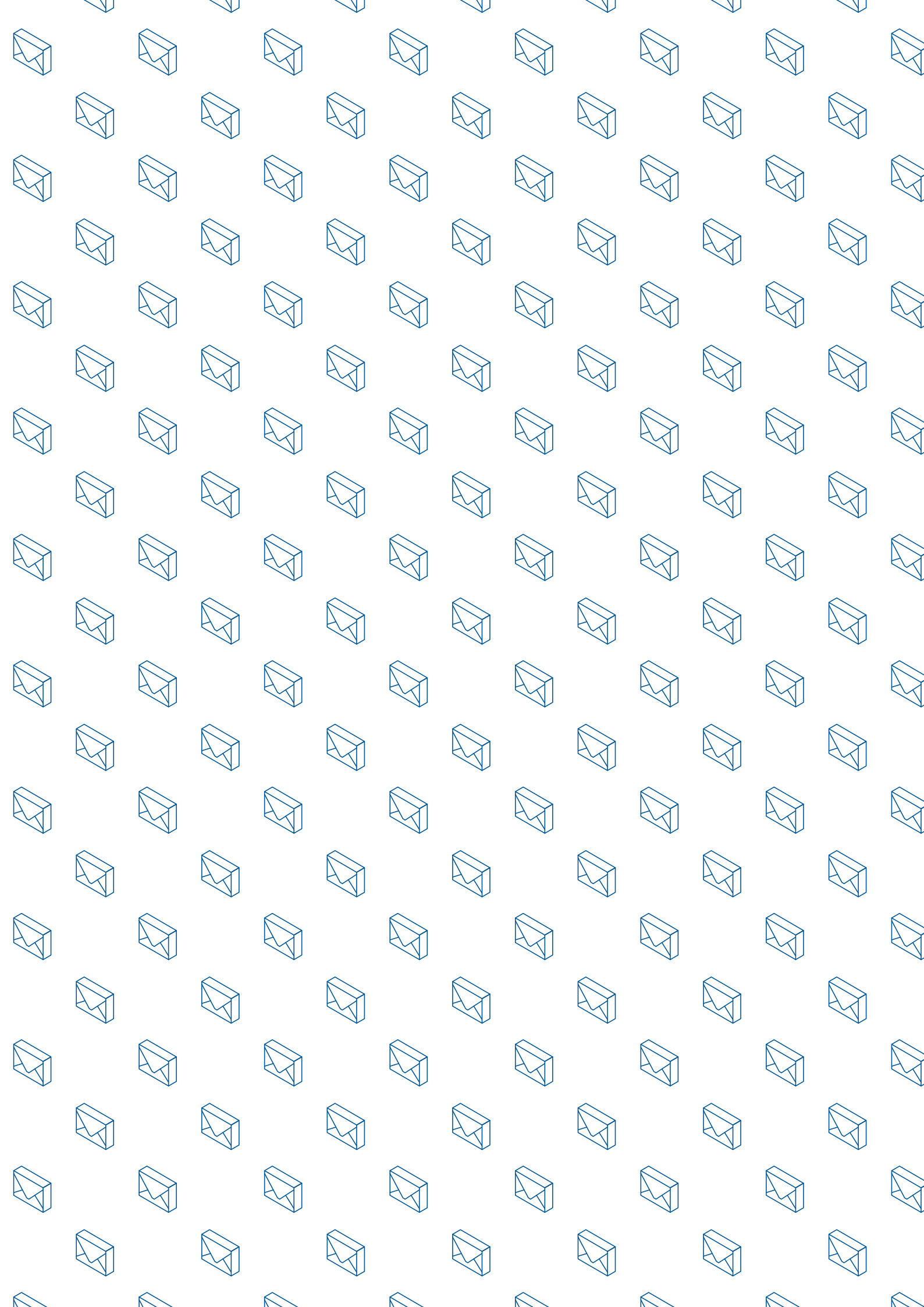
- Jak sobie wyobrażacie tę podróż, co was spotka po drodze?
- Czy do ważnych cech waszego zespołu pasują któreś wartości Asów?
- Jakie cechy zespołu mogą pomóc w podróży przez krainy Asów?
- Jakie mocne strony, które posiadacie jako grupa, będą przydatne podczas tej przygody?

Dzieci potrafiące pisać mogą zapisać swoje pomysły, a następnie przykleić je w wyznaczonym miejscu (np. na tablicy, na której narysowana jest walizka, balon, autobus, jako symbole podróży, którą wspólnie odbędziecie). Propozycje możesz zapisać także ty. Z dziećmi, które nie potrafią czytać, wybierzcie i przyklejcie etykiety/kartki z symbolami, które przedstawiają dane cechy waszej grupy (np. uśmiechnięte buzie – dobry humor). Wyjaśnij na końcu, że te cechy/wartości w dużym stopniu decydują o tym, w jaki sposób korzystamy z internetu, a to wpływa na to, jaki on jest.

Powieś plakat z wartościami Asów w widocznym miejscu (znajdziesz go jako załącznik do podręcznika). Wyjaśnij, że zawieracie umowę, na podstawie której zobowiązujecie się do przestrzegania wartości Asów Internetu podczas wspólnej przygody i poproś dzieci, by odbiły na plakacie swoje ręce lub złożyły swoje podpisy, jeśli się zgadzają. Poproś, by podczas odbijania dłoni/podpisywania się każde dziecko wymieniło jedną rzecz, której chciałoby się dowiedzieć w czasie podróży przez krainy Asów Internetu.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Zachowaj wypracowane z grupą efekty. Przydadzą się na końcu waszej przygody z Asami Internetu.





Rozsądek

Udostępniaj z głową

Chroń siebie w sieci

Scenariusze zajęć

1. Do czego potrzebne są nam technologie cyfrowe?
2. Ja w sieci, czyli dlaczego ważna jest prywatność?
3. Interlandia: Góra Uważności

Wprowadzenie

Świat wokół nas jest wypełniony technologiami cyfrowymi. Spotykamy je niemal wszędzie. Czasami to my przynosimy nowoczesne urządzenia w miejsca, które były dotychczas od nich wolne. Czy zawsze robimy to racjonalnie, z głową? Robimy zdjęcia roślinom w parku, korzystamy z aplikacji zapamiętującej listę zakupów, szukamy słów do piosenki śpiewanej podczas wycieczki, słuchamy muzyki podczas pikniku, udostępniamy zdjęcia z podróży. Czy technologie cyfrowe zawsze są nam niezbędne? W jaki sposób możemy zrównoważyć ich obecność w naszym życiu? Co i komu pokazać w sieci, aby nie naruszyć swojej prywatności? Kształtując krytyczne myślenie i umiejętność dokonywania wyborów, chcemy zadać te i wiele innych pytań naszym podopiecznym, aby mogli sami wybrać te najbardziej użyteczne funkcje smartfona czy komputera i z pełną świadomością korzystać z zasobów sieci, zachowując prywatność.

Słowniczek



oversharing – inaczej: nadmierne dzielenie się, czyli udostępnianie w sieci zbyt wielu informacji osobistych, danych wrażliwych albo po prostu pisanie zbyt wiele w określonej sytuacji lub rozmowie w sieci

prywatność w sieci – zazwyczaj mówimy o niej w kontekście możliwości kontrolowania informacji o sobie, którymi dzielimy się w sieci, i tego, kto może je zobaczyć

wizerunek – opinie, wrażenia i przekonania, które mają inni na twój temat na podstawie udostępnianych przez ciebie treści

CYFROWY PAMIĘTNIK ASKI I ASA

Wspomnienia ze szkolnej wycieczki

Dziś namówiłam Aska, żeby obejrzał ze mną zdjęcia ze szkolnej wycieczki. Początkowo nie

chciał, bo mówi, że na niektórych zdjęciach śmiesznie wyszedł. Chyba chodziło mu o to, że nie ułożył sobie porządnie fryzury 😞. Miska popcornu załatwiła sprawę... 😊



Już pierwszego dnia zapałeś i czekaliśmy aż skończysz poranną toaletę.



Nikt nie wiedział jak nazywała się ta owadożerna roślina...



2 komentarze ▼

DODAJ KOMENTARZ



Nawet nie wiedziałam, że nasza pani tak ładnie gra na gitarze.

Całą drogę powrotną
wygłupiałyście się
i nie można było zasnąć...



2 komentarze ▼



Ola

Ale fajna skarbonka!



Łukasz

Gdzie byliście na wycieczce?

DODAJ KOMENTARZ

1. Do czego potrzebne są nam technologie cyfrowe?

Cele ogólne



- ✓ kształtowanie poczucia użyteczności technologii cyfrowych w życiu codziennym,
- ✓ kształtowanie rozsądnego korzystania z technologii cyfrowych na co dzień.

Kryteria sukcesu dla dzieci:



- wiem, do czego mogę wykorzystać technologie cyfrowe w życiu codziennym,
- decyduję o tym, kiedy korzystam z technologii cyfrowych i czy są one niezbędne w danej chwili,
- tworzę listę czynności i zadań, w których technologie cyfrowe mogą być użyteczne.

Aktywność 1



Potrzebne materiały:

- wydrukowane kadry komiksu

Zanim zaczniesz: Przygotuj wpis z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa* pt. „Wspomnienia ze szkolnej wycieczki” oraz poszczególne kadry komiksu (także w wersji papierowej). W trakcie pierwszego czytania kadry komiksu możesz wyświetlić na tablicy interaktywnej lub przy pomocy projektora, aby dzieci mogły lepiej przyjrzeć się ilustracjom. Przygotuj przestrzeń na zabawę ruchową.

Na początku porozmawiaj z uczniami i uczennicami. Zapytaj, czy wiedzą, czym są technologie cyfrowe. Niech każda osoba opowie, jak rozumie ten termin. Zapytaj, z jakimi nowoczesnymi technologiami spotykają się na co dzień. Jakie technologie cyfrowe znajdują się w ich otoczeniu, z jakich technologii korzystają ich najbliżsi?

Przeczytaj i obejrzyj wspólnie z uczniami i uczennicami wpis z pamiętnika. Odwołaj się do doświadczeń dzieci: czy były kiedyś na wycieczce, wakacjach, wspólnym wyjeździe i czy w ogóle mają jakieś pamiątkowe zdjęcia. Możesz przez chwilę porozmawiać o tym, jaką wartość mają takie zdjęcia, co odczuwamy, kiedy je oglądamy, a wreszcie zapytaj, w jakiej formie mogą występować te zdjęcia (cyfrowo w telefonie/komputerze lub wywołane u fotografa) i dzięki czemu one powstają (telefon, tablet, aparat).

Na podsumowanie zaproponuj zabawę ruchową pt. „Test na spostrzegawczość”. Powieś na tablicy wszystkie kadry komiksu na wysokości oczu dzieci oraz narysuj/zaznacz na podłodze linię. Podziel zespół na dwie lub trzy grupy i poproś, aby ustawiły się w rzędach przed tablicą na wyznaczonej przez ciebie linii. Wyłumacz, że za chwilę będziesz nazywać sytuacje dotyczące poszczególnych obrazków, a zadaniem osób stojących najbliżej tablicy jest podbiec do niej i klepnąć ilustrację, która zawiera dany element, np.: wysokie drzewa, ognisko, telefon, zielona trawa, tablet itd. Po prawidłowym klepnięciu ilustracji, te osoby przechodzą na koniec rzędu. Powtarzaj zabawę tak długo, aż każde dziecko wykona zadanie.

Aktywność 2



Potrzebne materiały:

- ilustracje przedstawiające włącznik ON i wyłącznik OFF
- wydrukowane kadry komiksu

Zanim zaczniesz: Przygotuj ilustracje przedstawiające włączniki ON i OFF, które będą symbolizowały obecność technologii cyfrowych lub ich brak.

Podziel grupę na sześć zespołów, wręcz każdemu jeden z kadrów komiksu. Poproś, aby osoby w grupach przyjrzały się ilustracjom, zastanowiły się i omówiły, jakich odpowiedzi udzielią. Zadawaj pytania po kolei i po każdym poczekaj na odpowiedzi:

- W jaki sposób wykorzystane zostały technologie cyfrowe w sytuacjach przedstawionych na obrazkach?
- Czy w ogóle zostały wykorzystane technologie cyfrowe?
- Czy było to niezbędne, potrzebne?
- Czy ktoś z grupy miał podobnie, spotkał się z podobną sytuacją?

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Jeśli pracujesz z przedszkolakami, możesz to zadanie przeprowadzić z całym zespołem, pokazując poszczególne ilustracje i zadając pytania całej grupie.

Podsumuj i powiedz, że technologie cyfrowe towarzyszą nam w życiu codziennym i w wielu sytuacjach możemy z nich korzystać. Bywają pomocne, ale są też takie czynności, w których są niepotrzebne.

Przygotowane wcześniej ilustracje przedstawiające włączniki ON i OFF, które symbolizują obecność technologii cyfrowych lub ich brak, rozłóż w dwóch przeciwległych miejscach sali tak, aby pomiędzy nimi była wolna przestrzeń.

Zaproś dzieci do zabawy, w której będą mogły decydować, czy w nazwanej przez ciebie sytuacji istnieje zasadność/potrzeba wykorzystania technologii cyfrowych. Zadaniem uczniów i uczennic będzie ustawić się na linii pomiędzy dwoma ilustracjami w zależności od tego, co sądzą. Wyjaśnij im, że miejsce pośrodku oznacza „nie mam zdania”, „nie wiem”, a im bliżej jednej z ilustracji się ustawią, tym bardziej będą pewne swojego wyboru. Ważne w tym ćwiczeniu jest, aby dzieci uzasadniały, dlaczego myślą w dany sposób. Możesz im w tym pomóc, zadając poszczególnym osobom pytanie, dlaczego wybrały określone miejsce.

Przykładowe sytuacje z życia codziennego do wykorzystania:

- granie w piłkę,
- wycieczka do lasu,
- zakupy,
- zabawa w ogrodzie,
- czytanie,
- jedzenie śniadania,
- zabawa z kolegą,
- słuchanie muzyki,
- nauka dodawania (w klasach 0–1)/nauka tabliczki mnożenia (w klasach 2–3).

Możesz również poprosić dzieci, by podawały swoje przykłady.

W podsumowaniu tego zadania ważne jest wspólne wysnucie wniosku, że to my sami/same możemy decydować, kiedy i gdzie wykorzystamy technologie cyfrowe i ile czasu im poświęcimy. Warto podkreślić, że technologie wykorzystywane w różnych sytuacjach bywają zarówno użyteczne, jak i zbędne. Czasami przyda nam się smartfon z aplikacją rozpoznającą gatunki roślin, ale słuchanie głośnej muzyki w lesie już niekoniecznie. Spróbuj tak poprowadzić rozmowę, aby to dzieci podały przykłady wykorzystania technologii cyfrowych w racjonalny i przydatny sposób.

Aktywność 3



Potrzebne materiały:

- duże arkusze papieru
- flamastry
- kredki
- ołówki
- kolorowe gazety
- klej

Zanim zaczniesz: Przygotuj duże arkusze papieru, flamastry, kredki, ołówki, kolorowe gazety, klej.

Podziel zespół na czteroosobowe grupy. Poproś, aby grupy wykonały plakaty dotyczące możliwości, jakie dają nam technologie cyfrowe, tzn. w jakich sytuacjach życia codziennego są nam potrzebne, dają nam korzyści, umilają czas, wzbogacają nas o pewne doświadczenia czy wiedzę. Staraj się położyć nacisk na to:

- Jak rozsądnie z nich korzystać?
- Czy w danym momencie są nam niezbędne?
- Ile czasu na nie przeznaczymy?

Plakaty mogą przybrać formę rysunkową z hasłami (sketchnotka). Jeśli dysponujesz wycinakami z gazet przedstawiającymi różne urządzenia, takie jak smartfon, głośnik, czytnik, tablet, komputer, ikona jakiejś aplikacji, to jak najbardziej możecie je wykorzystać do stworzenia plakatu. Młodsze dzieci mogą przedstawić siebie i rodzinę korzystającą wspólnie z technologii cyfrowych podczas wybranej czynności.

Przeznacz czas na prezentację i omówienie plakatów. Umieście je w widocznym miejscu w sali.

2. Ja w sieci, czyli dlaczego prywatność jest ważna?

Cele ogólne



- ✓ kształtowanie umiejętności ustalania granic swojej prywatności,
- ✓ tworzenie pozytywnego wizerunku w sieci.

Kryteria sukcesu dla dzieci:



- dostrzegam i uzasadniam nieprawidłowość sytuacji przedstawionych na ilustracjach,
- odróżniam informacje publiczne od prywatnych,
- wiem, jakie informacje mogę podawać publicznie, a jakich nie powinnam/nie powinienem ujawniać obcym,
- wiem, z jakim ryzykiem wiąże się podawanie zbyt wielu prywatnych informacji w internecie.

Aktywność 1



Potrzebne materiały:

- wydrukowane kadry komiksu
- duży arkusz papieru
- emotki: kciuk w górę, kciuk w dół

Zanim zaczniesz: Przygotuj ilustracje przedstawiające kolejne kadry komiksu z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa*. Dla młodszych przygotuj duży arkusz papieru i emotki kciuka w górę i kciuka w dół.

Przypomnij dzieciom historyjkę, którą poznaliście podczas poprzednich zajęć asowych z części Rozsądek. Sprawdź, czy dzieci ją pamiętają i czy pamiętają, co było na obrazkach komiksu. Możecie też krótko podsumować to, co działo się na poprzednich zajęciach. Jeśli nie czytaliście historyjki wcześniej, przeczytajcie ją teraz.

Przebieg zajęć dla dzieci młodszych

Z młodszymi dziećmi stwórz plakat ze zdjęciami. Opowiedz o tym, co to znaczy prywatność w sieci i dlaczego jest ważna. Następnie do każdego z obrazków dopasuj ikonkę kciuka w górę lub kciuka w dół, mówiąc, czy dane zdjęcie powinno znaleźć się w przestrzeni publicznej czy nie. Porozmawiajcie, poproś dzieci o uzasadnienie ich decyzji. Zdejmijcie potem te zdjęcia, które zostały oznaczone kciukiem w dół i nie powinny być pokazywane wszystkim, czyli także tym osobom, których nie znamy. Wymyślcie tytuł plakatu, a następnie powieście go w widocznym miejscu w klasie lub w szkole/przedszkolu.

Przebieg zajęć dla dzieci starszych

Rozdaj dzieciom części komiksu i poproś, aby przyjrzały im się uważnie. Zapytaj, czy wiedzą, co to znaczy prywatność (też prywatność w sieci) i czy dostrzegają na ilustracjach sytuacje, które mogą prywatność zaburzać lub naruszać. Czy dane zdjęcie mogłoby zostać opublikowane w sieci tak, żeby każda osoba, która chce, mogła je zobaczyć, lub podane do ogólnej wiadomości wielu nieznanym nam osób? Dzieci zastanawiają się, komu można takie zdjęcie udostępnić i, jeśli nie powinno być udostępniane publicznie, to dlaczego, oraz jakie mogłyby być tego konsekwencje.

Zastanówcie się, jak można powiadomić albo wręcz ostrzec osobę, która udostępniła zdjęcie zawierające informacje prywatne, czyli takie, jakich nie powinno się pokazywać publicznie w internecie? Co możemy zrobić w takiej sytuacji?

Aktywność 2



Potrzebne materiały:

- kartki z bloku technicznego
- papier kolorowy
- nożyczki
- klej
- przybory do pisania i rysowania
- kolorowe gazety
- karta pracy nr 3

Zanim zaczniesz: Przygotuj kartki z bloku technicznego oraz papier do wycinania, nożyczki, klej, przybory do pisania i rysowania, a także kartę pracy nr 3 dla młodszych dzieci, stare, kolorowe gazety.

Przebieg zajęć dla dzieci młodszych

Zaproś uczniów i uczennice do wykonania swojego profilu, który będzie zawierał różne informacje na ich temat. Każda osoba otrzyma kartkę z bloku technicznego. Kartka będzie stanowiła jednocześnie tułów postaci i jej kamizelkę. Na zewnątrz dzieci nakleją gotowe ikony symbolizujące to, czym chcą się podzielić z innymi, wewnątrz kamizelki ikony symbolizujące to, czego nie chcą udostępnić innym. Jeżeli chcą, mogą dorysować potrzebne elementy. Jeśli masz stare gazety, w których jest dużo ilustracji, możesz je także wykorzystać. Dzieci mogą wyciąć i przykleić te obrazki, których chcą użyć w swojej pracy.

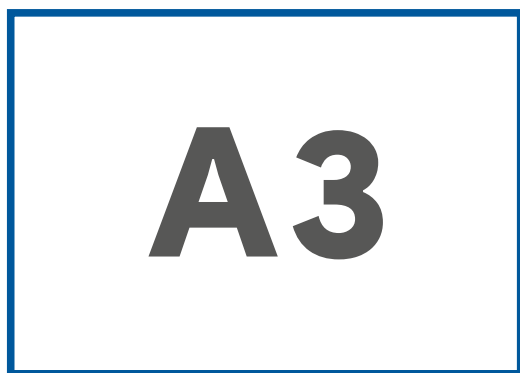
Na końcu zaproponuj, aby dzieci dokleiły do tułowia-kamizelki głowę, ręce i nogi (wzór znajdziesz w podręczniku). Chętne dzieci mogą zaprezentować swoje profile przedstawiając tylko (!) dane publiczne. Pozostałe dane zachowują dla siebie lub najbliższych.

Przebieg zajęć dla dzieci starszych

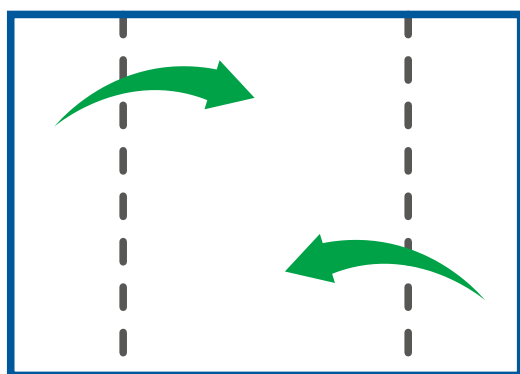
Zaproś uczniów i uczennice do wykonania swojego profilu, który będzie zawierał różne informacje na ich własny temat. Każda osoba otrzyma kartkę z bloku technicznego. Kartka będzie stanowiła jednocześnie tułów postaci i jej kamizelkę. Na zewnątrz dzieci piszą i rysują wszystko to, co mogą i chcą udostępnić publicznie, natomiast wewnątrz piszą lub rysują wszystko to, co chciałyby lub powinny zachować tylko dla siebie. To, co jest w środku, pozostanie ukryte – powiedz dzieciom, że nie będą musiały o tym opowiadać w klasie.

Na końcu zaproponuj, aby dzieci dokleiły do tułowia-kamizelki głowę, ręce i nogi. Chętne dzieci mogą zaprezentować swoje profile przedstawiając tylko (!) dane publiczne. Pozostałe dane zachowują dla siebie lub najbliższych.

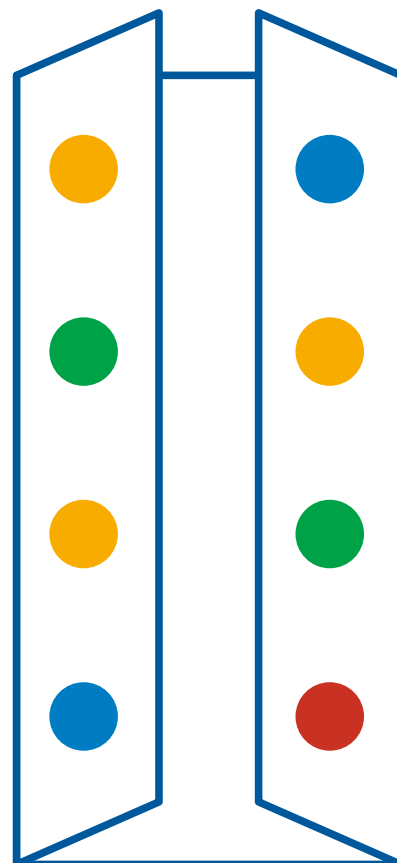
1.



