



Tytuł:	Mój wizerunek w Internecie.		
Grupa docelowa:	Uczniowie klas 4-6 szkół podstawowych		
Autor:	Iwona Brzózka-Złotnicka		
Cele:	<p>Uczestnicy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dowiedzą się, czym jest i jak działa Internet, • dowiedzą się, jak bezpiecznie korzystać z urządzeń komputerowych i z sieci, • dowiedzą się, jak korzystać z Internetu w twórczy sposób, • dowiedzą się, co to są media społecznościowe, jakimi prawami się rządzą, jak z nich korzystać, kiedy można z nich korzystać, • zrozumieją, co wpływa na kształtowanie wizerunku w sieci, • stworzą własny kodeks pożądanych zachowań podczas korzystania z Internetu (netykieta), dowiedzą się, jak sobie radzić z cyberagresją, gdzie szukać pomocy w trudnych sytuacjach. 		
Przebieg zajęć:			
Kolejne kroki	Dokładny opis i forma/metody pracy	czas	potrzebne/sugerowane materiały
1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy	<p>1. Przedstaw się, powiedz kilka słów o sobie i wyjaśnij, jakie są cele warsztatu (w języku ucznia).</p> <p>2. Zaproś uczestników i uczestniczki, aby po kolei przedstawili się. W ramach „rundki” zapoznawczej możesz od razu na początku zapytać uczniów o ich doświadczenia w korzystaniu z sieci.</p>	15 min.	






	<p>Np. Jedna rzecz, z której najczęściej korzystam w Internecie? albo: Lubię korzystać z Internetu, ponieważ... (uczniowie mają za zadanie dokończyć zdanie), albo: Bardziej od siedzenia przed komputerem lubię... (też należy dokończyć zdanie). (Trener/trenerka może zastosować inną formę zapoznania z uczestnikami).</p>		
<p>2. Część zasadnicza A. Czym jest komputer?</p>	<p>Czym jest komputer?</p> <p>Trener pokazuje uczniom obrazki (wydrukowany zestaw) i zadaje pytania: co to jest komputer? Które obrazki przedstawiają komputer? Prosi o uzasadnianie odpowiedzi. <i>Tu bardzo ważne, aby pokazać dzieciom, że komputer to dziś bardzo szerokie pojęcie i jest nim też tablet, telefon, smartfon, konsola, samochód, pralka itd.</i></p> <p>Komputer to maszyna, której możemy kazać coś zrobić, a ona wykona to zgodnie z instrukcją, którą jej podaliśmy. Czasem nie podajemy dokładnych i szczegółowych instrukcji i wtedy komputer nie wie, co ma zrobić. Wydawanie poleceń komputerowi to programowanie.</p> <p>Trener pyta uczniów, czy kiedykolwiek coś sami zaprogramowali? Zaprasza ich do zabawy, podczas której będą mogli poczuć się jak programista.</p> <p>Programuję maszynę. Uczniowie dobierają się w pary, w których jedna osoba jest maszyną - komputerem, a druga jest programistą i wydaje polecenia. Po zakończonym zadaniu następuje zmiana ról w parach. W zależności od przestrzeni, w której będą odbywały się</p>	<p>15 min.</p> <p>15 min.</p>	<p>Wydrukowany zestaw różnych „urządzeń” (smartfon, tablet, komputer, laptop, konsola do gier, lodówka, pralka, samochód, robot, dron... itp.)</p>

	<p>zajęcia 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.</p> <p>Na koniec pytanie trenera - czy komputer bezbłędnie wykonywał wasze polecenia? czy łatwo było komputer zaprogramować? co było trudne?</p>		
B. Czym jest sieć?	<p>Czym jest sieć?</p> <p>Rozmowa moderowana.</p> <p>Trener zadaje uczniom pytanie, czym jest Internet? co można robić w sieci, jak oni sami korzystają z Internetu? jak często? gdzie najczęściej? do czego go używają?</p> <p>“Wszystkie urządzenia - komputery, smartfony, tablety - połączone ze sobą za pomocą różnych łącz to Internet (inaczej: sieć).”</p>	15 min.	
C. Zasady korzystania z urządzeń i z sieci	<p>Zasady korzystania z urządzeń komputerowych i Internetu - netykieta</p> <p>Wiemy, czym jest komputer i Internet. Teraz trener zaprasza uczniów do pracy w grupach, podczas której zostaną wypracowane zasady, których każdy powinien przestrzegać, aby korzystanie z urządzeń komputerowych oraz Internetu (netykieta - należy zapoznać uczniów z tym pojęciem) było bezpieczne i służyło użytkownikowi.</p> <p>Trener dzieli klasę na 5 grup (najczęściej będą to 4-5 osobowe grupy). Najlepiej zrobić to przez losowanie (np. każdy uczeń</p>	40 min. (5 minut na omówienie instrukcji do zadania, 20 minut	<p>Kartki papieru, długopisy, markery</p> <p>Warto zapoznać się przy tej okazji ze scenariuszem dotyczącym korzystania z mediów - Fundacja Nowoczesna Polska: http://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/zasady-korzystania-z-mediow/</p>

