



Tytuł:	Tajemne moce komputera		
Grupa docelowa:	Uczniowie klas 1-3 szkół podstawowych		
Autor:	Iwona Brzózka-Złotnicka		
Cele:	Uczestnicy: • dowiedzą się/ uporządkują swoją wiedzę o tym, czym jest komputer, jak jest zbudowany, do czego służy, • dowiedzą się, czym jest Internet, • dowiedzą się, jak bezpiecznie korzystać z komputera i z sieci, • będą umieli wybrać grę/aplikację odpowiednią do swojego wieku, • stworzą własny kodeks pożądanych zachowań podczas pracy z komputerem i podczas korzystania z Internetu.		
Przebieg zajęć:			
Kolejne kroki	Dokładny opis i forma/metody pracy	czas	potrzebne/sugerowane materiały
1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy	1. Przedstaw się, powiedz kilka słów o sobie i wyjaśnij, jakie są cele warsztatu (w języku ucznia). Np. zacznij od zadania uczniom pytanie: Kto z was lubi spędzać czas przed komputerem? Spotkaliśmy się dziś, żeby porozmawiać właśnie o komputerach - co robicie na komputerze, ile czasu spędzacie przed komputerem, do czego jeszcze można wykorzystać komputer i bardzo ważna rzecz - jak bezpiecznie z niego korzystać. 2. Zaprosz uczestników i uczestniczki, aby po kolei przedstawili się.	15 min.	

	zadanie może być różne, np. przeprowadź maszynę z punktu A do punktu B. Dziecko, które wydaje polecenie, sprawdza, czy maszyna wykonała jego polecenia tak, jak by chciał. Na koniec pytanie trenera - czy komputer bezbłędnie wykonywał wasze polecenia? czy łatwo było komputer zaprogramować? co było trudne? Buduję komputer. Czy wiedzą, jak komputer jest zbudowany? Czy wiedzą, co ma w środku? Żeby ułatwić uczniom zrozumienie, jak działa komputer, trener proponuje im ćwiczenie z budowania własnego komputera. Materiały do wydruku: http://www.helloruby.com/play/2 Trener omawia z uczniami kolejne elementy, następnie uczniowie wycinają je i składają samodzielnie komputer przy wsparciu trenera. Po wykonaniu zadania uczniowie siadają w kręgu ze swoimi komputerami. Wspólnie sprawdzamy, czy zadanie zostało dobrze wykonane.	25 min.	Uwaga: elementy potrzebne do pracy można wydrukować lub dzieci mogą je same narysować. Trener może posłużyć się też książką „Komputery i programowanie. Książka z obrazkami.”- http://www.swiatksiazki.pl/ksiazki/komputery-i-programowanie-ksiazka-z-okienkami-rosie-dickins-4918790/
B. Czym jest sieć?	Czym jest sieć? Po zapoznaniu dzieci z pojęciem komputera trener przechodzi do tematu sieci. Zaprasza uczniów do zabawy.	15 min.	Duży kłębek wełny. Symbole urządzeń: smartfon, tablet, komputer, laptop. Uwaga: znaczki można przygotować lub dzieci mogą narysować własne

	Dzieci losują urządzenia (smartfon, tablet, komputer, laptop), siadają w kręgu i kładą przed sobą wylosowany znaczek z urządzeniem. <i>Zabawę można przeprowadzić też na stojąco.</i> Zabawa polega na łączeniu się wszystkich urządzeń w sieć. Rozpoczyna trener, następne dzieci rzucając pojedynczo do siebie kłębek wełny, w ten sposób “łączą” swoje urządzenia w sieć. Na końcu każde dziecko trzyma nitkę na znak, że zostało połączone. Trener podsumowuje zabawę: “Wszystkie komputery, smartfony, tablety, połączone ze sobą za pomocą różnych łączy to Internet (inaczej: sieć).” Do czego służy Internet? Trener zadaje uczniom pytania: • Czy korzystają z Internetu? • Jak często? • Czy korzystają z Internetu samodzielnie, czy towarzyszy im ktoś dorosły? • Do czego służy Internet? Do czego może być wykorzystywany?	10 min.	urządzenia na małych kartonikach. Prezentacja z podpowiedziami do tego zadania: obrazki mogą przedstawiać: budynek szkoły (tam też jest internet - kto i do czego go wykorzystuje?), szpital, bank, poczta, park (czy tam jest internet?), grupa ludzi, samochód itd. itp.
C. Zasady korzystania z urządzeń komputerowych i Internetu	Zasady korzystania z urządzeń komputerowych i Internetu Wiemy, czym jest komputer i Internet. Teraz trener zaprasza uczniów do wspólnego ustalenia zasad, których każdy powinien przestrzegać, aby korzystanie z nowych technologii było bezpieczne. Uczniowie wspólnie z trenerem wypracowują kodeks korzystania z	20 min.	tablica i kreda/mazaki Warto zapoznać się przy tej okazji ze scenariuszem dotyczącym korzystania z mediów - Fundacja Nowoczesna Polska:

