



Dzień Bezpiecznego Internetu

2022 | Wtorek
8 lutego

Działajmy razem!

NASK



saferinternet.pl



Komisia
Europejska



Główny partner

Fundacja

Offline i online.

Scenariusz zajęć z okazji Dnia Bezpiecznego Internetu 2022.



SAMSUNG

CYFR
OFF Y
KON TAKT



BY SA



Scenariusz powstał na Dzień Bezpiecznego Internetu 2022 w ramach programu Samsung CyfROFFY KONTAKT.

Kilka słów o Dniu Bezpiecznego Internetu

Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) obchodzony jest z inicjatywy Komisji Europejskiej od 2004 roku - nie tylko w Europie, ale na całym świecie.

W Polsce organizatorem wydarzenia od 2005 roku jest Polskie Centrum Programu Safer Internet (PCPSI), które tworzą Państwowy Instytut Badawczy NASK oraz Fundacja Dajemy Dzieciom Się - realizatorzy unijnego programu „Łącząc Europę”. Od 2021 r. do grona partnerów wydarzenia dołączyła firma Samsung. DBI ma na celu przede wszystkim inicjowanie i propagowanie działań na rzecz bezpiecznego dostępu dzieci i młodzieży do zasobów internetowych, zaznajomienie rodziców, nauczycieli i wychowawców z problematyką bezpieczeństwa online oraz promocję pozytywnego wykorzystywania Internetu.

W 2022 roku Dzień Bezpiecznego Internetu został wyznaczony na 8 lutego. Więcej informacji na stronie: <http://dbi.pl>

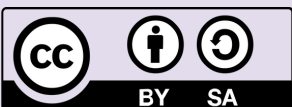


Wstęp do zajęć

Temat: Online i offline.

Scenariusz zajęć przeznaczony jest dla nauczycielek i nauczycieli edukacji przedszkolnej (pracujących z 6-latkami) oraz edukacji wczesnoszkolnej.

Prowadząc zajęcia można dostosować język, treści i ćwiczenia do możliwości rozwojowych dzieci, z którymi pracujemy.





W przebiegu poniższych aktywności należy zadbać, aby dzieci miały przestrzeń do wyrażenia swojego zdania. Prowadzący jest moderatorem, którego zadaniem jest zapewnienie atmosfery pozwalającej na bezpieczną i ciekawą wymianę myśli. Uczestnicy powinni mieć poczucie, że ich zdanie jest ważne.



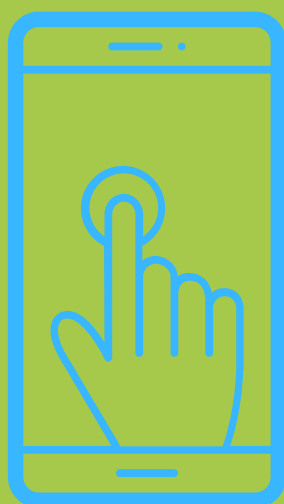
ONLINE i OFFLINE



Funkcjonujemy w rzeczywistości, w której sieć internetu na stałe przenika się ze światem realnym. W obecnych czasach te dwa światy stają się nierozdzielne i mogą wносить realną wartość w rozwoju dzieci. Dla budowania cyfrowego dobrostanu młodych ludzi istotne jest dawanie im szansy na doświadczenia, które pozwalają zobaczyć, jakie korzyści mogą czerpać z tych dwóch obszarów ich codziennego funkcjonowania. Bardzo ważne są wrażenia, które dzieci uzyskują, kiedy są uważane oraz kiedy znajdują się w relacji z innymi. Nie tylko w świecie offline, ale i podczas funkcjonowania w rzeczywistości online.

Nasze propozycje będą skupiać się na działaniach opartych na wykorzystaniu urządzeń cyfrowych i bez ich udziału. Aktywności te mogą być realizowane przez całe rodziny, ale również w grupie przedszkolnej lub szkolnej.

Ważne jest, aby dzieci pracowały w parach lub małych grupach. ←



SAMSUNG

CYFR OFF Y
KON TAKT





Proponujemy aktywności podzielone na trzy moduły:

MODUŁ 1.

Do aktywności zawartych w tym module, wykorzystamy znane wszystkim, proste zabawy takie jak: memory, puzzle, gry logiczne oraz aktywności plastyczne. Ich zaletą jest to, że można je realizować zarówno w świecie realnym jak i wirtualnym. W ten sposób dzieci będą mogły doświadczyć tych samych zabaw zarówno w formie online jak i offline. Ważnym krokiem podczas wspólnych działań jest to, aby zdobyte doświadczenia zostały poddane refleksji. Jakie wartości kryją się zarówno w online'owej i offline'owej formie spędzanie czasu? Jakiej mają wady? Jakiej zalety? Refleksje i wnioski ze wspólnych rozmów i dyskusji mogą stać się drogowskazem, który pokaże, jak najlepiej korzystać z internetu w dzisiejszym świecie, aby aktywność ta przynosiła pozytywne skutki.

MODUŁ 2.