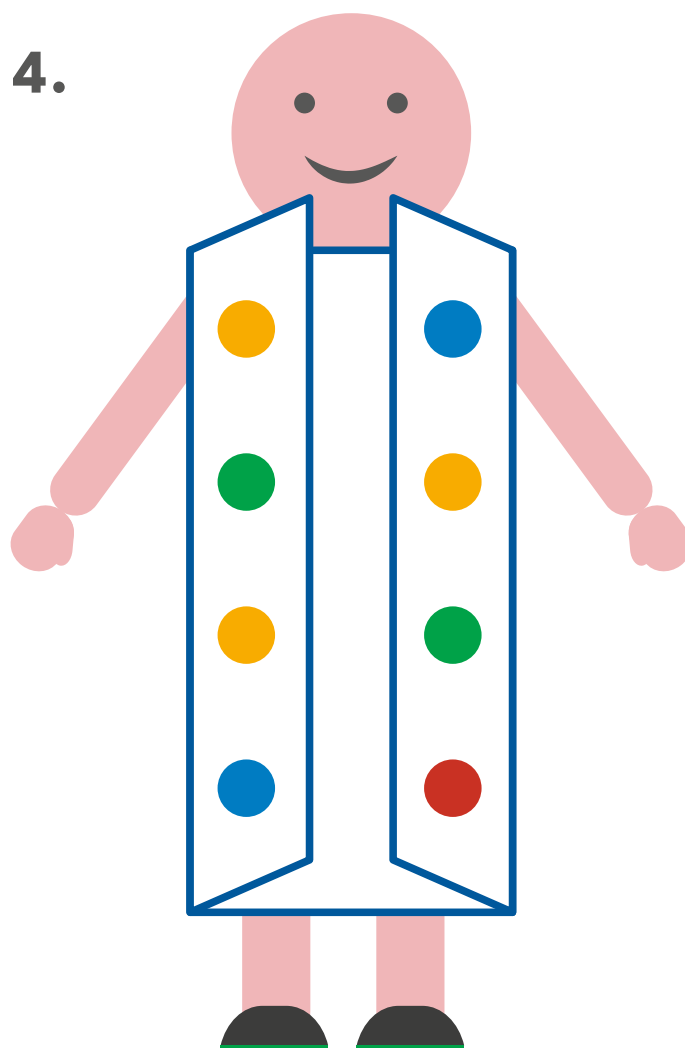
2.



3.



4.





3. Interlandia: Góra Uważności

Górzyste centrum miasta w Interlandii jest miejscem, gdzie wszyscy się spotykają i gdzie przecinają się wszystkie ścieżki. Ale musisz być bardzo uważny/uważna na to, czym się tam dzielisz i z kim. Informacja przemieszcza się bowiem w tym miejscu z prędkością światła, a wśród twoich znajomych jest ktoś, kto zbyt chętnie dzieli się prywatnymi informacjami z innymi.

Otwórz stronę:

g.co/GoraUwaznosci

Poproś dzieci o zagranie w Górę Uważności. Korzystając z poniższych pytań, zachęć je do rozmowy o tym, czego się nauczyły. Możesz połączyć je w pary, by wspierały się nawzajem.

- Które spośród postów udostępnionych w grze mogłybyście udostępnić również w świecie rzeczywistym? Dlaczego?
- Czy zdarzyło wam się kiedyś udostępnić coś, czego nie powinno się udostępniać? Co się wtedy stało?
- Jak sądzicie, dlaczego o jednej z postaci w grze mówi się, że za bardzo lubi się dzielić?
- W jaki sposób charakter tej postaci wpływa na grę?
- Czy granie w Górę Uważności zmieniło wasze podejście do dzielenia się treściami w internecie?
- Co możecie zrobić, jeśli przypadkiem udostępnicie coś osobistego?
- Co możecie zrobić, jeśli ktoś przypadkiem udostępni coś bardzo osobistego o Was?

[illegible]

Notatki

[illegible]





Uważność

Nie daj się nabrać

Bądź uważny, bądź uważna

Scenariusze zajęć

1. Dokąd zaprowadzą mnie moje decyzje? (Aktywność 1 i 2)
2. Skąd wiemy, że informacje są prawdziwe? (Aktywność 1 i 2)
3. Interlandia: Rzeka Rzeczywistości

Wprowadzenie

Żyjemy w świecie informacji. Przybierają one różne formy: tekstu, grafiki, audio, filmu. Wykorzystywane są różne sposoby, aby przyciągać naszą uwagę. Jedną z wartości, które warto kultywować, aby odnaleźć się w gąszczu informacji, jest uważność. Krótki, uważny moment namysłu pomiędzy otrzymaniem nowej informacji a reakcją na nią, to dobry nawyk uważnego korzystania z możliwości cyfrowego świata.

Słowniczek



autentyczny – rzeczywisty, prawdziwy

automatyczna reakcja – odruch, na który nie mamy wpływu

bot – program, który działa w sieci i automatycznie odpowiada na pytania, wykonuje polecenia i proste zadania

catfishing – tworzenie fałszywej tożsamości lub konta w mediach społecznościowych i sprawianie, żeby inni dzielili się swoimi prywatnymi informacjami albo wierzyli, że rozmawiają z prawdziwą osobą

clickbait – manipulujące treści w internecie, postach lub reklamach, które mają przykuć uwagę i sprawić, że odbiorcy klikną w link albo wejdą na stronę, co zazwyczaj powoduje zwiększenie oglądalności i, co za tym idzie, zarobków

fejk – wiadomość, która świadomie została skonstruowana tak, żeby wprowadzić w błąd i wzbudzić silne emocje, celowo kłamiąc lub wypaczając prawdę

manipulacja – kontrolowanie innej osoby lub wpływanie na nią lub na sytuację w niesprawiedliwy, nieuczciwy sposób, na przykład groźbą. Inne znaczenie: w internecie można znaleźć zmanipulowane treści, na przykład zdjęcie zmienione tak, żeby przekonywało do czegoś, co nie jest prawdą

phishing – wyłudzenie informacji (zazwyczaj odbywa się przez e-mail, reklamy lub strony wyglądające jak te, z których już korzystasz)

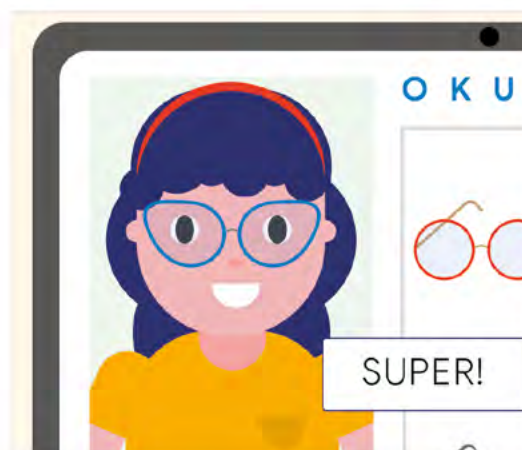
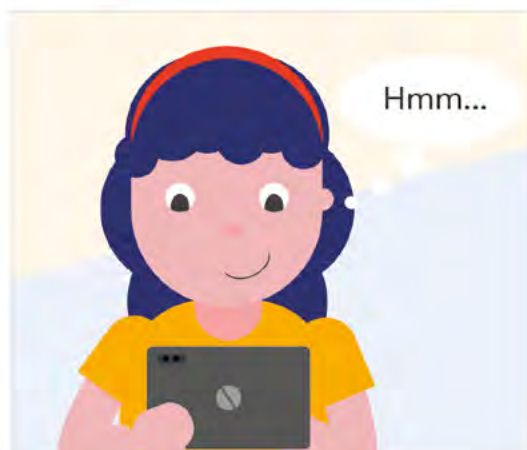
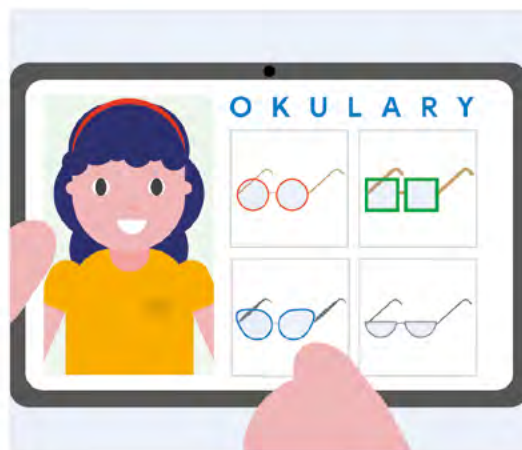
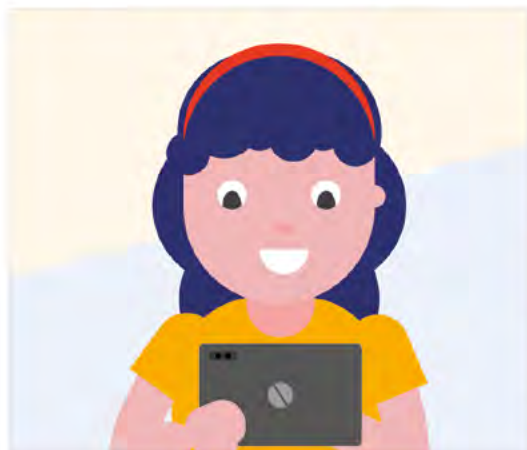
scam – oszustwo; nieuczciwa próba zdobycia pieniędzy lub czegoś wartościowego przez oszukiwanie innych

wiarygodny – zasługujący na zaufanie



CYFROWY PAMIĘTNIK ASKI I ASA

Aplikacja



0 komentarzy ▼

DODAJ KOMENTARZ

Uważność

1. Dokąd zaprowadzą mnie moje decyzje?

Cele ogólne



- ✓ poznanie mechanizmów, które wpływają na decyzje podejmowane przez użytkowników i użytkowniczkę urządzeń cyfrowych,
- ✓ doskonalenie umiejętności podejmowania uważnych decyzji w sieci.

Kryteria sukcesu dla dzieci



- wiem, jakie efekty i sztuczki w świecie cyfrowym przyciągają moją uwagę,
- potrafię przewidzieć konsekwencje braku uważności w cyfrowym świecie.

Aktywność 1



Potrzebne materiały:

- karta pracy nr 4
- żetony
- klocki
- patyczki
- liczmany

Zanim zaczniesz: Przygotuj obrazki z ikonkami zachęcającymi do kliknięcia w płatne wersji aplikacji. Dodatkowo do pracy ze starszymi dziećmi przygotuj po dwa żetony, klocki, patyczki, liczmany, itp.

Przebieg zajęć dla dzieci młodszych

Zapoznajcie się z komiksem z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa*. Zapytaj dzieci, czy ktoś z nich miało podobną sytuację jak Aska, a jeśli tak, to co się wydarzyło? Zwróć uwagę na ikonkę, która wyświetliła się Asce, pokaż ją oraz pozostałe ikony (znajdziesz je w karcie pracy nr 4) dzieciom.

Przeczytaj zapisane na ikonkach napisy, a następnie rozłóż je w jednej linii w odstępach, np. na środku dywanu lub podłodze tam, gdzie realizujesz zajęcia. Poproś dzieci, aby przyjrzały się uważnie każdej ikonke i zdecydowały, która z nich najlepiej zachęca je do kliknięcia. Następnie niech każde z dzieci – po podjęciu decyzji, którą ikonkę wybiera – ustawi się przy niej. Najlepiej gęsiego.

Razem z dziećmi przelicz, ile z nich ustawiło się przy danej ikonke. Po przeliczeniu możesz przy każdej z nich położyć etykietę ze zbiorem elementów równych liczbie dzieci lub cyfrą arabską (jeśli dzieci znają już taką formę zapisu).

Następnie zaproś dzieci do rozmowy w kręgu. Zapytaj:

- Dlaczego dzieci wybrały takie ikonki? Co je do tego przekonało?
- Jakie elementy przyciągnęły ich uwagę i z jakiego powodu?
- Dlaczego twórcy gier, stron i aplikacji tworzą takie ikonki?
- Co może się stać, gdy klikniemy w nieznana ikonę albo w taką, co do której nie mamy pewności, co się za nią kryje?
- Co możemy zrobić, gdy nie jesteśmy pewni/pewne, co się kryje pod daną ikonką?
- Co może pomóc dzieciom w uważnym podejmowaniu decyzji o klikaniu w wyskakujące komunikaty i usługi?

Po rozmowie zaprosz dzieci do zabawy ruchowej, w której będą poruszać się po sali i naśladować wybraną czynność:

- taniec
- lot samolotem
- łapanie motyli
- rzucanie śnieżkami, itp.

W czasie tej zabawy dzieci mają być uważne na znaki dawane przez nauczyciela/nauczycielkę. Kiedy zaprezentujesz karty z ikonami, które dzieci wybrały jako te, które zachęcają je do kliknięcia, powinny zatrzymać się i policzyć od 5 do 1, a następnie kontynuować przerwana czynność. Na koniec zabawy powiedz dzieciom, że takie liczenie od 5 do 1, kiedy natrafimy w internecie na ikonę, w którą chcemy kliknąć, ale nie wiemy, co się za nią kryje, nie jesteśmy pewni/pewne, co oznacza i czy jest to bezpieczne, daje nam czas do namysłu i hamuje naszą automatyczną reakcję. Warto to ćwiczyć i zawsze dać sobie czas do namysłu.

Przebieg zajęć dla dzieci starszych

Zapoznajcie się z komiksem przedstawionym w *Cyfrowym pamiętniku Aski i Asa*. Zapytaj, czy ktoś miał podobną sytuację jak Aska i co wtedy zrobił/zrobiła? Porozmawiajcie. Zwróć uwagę na ikonkę, która wyświetliła się Asce, pokaż ją oraz pozostałe ikony dzieciom.

Rozłóż wszystkie sześć ikon w różnych miejscach sali, na środku dywanu, jeśli na nim pracujesz z dziećmi, lub przyczep do tablicy czy ścian. Poproś dzieci, aby przyjrzały się uważnie każdej ikonie i zdecydowały, które dwie z nich najbardziej zachęcają je do kliknięcia. Następnie każdemu dziecku daj do ręki dwa liczmany, żetony, klocki lub inną małą rzecz. Zaproś dzieci do ułożenia po jednym żetonie/liczmanie przy dwóch wybranych ikonach, które najbardziej przekonują je do kliknięcia.

Wspólnie z dziećmi przeliczcie, ile głosów zebrała każda z ikonek. Razem ustalcie, które ikonki zebrały ich najwięcej, a które najmniej. Zapytaj dzieci:

- Dlaczego wybrały takie ikonki?
- Co było w nich przekonującego?
- Co zwróciło ich uwagę?

Zapytaj uczniów i uczennice, do czego mogą zostać wykorzystane elementy, które zwróciły ich uwagę, przez twórców aplikacji i stron www.

- Co może się wydarzyć po kliknięciu na wskazane przez nie elementy?
- Z jakich sztuczek korzystają projektanci stron i aplikacji? Dlaczego to robią?
- Co może pomóc w unikaniu takich pułapek? Jakie sposoby mogą pomóc, by nie klikać w takie komunikaty i ikonki?
- Co możemy zrobić, gdy mamy wątpliwość, czy kliknąć w daną ikonkę, czy nie?

Po rozmowie zaproponuj dzieciom zabawę ruchową, w której poruszają się po sali i naśladują wybrane czynności:

- taniec
- lot samolotem
- łapanie motyli
- rzucanie śnieżkami, itp.

W czasie zabawy dzieci mają być uważne na znaki dawane przez ciebie. Kiedy prezentujesz karty z ikonami, które dzieci wybrały jako te, które najbardziej zachęcają je do kliknięcia, powinny zatrzymać się, a wybrane jedno lub dwoje dzieci wskazuje jeden sposób na radzenie sobie z takimi ikonkami. Po ustalonym wcześniej sygnale dzieci mogą kontynuować daną czynność.

Aktywność 2



Potrzebne materiały:

- rolka papieru lub tapety pocięte na dwa fragmenty o długości 2-2,5 m
- taśma malarska
- flamastry/kredki
- karta pracy nr 5

Zanim zaczniesz: Przygotuj rolkę papieru lub tapety pocięte na dwa fragmenty o długości 2–2,5 m oraz przyklej na podłodze dwie ścieżki przy pomocy taśmy malarskiej. Miej też zestaw flamastrów lub kredek dla dzieci. Dodatkowo dla starszych dzieci przygotuj kartę pracy nr 5.

Przebieg zajęć dla dzieci młodszych

Zapoznajcie się z komiksem z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa* lub przypomnijcie go sobie, jeśli braliście/brałyście wcześniej udział w **Aktywności 1**. Poproś dzieci, aby zastanowiły się, jaka będzie dalsza część opowieści. Jedna na pewno potoczy się tak, że Aska kliknie w wyświetlaną ikonę, druga, że nie. Zaproś dzieci do pracy, w której będą tworzyć ścieżkę opowieści złożoną z wydarzeń, jakie mogą mieć miejsce w kolejnych etapach korzystania z aplikacji. Poproś dzieci, aby wspólnie wymyśliły, co się stanie, gdy:

- Aska kliknie w ikonę,
- Aska nie kliknie w ikonę.

Zapisz w punktach, co zdecydują dzieci, żeby móc wrócić do danego momentu opowieści w dalszej części zajęć, podczas rysowania. Dobrze mieć 4–5 takich momentów dla każdej ze ścieżek (w zależności od liczby dzieci w grupie).

Na podłodze ułóż dwie rolki papieru. Podziel dzieci na 2–3-osobowe zespoły i powiedz, żeby wybrały sobie miejsce, w którym będą rysować fragment opowieści. Pierwsza ścieżka jest o tym, co się stanie, gdy Aska kliknie w ikonę, druga o tym, co się stanie, gdy Aska nie kliknie w ikonę. Poproś, by dzieci myślały nie tylko o tym, co się wydarzy, ale też jak będzie się czuła Aska. Każda z grup ma za zadanie narysować jedno zdarzenie. Kiedy dzieci już się ustawiają przy ścieżkach opowieści, przypomnij im, jaki moment historii będą rysować. Dzięki temu powstaną dwie linie czasu przedstawiające dwa różne przebiegi zdarzeń.

Gdy prace będą gotowe, zaproś dwójkę dzieci, aby przechodziły przez dwie wersje wydarzeń (obok rysunków narysowanych na tapecie/rolce papieru). Grupy będą zatrzymywać się przy każdym zdarzeniu, a autorzy i autorki rysunku opowiadać, co dzieje się na obrazku.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Dzieci mogą wczuć się w rolę Aski i podzielić się swoimi emocjami, które będą im towarzyszyły w wymyślonych przez grupę sytuacjach.

Na końcu ścieżek wspólnie zastanówcie się, jakie są skutki decyzji podjętych przez Askę. Zastanówcie się też, czego można się nauczyć z tych dwóch historii.

- O czym warto pamiętać, zanim kliknie się w powiadomienia/ikonki wyskakujące na ekranie urządzeń mobilnych lub komputera?
- Czy warto czytać wyskakujące komunikaty? Dlaczego tak/nie?
- Kogo możemy prosić o pomoc w ich przeczytaniu?

Przebieg zajęć dla dzieci starszych

Zapoznajcie się z komiksem z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa* lub przypomnijcie go sobie. Poproś dzieci, aby zastanowiły się, jaka będzie dalsza część opowieści. Jedna na pewno potoczy się tak, że Aska kliknie w wyświetlaną ikonę, druga, że nie. Zaproś dzieci do pracy, w której będą tworzyć dwie ścieżki opowieści złożone z wydarzeń, jakie mogą mieć miejsce w zależności od tego, jaką decyzję podjęła Aska.

Poproś dzieci, aby najpierw zdecydowały, jaki będzie dalszy ciąg zdarzeń na pierwszej ścieżce opowieści, gdy Aska kliknie w ikonę, oraz na drugiej ścieżce, gdy Aska nie kliknie w ikonę.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Przykładowo po kliknięciu na ikonę może zainstalować się nowa, niechciana aplikacja, można zablokować sobie dotychczasowe funkcje aplikacji, można zostać przeniesionym do miejsca z reklamami lub treściami, które nas nie interesują lub nie są dla nas odpowiednie.

Zapiszcie w punktach najważniejsze momenty, żeby wam nie umknęły.

Podziel dzieci na zespoły 2–3-osobowe i rozdaj im po jednym szablonie komiksu. Zespoły zgłaszają się do poszczególnych momentów opowieści, które będą chciały narysować. Po skończonej pracy zespoły chronologicznie układają swoje rysunki na rolce tapety.

Zaproś dwójkę dzieci, aby przechodziła przez dwie wersje wydarzeń (obok rysunków umieszczonych na tapecie). Grupa będzie zatrzymywać się przy każdym zdarzeniu, a autorzy i autorki będą opowiadać o swojej ilustracji. Następnie wspólnie zastanówcie się, jakie są następstwa decyzji Aski.

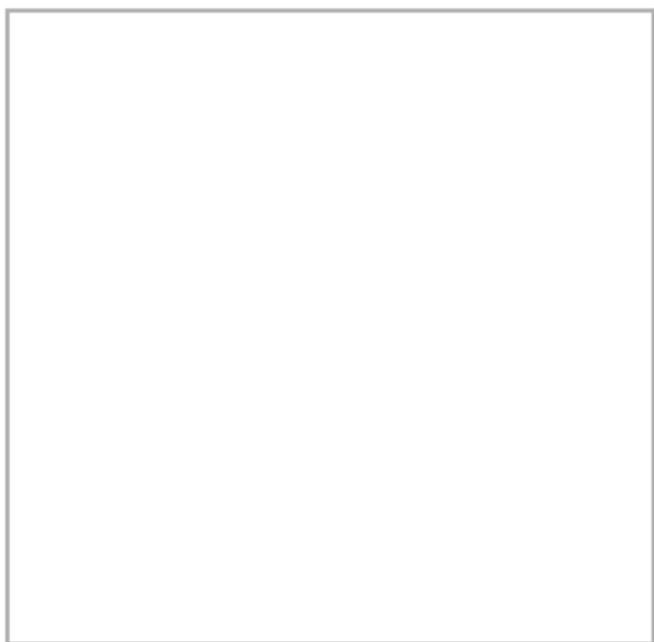
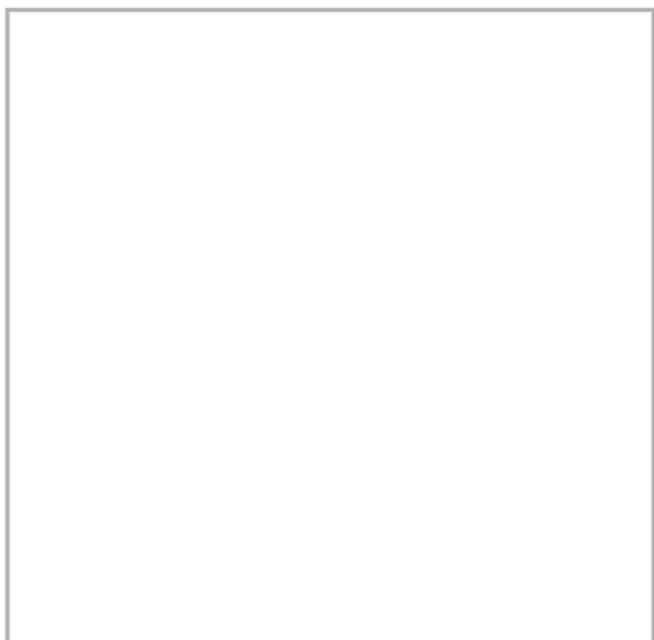
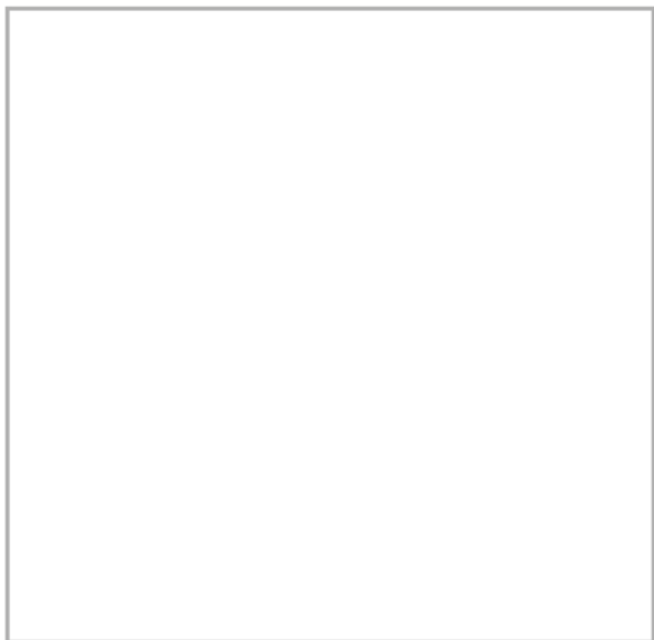
Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Dzieci mogą wczuć się w rolę Aski i podzielić się emocjami, które będą im towarzyszyły w wymyślonych przez grupę sytuacjach.