	urządzeń komputerowych i Internetu. Uczniowie - zachęceni przez trenera - podają swoje pomysły, które od razu są dyskutowane na forum. W ten sposób powstaje zbiór zasad. Trener spisuje je na dużej kartce i wspólnie z uczniami wiesza tę kartkę w widocznym miejscu w sali. Co powinno znaleźć się w kodeksie? czas spędzany przy urządzeniach, samodzielnie/w towarzystwie osoby dorosłej, zgłaszanie usterek sprzętu, zgłaszanie niebezpiecznych sytuacji w sieci, do czego używamy komputera i Internetu, co możemy robić, czego nie...		http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/zasady-korzystania-z-mediow/
D. Unikanie zagrożeń	Jak unikać zagrożeń w sieci? Komunikacja w sieci, czyli kto z kim się łączy przez Internet? Możliwość komunikowania się z innymi osobami, znajdującymi się nawet w najdalszym zakątku świata, to jedna z ważniejszych funkcji Internetu. Ale czy łączenie się z innymi osobami zawsze jest takie łatwe? Jak możemy się z nimi połączyć? Czy zawsze wiemy, z kim się łączymy? Trener kładzie na podłodze lekko poplątane nitki. Zadaniem dzieci jest znalezienie dla siebie jednego końca nitki i załapanie go. Gdy wszystkie dzieci znajdą swój koniec, trener prosi o sprawdzenie, z kim zostaliśmy połączeni - dzieci delikatnie odsuwają się i naprężają nitki, żeby zobaczyć drugą osobę. Nie zawsze będzie to łatwe. Trener zadaje pytania: z kim jesteś teraz połączona/połączony? Z	15 min.	Potrzebne będą odcinki (ok. 2-3 metrowe) włóczki, sznurka. Musi być ich tyle, żeby każde dziecko mogło złapać jeden koniec (liczba uczniów w klasie podzielona przez 2). Może być o kilka (2-3) więcej. Dobrze mieć przygotowany zestaw ok. 15 takich sznurków.

	kim właśnie „czatujesz”? Pomachaj do tej osoby, z którą jesteś połączona/połączony. Jeśli ktoś ma koniec, który z nikim nie jest połączony, może chwycić inny lub podłączyć się do jakiejś pary (rozmowa grupowa). Uwaga: Naszym celem jest uczulenie dzieci na fakt, że prowadząc rozmowy przez Internet, nie zawsze możemy być pewni, czy ta osoba jest tą, za którą się podaje. Zabawę “dzieci w sieci” uzupełniamy pokazem filmu “Tajemniczy przyjaciel” oraz rozmową, podczas której podkreślamy obecność osób, które mogą nam pomóc w sytuacji zagrożenia (rodzic, nauczyciel itp). Gram i ja. Gry są popularne wśród dzieci i młodzieży. Nie zawsze jednak uczniowie zastanawiają się nad ich treściami, nad tym, czy powinni w nie grać, od jakiego wieku można z nich korzystać. Trener pokazuje wydrukowane znaczki lub pokazuje stronę na prezentacji multimedialnej - w zależności od warunków - Pegi. Trener pyta uczniów, czy wiedzą, co to jest Pegi, czemu służą oznaczenia, co oznaczają poszczególne ikonki: - Przemoc	10 min. 10 min.	Film “Tajemniczy przyjaciel” (źródło: http://pl.sheepalive.eu/fairytales/tajemniczy-przyjaciel) Pozostałe filmy z serii: http://dzieckowsieci.fdn.pl/owce-w-sieci http://www.peginfo.pl/
--	---	-------------------------------	--