	<p>losuje karteczkę określonego koloru lub karteczkę z określonym symbolem).</p> <p>Uczniowie w grupach pracują nad określeniem zasad dotyczących następujących obszarów (trener omawia na forum tematykę każdej z grup, a po podziale podchodzi jeszcze indywidualnie do każdej drużyny i upewnia się, czy uczniowie rozumieją swoje zadanie):</p> <p>Grupa 1. - Korzystanie z urządzeń komputerowych. Bezpieczeństwo i higiena pracy przy komputerze (jako urządzeniu).</p> <p>Grupa 2. - Ja i mój wizerunek w sieci. O czym należy pamiętać?</p> <p>Grupa 3. - Komunikacja w sieci. Zasady nawiązywania kontaktów z innymi osobami w sieci.</p> <p>Grupa 4. - Zagrożenia w sieci. Jak reagować?</p> <p>Grupa 5. - Co nam wolno w sieci?</p> <p>Ważne, aby przy podsumowaniu starać się przekuć ew. zapisy sformułowane na zasadzie: „nie wolno” na język pozytywów. Po zakończeniu pracy w grupach trener z uczniami na forum omawiają efekty pracy poszczególnych grup. Tłumaczą, doprecyzowują punkty, uzgadniają zapisy.</p>	<p>na pracę w grupie, 15 minut na podsumowanie na forum)</p>	<p>Wskazówki dla trenera: 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 (ze szczególnym uwzględnieniem działań twórczych)...</p>
<p>D. Wizerunek w Internecie</p>	<p>Mój wizerunek w Internecie.</p> <p>Wyrażanie siebie w sieci i możliwość komunikowania się z innymi osobami, znajdującymi się nawet w najdalszym zakątku świata, to chyba najważniejsze funkcje Internetu. Najczęściej wykorzystujemy do tego portale społecznościowe, czaty, maile, komentujemy posty na blogach i stronach internetowych...</p> <p>Tutaj warto zapytać uczniów o to, czy korzystają z mediów</p>	<p>30 min.</p>	

	<p>społecznościowych, z jakich? Warto poruszyć temat wieku, od którego możemy korzystać z takich portali jak np. Facebook.</p> <p>Nasze działania zawsze zostawiają ślad w sieci. Jeśli są takie możliwości w sali, trener wyświetla uczniom 2 filmy, które ilustrują problem.</p> <p>1. http://pl.sheeplive.eu/fairytales/bekanie</p> <p>Drugi film dotyczy problemu publikowania swoich zdjęć w sieci - w tym przypadku zdjęć nagich, ale warto temat poszerzyć i porozmawiać z uczniami w ogóle o zdjęciach, które też przekazują konkretny obraz nas samych.</p> <p>http://pl.sheeplive.eu/fairytales/bez-kozuszka</p> <p>Podsumowanie: O czym należy pamiętać podczas korzystania z sieci, wyrażania siebie w Internecie, komunikowania się z innymi? Trener zaprasza uczniów do swobodnych wypowiedzi.</p>		<p>Pozostałe filmy z serii: http://dzieckowsieci.fdn.pl/owce-w-sieci</p>
	<p>5. Wykorzystaj twórczo Internet.</p> <p>Internet ułatwia nam życie, pomaga się uczyć, szybko znaleźć potrzebne informacje, dostarcza nam też rozrywki i pozwala na twórcze spędzenie wolnego czasu.</p> <p>Internet to też przestrzeń do wyrażania siebie w sposób twórczy. Co zrobić, aby nasze działania w Internecie nie były zwykłym zabijaniem nudy, a rozbudzały naszą wyobraźnię, uczyły kreatywności, czegoś nas uczyły, a przy okazji pomagały nam dbać o nasz wizerunek?</p>	<p>35 min.</p>	<p>Kartki, długopisy Komputer z dostępem do Internetu. Jeśli jest w sali tablica interaktywna, warto ją wykorzystać i zaangażować uczniów do działania.</p>

	<p>Zadaniem uczniów - w parach - jest wypisanie w ciągu dwóch minut jak największej liczby czynności, które można wykonywać w sieci, a które są działaniami twórczymi. Warto, aby uczniowie odwołali się do swoich doświadczeń.</p> <p>Np. robienie zdjęć i ich obróbka, tworzenie książek, komiksów, programowanie, tworzenie gier, aplikacji... itd.</p> <p>Po zakończonym zadaniu uczniowie po kolei czytają swoje pomysły, trener spisuje je na jednej kartce - jeśli się powtarzają, zaznacza to dodatkowym plusem przy punkcie.</p> <p>Punkty kontrowersyjne trener poddaje pod dyskusję na grupie.</p> <p>W ten sposób powstanie katalog kreatywnych działań w sieci (można zwrócić uwagę na najczęściej pojawiające się aktywności), które są rozwijające i budują pozytywny obraz ucznia w sieci - jako twórcy a nie biernego użytkownika.</p>		<p>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.</p>
<p>Podsumowanie i ewaluacja</p>	<p>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 zrozumiałam/zrozumiałem podczas dzisiejszych zajęć?</p> <p>Każdy uczeń ma szansę się wypowiedzieć. Najlepiej zrobić „rundkę”.</p>	<p>20 min.</p>	

	<p>Można też - tak jak na początku - poprosić uczniów o dokończenie zdania, np. Chcę być twórcą w Internecie, ponieważ...</p> <p>Warto, aby trener także zabrał głos i powiedział, co jemu dały te zajęcia.</p> <p>2. Trener dziękuje dzieciom za zajęcia.</p>		
Uwagi/alternatywy:			
Projekt prowadzi: 	Partner Projektu: 	Patronat honorowy:   	Dofinansowano ze środków: 