- Czego można się nauczyć z tych dwóch historii?
- O czym powinniśmy pamiętać, zanim klikniemy w powiadomienia wyskakujące na ekranie urządzeń mobilnych lub komputera?

Przygotujcie tablicę uważności w sieci, na której zapiszecie rady, o których warto pamiętać. Umieśćcie ją w wybranym miejscu w klasie.





Uważność

2. Skąd wiemy, że informacje są prawdziwe?

Cele ogólne



- ✓ doskonalenie umiejętności dotyczących weryfikowania wiarygodności informacji i zasobów dostępnych w sieci.

Kryteria sukcesu dla dzieci



- wiem, że informacje w internecie mogą być prawdziwe lub fałszywe,
- znam sposoby, które mogą pomóc odróżnić prawdziwe informacje od fałszywych.

Aktywność 1



Potrzebne materiały:

- kredki lub mazaki
- duży arkusz albo arkusze szarego papieru (A2/A1)

Zanim zaczniesz: Poproś dzieci, aby przygotowały wcześniej dwie informacje o sobie lub swojej rodzinie – jedną prawdziwą, drugą fałszywą. Do pracy z młodszymi dziećmi dodatkowo potrzebne będą kredki lub mazaki oraz duży arkusz albo arkusze szarego papieru (A2/A1).

Przebieg zajęć dla dzieci młodszych

Zaproś dzieci do opowiedzenia swoich historii. Niech to będą krótkie opowieści czy wręcz zdania, z których jedno będzie prawdziwe, a drugie fałszywe. Zadaniem pozostałych dzieci będzie odgadnąć, która historia była prawdziwa, a która fałszywa. Mogą to zrobić, zadając koleżankom i kolegom pytania. O tym, czy dane zdanie jest fałszywe lub prawdziwe, niech decyduje głosowanie. Każde dziecko ma jeden głos. Dopiero w tym momencie dziecko, które opowiadało, może ujawnić, co było prawdą, a co nie.

Po serii odgadywania, pytań i odpowiedzi, porozmawiaj z dziećmi. Niech zastanowią się, co im pomagało w podejmowaniu decyzji, czy opowieść była prawdą, czy nie. Na co zwracały uwagę?

Zastanówcie się, dlaczego i po co powstają nieprawdziwe informacje? Na co można zwrócić uwagę, aby odróżnić fałszywe informacje od prawdziwych?

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Czasami podaje się nieprawdziwe informacje, bo ktoś chce wpłynąć na naszą ocenę sytuacji lub zachowanie. Dzięki temu może uzyskać profity w postaci naszej reakcji, zakupu, decyzji, wyboru.

Podsumuj. Każda informacja ma swoje źródło. Warto, aby było ono wiarygodne, by dało się sprawdzić jego pochodzenie. Można też zwrócić uwagę, czy informacja zawiera dane, które można zmierzyć, sprawdzić, porównać, czy tylko wpływa na nasze emocje.

Po rozmowie umieść kartkę szarego papieru w miejscu dostępnym dla dzieci. Poproś, by z wykorzystaniem mazaków i kredek naniósł (mogą z twoją pomocą) rady, które

udało wam się wypracować. Mogą być zapisane w chmurkach lub innych figurach geometrycznych. Następnie daj dzieciom możliwość stworzenia graficznej oprawy waszego plakatu.

Na koniec zapytaj dzieci, komu chciałyby pokazać taki plakat? Jeśli wskażą adresatów i adresatki (inni uczniowie, nauczyciele, rodzice), możecie wspólnie podjąć decyzję, jak to zrobicie.

Przebieg zajęć dla dzieci starszych

Zaproś dzieci do opowiedzenia swoich historii. Niech będą to krótkie opowieści, wręcz zdania, z których jedno będzie prawdziwe, a drugie fałszywe. Zadaniem pozostałych dzieci będzie odgadnąć, która historia była prawdziwa, a która nie. Mogą zadawać koleżankom i kolegom pytania. O tym, czy dane zdanie jest fałszywe lub prawdziwe, zadecyduje głosowanie. Każde dziecko ma jeden głos. Dopiero po głosowaniu dziecko, które opowiadało historie, może powiedzieć, co było prawdą, a co nie.

Po serii pytań i odpowiedzi porozmawiaj z dziećmi. Niech zastanowią się i powiedzą:

- Co im pomagało w podejmowaniu decyzji, na co zwracali uwagę?
- Jaką strategię przyjęli, starając się odróżnić prawdę od fałszu?
- Jaką strategię przyjęli jako opowiadacze, starając się wprowadzić koleżanki i kolegów w błąd?

Zastanówcie się wspólnie, dlaczego i po co powstają nieprawdziwe informacje? Na co można zwrócić uwagę, aby odróżnić fałszywe informacje od prawdziwych? Zanotujcie 2–3 wasze pomysły.

Wróć do sytuacji z komiksu „Aplikacja” i przypomnij dzieciom jego treść. Spróbujcie odpowiedzieć na pytania:

- Jakie dodatkowe informacje dostępne w wyskakującym komunikacie (ikonce) mogłyby wpłynąć na decyzję Aski?
- Jakie informacje mogłyby ją skłonić do podjęcia działania, którym byłoby kliknięcie w ikonkę?
- Czym się wyróżniają te informacje? Jakie słowa zawierają? Do czego zachęcają? Na co zwracają uwagę? Jakie emocje wywołują?

Aktywność 2



Potrzebne materiały:

- etykiety, np. z wizerunkami owoców
- kartki A3/A4
- kolorowe gazety
- nożyczki
- klej

Zanim zaczniesz: Uwaga, to jest zabawa, w ramach której dzieci wygenerują hałas. Planując aktywność, weź to pod uwagę. Najlepiej, aby dzieci mogły zrealizować ją w otwartej przestrzeni (np. na boisku) lub w sali, gdzie krzyki nie będą przeszkadzać innym. Przygotuj etykiety z owocami lub innymi obiektami, które dzieci znają.

Przebieg zajęć dla dzieci młodszych

Podziel klasę na trzy równe lub prawie równe grupy (A, B, C). Grupa A będzie losować etykietę z ilustracją (np. owoców). Jej zadaniem będzie przekazanie grupie C tylko przy pomocy głosu, co to za przedmiot. Grupa B ma z kolei stanąć pomiędzy nimi i na różne sposoby zakłócać przekaz (np. przekrzykując grupę A) po to, aby grupa C nie mogła poznać nazwy owocu. Rozpocznijcie zabawę na ustalony sygnał (np. twoje klaśnięcie

lub dźwięk dzwonka). Po odgadnięciu grupy zamieniają się rolami tak, aby każda miała szansę doświadczyć każdej z ról.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Możesz też zrobić adaptację tej zabawy i przeprowadzić ją... w ciszy. Wtedy grupa A może pokazywać wylosowaną rzecz lub podany przez siebie komunikat tylko przy pomocy gestów. Grupa B utrudnia widoczność pokazywanych znaków, zaś grupa C ma je poprawnie odczytać i odgadnąć, co pokazuje grupa A. W przypadku przekazu wiadomości mową ciała ważne jest, aby wytyczyć szerokość linii, której żadna z grup nie może przekraczać.

Porozmawiaj z dziećmi o ich doświadczeniach z bycia w każdej z grup. Co było dla nich trudne? Co ciekawe? Jeżeli bycie w grupie B przyniosło im dużo radości, zabawy, zapytaj, dlaczego. Co powodowało, że tak bardzo chcieli przeszkadzać koleżankom i kolegom w odebraniu prawidłowej informacji?

Ustal z dziećmi, w jakiej formie docierają do nas informacje w internecie (tekst, grafika, film, audio...). Porozmawiajcie o przykładach, z którymi spotykają się dzieci. Spróbuj zastanowić się z nimi, dlaczego czasem komuś może zależeć, żeby informacja nie trafiła do adresata/adresatki?

- Dlaczego ktoś może utrudniać lub zmieniać wiadomości? Co to może powodować?
- Co może sprawić, że grupa B nie będzie miała takiej mocy oddziaływania („przeszkadzania”)? Jak dzieci zmieniłyby zasady ćwiczenia?
- Co z tego doświadczenia najbardziej zapamiętają?
- Kim według dzieci może być grupa A, grupa B, grupa C podczas zdobywania informacji z internetu?
- Czego może nas nauczyć to doświadczenie, gdy korzystamy z internetu i docierają do nas różne informacje?

Przebieg zajęć dla dzieci starszych

Zaproś dzieci do pracy w parach. Powiedz im, że będą przygotowywać plakaty reklamowe wybranego owocu. Reklama powinna zostać przygotowana w taki sposób, aby zachęcać do jedzenia danych owoców. W informacjach umieszczonych w reklamie powinny znaleźć się przynajmniej 2 informacje prawdziwe i 2 nieprawdziwe. Ważny jest także dobór elementów graficznych (z gazet lub rysunków).

W pierwszej kolejności niech dzieci ustalą w parach, jaki owoc wybiorą, a następnie zapiszą kilka krótkich haseł, które wykorzystają w swojej reklamie. Wędrując między nimi, możesz konsultować wybrane pomysły. Rozdaj dzieciom kartki (A3/A4), daj dostęp do gazet, z których mogą wybrać hasła/słowa oraz zdjęcia. Zaplanuj odpowiednio dużo czasu na pracę twórczą.

Po tym, jak dzieci stworzą plakaty, zaprosz je do prezentacji. Niech pokażą innym swoje reklamy oraz odczytają zawarte w nich hasła i wyrazy. Następnie zapytaj dzieci, które informacje na plakatach są prawdziwe, a które nie. Zapytaj też autorów i autorki, dlaczego zdecydowali się na wybranie takich haseł. W czym miały one pomóc? Całość pracy zakończ oklaskami dla wszystkich zespołów. Plakaty wyeksponujcie w widocznym, przeznaczonym do tego miejscu w klasie.

Porozmawiaj z dziećmi o tym, jaką formę mogą mieć informacje, z którymi spotykają się w internecie (tekst, grafika, film, nagrania audio...). Zapytaj, z jakimi formami informacji najczęściej się spotykają, z jakich lubią korzystać, dlaczego. Zapytaj, na co powinniśmy zwracać uwagę, mając dostęp do informacji i filmów w internecie. W jaki sposób informacja może wpływać na nasze działania?

Zapytaj dzieci:

- Czy można spowodować, że część ludzi uwierzy, że owoce są niezdrowe?
- Dlaczego komuś może na tym zależeć?
- Co należałoby zrobić, żeby tak się stało? Co mogłoby w tym pomóc?
- Wróćcie do plakatów. Skąd można brać sprawdzone informacje o owocach? Od kogo, gdzie, jak możemy uzyskać pewne informacje? Komu by zaufały, jeśli chodziłoby o owoce?

3. Interlandia: Rzeka Rzeczywistości

Przez Interlandię płynie rzeka, która niesie w swoim nurcie fakty i fikcję. Ale nie wszystko jest tym, na co wygląda. Aby przepłynąć przez wartki nurt, bądź uważny/uważna i wykorzystaj zdrowy rozsądek. Nie daj się złowić czającemu się w tej okolicy oszustowi.

Otwórz stronę internetową:

g.co/RzekaRzeczywistosci

Poproś dzieci o zagranie w Rzekę Rzeczywistości. Wykorzystując poniższe pytania, zachęć je do rozmowy o tym, czego się nauczyły. Możesz połączyć je w pary, by wspierały się nawzajem.

- Czy spotkała Was kiedyś sytuacja, w której trzeba było ocenić, czy coś w internecie jest prawdziwe albo fałszywe? Po czym udało się to poznać?
- Kim jest oszust? Opiszcie jego zachowanie i wpływ na grę.
- Czy gra w Rzekę Rzeczywistości zmieniła sposób, w jaki będziecie oceniać treści i osoby w internecie?
- Po czym poznać, że jakaś sytuacja w sieci jest dziwna, niepokojąca?
- Jak się czujecie, kiedy spotykacie się z takimi sytuacjami?
- Co możecie zrobić, jeśli nie macie pewności, czy coś jest prawdą?

This image shows a single page of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

Notatki

[illegible]





Siła

Chroń swoje sekrety

Włączam myślenie, dbam o swoje bezpieczeństwo

Scenariusze zajęć

1. Dlaczego warto chronić cenne informacje i nasze dane w internecie?
2. Jakie hasła mają moc?
3. Interlandia: Wieża Skarbów

Wprowadzenie

Dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym są na początku swojej przygody z internetem, dopiero uczą się użytkowania sieci i zdobywają swoje pierwsze doświadczenia. Czasami odbywa się to metodą prób i błędów. Przekonują się, że nie ma prostych przepisów na dbanie o prywatność i bezpieczeństwo w sieci. Poznają znaczenie ochrony prywatnych i osobistych informacji. Ważne jest, aby nie bały się pytać i poszukiwać odpowiedzi, poszerzając swoją wiedzę na ten temat.

Słowniczek



bezpieczeństwo – ochrona urządzeń i danych w nich zapisanych

cracker (z ang., dosłownie „łamacz”) – osoba zajmująca się łamaniem zabezpieczeń komputerowych. Pierwotne znaczenie słowa było w Polsce związane wyłącznie z łamaniem zabezpieczeń oprogramowania, obecnie używane jest także jako określenie osoby włamującej się na serwery w sposób niezgodny z prawem. Należy odróżniać hakera od crackera. Według społeczności hakerskiej “haker” to komputerowy pasjonat o dużej wiedzy, który nie wykorzystuje jej do szkodenia innym, a “cracker” to osoba łamiąca zabezpieczenia w celu dokonania przestępstwa (np. kradzieży danych osobowych z serwera).

dane osobowe – wszystkie informacje, które pozwolą cię zidentyfikować, czyli: imię i nazwisko, adres, numer PESEL, i adres e-mail, jeśli zawiera imię i nazwisko, zdjęcie. Szczególną kategorię danych osobowych stanowią dane wrażliwe, dotyczące zdrowia, przekonań religijnych, orientacji seksualnej czy pochodzenia etnicznego

hasło – sekretna kombinacja znaków używana do uzyskania dostępu do czegoś; może mieć różne formy, na przykład może to być czterocyfrowy kod blokujący telefon albo złożone hasło do konta internetowego

szyfrowanie – zmiana informacji lub danych w kod, który jest niemożliwy do odczytania lub niedostępny dla osób niepowołanych

CYFROWY PAMIĘTNIK ASKI I ASA

Sitła hasła

Cześć! Cały dzień spędziłem z Aską na wymyślaniu dobrego hasła do logowania się do naszej ulubionej gry. Podawaliśmy na zmianę propozycje haseł, które są dla nas łatwe do zapamiętania i nie trzeba ich nigdzie zapisywać. Np.: nasze imiona, jak wabi się nasz pies, nasz ulubiony deser, itd. To była prawdziwa burza mózgów i ostatecznie ustaliliśmy, że będą to cyfry, które oboje dobrze znamy i nigdy ich nie zapomnimy. Byliśmy dumni, że jesteśmy tacy sprytni i nikt tego hasła nie odgadnie.

Sitę naszego hasła postanowiliśmy sprawdzić na mamie. Poprosiliśmy ją, aby spróbowała odgadnąć nasze supersekretnie hasło. Wyobraźcie sobie, że mama bez zastanowienia podała datę naszych urodzin jako hasło i... od razu zgadła.

Całodniowa praca nad silnym hasłem legła w gruzach jak wieża z klocków. Zrobiło nam się bardzo smutno. Mama powiedziała, że docenia nasz wysiłek w szukaniu silnego hasła, bo to ważne, żeby dobrze zabezpieczać swoje urządzenie albo konto w internecie przed dostępem innych osób. Zwróciła naszą uwagę, że silne hasło musi być łatwe do zapamiętania dla nas, ale jednocześnie trudne, a wręcz prawie niemożliwe do odgadnięcia przez inną osobę.

I co Wy na to?

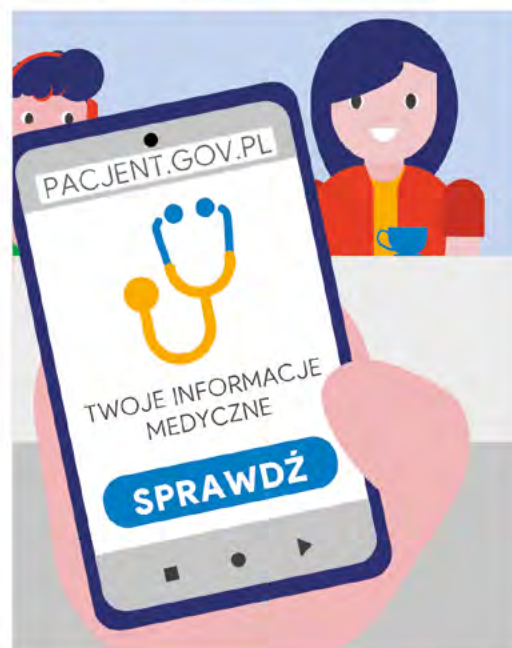
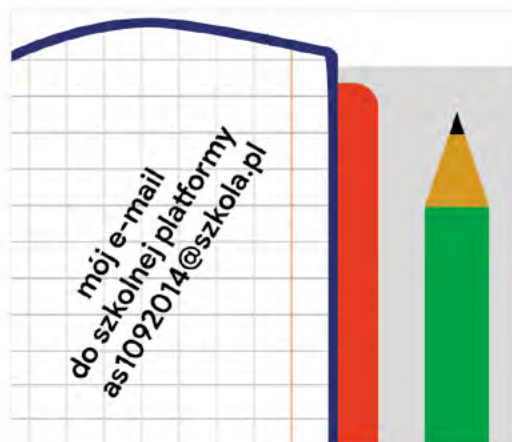
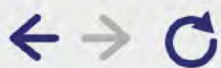
Jakie Wy macie sposoby na tworzenie silnych haseł w internecie?

Zgadzacie się, że to jest ważne?

Co może się stać, gdy ktoś odgadnie nasze hasło?

5 komentarzy ▼

DODAJ KOMENTARZ



5 komentarzy ▼

DODAJ KOMENTARZ



CYFROWY PAMIĘTNIK ASKI I ASA

Komentarze



Olek

Ja przy tworzeniu hasła korzystałem ze wskazówek <https://support.google.com/accounts/answer/32040?hl=pl>



Marysia

A ja sprawdzałam swoje hasło na <https://www.security.org/how-secure-is-my-password/>
Polecam!



Kacper

Tata pomógł mi zakodować mój komputer i telefon przed innymi. Nikt nie zna mojego hasła oprócz taty.



Zuza

Ekstra! A ja swoje ważne skarby trzymam w sejfie z szyfrem, prezencie od babci, i mam pamiętnik z kłódką na klucz.



Karol

Hej Aska i As! A właściwie dlaczego trzeba chronić swoje dane?

DODAJ KOMENTARZ

Siła

1. Dlaczego warto chronić cenne informacje i nasze dane w internecie?

Cele ogólne



- ✓ kształtowanie świadomości, że chronienie swoich urządzeń, danych, kont w internecie jest ważne,
- ✓ budowanie świadomości, że silne hasła skutecznie chronią nasze urządzenia oraz konta w internecie,
- ✓ rozwijanie wiedzy na temat bezpieczeństwa danych i zabezpieczania ich przed zagrożeniami w internecie.

Kryteria sukcesu dla dzieci



- wiem, że w internecie są moje dane i cenne informacje, które należy chronić,
- rozumiem, dlaczego zabezpieczanie moich danych i istotnych dla mnie informacji jest ważne,
- mam świadomość, dlaczego zabezpieczanie urządzeń, na których przechowuję informacje i moje dane oraz korzystam z internetu, jest ważne.

Aktywność 1



Potrzebne materiały:

- wydrukowany Cyfrowy pamiętnik Aski i Asa wraz z komiksem
- karty pracy nr 6 i 7
- przybory do pisania i rysowania
- kartki A4 i A3
- plakaty dotyczące silnych haseł

Zanim zaczniesz: Przygotuj kartę z wpisem z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa* do tej wartości oraz komiks, karty pracy nr 6 i 7 dla każdego dziecka, przybory do pisania, kredki, mazaki, kartki A4 i A3, plakat dotyczący silnych haseł.

Przebieg zajęć dla dzieci młodszych

Zajęcia rozpocznij od zaproszenia dzieci, aby usiadły w kręgu. Zapoznajcie się z wpisem Asa w *Cyfrowym pamiętniku*. Porozmawiaj z dziećmi na jego temat. Wspólnie zastanówcie się, dlaczego hasło wymyślone przez bliźniaki było łatwe do odgadnięcia przez mamę. Czy innym osobom też byłoby tak łatwo? Dlaczego tak albo nie?

Potem porozmawiajcie o tym, co w naszym życiu chronimy, dlaczego i w jaki sposób to robimy. Podziel klasę na kilkusobowe grupy. Rozdaj dzieciom kartki i pisaki oraz poproś, aby dzieci wymyśliły i narysowały w grupach przykłady na to, jak:

- ochronić swój dom,
- ochronić swoją skarbonkę,
- ukryć pamiętnik,
- ochronić swój rower,
- zabezpieczyć hulajnogę na placu zabaw,
- zabezpieczyć swoje zabawki, itp.

Poproś dzieci, aby opowiedziały o wymyślonych sposobach. Daj czas każdemu z zespołów.

Porozmawiajcie teraz o tym, jakie informacje są według dzieci cenne w internecie. Co warto albo trzeba chronić w sieci? Co dzieci chciałyby chronić? A co myślą o urządzeniach, na których przechowujemy nasze informacje albo wchodzimy dzięki nim do sieci – czy je też trzeba jakoś chronić? Dlaczego tak albo nie?

Zaproponuj dzieciom pracę indywidualną i rozwiązanie karty pracy nr 6, a potem porozmawiajcie o tym, jakie mają wnioski.

Poproś chętne osoby o zaprezentowanie swoich prac. Zwróć uwagę na bardzo skomplikowane blokady i spytaj, czy dla samego dziecka byłoby to łatwe do ponownego narysowania z pamięci. Zwróć uwagę, że hasło i inne formy zabezpieczenia mają być trudne dla innych osób, ale dla nas samych powinny być łatwe do zapamiętania. Jeśli pojawia się jakieś łatwe blokady, też zwróć na to uwagę i wyjaśnij krótko, dlaczego silne zabezpieczenia są ważne dla ochrony informacji o nas w urządzeniach i w internecie.

Aktywność zakończ wykonaniem plakatów w grupach, w których dzieci wcześniej pracowały. Mają one pokazywać, jakie dane i ważne informacje trzeba chronić w internecie oraz jak zabezpieczyć nasze urządzenia, na których są one przechowywane, przed dostępem innych osób. Rozdaj kartki A3, potrzebne będą także kredki lub mazaki.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Przykłady mogą obejmować ochronę hasłem, blokadę urządzenia, skaner linii papilarnych, chowanie urządzenia. Cenne informacje w internecie to np. nasze dane osobowe (imię, nazwisko, data urodzenia, cechy, informacje o zdrowiu), nasze zdjęcia, numery kont bankowych oraz innych, dane do logowania, informacje o naszej rodzinie, o zmianach w naszym życiu.