	- Wulgarny język - Strach - Seks - Używki - Dyskryminacja - Hazard - Online Game W zależności od wieku można omówić tylko część ikonek. Na pewno trzeba pamiętać o języku skierowanym do dzieci. Np. przy ikonie „seks” można powiedzieć, że w takich grach pojawia się nagość. Warto, aby dzieci same powiedziały, jak rozumieją dane ikonki, przed czym one je przestrzegają, o czym informują. Kluczowa jest dla nich ikonka z oznaczeniem wieku użytkowników gier. Dzieci muszą wiedzieć, gdzie jej szukać? Podsumowanie: Gry rozwijają, ale trzeba je umiejętnie wybierać.		Dobrze mieć ze sobą jedną grę na dvd i pokazać, gdzie na pudełku znajduje się takie oznaczenie. Można też wejść do sklepu np. Google Play i tam przy aplikacjach pokazać takie oznaczenia.
E. Twórcze wykorzystanie sieci	5. Wykorzystaj dobrze Internet. Internet ułatwia nam życie, pomaga się uczyć, szybko znaleźć potrzebne informacje, dostarcza nam też rozrywki i pozwala na twórcze spędzenie wolnego czasu. Ale czy zawsze wiemy, gdzie wejść, w co kliknąć, z czego skorzystać, aby nasze działania w Internecie nie były zwykłym zabijaniem nudy, a rozbudzały naszą wyobraźnię, uczyły kreatywności i czegoś nas uczyły?	25 min.	Komputer z dostępem do Internetu. Jeśli jest w sali tablica interaktywna, warto ją wykorzystać i zaangażować uczniów do działania.

	Trener dzieli uczniów na 3, 4 lub 5 osobowe grupy. Zadaniem każdej grupy jest napisanie na kartce lub ustalenie ustne, jakie rzeczy najbardziej lubią robić i co chcieliby robić z użyciem Internetu. Trzeba wypisać min. 3 rzeczy. Z przygotowanymi listami dzieci siadają w kręgu i dzielą się tym, co ustaliły. Reszta grupy oraz trener zastanawiają się, czy te czynności rzeczywiście można wykonać z użyciem sieci, a może lepiej wykonać je bez korzystania z urządzeń. Jakie są plusy i minusy każdego z rozwiązań. Warto, aby pojawiły się takie rzeczy jak (trener zawsze może o to dopytać moderując odpowiednio rozmowę): • granie w piłkę nożną, uprawianie sportu • czytanie książek • tworzenie książek • tworzenie własnych gier • kręcenie filmów • robienie zdjęć • śpiewanie • tworzenie animacji • itp.		Jeśli warunki na to pozwalają, a trener ma czas, można pokazać dzieciom jedną, dwie aplikacje -mobilne, webowe, desktopowe - które naprawdę rozwijają kreatywność. Np. Storybird (https://storybird.com) do tworzenia własnych książek lub ToonDoo (http://www.toondoo.com) do tworzenia komiksów. Można też pokazać im język programowania Scratch (https://scratch.mit.edu). To zależy od trenera.
3. Podsumowanie i ewaluacja	1. Trener siada z uczniami w kręgu. To jest czas na podsumowanie zajęć. Trener zadaje pytania: czego się nauczyłam/nauczyłem, czego się dowiedziałem/dowiedziałam, co mnie zaskoczyło, co	15 min.	

	zrozumiałam/zrozumiałem podczas dzisiejszych zajęć? Każde dziecko ma szansę się wypowiedzieć. Najlepiej zrobić „rundkę”. Warto, aby trener także zabrał głos i powiedział, co jemu dały te zajęcia. 2. Trener dziękuje dzieciom za zajęcia.		
Uwagi/alternatywy:	Narrację podczas zajęć należy dopasowywać do wieku dzieci, pamiętając, że między uczniem klasy pierwszej a trzeciej jest duża różnica w zakresie rozwoju intelektualnego i emocjonalnego, inaczej też przebiegają procesy poznawcze. Jednocześnie używany podczas zajęć język nie może być ani zbyt profesjonalny, ani zbyt infantylny.		
Projekt prowadzi:	Partner Projektu:	Patronat honorowy:	Dofinansowano ze środków:
 FUNDACJA nowoczesna Polska	 Collegium Civitas Więcej niż studia!	 Ministerstwo Cyfryzacji	 RZECZNIK PRAW DZIECKA Marek Michalak
		 ORE OŚRODEK ROZWOJU EDUKACJI	 MINISTER EDUKACJI NARODOWEJ