Zaproś wszystkie grupy do zaprezentowania plakatów. Powieście je na koniec w widocznym miejscu.

W podsumowaniu podkreśl, że w internecie trzeba chronić pewne informacje, które uznajemy za ważne i cenne dla nas, a przede wszystkim nasze dane. Najlepszym sposobem ochrony jest tworzenie i używanie silnych oraz różnorodnych haseł oraz zabezpieczanie urządzeń, z których korzystamy: telefonu komórkowego, tabletu, komputera.

Przebieg zajęć dla dzieci starszych

Zajęcia rozpocznij od zaproszenia dzieci, aby usiadły w kręgu. Zapoznajcie się z wpisem Asa w *Cyfrowym pamiętniku*. Starsze dzieci mogą przeczytać go same.

Porozmawiaj z dziećmi na temat wpisu. Wspólnie zastanówcie się, dlaczego hasło wymyślone przez bliźniaki było łatwe do odgadnięcia przez mamę. Czy innym osobom też byłoby tak łatwo? Dlaczego tak albo nie?

Potem porozmawiajcie o tym, co w naszym życiu chronimy, dlaczego i w jaki sposób to robimy. Podziel klasę na kiluosobowe grupy. Rozdaj dzieciom kartki i pisaki, a następnie poproś, aby wymyśliły i zapisały w grupach przykłady na to, jak:

- ochronić swój dom,
- ochronić swoją skarbonkę,
- ukryć pamiętnik,
- ochronić swój rower,
- zabezpieczyć hulajnogę na placu zabaw,
- zabezpieczyć swoje zabawki, itp.

Poproś dzieci, aby opowiedziały o wymyślonych sposobach. Daj czas każdemu z zespołów.

Porozmawiajcie o tym, jakie informacje i dane są według dzieci cenne w internecie. Co warto albo trzeba chronić w sieci? Co dzieci chciałyby chronić? A co myślą o urządzeniach, na których przechowujemy nasze informacje albo wchodzimy dzięki nim do sieci – czy je też trzeba jakoś chronić? Dlaczego tak albo nie?

Zaproponuj dzieciom pracę indywidualną i rozwiązanie zadań z karty pracy nr 7, a potem porozmawiajcie o tym, jakie mają wnioski.

Porozmawiajcie o tym, jakie hasła dzieci rozszyfrowały. Powinny im wyjść trzy hasła: **rozsądek**, **siła hasła** oraz **blokowanie urządzenia**. Wypiszcie te hasła wielkimi literami w widocznym miejscu. Porozmawiajcie o tym, co dla dzieci znaczy bycie rozsądnym/rozsądną w internecie i jak się do tego mają silne hasła oraz stosowanie blokad urządzeń.

Aktywność zakończ przygotowaniem plakatów w grupach, w których dzieci wcześniej pracowały. Plakaty mają pokazywać, jakie dane i ważne informacje trzeba chronić w internecie oraz jak zabezpieczyć nasze urządzenia, na których są one przechowywane, przed dostępem innych osób. Rozdaj kartki A3, potrzebne będą także kredki lub mazaki.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Przykłady mogą obejmować ochronę hasłem, blokadę urządzenia, skaner linii papilarnych, chowanie urządzenia. Cenne informacje w internecie to np. nasze dane osobowe (imię, nazwisko, data urodzenia, cechy, informacje o zdrowiu), nasze zdjęcia, numery kont bankowych oraz innych, dane do logowania, informacje o naszej rodzinie, o zmianach w naszym życiu.

Zaproś wszystkie grupy do zaprezentowania plakatów. Powieście je na koniec w widocznym miejscu.

W podsumowaniu podkreśl, że w internecie trzeba chronić pewne informacje, które uznajemy za ważne i cenne dla nas, a przede wszystkim nasze dane. Najlepszym sposobem ochrony jest tworzenie i używanie silnych oraz różnorodnych haseł, a także zabezpieczanie urządzeń, z których korzystamy: telefonu komórkowego, tabletu, komputera.

Aktywność 2



Zapytaj dzieci, czy zdarzyło im się kiedyś:

- Dać osobie nieznamącej klucz do ich domu lub mieszkania?
- Powiedzieć komuś, jaki jest kod do wejścia na klatkę albo na teren osiedla?
- Poinformować nieznaną osobę o szyfrze do swojej skarbonki?

Prawdopodobnie dzieci odpowiedzą, że nie. Zapytaj, dlaczego nie? A gdyby zdarzyło się, że ktoś odpowie inaczej, dopytaj, czy coś się potem stało.

Zadawaj dzieciom kolejne pytania:

- Czy komuś zdarzyło się zgubić kiedyś klucz do domu? A komuś z waszej rodziny? Co się wówczas działo?
- Co się może stać, gdy zgubimy klucz albo zostawimy go gdzieś przez przypadek?
- Co robimy, gdy zgubimy klucz?

Zaproś teraz dzieci do obejrzenia wspólnie komiksu z *Cyfrowego pamiętnika*. Co się dzieje na poszczególnych obrazkach? Omów je z dziećmi (wybrane albo po kolei). Zastanówcie się, co mogło się dalej stać w każdej z tych historii. Zakończeń może być wiele.

Po wysłuchaniu wypowiedzi odwołaj się do wcześniejszej historii o kluczu i domu i zapytaj, czy dzieci widzą podobieństwa między historiami. Powiedz, że konto internetowe albo urządzenie, na którym przechowujemy nasze cenne i ważne informacje albo korzystamy z internetu, są jak (wirtualny) dom. I, tak jak do domu, w internecie trzeba mieć klucz – do naszych urządzeń, kont, portali internetowych, aby nikt, kogo tam nie chcemy wpuścić, nie był w stanie wejść.

W internecie ten klucz to hasło albo blokada urządzenia. Nasze hasło musi być silne, czyli skomplikowane i trudne do odgadnięcia dla innych osób, ale łatwe do zapamiętania dla nas, żebyśmy nie musieli go nigdzie zapisywać i mogli przechowywać je w naszych głowach.

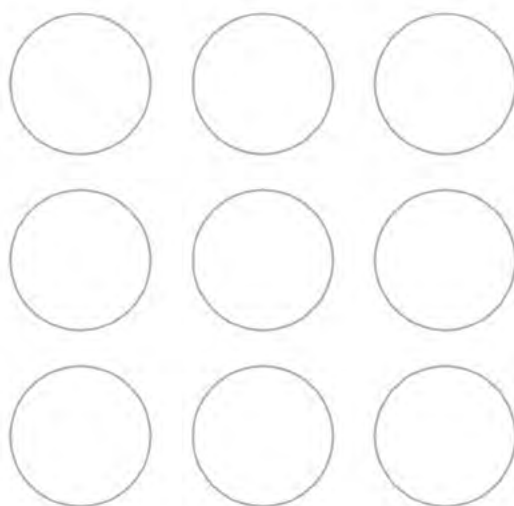
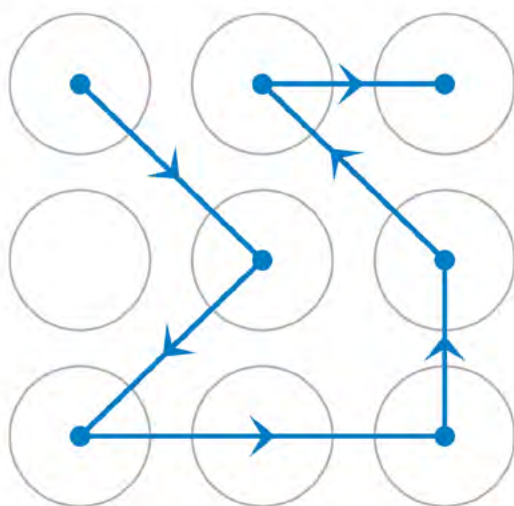
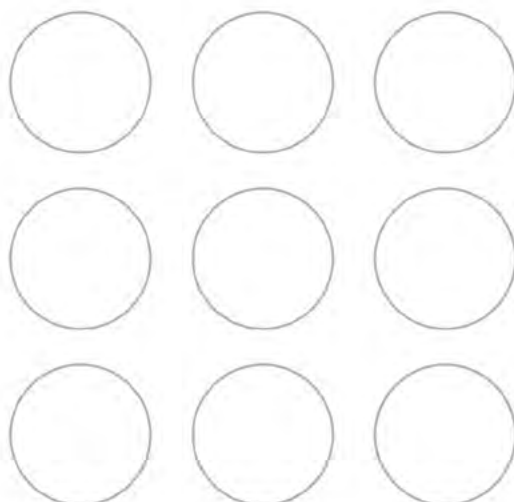
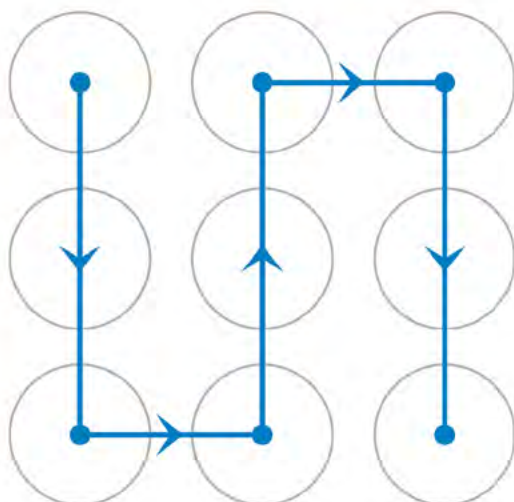
Porozmawiajcie o tym, jakie mogą być skutki utraty urządzenia lub rozszyfrowania naszych haseł przez inne osoby. Co może się stać, jeśli ten klucz-hasło stracimy (ktoś je rozszyfruje, bo będzie np. bardzo łatwe, albo pozna je, bo je np. zapisaliśmy w notatniku lub zeszyte, który zostawiliśmy w widocznym miejscu, albo ukradnie nam telefon, który np. nie ma zabezpieczenia)?

Co można zrobić w takich sytuacjach, gdy ktoś już ma nasz telefon, uzyskał dostęp do naszego hasła, podejrztał nasze poufne informacje i ma do nich dostęp? Jak należy się zachować? Zbierz jak najwięcej odpowiedzi.

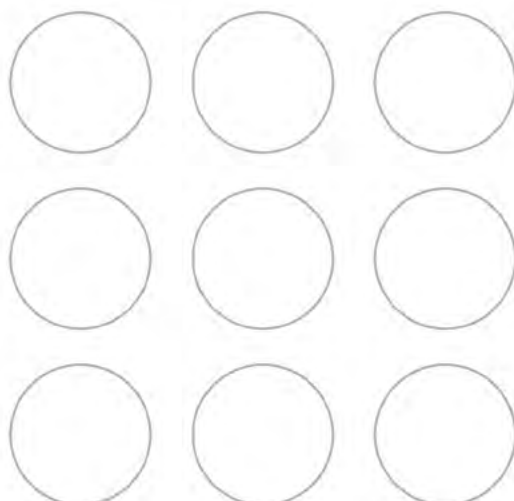
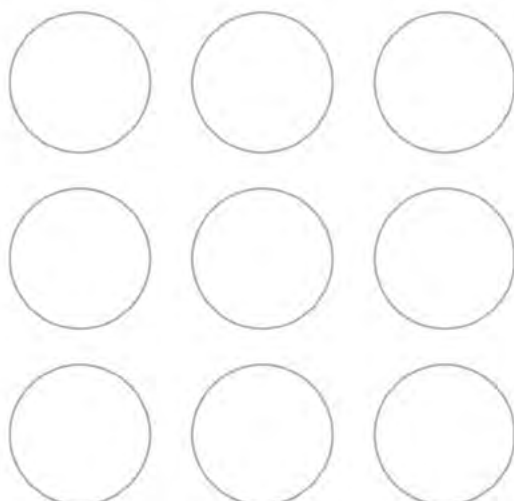
Na koniec zapoznajcie się z plakatem, na którym Aska i As zamieścili swoje wskazówki dotyczące ochrony urządzeń i informacji w sieci. Odczytajcie je po kolei, omówcie, jeśli coś jest niezrozumiałe.

Zamiast korzystać z gotowego plakatu, możecie także stworzyć własny. Powieście go na zakończenie zajęć w widocznym miejscu.

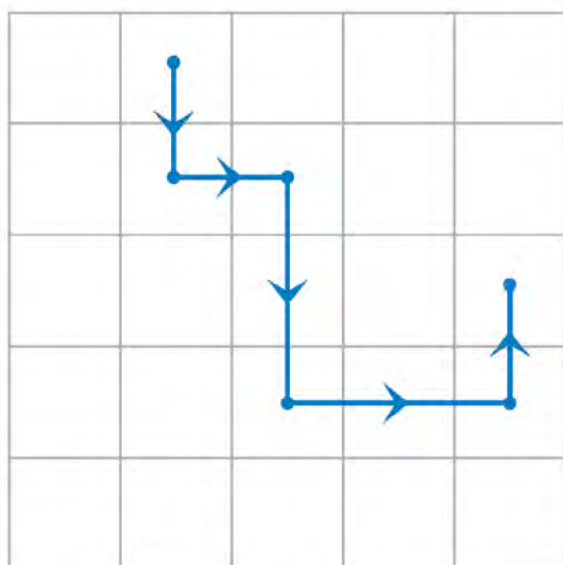
Odwzoruj po prawej stronie zabezpieczenie ekranu telefonu.



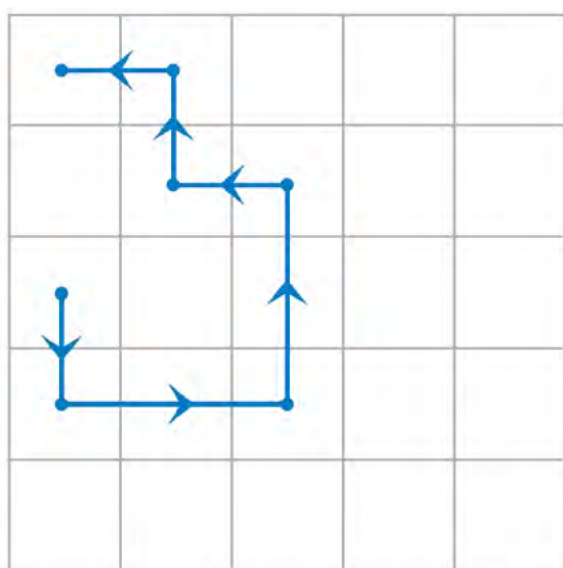
Wymyśl swoje własne zabezpieczenie telefonu.



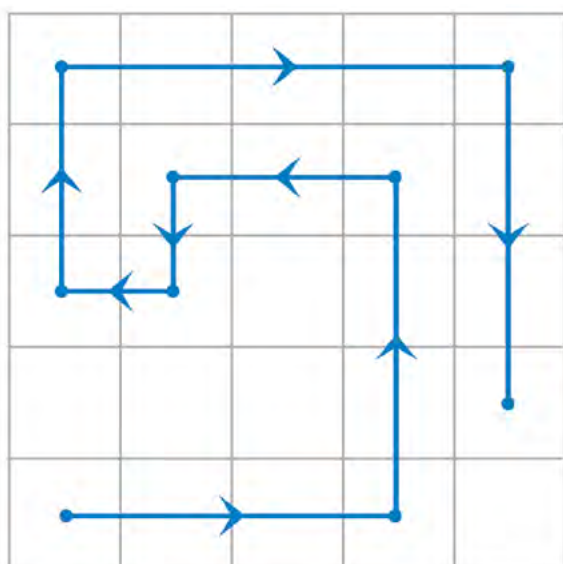
Odszyfruj zabezpieczenia z poniższego ekranu wymyślnego urządzenia mobilnego. Odczytaj z liter wyrazy, a dowiesz się, co jest ważne, żeby chronić swoje dane i istotne informacje w internecie. Zwróć uwagę na to, że niektóre zaszyfrowane informacje składają się z dwóch wyrazów.



E	R	L	M	W
P	O	Z	Y	O
U	V	S	L	K
S	G	Ą	D	E
B	I	N	Z	T



A	Ł	L	M	W
P	S	A	Y	O
S	V	H	L	K
I	Ł	A	D	E
B	I	G	O	T



Z	Ą	D	Z	E
R	I	N	A	N
U	E	N	W	I
W	A	Ż	O	A
B	L	O	K	T

Jak chronić nasze cenne informacje w internecie?

Silne hasło ma **przynajmniej 8 znaków**.

Przy tworzeniu hasła **kombinuj** – mieszaj wielkie litery, cyfry i symbole. Pamiętaj, musi ich być przynajmniej 8.

Wybieraj hasła, które dla ciebie są **łatwe do zapamiętania**, ale **trudne do odgadnięcia** przez inne osoby.

Szyfruj zdania, które lubisz i łatwo zapamiętujesz – np. słowa ulubionej piosenki, tytuł wiersza.

Nie wyrażaj zgody w internecie **na zapisywanie** swoich haseł **na stałe**.

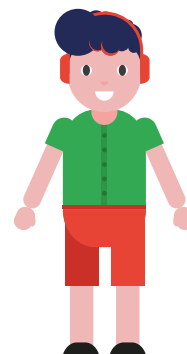
Staraj się **zapamiętać swoje hasła**. Zapisywanie ich w jakimś miejscu, do którego ktoś może mieć dostęp, jest ryzykowne.

Hasło, które innym łatwo zgadnąć, to np. twoja data urodzenia, miejsce zamieszkania, numer telefonu, ciąg liczb 12345 – **unikaj tworzenia takich haseł**.

Blokuj/zabezpiecz hasłem swoje urządzenia – tablet, telefon albo komputer.

Silne hasło pomaga:

- chronić Twoje ważne dane osobiste;
- chronić Twoje e-maile, pliki i inne treści;
- zabezpieczać Twoje konto przed dostępem innych osób.



Jak chronić nasze cenne informacje w internecie?

2. Jakie hasła mają moc?

Cel ogólny



- ✓ zapoznanie uczniów i uczennic z zasadami tworzenia, zapamiętywania i chronienia silnych haseł.

Kryteria sukcesu dla dzieci



- wiem, jakie rodzaje haseł są łatwe do rozszyfrowania przez inne osoby i specjalne programy oraz jakie mogą być skutki wycieku danych,
- umiem stworzyć bezpieczne i mocne hasło.

Aktywność 1



Potrzebne materiały:

- wpis z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa*
- plakat dotyczący silnych haseł
- kartki A4
- mazaki lub długopisy
- obrazki z rysunkami/znakami/symbolami do stworzenia bezpiecznego hasła
- karta pracy nr 8
- korki lub gumki do ścierania
- pinezki
- spinacze
- paski z tytułami filmów, bajek, książek
- karty pracy nr 9 a i b
- karta pracy nr 10
- karta pracy nr 11

Zanim zaczniesz: Przygotuj wpis z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa*, plakat dotyczący silnych haseł, kartki A4, mazaki lub długopisy, obrazki z rysunkami, znakami, symbolami (dla młodszych dzieci), karty pracy nr 8, 9a, 9b, 10 i 11 korki lub gumki do ścierania, pinezki, spinacze, paski z tytułami filmów, bajek, książek.

Zacznijcie od przeczytania wpisu z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa* o silnych hasłach, krótko omówcie, o czym opowiedzieli bohaterowie. Odpowiedz na pytania dzieci, jeśli się pojawiają. Jeżeli zapoznaliście się z tym wpisem wcześniej, możesz tylko przypomnieć go dzieciom.

Następnie poinformuj uczniów i uczennice, że za chwilę będą tworzyć bezpieczne hasła dla Asa i Askii. Podziel grupę na pary. Każdej parze daj kartkę A4 oraz markery i poproś, aby zastanowiła się nad trudnym hasłem zgodnym z zaleceniami Asa i Askii i napisała swoje **wymyślone hasło** na papierze. Podkreśl, że ma ono być łatwe do zapamiętania dla nich, ale trudne do odgadnięcia dla innych osób. Trzeba pracować po cichu (poczucie aury tajemniczości), żeby nikt nie usłyszał wymyślonego hasła, a po zapisaniu złożyć kartkę i nikomu go nie pokazywać.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Młodszym dzieciom można przygotować obrazki z rysunkami, znakami, symbolami, z których stworzą swoje hasło.

Po tym, jak dzieci zgłoszą, że są gotowe, upewnij się, że zapamiętały swoje hasło. Zbierz wszystkie kartki. Poinformuj dzieci, że wcielą się teraz w rolę detektywów i łamaczek haseł i spróbują odgadnąć hasła oraz kto stworzył dane hasło i dlaczego tak myślą. Po kolei zapisuj na tablicy hasła, które masz na kartkach i dawaj chwilę na zgadywanie, a potem na ujawnienie się autorów i autorek.

Po zakończeniu zadania daj grupie chwilę na podzielenie się wrażeniami.

- Czy zadanie było łatwe czy trudne?
- Co sprawiło trudność? Samo wymyślenie hasła czy zaszyfrowanie go? A może pamiętanie o zasadach tworzenia silnych haseł? Odgadywanie? Dlaczego?
- Spytaj osoby, których hasła okazały się za słabe i zostały rozszyfrowane, dlaczego tak mogło się stać (takiej sytuacji może nie być, wtedy pomiń to pytanie)?

Następnie rozłóż kartki na podłodze lub przyczep je do tablicy i poproś dzieci, aby ułożyły hasła od najmocniejszego do najsłabszego, a potem powiedziały, dlaczego dokonały takiego wyboru. Jakie cechy ma najtrudniejsze hasło, które zostało stworzone?

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Możesz też poprosić dzieci, by po prostu wybrały hasło, które ich zdaniem jest najtrudniejsze do odgadnięcia i zapytać, jakie cechy ma to hasło.

Wróćcie na koniec do wpisu Asa w pamiętniku i przeczytajcie razem pytania, które tam zadaje czytelnikom i czytelniczkom, oraz komentarze, które zostawiły mu inne dzieci. Rozdaj dzieciom puste szablony karty do pamiętnika i poproś, by narysowały albo napisały, jaki komentarz zostawiłyby Asowi w odpowiedzi na jego pytania.

Dla przypomnienia – pytania, które zadaje As:

- Jakie wy macie sposoby na tworzenie silnych haseł w internecie?
- Dlaczego ich siła jest tak ważna?
- Co może się stać, gdy ktoś odgadnie nasze hasło?

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Dodatkowo możesz z uczniami i uczennicami poznać inne metody tworzenia silnych haseł (wybierz jedną z metod lub zaproponuj dzieciom obie). Proponujemy te metody dla klas drugich i trzecich.

Metoda 1

Rozdaj dzieciom kartę pracy nr 9a i b i powiedz, że za chwilę wykonacie koło dekodera do wysyłania i odbierania tajnych wiadomości. Nikt nie będzie mógł odszyfrować wiadomości, jeśli nie będzie miał tajnego klucza.

Dzieci pracują w parach. Pracuj razem z dziećmi, podawaj instrukcje i pokazuj, co robisz.

Po wycięciu przez dzieci kół z karty, poproś, aby ułożyły je w kolejności: duże koło na dole, małe na nim. Potem dzieci łączą koła, podkładając gumkę lub korek od dołu i wciskając pinezkę od góry.

Poproś, by dzieci ułożyły koła tak, aby te same litery z dużego i małego koła znajdowały się na tej samej linii (A=A). Następnie niech przesuną małe koło o kilka pól w prawą stronę, np. o 4, i sprawdzą, jaka literka jest pod A na dużym kole (A=E). Teraz przy pomocy spinacza trzeba zabezpieczyć koła tak, aby nie zmieniły swojej pozycji.

Kiedy wszyscy są gotowi, zaproś dzieci do napisania swojej krótkiej wiadomości. Niech to będzie jedno krótkie słowo. Poproś, by zapisały je na kartce A4 na górze. Małe koło jest główne – to na nim dzieci odnajdują kolejne litery wybranego słowa. Następnie pa-

trzą, jaka literka jest pod nią na dużym kole i tę literkę zapisują niżej na kartce A4. Np. słowo „asy” (na małym kole) zostanie zakodowane jako „XOU” (na dużym kole). Teraz chętne dzieci podchodzą do tablicy i zapisują na niej zakodowane słowo, a pozostałe dzieci je odgadują. Zabawę możecie powtarzać co jakiś czas, żeby dojść do wprawy w tajnym kodowaniu.

Metoda 2

Dzieci zapisują na kartkach tytuł filmu lub bajki, ulubionej książki. Możesz też przygotować gotowe paski z tytułami. Dzieci skreślają na twoje polecenie co drugą literę w tytule albo np. tylko samogłoski, a te litery, które zostaną nieprzekreślone, zapisują w zeszytach lub na kartce jako jeden wyraz. To będzie podstawa ich hasła. Np. „Niesamowite przygody 10 skarpetek” = NeaoieryoyOkree lub Nsmwtprzd10skrptk. Następnie poproś, by dzieci dodały do stworzonego napisu 2 cyfry oraz dwa znaki specjalne, które lubią albo im się z czymś kojarzą. Mogą je dodać z przodu lub z tyłu słowa. I w ten sposób powstały silne hasła.

Może któreś z dzieci ma ochotę przeczytać powstałe hasło? Powinno być przy tym trochę śmiechu. Spytaj, czy takie hasło byłoby łatwo im odgadnąć i dlaczego. Zapytaj także, czy był to dla nich ciekawy sposób tworzenia silnych haseł – dlaczego tak/nie?

Aktywność 2



Opowiedz dzieciom, że obecnie coraz więcej dokumentów zapisujemy w komputerach i innych urządzeniach elektronicznych, zakładamy coraz więcej różnych kont w internecie. Udostępniamy w związku z tym nasze dane, ważne notatki, zdjęcia, kontakty, filmiki itp. Te informacje są chronione przede wszystkim przez mocne hasła. Złamanie przez kogoś naszych haseł często wiąże się np. ze stratą pieniędzy, dotarciem do prywatnej korespondencji, zdjęć lub ktoś może w naszym imieniu publikować nieprawdziwe informacje o nas albo niepożądane treści na naszym koncie na portalu społecznościowym. Zawsze jest to dla nas nieprzyjemne i kosztowne.

Zapytaj, czy dzieci słyszały o takich sytuacjach. A może przytrafiło się to komuś bliskiemu? Porozmawiajcie o tym, co można zrobić w takiej sytuacji. Podkreśl, że bardzo ważne jest używanie silnych haseł, które chronią nas w internecie.

Pokaż dzieciom plakat Asa i Aski dotyczący silnych haseł. Jeśli jeszcze go nie omawialiście, przeczytajcie na głos wszystkie wskazówki i omówcie je po kolei. Odpowiedz na pytania dzieci. Jeżeli plakat był już omawiany, zapytaj, co zapamiętały.

Rozdaj teraz dzieciom kartę z ekranami tabletów i poproś o wyjęcie zielonej i czerwonej kredki. Na każdym tablecie jest jedno zdanie – zadaniem dzieci jest pomalować ekran urządzenia na zielono, jeśli zdanie jest prawdziwe, albo na czerwono, jeśli zdanie jest fałszywe.


Dzieci pracują samodzielnie. Po wykonanym zadaniu sprawdźcie wspólnie odpowiedzi. Gdyby pojawiały się błędy, porozmawiajcie o tym.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

W wersji dla młodszych dzieci to ty czytaj im, co jest napisane na tabletach, a one niech decydują, jakim kolorem pomalują ekran.


Następnie, żeby poćwiczyć rozpoznawanie silnych i słabych haseł, rozdaj dzieciom po jednej karteczce, na której As i Aska napisali różne hasła (możesz stworzyć własne przykładowe hasła). Przyczep do tablicy dwa klucze: zielony i czerwony. Czerwony symbolizuje silne hasła, a zielony słabe. Zadaniem dzieci jest zastanowić się, czy hasło, które mają na karteczce, jest mocne czy słabe. Następnie każde dziecko przykleja po kolei swoje hasło do wybranego klucza w określonym kolorze i uzasadnia swoją decyzję.


Wróćcie teraz do karty z tabletami. Są tam dwa ekrany bez haseł. Poproś dzieci, by na zakończenie zajęć narysowały tam albo napisały, dlaczego chronienie danych i istotnych informacji silnym hasłem jest ważne. Dzieci mogą użyć tylko jednego tableta z pustym ekranem albo obu.





CYFROWY PAMIĘTNIK ASKI I ASA


Komentarze



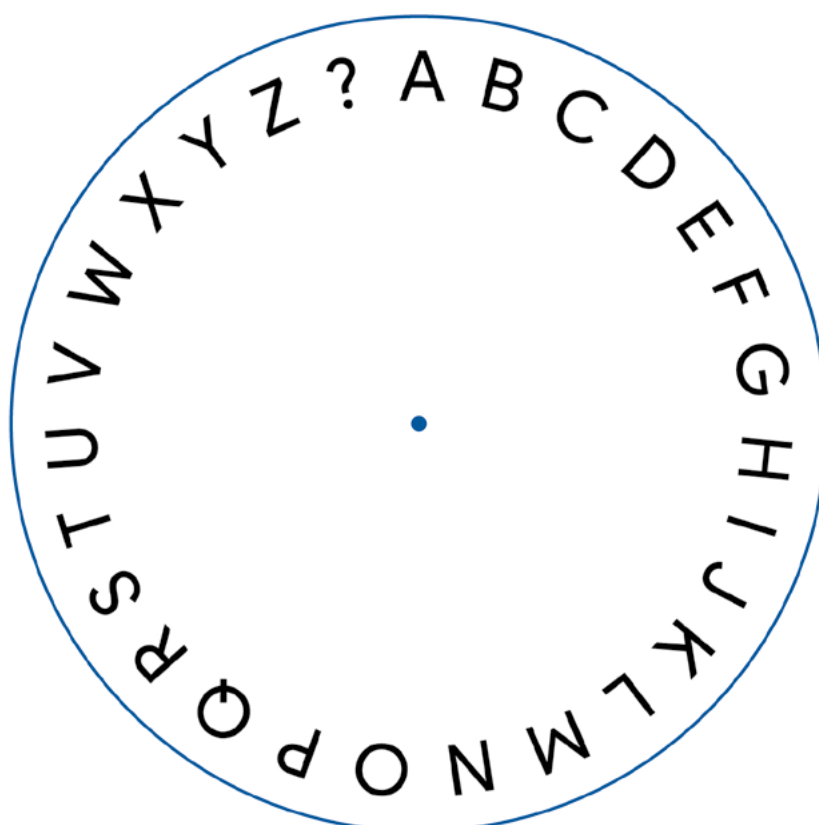
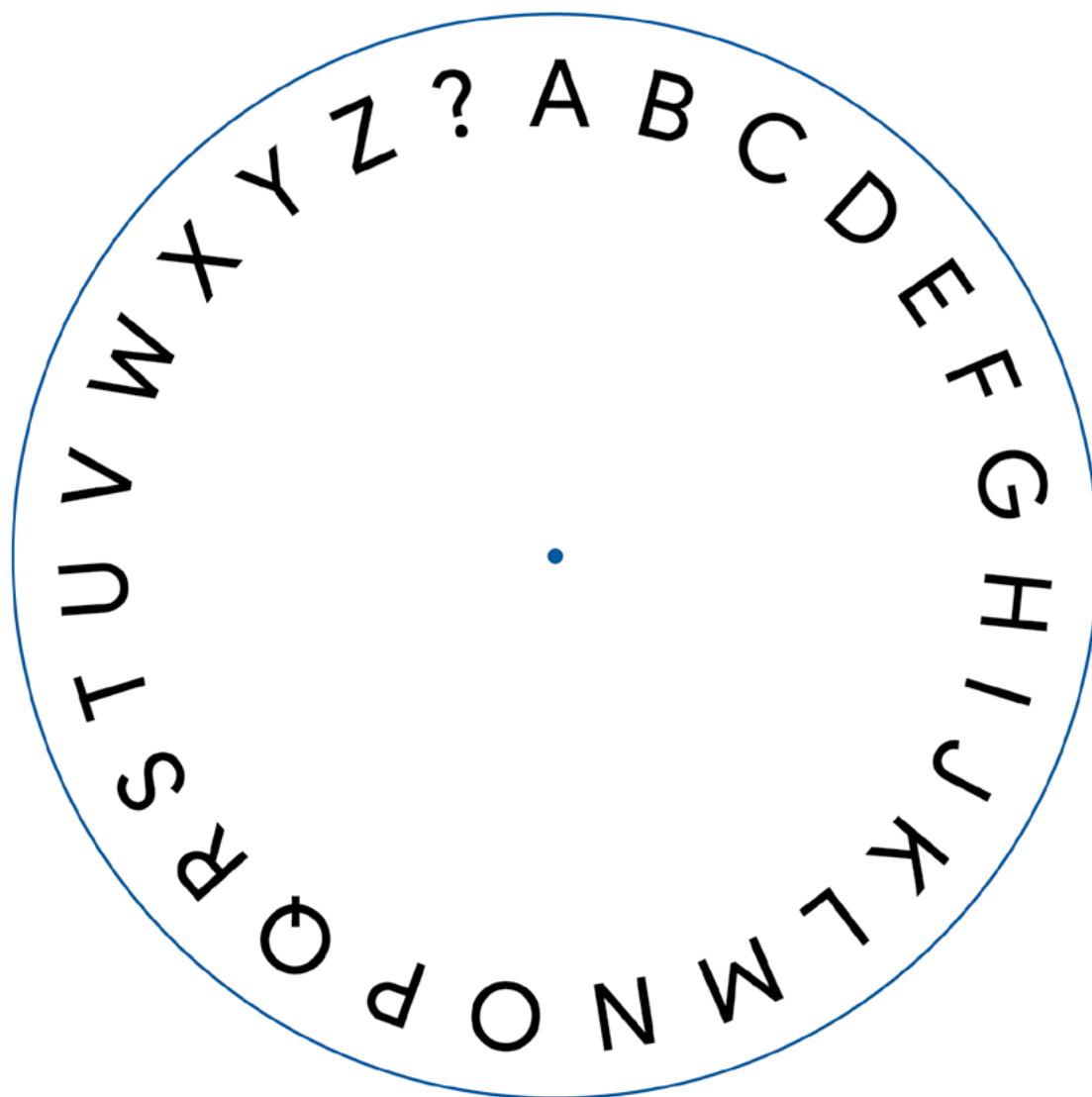




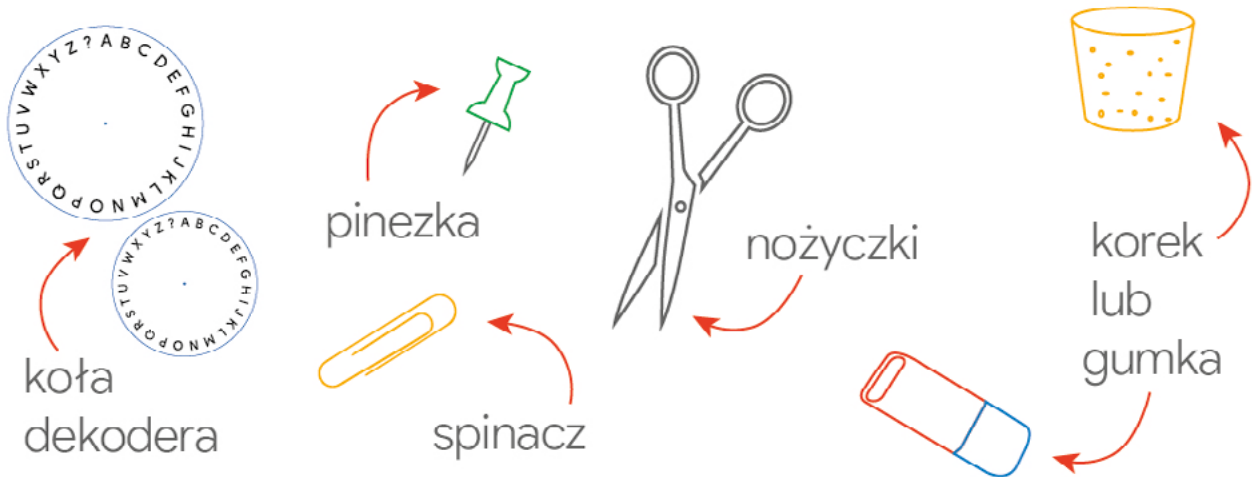




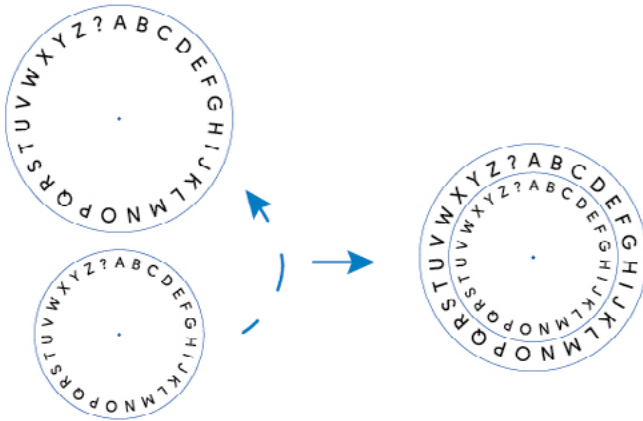
DODAJ KOMENTARZ



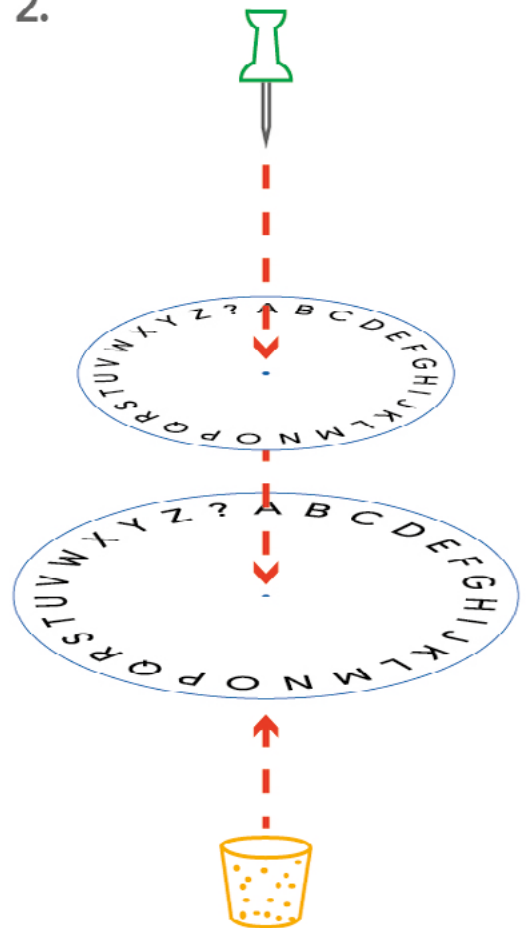
Czego będziecie potrzebować?



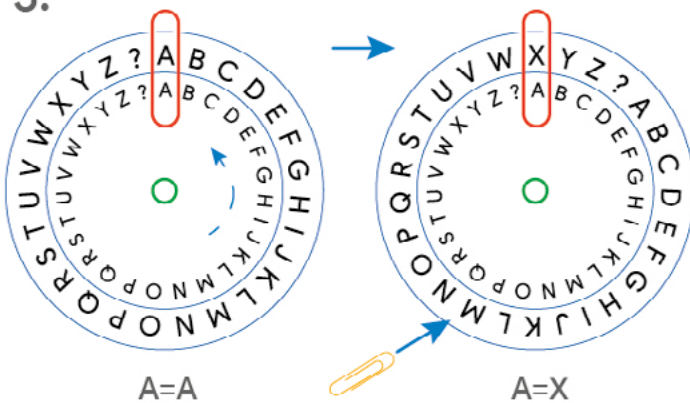
1.



2.



3.



przykład:

ASY = XOU



Zamaluj na zielono tablety, na których umieszczono prawdziwe hasła, a na czerwono te, na których umieszczono hasła fałszywe. Na pustych tabletach narysuj albo napisz, dlaczego chronienie danych i istotnych informacji jest ważne. Możesz użyć tylko jednego tableta lub obu.

Tworzenie mocnych haseł
jest ważne i może być
dobrą zabawą

Silne hasło ma
co najmniej 8 znaków

Dobre hasło
powinno mieć 6 liter

W hasłach można
używać symboli

Nie podawaj haseł osobom
trzecim i nie zapisuj ich
w widocznym miejscu

Wybierz hasło, które będzie
kojarzone z Twoją osobą

Tableta, telefonu ani
komputera nie musisz
zabezpieczać hasłem
ani blokować.

Proste hasła są w porządku,
bo nie utrudniają ich
zapamiętywania



silne hasło



słabe hasło

1234Asdf	czekolada1
Sosnowa4	Lewandowski9
kotcynamon2	Janek2011
Kbpwd,kbfp!	5s35m36t
krainalodu	mojehasło123
12062012	Kksncł_4
AnzZIngWzgrz2016	Przgd10skrptk
Kasia987	ZXcvb123
KotkaBeza1	Muminki8
RJojJTzp20	Opsktrjzdzklj92
AfrkKzk19	Ptasiemleczko0
Czerwony2021	Lubiewiersze8
Swksit1958	Ananasek1
Zdrwo_#	#QBjmWB*6
Nrokmkd9#	Pzjup17t*

3. Interlandia: Wieża Skarbów

Ratunku! Wieża Skarbów jest otwarta i skarby internautów, takie jak dane kontaktowe i prywatne wiadomości, są zagrożone. Wyprzedź crackera (wyjaśnij dzieciom, kim jest cracker) i zbuduj fortecę z mocnymi hasłami, by na zawsze zabezpieczyć cenne sekrety.

Wejdź na stronę:

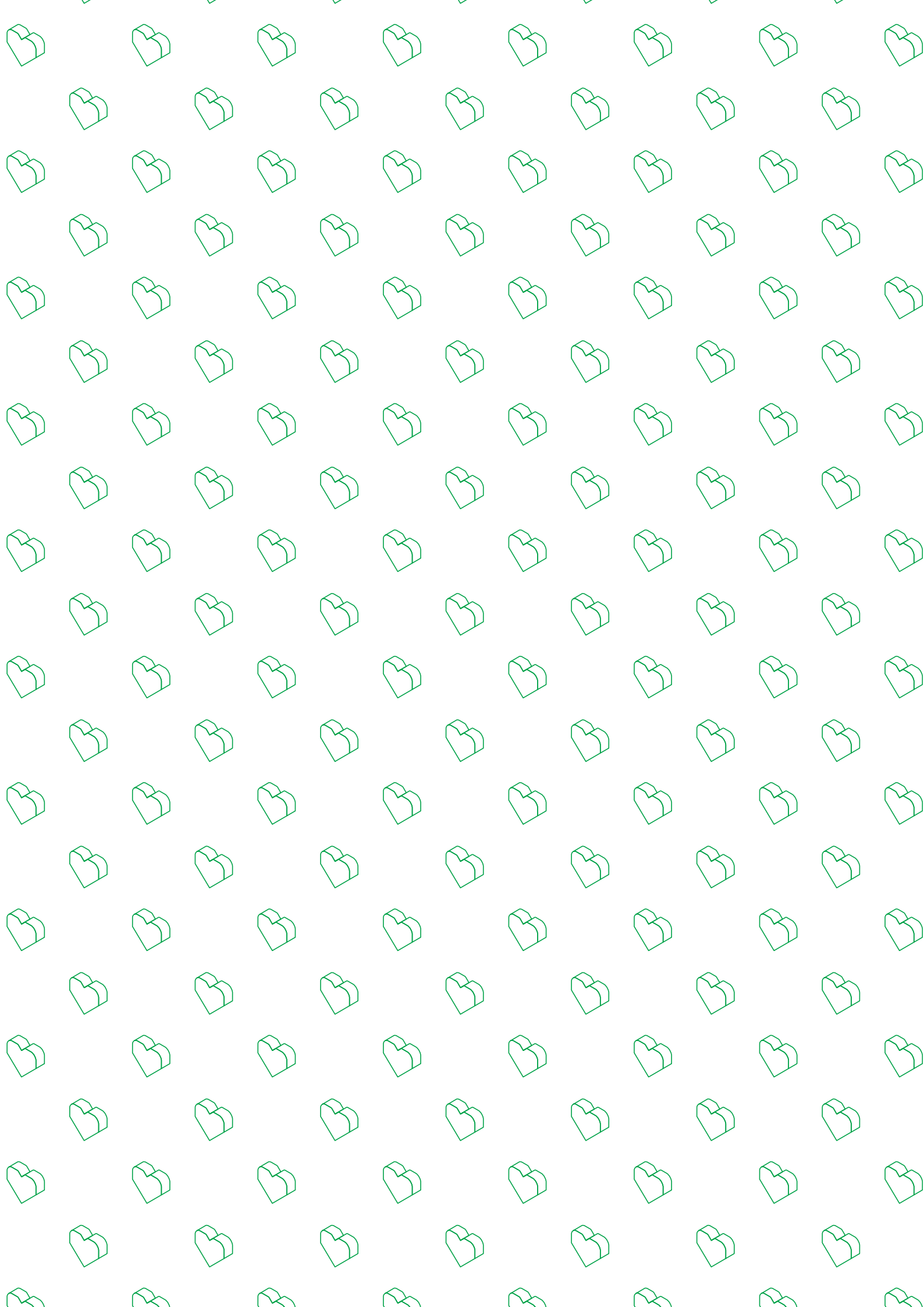
g.co/WiezaSkarbow

Poproś dzieci o zagranie w Wieżę Skarbów i, korzystając z poniższych pytań, zachęć je do rozmowy o tym, czego się nauczyły. Możesz połączyć je w pary, by wspierały się wzajemnie.

- Jakie są elementy supermocnego hasła?
- Kiedy warto tworzyć mocne hasła w prawdziwym życiu? Jak to robić? Jakie wskazówki pamiętacie?
- Kim jest cracker? Opisz tę postać i sposób, w jaki wpływa na grę.
- Czy gra w Wieżę Skarbów wpłynęła na to, jak planujecie w przyszłości chronić swoje informacje?
- Stwórz trzy hasła, które przejdą test „supermocnych”.
- Jakie wrażliwe dane powinny być chronione?

Notatki

[illegible]





Życzliwość

Życzliwość jest fajna

Dbam o siebie i innych

Scenariusze zajęć

1. Jak wygląda życzliwość?
2. Moja życzliwa dłoń
3. Życzliwa reakcja
4. Interlandia: Królestwo Życzliwości

Wprowadzenie

Świat online otwiera przed dziećmi zupełnie nową przestrzeń komunikacji, interakcji i budowania relacji. W tym świecie można być ciągle "ON", czyli pozostawać w stałym kontakcie ze wszystkimi. Poczucie własnej wartości, wiara w siebie i empatia to kompetencje, które mają bardzo duże znaczenie w świecie wirtualnym. Rozróżnianie komunikatów przyjemnych i nieprzyjemnych, umiejętność empatycznego spojrzenia na zachowania swoje i osób po drugiej stronie ekranu stają się ważną składową radzenia sobie w trudnych sytuacjach, z jakimi dzieci zetkną się w internecie. Dlatego przyglądanie się naszym zachowaniom, wzmacnianie tych dobrych oraz uwrażliwianie na negatywne są motywem przewodnim przewijającym się przez wszystkie tematy związane z wartością Życzliwości. Ważnym elementem jest też zrozumienie, że życzliwość nie musi oznaczać bycia miłym, jednak najsilniej dotyczy szacunku do drugiego człowieka.

Słowniczek



blokowanie – sposób na zakończenie wszelkiej internetowej interakcji z jakąś osobą; osoba zablokowana nie widzi twojego profilu, nie może wysyłać wiadomości, zobaczyć twoich postów itd.; nie wie też, że została zablokowana

cyberprzemoc – przemoc, która dzieje się w sieci lub za pomocą urządzeń cyfrowych

hejt – obraźliwy, agresywny komentarz internetowy lub mówienie w sposób wrogi na jakiś temat lub o jakiejś osobie

trolling – pisanie lub komentowanie w sieci w sposób umyślnie okrutny, obraźliwy lub prowokujący

wykluczenie – rodzaj prześladowania lub przemocy stosowany w sieci i poza nią, polegający na utrudnianiu lub całkowitym wyłączeniu osoby z życia grupy, klasy, szkoły

wzmacnianie – zwiększanie lub rozszerzanie uczestnictwa lub wpływu

CYFROWY PAMIĘTNIK ASKI I ASA

Praca plastyczna

Cześć. Tu Aska. Dzisiaj rano, gdy pakowaliśmy się do szkoły, Asek pokazał mi swoją pracę plastyczną. Mieliśmy narysować superbohatera albo superbohaterkę, którzy są dla nas wzorem. I wiecie co Asek narysował? Człowieka w czerwonej pelerynie. Super, nie? Tylko, że ta peleryna wyglądała jak sukienka i wszystko było krzywo pomalowane. Powiedziałam to Askowi. No i że mógłby się bardziej postarać.

Jak zwykle wszystko słyszała nasza mama, która powiedziała mi, że „powinnam mieć w sobie więcej życzliwości”. I tak całe popołudnie się zastanawiałam, co to jest życzliwość? Jak wygląda? Skąd się bierze? Ciekawe, czy można ją kupić? Pytałam Aska, ale on nie ma pojęcia. A może ktoś z Was ją spotkał? Dajcie znać! No bo jak mam mieć jej więcej, skoro nic o niej nie wiem. Ale ostatecznie pomyślałam, że spróbuję ją narysować. Na zdjęciu to ja i moja narysowana życzliwość. Fajna, co nie?



6 komentarzy ▼

DODAJ KOMENTARZ



CYFROWY PAMIĘTNIK ASKI I ASA

6 komentarzy ▼



Wojtek

Ale fajna ta Twoja życzliwość!



Anonim

Za dużo żółtego



Anonim

Ja narysowałbym życzliwość inaczej



Marysia

Ślicznie rysujesz!



Zuza

Fajne kolory! Uwielbiam żółty!



Anonim

Nie powinnaś publikować swoich rysunków, jeśli nie umiesz rysować.

DODAJ KOMENTARZ

Życzliwość

1. Jak wygląda życzliwość?

Cel ogólny



- ✓ rozwijanie umiejętności odczytywania (życzliwych) intencji innych osób,
- ✓ rozwijanie umiejętności społeczno-emocjonalnych,
- ✓ rozwijanie postaw społeczno-moralnych, takich jak życzliwość, empatia, wrażliwość.

Kryteria sukcesu dla dzieci



- wiem, czym jest życzliwość,
- umiem opowiedzieć innym osobom o tym, co to znaczy życzliwość,
- prezentuję własną pracę i omawiam ją.

Aktywność 1



Usiądź z dziećmi w kręgu tak, aby każdej osobie było wygodnie. Przeczytajcie razem wpis z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa* (na razie pomiń komentarze, jakie pojawiły się pod postem), a następnie porozmawiajcie na temat przedstawionej sytuacji. Zadbaj o to, aby każda chętna osoba mogła się wypowiedzieć. Pomogą ci w tym następujące pytania (możesz wybrać):

- Co się wydarzyło rano, podczas pakowania do szkoły?
- Co Asek pokazał Asce?
- Jak zareagowała Aska? Co zrobiła? Co powiedziała Askowi?
- Jak myślicie, kim mógł być człowiek w czerwonej pelerynie?
- Czy znasz superbohatera lub superbohaterkę, który/która jest dla Ciebie wzorem?
- Dlaczego jest dla Ciebie wzorem? Co takiego robi? Jak się zachowuje? Jak wygląda? Jak się nazywa?

Zadaj uczniom i uczennicom kolejne pytania, już bardziej nakierowane na refleksję związaną z życzliwością:

- Co mama powiedziała Asce?
- Nad czym Aska zastanawiała się całe popołudnie?
- A czy wy umiecie odpowiedzieć Asce na jej pytania? (tutaj możesz jeszcze raz przeczytać pytania, jakie Aska zadaje w swoim pamiętniku)
- Co Aska zrobiła po południu?
- Jak wyglądał jej rysunek?

Zaproś dzieci do zabawy ruchowej, której celem będzie uzmysłowanie sobie, jak wygląda życzliwość i jak możemy ją rozpoznać w człowieku. Przygotuj wcześniej piosenkę, która może się spodobać dzieciom (my proponujemy utwór z bajki *Zwierzogród* pt. *Nie bój się chcieć*, który wykonuje Paulina Przybysz [<https://www.youtube.com/watch?v=krTkCFsPJ-tQ>] lub z bajki *Vaiana* pt. *Pół kroku stąd*, który wykonuje Natalia Nykiel [<https://www.youtube.com/watch?v=De2xsb7hNFY>]). Powiedz uczniom i uczennicom, że gdy muzyka będzie włączona, mają chodzić po sali we własnym tempie i tak jak chcą, swobodnie. Gdy muzyka przestanie grać, ich zadaniem będzie przywitać się życzliwie z osobą, która jest najbliższą. Zapytaj, jakie mogą być takie życzliwe powitania – niech dzieci podadzą kilka przykładów. Poinformuj je, że będą powtarzać tę czynność kilka

razy i za każdym razem mają przywitać się życzliwie z inną osobą i w inny sposób. Po zakończeniu ćwiczenia usiądźcie w kole. Podsumuj tę aktywność z dziećmi, zadając kilka pytań:

- Co podobało ci się w tej zabawie?
- W jaki sposób przywitałeś/przywitałaś się z inną osobą, jak okazałeś/okazałaś swoją życzliwość?
- Jak inni przywitali się życzliwie z tobą? W jaki sposób okazali życzliwość? (Możesz zwrócić uwagę dzieci na mowę ciała: uśmiech, przytulenie, podanie ręki, otwarta postawa, „śmiejące się oczy”.)

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Życzliwość to bezinteresowna pomoc innym, uprzejmość, troska o ich potrzeby i gotowość do ich zaspokojenia. Wyraża się dobrą wolą, wynika z sympatii i zaufania do ludzi, z przekonania, że są dobrzy, a ich potrzeby są ważne.

Aktywność 2



Potrzebne materiały:

- kartka z flipchartu
- kartki A4 lub A3
- mazaki
- kredki
- klej
- nożyczki
- materiały kreatywne: sznurki, plastelina, kartony, szary papier, folia aluminiowa, bibuła, puste rolki po papierze toaletowym, tasiemki, wstążki, ozdoby
- karta pracy nr 2
- karta pracy nr 12

Zanim zaczniesz: Przygotuj kartki A4 lub A3 (w zależności od wieku uczniów i uczennic), mazaki, kredki, klej, nożyczki, materiały kreatywne: sznurki, plastelinę, kartony, szary papier, folię aluminiową, bibułę, puste rolki po papierze toaletowym, tasiemki, wstążki, ozdoby, karty pracy nr 2 i 12.

Zadaj dzieciom pytanie, z czym kojarzy im się życzliwość. Zachęć je do podawania innych słów, opisów sytuacji, zwrotów. Spróbuj razem z nimi zebrać różne przykłady bycia życzliwym/życzliwą oraz sytuacje, w których jakaś osoba była życzliwa. Możesz na kartce z flipchartu lub na tablicy zapisać kolorowe słowo ŻYCZLIWOŚĆ i dopisywać słowa, hasła, skojarzenia podawane przez dzieci. W ten sposób powstanie plakat będący mapą myśli lub definicją wartości wypracowaną przez was wspólnie. Ważne, aby pojawiła się refleksja, że człowiek życzliwy to człowiek dobry i miły dla innych, ale także dla siebie. Zdarzają się jednak sytuacje, w których nie trzeba być miłym, co nie oznacza, że należy kogoś obrażać, ale gdy chcemy zareagować np. na hejt w sieci (czyli wyzywanie kogoś, obrażanie, wyśmiewanie), wówczas nasza reakcja powinna być stanowcza, rzeczowa i kulturalna, niekoniecznie miła (warto zwrócić dzieciom na to szczególną uwagę).

W celu osadzenia dzieci w tym sposobie myślenia o życzliwości rozdaj im karty pracy nr 2 – obrys sylwetki dziecka. Poproś o narysowanie lub zaznaczenie na sylwetkach miejsca, gdzie – ich zdaniem – mieszka życzliwość. Zachęć uczniów i uczennice do wykorzystania różnych kolorów. Prace będą się pięknie prezentować zawieszone na sznurku i przypięte klamerkami w widocznym miejscu w klasie.

Powiedz dzieciom, że teraz (podobnie jak Aska) będą tworzyć ŻYCZLIWOŚĆ. W zależności od wieku zdecyduj, czy uczniowie i uczennice będą pracować samodzielnie czy w grupach. Ich zadaniem będzie zaprojektowanie ŻYCZLIWOŚCI z wykorzystaniem różnych kreatywnych materiałów.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Młodsze dzieci mogą, podobnie jak Aska, namalować życzliwość jako superbohatera lub superbohaterkę, wykorzystując kredki i mazaki. Starszym tę aktywność możesz zorganizować w dwóch fazach: najpierw z wykorzystaniem karty pracy nr 12 oraz rozmowy, a potem twórczego działania.

W pierwszej fazie podziel dzieci na grupy 3–5-osobowe. Każdej grupie rozdaj kartę pracy, zawierającą 5 kolumn: jak się nazywa, jak wygląda, jaki ma gadżet, co mówi, jakie materiały musimy wykorzystać. Zadaniem jest porozmawianie na temat Życzliwości jako superbohaterze lub superbohaterce:

- Jak ma na imię?
- Jak wygląda?
- Co jest w niej charakterystycznego?
- Czy ma jakieś specjalne/konkretne ubranie?
- Czy ma jakiś gadżet, a jeśli tak, to jaki?
- Co mówi – jakie charakterystyczne słowa wypowiada?
- Jakie materiały (z dostępnych) przydadzą się grupie do jej stworzenia?

Daj grupom czas na przedyskutowanie i wypełnienie karty.

W drugiej fazie dzieci zaczynają działać kreatywnie i tworzyć ŻYCZLIWOŚĆ na podstawie uzupełnionej wcześniej karty. Po zakończeniu tego etapu koniecznie zorganizuj wystawę (na stołach, podłodze lub ścianie, w zależności od formy i gabarytów prac). Poproś dzieci o zaprezentowanie tego, co przygotowały i opowiedzenie o ich ŻYCZLIWOŚCI. W zależności od możliwości, zadawaj dodatkowe pytania, np.: Jak się nazywa twoja życzliwość? Kim jest? Jaki ma gadżet? Jaki jest jest okrzyk wzmacniający? Po każdej prezentacji nagrońdzie grupę oklaskami.

Na końcu krótko podsumuj pracę uczniów i uczennic, zwracając uwagę na najważniejsze elementy, jakie pojawiły się w prezentacjach i cechy charakteryzujące życzliwość.

Jak się nazywa? (imię)

Jak wygląda? (wygląd)

Jaki ma gadżet? (gadżet)

Co mówi? (słowa)

Jakie materiały musimy wykorzystać? (materiały)

Życzliwość

2. Moja życzliwa dłoń

Cel ogólny



- ✓ uświadomienie sobie i zrozumienie, jak ważne znaczenie mają słowa dla nas samych i dla drugiego człowieka,
- ✓ wzmacnianie poczucia własnej wartości.

Kryteria sukcesu dla dzieci



- rozumiem, że bycie życzliwym/życzliwą dla siebie samego/siebie samej jest tak samo ważne, jak bycie takim/taką dla drugiej osoby,
- tworzę i zapisuję miłe, pozytywne i wzmacniające siebie i drugiego człowieka słowa.

Aktywność 1



Potrzebne materiały:

- karta pracy nr 13
- sztywne kartki A4
- flamastry
- kredki
- wycięte słowa z karty pracy nr 14 w takiej liczbie, żeby wystarczyło dla wszystkich dzieci

Zanim zaczniesz: Przygotuj dla młodszych dzieci kartę pracy nr 13, dla starszych dzieci przygotuj puste sztywne kartki A4, zestaw flamastrów, kredki, wycięte karteczki z życzliwymi słowami z karty pracy nr 14 w takiej liczbie, by wystarczyło dla wszystkich dzieci w grupie (napisy mogą się powtarzać).

Przeczytaj razem z dziećmi wpis w *Cyfrowym pamiętniku Aski i Asa* (na razie pomiń komentarze, jakie pojawiły się pod postem). Jeśli czytaliście go wcześniej, przypomnijcie sobie tę historię. Zwróć szczególną uwagę na reakcję Aski na pracę plastyczną Asa. Poproś dzieci, aby zastanowiły się, jak As mógł się poczuć w tej sytuacji. Spytaj, czy kiedyś doświadczyły czegoś podobnego. Jakie to były sytuacje i jak się wtedy czuły?

Poproś uczniów i uczennice, by po kolei wylosowali i wylosowały jedną karteczkę z życzliwymi komentarzami (z karty pracy nr 14). Następnie niech każda osoba głośno przeczyta wylosowany komentarz. Zapytaj dzieci, jak się czuły, gdy przeczytały napis na karteczce.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Młodszym dzieciom możesz czytać na głos wylosowaną karteczkę, zwracając się do nich bezpośrednio. Zapytaj je, jak się poczuły, gdy usłyszały, co jest na niej napisane.

Powiedz uczniom i uczennicom, że bycie życzliwym i życzliwą to między innymi miłe i uprzejme zwracanie się do innych osób i dbanie o to, aby nie sprawić komuś przykrości swoimi słowami, gestami oraz działaniami.

Spytaj dzieci, czy znają określenie „słowa mają moc”. Poproś o wyjaśnienie, jaka to może być „moc”.

Aktywność 2



Przebieg zajęć dla dzieci młodszych

Rozdaj dzieciom karty pracy nr 13. Powiedz im, że ich zadaniem będzie stworzenie życzeniwej dłoni, którą pomalują takimi kolorami, jakie lubią – dłoń ma być kolorowa i pozytywna oraz wzbudzać uśmiech. W ten sposób stworzą życzeniową dłoń dla siebie, ponieważ ważne jest, by dla siebie samego/samej także być życliwym/zycliwą, miłym/miłą i dobrym/dobłą. Dzieci zabierają gotową pracę ze sobą do domu.

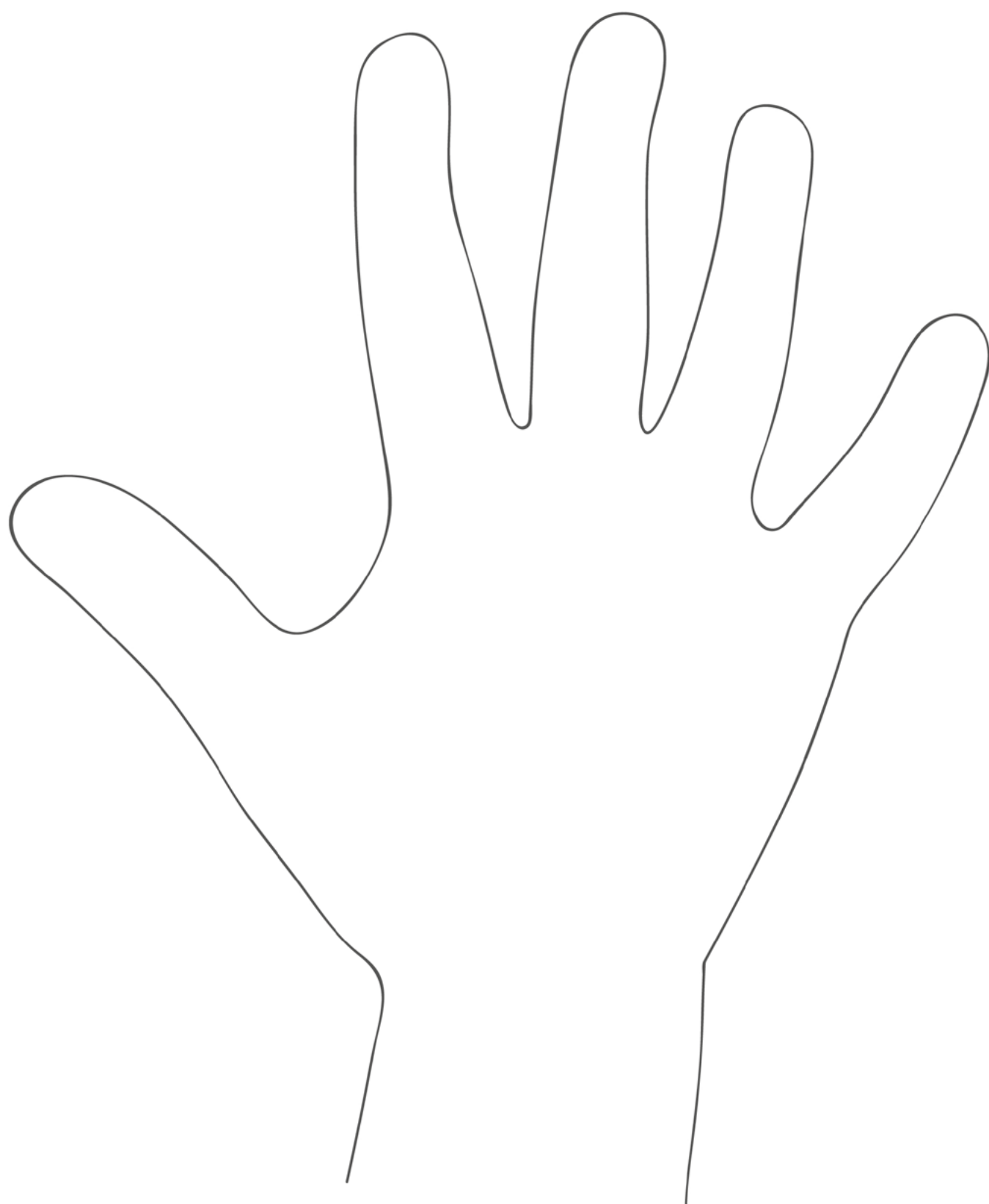
Przebieg zajęć dla dzieci starszych

Rozdaj uczniom i uczennicom sztywne, białe kartki A4. Poproś ich o odrysowanie własnej dłoni i wycięcie kształtu. Powiedz im, że ich zadaniem będzie stworzenie życzeniwej dłoni, którą pomalują takimi kolorami, jakie lubią, aby dłoń była kolorowa i pozytywna oraz by wzbudzała uśmiech. Następnie mogą zapisać na niej także życliwe i wzmacniające słowa, które lubią i które są dla nich ważne. W ten sposób stworzą życzeniową dłoń dla siebie, ponieważ dla siebie samego/samej także warto być życliwym/zycliwą, miłym/miłą i dobrym/dobłą. Dzieci zabierają gotową pracę ze sobą do domu.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Tę aktywność ze starszymi uczniami i uczennicami możesz również wykonać w pracowni komputerowej. Poproś ich wówczas, aby weszli na stronę www.wordart.com i wpisali wzmacniające słowa i zwroty w tabelkę, a następnie wybrali szablon dłoni. Pokaż im, jak edytować kolory oraz ułożenie haseł. Stworzone chmury wyrazowe możecie wydrukować i powiesić na sznurku w sali lub uczniowie i uczennice mogą je zabrać do domu.

Na koniec jako podsumowanie możesz puścić dzieciom spot *Słowa mają moc* (<http://bityl.pl/m3aAN>) przygotowany przez uczniów i uczennice ze Szkoły Podstawowej im. Karola Miarki w Pielgrzymowicach.



Dobrze, że jesteś.

Fajnie wyglądasz.

Jesteś super.

Cieszę się, że jesteś.

Masz piękny uśmiech.

Lubię spędzać z Tobą czas.

Lubię słuchać, jak opowiadasz.

Podziwiam to, jak świetnie sobie radzisz.

Z Tobą są najlepsze zabawy.

Lubię, jak się śmiejesz.

Masz najlepsze pomysły.

Dobrze Cię widzieć.

Masz tę moc.

Fajnie, że jesteś.

Nie poddawaj się.

Jesteś fajną osobą.

Lubię Cię.

Życzliwość

3. Życzliwa reakcja

Cel ogólny



- ✓ kształtowanie postawy i umiejętności wyrażania życzliwości wobec innych i wobec siebie,
- ✓ budowanie pozytywnego wizerunku w sieci.

Kryteria sukcesu dla dzieci



- rozpoznaję komentarze życzliwe i nieżyczliwe,
- wiem, jak reagować w życzliwy sposób, jak zachować się życzliwie względem innych osób,
- rozumiem, że to, jak się zwracam do innych osób w internecie, świadczy o mnie i wpływa na postrzeganie mojej osoby przez innych.

Aktywność 1



Przeczytaj i obejrzyj razem z dziećmi komiks przedstawiony w *Cyfrowym pamiętniku Aski i Asa* razem z komentarzami, jakie pojawiły się pod postem Aski. Jeśli wpis czytaliście wcześniej, przypomnijcie go tylko. Jeżeli wcześniej omawialiście komentarze Aski o pracy Asa, pominię tę część, skoncentruj się na komentarzach pod wpisem. Poproś wybrane osoby, aby przeczytały je wszystkie na głos. Młodszym dzieciom ty je przeczytaj. Jeśli nie omawialiście wcześniej reakcji Aski na pracę plastyczną Asa, zróbcie to teraz. Jeśli już o tym rozmawialiście, pominię tę część.

Zapytaj:

- Co takiego powiedziała Aska Askowi?
- Czy to było życzliwe, czy nie? Dlaczego?
- Jak myślicie, jak poczuł się Asek?

Porozmawiaj z uczniami i uczennicami na temat komentarzy pod wpisem. Spytaj, czy ich zdaniem są życzliwe, czy nie. Poproś o uzasadnienie. Zastanówcie się, po czym poznamy, że komentarz jest życzliwy? Poproś dzieci o podanie przykładów takich komentarzy czy zdań: życzliwych i nieżyczliwych. Wspólnie zastanówcie się, jakie emocje one wywołują.

Aktywność 2



Zanim zaczniesz: Przygotuj dla siebie i starszych uczniów i uczennic kartę pracy nr 15, a dla każdego dziecka wycięte emotki z karty pracy nr 16a i b, kartę pracy nr 17 dla każdej osoby lub dla grupy uczniów i uczennic, kartę pracy nr 8.

Przebieg zajęć dla dzieci młodszych

Rozdaj dzieciom wydrukowane emotki: jedną uśmiechniętą i jedną smutną. Czytaj im komentarze przygotowane w karcie zadań, a one w reakcji na nie mają podnieść emotkę uśmiechniętą, gdy uważają, że komentarz, który im przeczytasz, jest życzliwy, albo smutną, gdy ich zdaniem komentarz nie jest życzliwy. Jeśli pojawiają się wątpliwości, porozmawiaj z nimi o tym, zapytaj, skąd się biorą. A może są takie komentarze, przy których nie wiedzą, jakiej emotki użyć? Zapytaj, od czego zależy, czy uznamy jakiś komentarz za bardziej życzliwy lub nieżyczliwy.

Potrzebne materiały:

- karta pracy nr 15
- karty pracy nr 16a i b, 17 i 8

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Alternatywny sposób przeprowadzenia tego ćwiczenia: Poproś dzieci, aby swobodnie stanęły w przestrzeni, w której mogą się łatwo przemieszczać. Możesz odsunąć ławki, aby było luźniej i wygodniej, możecie przejść na tył lub przód klasy, jeśli tam jest więcej miejsca. Po jednej stronie klasy, na ścianie, przyczep emotkę uśmiechniętą, a po przeciwnej smutną. Czytaj na głos komentarze z karty pracy nr 15 i zachęć uczniów i uczennice, aby stawali po którejś ze stron w zależności od tego, czy uważają, że komentarz jest życzliwy (emotka uśmiechnięta), czy raczej nieżyczliwy (emotka smutna). W sytuacjach niepewności mogą stanąć na środku. Dopytaj wybrane osoby, dlaczego stanęły w danym miejscu.

Jako podsumowanie powiedz, jak ważne jest odpowiednie zwracanie się do innych osób i jak często możemy kogoś zranić lub obrazić słowem, dlatego że powiemy coś niemiłego. Wspomnij także o uważności na to, co mówimy i w jaki sposób. Często bowiem się zdarza, że ranimy kogoś zupełnie nieświadomie, bez złych intencji. Wydaje nam się, że nasz komentarz był neutralny, a tak naprawdę kogoś skrzywdził. To ważne, aby dwa razy pomyśleć, zanim coś powiemy lub wysłemy napisany komentarz lub wiadomość.

Kolejną aktywnością będzie napisanie komentarza do wpisu w pamiętniku Aski. Możesz jeszcze raz pokazać uczniom i uczennicom obraz ŻYCZLIWOŚCI namalowany przez Askę. Pokaż dzieciom zestaw ikon/symboli, które znajdziesz w karcie pracy nr 18. Powiedz im, że w internecie często zamiast pisania posługujemy się językiem symboli. Zwróć uwagę, że te ikonki mogą być jednocześnie życzliwe i nieżyczliwe. Możesz omówić z dziećmi ikonki: co przedstawiają i czy niosą ze sobą pozytywny komunikat dla drugiej osoby. Następnie rozdaj uczniom i uczennicom karty pracy nr 8 i poproś ich, aby wybrali jedną życzliwą ikonkę i wkleili do komentarza, który pojawi się pod postem Aski.

Przebieg zajęć dla dzieci starszych

Rozdaj uczniom i uczennicom karty pracy nr 17 oraz karty pracy nr 15 z przygotowanymi komentarzami. Dzieci wycinają komentarze, czytają i przyklejają je w odpowiedniej kolumnie. Po skończonej pracy poproś osoby chętne o odczytanie po jednym komentarzu i powiedzenie, w której kolumnie się znalazł. Dopytaj, skąd taka decyzja. Czy inne osoby też tak zdecydowały? Jeśli pojawiają się wątpliwości, porozmawiajcie o tym, skąd się biorą. A może są takie komentarze, które trudno przyporządkować? Zapytaj od czego zależy, czy uznamy jakiś komentarz za bardziej życzliwy albo bardziej nieżyczliwy.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Alternatywny sposób przeprowadzenia tego ćwiczenia: Poproś dzieci, by swobodnie stanęły w przestrzeni, w której mogą się łatwo przemieszczać. Możesz odsunąć ławki, aby było luźniej i wygodniej, możecie przejść na tył lub przód klasy, jeśli tam jest więcej miejsca. Po jednej stronie klasy, na ścianie, przyczep emotkę uśmiechniętą, a po przeciwnej smutną. Czytaj na głos komentarze z karty pracy nr 15 i zachęć uczniów i uczennice, aby stawali po którejś ze stron w zależności od tego, czy uważają, że komentarz jest życzliwy (emotka uśmiechnięta), czy raczej nieżyczliwy (emotka smutna). W sytuacjach niepewności mogą stanąć na środku. Dopytaj wybrane osoby, dlaczego stanęły w danym miejscu.

Jako podsumowanie powiedz, jak ważne jest odpowiednie zwracanie się do innych osób i jak często możemy kogoś zranić lub obrazić słowem. Wspomnij także o uważności na to, co mówimy i w jaki sposób. Często bowiem się zdarza, że raniemy kogoś zupełnie nieświadomie, bez złych intencji. Wydaje nam się, że nasz komentarz był neutralny, a tak naprawdę kogoś skrzywdził. To ważne, aby dwa razy pomyśleć zanim coś powiemy lub wyślemy napisany komentarz albo wiadomość.

Kolejną aktywnością będzie napisanie komentarza do wpisu w pamiętniku Aski. Możesz jeszcze raz pokazać uczniom i uczennicom obraz ŻYCZLIWOŚCI namalowany przez Askę. Poproś uczniów i uczennice o napisanie komentarzy do postu Aski i jej obrazka przedstawiającego życzliwość z wykorzystaniem karty pracy nr 8. Zwróć uwagę, aby były to komentarze życzliwe, miłe i wspierające.

Na koniec tej aktywności przypnijcie wszystkie komentarze razem na gazetce, tablicy lub na kartce z flipcharta – w widocznym miejscu. Może to będzie dla was inspiracja, by na co dzień praktykować życzliwość w stosunku do siebie i innych.

Podoba mi się
twój obrazek.

Krzywo to
narysowałeś.

Ale fajna
ta twoja
życzliwość.

Ja narysowałbym
inaczej.

Za dużo
żółtego.

Strasznie brzydko
malujesz.

Weź!
Ta peleryna wygląda
jak sukienka.

Naucz się lepiej
malować.

Ale piękny ten
twój superbohater.

Widać, że masz
jeszcze kłopot
z proporcjami,
ale super kolory!





Komentarze życzliwe

Komentarze nieżyczliwe



4. Interlandia: Królestwo Życzliwości

Na dobre i na złe, nastroje są zaraźliwe. W najbardziej słonecznym zakątku miasta rozplenili się agresorzy, którzy rozsiewają niemiłą atmosferę. Zablokuj albo zgłoś agresorów, żeby ich powstrzymać i bądź uprzejmy wobec innych internautów, by przywrócić pokój w tej krainie.

Otwórz przeglądarkę internetową w swoim urządzeniu i odwiedź stronę **g.co/KrolestwoZyczliwosci**

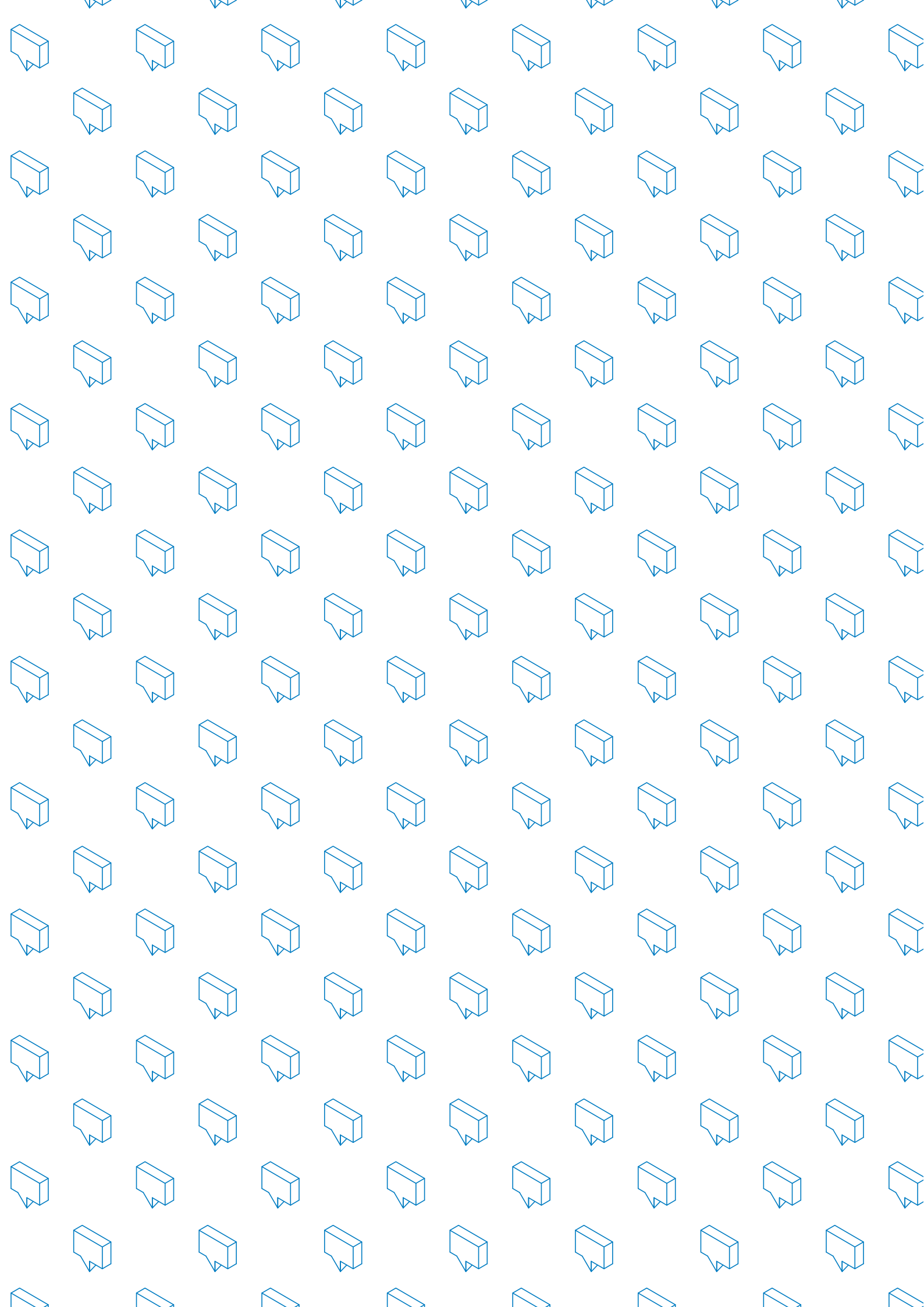
Tematy do dyskusji:

Poproś uczniów i uczennice o zagranie w Królestwo Życzliwości i, korzystając z poniższych pytań, zachęć ich do dyskusji o tym, czego się nauczyli. Większość dzieci najbardziej korzysta, gdy gra samodzielnie, ale możesz też połączyć dzieci w pary. Może to być szczególnie wskazane w przypadku młodszych graczy.

- Opowiedz o sytuacji, w której aktywnie dzieliłeś/dzieliłaś się z innymi dobrem w sieci.
- W jakiej sytuacji warto kogoś zablokować (w sieci)?
- W jakiej sytuacji warto zgłosić czyjeś zachowanie (w sieci)?
- Dlaczego postać w Królestwie Życzliwości została nazwana agresorem?
- Opisz działania tej postaci i to, jak jej działania wpływają na grę.
- Czy poznanie tej gry wpłynęło na to, jak chcesz zachowywać się wobec innych? Jeśli tak, to w jaki sposób?

Notatki

[illegible]





Odwaga

Rozmawiaj o wątpliwościach

Jestem bohaterem, jestem bohaterką w sieci

Scenariusze zajęć

1. Co to znaczy być odważnym/odważną?
2. Na tropie sprzymierzeńców

Wprowadzenie

Młodzi użytkownicy i młode użytkowniczki sieci powinni/powinny wiedzieć, że w sieci jest wiele nieprawdziwych, obraźliwych i niestosownych treści, zachowań, żartów czy wpisów, które mogą wyrządzać wiele szkody nam i innym. Warto reagować na negatywne zachowania w sieci. Jednak nie musimy tego robić samodzielnie! Jest wiele osób, które mogą nas wesprzeć. Opowiedzenie o problemie zaufanej osobie i poproszenie o pomoc sprzymierzeńca to dobry krok i oznaka odwagi. Każde dziecko powinno dbać o swoje bezpieczeństwo i chronić siebie. Odważnym można być na wiele sposobów, a każdy człowiek ma siłę sprawczą, żeby chronić siebie i/lub innych.

Słowniczek



sprawczość – zdolność wprowadzania zmian, w tym do chronienia siebie lub innych

sprzymierzeniec – ktoś, kto pomaga, wspiera, działa wspólnie z kimś

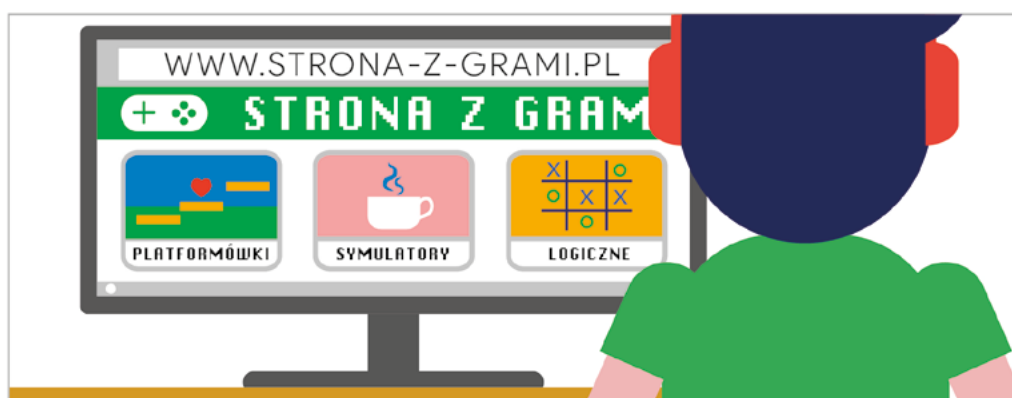


CYFROWY PAMIĘTNIK ASKI I ASA

Dziwna sytuacja

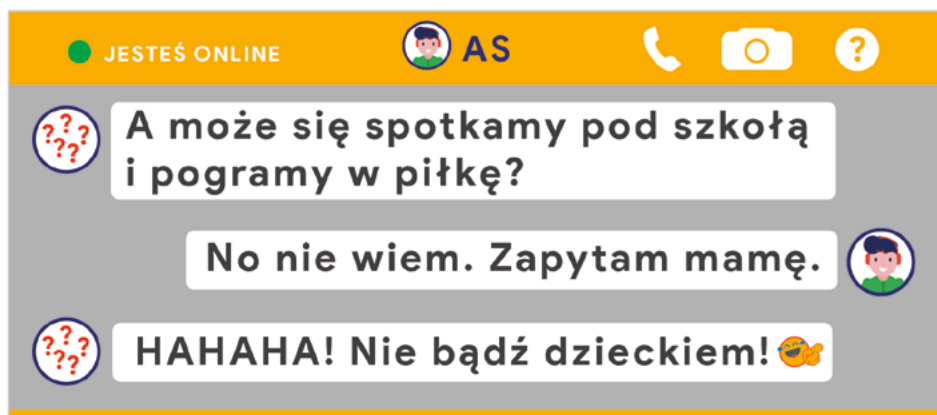
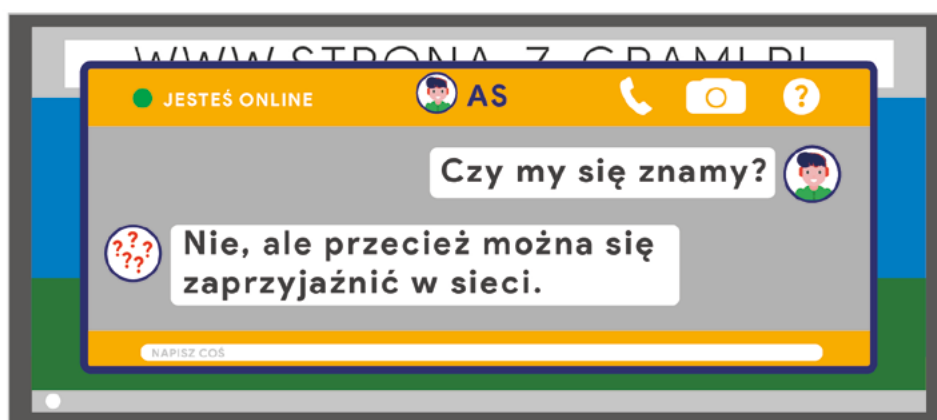
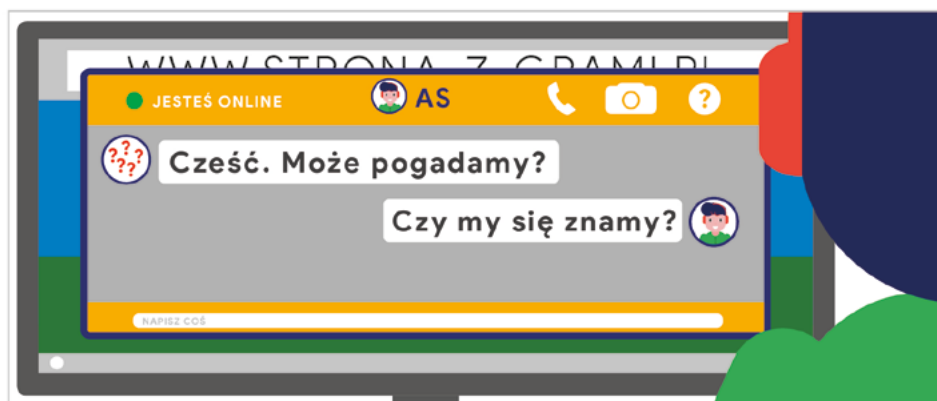
Cześć. Dzisiaj jest jeden z moich ulubionych dni w tygodniu, bo dzień z ekranem, czyli mogę dłużej niż zwykle posiedzieć

przed kompem. Najpierw oglądałem mecz. A potem postanowiłem zajrzeć na stronę z grami, którą polecił mi kolega ze szkoły. Spotkała mnie tam dziwna sytuacja, w której nie wiedziałem, co zrobić...



0 komentarzy ▼

DODAJ KOMENTARZ



0 komentarzy ▼

DODAJ KOMENTARZ

Odwaga

1. Co to znaczy być odważnym/odważną?

Cele ogólne



- ✓ wzmocnianie poczucia wiary we własne możliwości,
- ✓ zwrócenie uwagi uczniów i uczennic na to, czym jest odwaga (także w internecie).

Kryteria sukcesu dla dzieci:

- umiem wymienić cechy osoby odważnej,
- umiem powiedzieć, czym jest odwaga,
- wyjaśniam, że odwaga ma różne oblicza, np. polega na przezwycięzeniu strachu, by osiągnąć ważny cel, na przyznaniu się do błędu, na obronie własnych racji, wyrażeniu własnego zdania.

Aktywność 1



Potrzebne materiały:

- zdjęcia lub obrazy przedstawiające różne zwierzęta

Zanim zaczniesz: Przygotuj zdjęcia zwierząt.

Usiądźcie w kręgu i uważnie przyjrzyjcie się zdjęciom różnych zwierząt: lwa, wiewiórki, psa, motyla. Osoby chętne opisują, jakie są te zwierzęta. Zwróćcie uwagę nie tylko na ich wygląd, ale też na ich cechy charakteru, zachowania. Zapytaj o to, które z pokazanych zwierząt jest najodważniejsze i dlaczego? Kto lub co, zdaniem dzieci, posiada taką odwagę jak król zwierząt – lew (jeśli dzieci wybiorą inne zwierzę, np. psa, zapytaj o psa)? Dzieci będą podawać różne przykłady odważnych osób, zwierząt. Prawdopodobnie odpowiedzą, że odwaga to cecha właściwa superbohaterom i superbohaterkom. Każda odpowiedź jest dobra, nie komentuj ich.

Zastanówcie się teraz, czy osobiście znacie osoby, które są odważne oraz podajcie przykłady zachowań świadczących o tej cesze. Czy znacie zawody szczególnie wymagające wykazywania się odwagą?

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Możesz omówić pracę lekarzy i lekarek, policjantek i policjantów, strażaków i strażaczek, ratowników i ratowniczek wodnych i zastanowić się z dziećmi, na czym polega odwaga tych ludzi.

Niech dzieci odpowiedzą na pytania:

- Co to dla was znaczy, że jakaś osoba jest odważna?
- Co to znaczy wykazać się odwagą? Zachować się odważnie?
- W jakich sytuacjach potrzebna jest odwaga?
- Jakie odważne zachowanie zaobserwowałeś/zaobserwowałaś u innych ludzi w telewizji, w autobusie, na ulicy, w internecie?
- Czy bycie odważnym i odważną oznacza wystawianie się na niebezpieczeństwo?
- Jakie emocje i uczucia mogą się wiązać z odwagą, towarzyszyć odwadze?

Krótko podsumuj to, co usłyszałeś/usłyszałaś do tej pory od dzieci. Zwróć szczególną uwagę na opisywane przez nie sytuacje (np. że działo się coś złego, coś niepokojącego, komuś działo się lub mogła stać się krzywda) oraz emocje i uczucia (strach, lęk, duma, radość, satysfakcja, przyjemność, itp). Zwróć uwagę, że pokonanie strachu jest elementem składowym odwagi, a także podkreśl różnicę między odwagą a brawurą.

Zaakcentuj, że każda osoba ma prawo się bać. Odważną osobą bywa się w określonych sytuacjach – to, że ktoś dzisiaj się boi, nie wykazał się odwagą, nie znaczy, że jutro nie będzie odważnym człowiekiem lub odwrotnie. Każdy i każda czasem się czegoś boi, nawet najwięksi superbohaterowie i superbohaterki.

Aktywność 2



Potrzebne materiały:

- karty pracy nr 5 i 19
- kredki
- pisaki
- kartki A4

Zanim zaczniesz: Przygotuj karty pracy nr 5 i 19, kredki, pisaki, czyste kartki A4.

Zaproś dzieci do stworzenia eliksiru odwagi, w którym zmieszacie wszystkie emocje i uczucia towarzyszące odważnym zachowaniom. Poproś dzieci, by użyły różnych kolorów, które dla nich oznaczają odwagę. Rozdaj szablony z buteleczką eliksiru i daj trochę czasu na pracę twórczą. Po zakończonej pracy poproś dzieci, by opowiedziały o swoich projektach – co oznaczają użyte przez nie kolory, czyli np. dlaczego odwaga jest żółta, czerwona albo zielona, albo tęcza, a może granatowa. Wsłuchaj się w to, o jakich emocjach i uczuciach mówią dzieci. Uczniowie i uczennice zachowują swoje eliksiry odwagi dla siebie.

Poprowadź dalej rozmowę z dziećmi i zapytaj:

- Czy proszenie innych o pomoc to odwaga? Dlaczego tak lub nie?
- Jakie sytuacje są dla was niemiłe, nieprzyjemne, przykre, smutne?
- Czy spotkały was kiedyś jakieś sytuacje w internecie (gdy np. coś oglądaliście/oglądałyście lub graliście/grwałyście w gry, przeglądaliście/przeglądałyście ulubione strony), które sprawiły, że czuliście/czułyście się dziwnie, smutno, byliście/byłyście zdenerwowani/zdenerwowane, zaniepokojeni/zaniepokojone, było wam nieprzyjemnie, zawstydziliście/zawstydziliście się?
- Gdy takie sytuacje spotkają was albo jakąś osobę, którą znacie – co można wtedy zrobić? Jak można zareagować, gdy coś nas niepokoi, martwi, stresuje albo smuci w internecie i poza nim? Może znacie jakieś przykłady?

W podsumowaniu wskaż, że ważne jest zareagowanie na coś niemiłego, nieprzyjemnego lub niepokojącego, co przydarzy się nam lub innym osobom w internecie (albo poza nim). Takich reakcji może być bardzo dużo i mogą być bardzo różne, czasem wystarczy komuś o tym powiedzieć. To, jak zareagujemy i co zrobimy w danej sytuacji, zależy od nas. Czasem możemy nie czuć się na siłach, żeby zadziałać samodzielnie, ale zawsze możemy poprosić kogoś o pomoc. Poproszenie o pomoc kogoś, kogo lubimy i komu ufamy, gdy nas lub kogoś innego spotka coś złego lub niemiłego, to także odwaga. Dzięki temu, że zareagujemy, kiedy coś złego albo niefajnego widzimy w internecie, może się on stawać bardziej przyjaznym, przyjemniejszym i bezpieczniejszym miejscem dla nas wszystkich.

Odwołaj się do doświadczeń dzieci i poproś, by wykonały komiks (możesz użyć Karty pracy nr 5), w którym opowiedzą o jakimś swoim wspomnieniu (o jakimś wydarzeniu), kiedy czuły, że były odważne. Jeśli mają trudność ze znalezieniem takiego wspomnienia, mogą narysować sytuację, w której ktoś zachował się odważnie. Po wykonaniu komiksów poproś dzieci o opowiedzenie o tym, co narysowały. Zawieście prace w widocznym miejscu w klasie, a Ty możesz każdemu i każdej z nich wręczyć odznakę ODWAGA.



Odwaga

2. Na tropie sprzymierzeńców

Cele ogólne



- ✓ wzmocnianie poczucia wiary we własne możliwości,
- ✓ poszukiwanie sprzymierzeńców,
- ✓ kształtowanie umiejętności zwracania się o pomoc w trudnych i problematycznych sytuacjach w internecie.

Kryteria sukcesu dla dzieci:

- wiem, do kogo się zwrócić, gdy znajdę się w trudnej sytuacji w internecie,
- wiem, kto jest moim sprzymierzeńcem,
- rozumiem, że należy mieć ograniczone zaufanie do osób spoza mojego bliskiego kręgu w życiu i w internecie,
- rozumiem, że prośenie o pomoc może być oznaką odwagi.

Aktywność 1



Potrzebne materiały:

- karta pracy nr 5

Usiądź z dziećmi w kręgu i przeczytajcie wspólnie komiks z *Cyfrowego pamiętnika Aski i Asa*. Omówcie poszczególne obrazki, a następnie porozmawiajcie na temat przedstawionej sytuacji. Zadbaj o to, aby każda chętna osoba mogła się wypowiedzieć. Pomogą ci w tym następujące pytania:

- Co się przydarzyło Asowi?
- Co powinien zrobić As?
- Co wy zrobilibyście na jego miejscu?
- A może coś podobnego przytrafiło się wam? Spotkało was coś niepokojącego albo dziwnego w internecie? Jeśli tak, to co zrobiliście?

Jeśli któreś z dzieci opowie, że spytało rodzica, co zrobić, albo poprosiło o pomoc osobę dorosłą, zapytaj, jakie emocje temu towarzyszyły i czy zrobiłoby to ponownie? Dlaczego tak lub nie? Podsumuj, że poproszenie o pomoc, kiedy się nie wie, co robić, kiedy coś nas niepokoi w internecie albo poza nim, nie rozumiemy, co się dzieje, jest aktem odwagi.

Teraz wróć z dziećmi do pamiętnika Asa. Zwróć uwagę na to, że As nie wiedział, co miał zrobić w sytuacji, która go spotkała. Możesz dać dzieciom karty pracy nr 5 i zachęcić je do narysowania dalszego ciągu historii. Jeśli zdecydujesz się na tę aktywność, pamiętaj, aby omówić prace dzieci i zachęcić je do ich zaprezentowania. Jeśli na pracach pojawi się jakaś osoba (Aska, inne dziecko, mama, tata, inna osoba dorosła), do której As zwrócił się o pomoc, podkreśl to.

Wskazówka dla nauczyciela/nauczycielki

Dzieci mogą także opowiedzieć, co się mogło dalej stać i co zrobił potem As. Zakończeń może być wiele. Jeśli w opowieściach pojawią się inne postacie: Aska, mama, tata, inna osoba dorosła, inne dziecko – zwróć na to uwagę.

Aktywność 2



Potrzebne materiały:

- nożyczki
- karty pracy nr 20 a, b i c
- kredki
- flamastry

Zanim zaczniesz: przygotuj nożyczki, klej, karty pracy nr 20 a, b i c oraz 21.

Przebieg zajęć dla uczniów młodszych

Zapytaj dzieci, czy wiedzą kto to jest „sprzymierzeniec”? Możesz zadać dodatkowe pytania:

- Co robi sprzymierzeniec?
- Kto może być taką osobą?
- Jakie cechy powinna mieć taka osoba?

Wyjaśnij, że sprzymierzeniec to osoba, której można zaufać, albo do której można zwrócić się o pomoc czy radę, gdy znajdujemy się w sytuacji podobnej do Aska. Powiedz, że teraz dzieci będą tworzyć listę sprzymierzeńców.

Daj uczniom i uczennicom przygotowane karty pracy nr 20 a, b i c z wizerunkami różnych osób z ikonką słuchawki telefonicznej. Poproś ich o zamalowanie słuchawki na zielono, jeśli uważają, że do osoby przedstawionej na grafice mogą zwrócić się o pomoc w trudnej sytuacji napotkanej w internecie. Na czerwono natomiast niech pomalują słuchawki przy tych osobach, do których absolutnie by się nie zwrócili. Zróbcie prezentację prac na podłodze – po jednej stronie umieśćcie osoby godne zaufania, czyli sprzymierzeńców, a po drugiej stronie osoby, którym nie powinno się ufać. Porozmawiajcie o tym, dlaczego akurat te osoby mają słuchawki pomalowane na zielono albo na czerwono.

Przebieg zajęć dla uczniów starszych

Zapytaj dzieci, czy wiedzą kto to jest „sprzymierzeńcem”? Możesz zadać dodatkowe pytania:

- Co taki sprzymierzeniec robi?
- Kto może być taką osobą?
- Jakie cechy powinna mieć taka osoba?

Wyjaśnij, że sprzymierzeniec to osoba, której można zaufać, albo do której można zwrócić się o pomoc czy radę, gdy znajdujemy się w sytuacji podobnej do Aska.

Zaproponuj uczniom i uczennicom stworzenie listy sprzymierzeńców. W tym celu wykorzystaj szablon książki adresowej. Poproś, aby dzieci zastanowiły się, kto jest ich sprzymierzeńcem i kogo mogą wpisać na swoją listę (mogą narysować tę osobę albo napisać, kto to jest), aby zawsze mieć ją pod ręką w przypadku trudnej dla nich sytuacji.

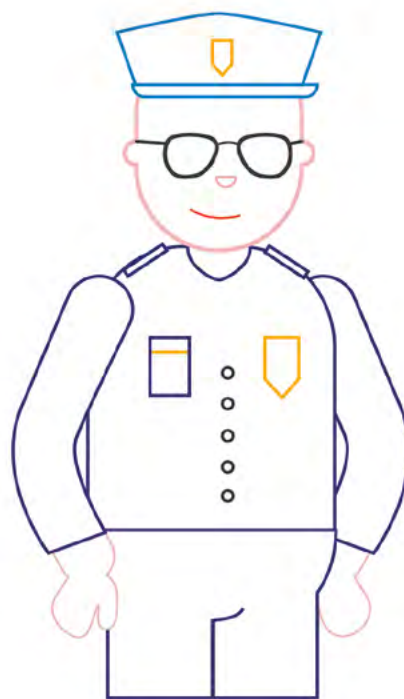
Ważne jest, aby rozmawiać z uczniami i uczennicami w trakcie tej aktywności i dopytywać, dlaczego wybierają daną osobę. Podsumuj tę aktywność, podkreślając, że w sieci (jak i poza nią) powinniśmy mieć ograniczone zaufanie do osób obcych, a w sytuacjach trudnych lub skomplikowanych zwracamy się do sprzymierzeńców z naszej listy, czyli osób, które mogą nam udzielić wsparcia. Zachęć uczniów i uczennice do tego, by z czasem powiększali swoją listę, jeśli obdarzą nowe osoby zaufaniem.

Możecie także stworzyć wspólną listę sprzymierzeńców, którą powiesicie w klasie.

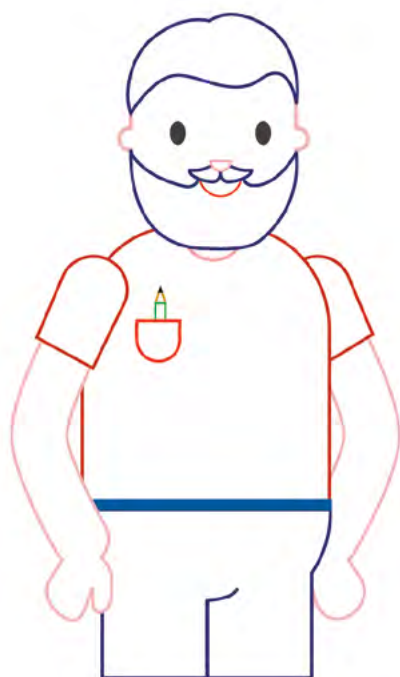
Mama



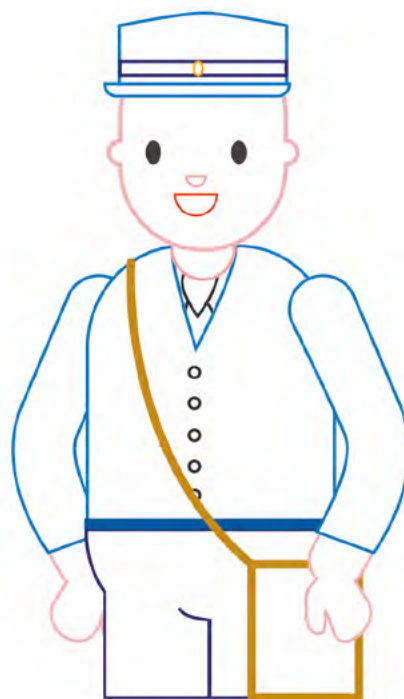
Policjant



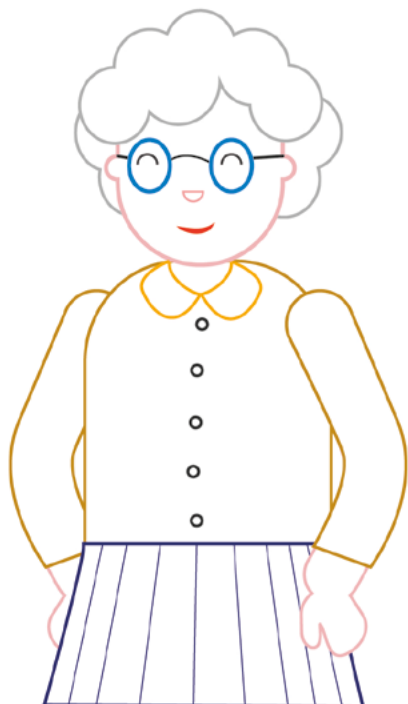
Tata



Listonosz



Babcia



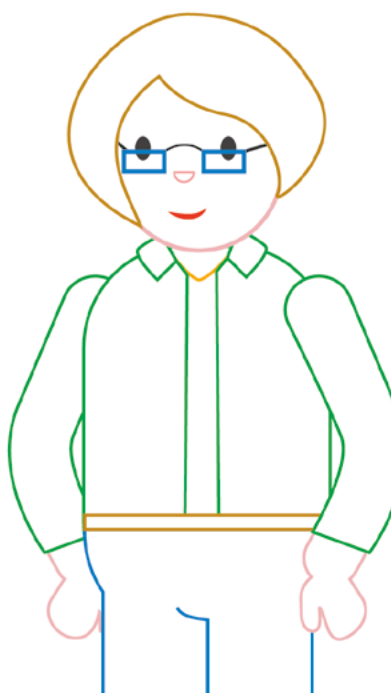
Pani ze sklepu



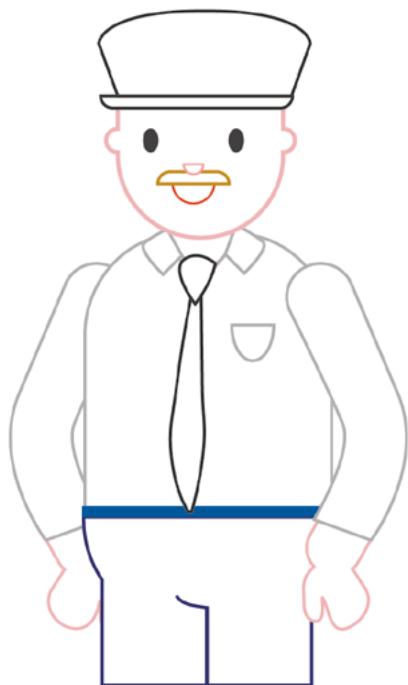
Dziadek



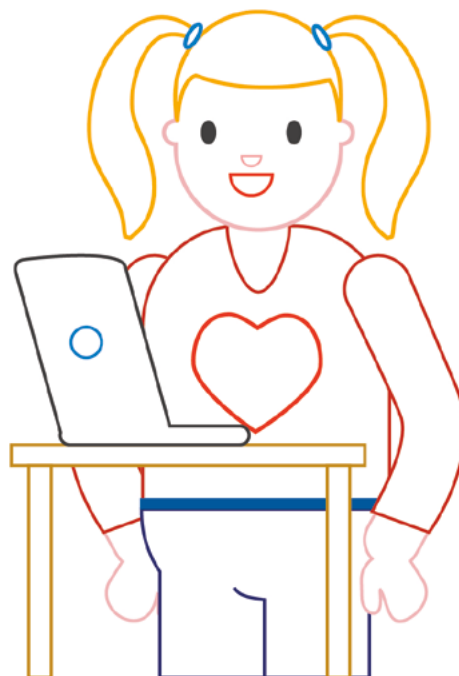
Nauczycielka



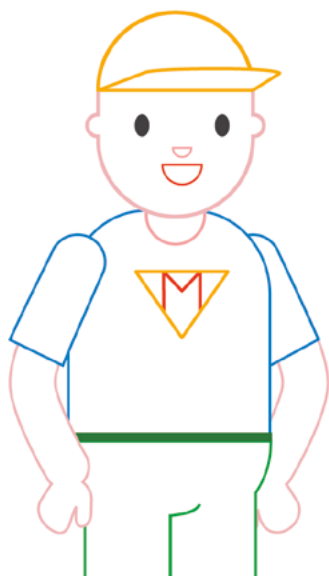
Kierowca autobusu



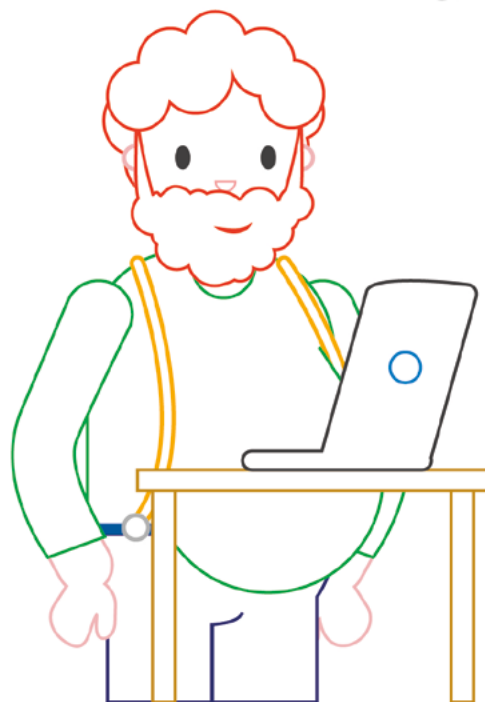
Nieznajoma



Kolega z klasy



Nieznajomy





Książka adresowa



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



.....



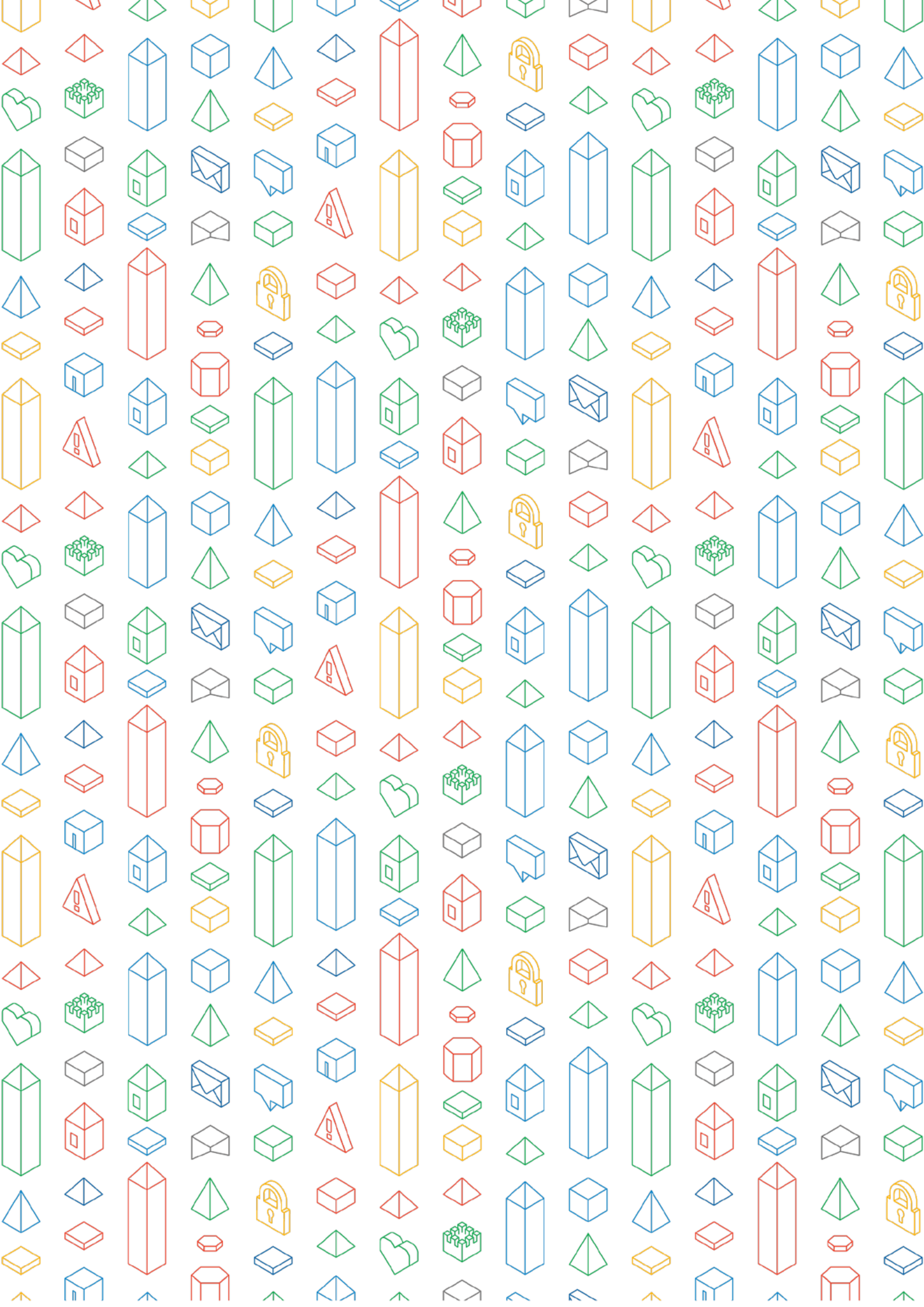
.....



.....

Notatki

[illegible]



Zakończenie

Potrzebne materiały:

- mapy Krainy Internetu
- rysunki/napisy/ikonki opisujące grupę
- certyfikaty Asów Internetu

Wprowadzając dzieci w świat Asów Internetu chcieliśmy przede wszystkim, aby nauczyły się, jak lepiej poznać siebie oraz koleżanki i kolegów w klasie. Wyobrażaliśmy sobie, jak działają w grupie, jak komunikują się i współpracują, wykorzystując mocne strony zarówno swoje, jak i rówieśników po to, by – podróżując po świecie wartości Asów Internetu – były bezpieczne, rozważne, czujne, życzliwe i... dobrze się bawiły. Czy to się udało?

Zanim zaczniesz: Przygotuj mapy Krainy Internetu, które wykonaliście na początku wspólnej przygody z Aską i Asem (*Poznajemy Askę i Asa oraz Krainy Asów Internetu, Przygotowania przed podróżą do krainy Asów Internetu*) oraz rysunki/napisy/ikonki opisujące waszą grupę.

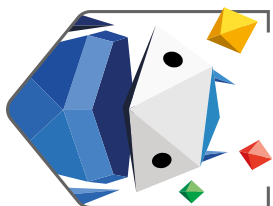
Zaproś dzieci, by przyjrzały się narysowanym przez siebie wówczas mapom. Czy teraz narysowałyby je inaczej? Co by w nich zmieniły? Czego się dowiedziały o Krainach Internetu podczas podróży?

Czego dowiedziały się o sobie i swojej grupie/klasie? Poproś dzieci, aby wyobraziły sobie, że mają teraz komuś przedstawić swoją grupę:

- Jaka ona jest?
- Co lubią razem robić?
- Jakie zasady są dla nich ważne?
- Za co lubią swoją grupę?
- Na co zwracają uwagę w internecie?
- Jakie cechy poszczególnych osób lub całej grupy przydały im się w czasie podróży przez Krainy Internetu i poznawaniu sieci?

Porozmawiajcie o tym, jak zmieniła się wasza grupa podczas wspólnej podróży i czy rzeczy, które dzieci włożyły do plecaka/walizki/torby na samym początku, przydały im się, czy potrzebowały zupełnie innych? Wyjaśnij, czym jest zdobywanie doświadczenia i poznawanie siebie, swoich potrzeb. Zachęć dzieci, by każde z nich wymieniło jedną rzecz, której się o sobie dowiedziało w czasie podróży po Krainach Internetu.

Na zakończenie rozdaj dzieciom certyfikaty i pogratuluj im. Stały się teraz Asami i Askami Internetu.



As Internetu ▲

OTRZYMUJE TYTUŁ ASA/ASKI INTERNETU

Bez wątplenia cechuje Cię:

Rozsądek: wiesz, jak dzielić się informacjami z osobami, które znasz i z nieznanymi.

Uważność: rozumiesz różnicę między prawdą a fałszem.

Sila: tworzysz mocne hasła, którymi chronisz ważne informacje.

Życzliwość: masz dobry wpływ na innych i odbierasz siłę prześladowcom.


Odwaga: wiesz, jak ważna jest szczerza rozmowa o aktywności w internecie z zaufanymi dorosłymi.

Teraz możesz bezpiecznie odkrywać internetowy świat!

DATA

PODPIS

Google.org


Fundacja
Szkoła z Klasą



Asy Internetu są rozsądne, uważne, silne, życzliwe i odważne.
Aby wykazać się tymi cechami, zamierzamy trzymać się poniższych zasad:



Udostępniaj z głową

Będziemy zwracać baczną uwagę na to, co i komu udostępniamy oraz zachowamy najważniejsze informacje dla siebie (np. adres domowy, miejsce, w którym obecnie jesteśmy, sprawy innych osób).



Nie daj się nabrać

Będziemy uważać na próby wyłudzeń i oszustw, a także zawsze zgłaszać podejrzaną sytuację.



Chroń swoje sekrety

Będziemy odpowiedzialnie chronić ważne informacje, tworząc silne, niepowtarzalne hasła złożone z liter, cyfr i symboli.



Życzliwość jest fajna

Będziemy odnosić się z szacunkiem do siebie nawzajem.
Będziemy życzliwi dla siebie i innych.



Rozmawiaj o wątpliwościach

Będziemy reagować, gdy zobaczymy niewłaściwe zachowanie i porozmawiamy z zaufaną osobą dorosłą, kiedy coś nas zaniepokoi.

Fundacja Szkoła z Klasą to pozarządowa organizacja edukacyjna, która powstała w 2015 roku na bazie realizowanego od 2002 r. programu Szkoła z Klasą – jednej z największych i najbardziej rozpoznawalnych ogólnopolskich akcji społecznych.

Wierzymy, że przyszłość świata zależy od mądrej edukacji, a szkoła pełni kluczową rolę w kształceniu młodych ludzi na świadomych i aktywnych obywateli.

Dlatego wspieramy szkoły w zmianie, pomagając im stać się innowacyjnymi, otwartymi środowiskami, zaangażowanymi w rozwiązywanie problemów społecznych, w których panują relacje oparte na wzajemnym szacunku i zaufaniu. Nasze programy rozwijają w młodych ludziach poczucie sprawczości, odpowiedzialności za siebie i innych, wzmacniają pracę zespołową, krytyczne myślenie i umiejętność rozwiązywania problemów.

Co roku proponujemy nauczycielom i nauczycielkom, dyrektorom i dyrektorkom bezpłatne programy edukacyjne, szkolenia, kursy i webinaria, przygotowujemy scenariusze zajęć, poradniki i publikacje.

Mamy nadzieję, że podobnie jak inne nasze propozycje, ta publikacja spotka się z ciepłym przyjęciem. Zapraszamy do lektury!