W drugim module zaproponujemy aktywności i zabawy w Scratchu Juniorze, związane z wykorzystaniem kreatywnego tworzenia historii. Scratch Junior to popularna aplikacja mobilna pozwalająca dzieciom rozwijać kreatywność, logiczne myślenie, rozumowanie przyczynowo- skutkowe oraz zapoznająca z elementarnymi podstawami programowania. Podczas wspólnych działań zaprosimy młodych ludzi do doświadczenia planowania cyfrowej aktywności w świecie offline.

MODUŁ 3.

Ostatni moduł to zaproszenie do zorganizowania dwóch specjalnych dni, zarówno w domu, jak i klasie szkolnej czy grupie przedszkolnej. Pierwszy dzień, to "Dzień bez internetu i technologii", a drugi to "Dzień online". Podczas "Dnia bez internetu i technologii" zachęcamy wszystkich, by urządzenia cyfrowe nie były obecne w całodziennym funkcjonowaniu dzieci i młodzieży. Natomiast podczas "Dnia online" będą one obecne w ramach lekcji lub wybranych aktywności. Podsumowaniem tego modułu będzie rozmowa z uczestnikami i ich refleksje, dotyczące tego, czym różniły się te dni w ich doświadczeniu. Czy widzą jakieś wady i zalety każdego z tych dni? Czym różniły się te dni? Jest to ważny element kształtowania postaw młodych ludzi w zakresie ich świadomego korzystania ze świata wirtualnego i pomagający rozwijać ich cyfrowy dobrostan.





Dzień
Bezpiecznego
Internetu

2022 | Wtorek
8 lutego

Działajmy razem!

NASK safeinternet.pl Komisja Europejska

Cele ogólne zajęć

Dzieci/uczniowie:

- poszerzają wiedzę na temat miejsca i roli nowych technologii w otaczającym świecie;
- doświadczą różnic i podobieństw w funkcjonowaniu online i offline;
- uświadomią sobie i wyartykułują własne potrzeby dotyczące dobrostanu oraz sposobów spędzania wolnego czasu, które są im bliskie;
- zwrócą uwagę na nawyki i rytuały związane z wykorzystaniem nowych technologii w ich najbliższym otoczeniu.



SAMSUNG

CYFR OFF Y
KON TAKT





MODUŁ 1. ←



Cele zajęć:

Dzieci/uczniowie:

- znają różnorodne gry i zabawy w formie online i offline;
- rozumieją korzyści płynące z zabawy zarówno w wersji offline jak i online.

Część offline

Zaproś dzieci do rozmowy na temat gier planszowych, zabaw i innych aktywności, które lubią i chętnie w nich uczestniczą. W tym celu mogą, na karteczek, wypisać nazwy swoich propozycji lub (jeśli nie umieją pisać) narysować. Po zebraniu propozycji od uczestników, przedstaw im swoją listę gier i zabaw: puzzle, memory, rozwiązywanie labiryntów, łamigłówki słowne, warcaby, zabawy plastyczne itp. Porozmawiaj z nimi, które aktywności są im znane, o których słyszą po raz pierwszy. Niech każdy wybierze te, które są dla niego najbardziej atrakcyjne. Wspólnie ustalcie, które aktywności będziecie mogli zrealizować w formie offline. Możecie sporządzić listę takich zabaw. Jeżeli nie posiadasz w klasie wymienionych gier, możesz umówić się z dziećmi, że przyniosą je za zgodą rodziców do szkoły lub wybrać alternatywne propozycje. Jeśli już będziecie mieli możliwość wspólnej zabawy, zorganizuj dzieciom ten czas w parach lub małych grupach. Po tej aktywności zaproś uczestników, do uzupełnienia poniższej karty. Jeśli dzieci nie umieją jeszcze pisać, porozmawiajcie w grupie i odpowiedzcie na te pytania.

Nazwa wybranej zabawy/gry	Co mi się w niej podobało?	Jak spędziłem ten czas z innymi? Co mi pomagało? Co mi przeszkadzało?

SAMSUNG

CYFR OFF Y
KON TAKT





PODSUMOWANIE



Na koniec podsumujcie zebrane informacje. Możesz posłużyć się przykładowymi pytaniami:

- Jak często gracie w takie gry?
- Dlaczego dana aktywność jest ciekawa?
- Dlaczego dana aktywność jest nudna?
- Jakie emocje towarzyszą takim aktywnościom?
- Co jest najprzyjemniejsze podczas wspólnych gier offline?

pytania

Na tym możesz zamknąć pierwszą część zajęć. Następnie przygotuj swoje propozycje aktywności online, które są odpowiednikami przeprowadzonych zabaw offline w tej części. Do realizacji części online tego modułu będzie Ci potrzebny dostęp do pracowni komputerowej lub mobilnych tabletów lub smartfonów.



Część ONLINE

Zapytaj dzieci czy znają cyfrowe strony lub aplikacje, które są odpowiednikami podjętych w części offline zabaw i gier, np. stronę internetową z grą memory, z puzzlami, z łamigłówkami lub z edytorem grafiki itd. Zaproś dzieci, aby dobrały się w pary lub małe grupy, w których pracowały wcześniej. Porozmawiajcie i przypomnijcie sobie doświadczenia gier i aktywności z części offline. Jakie emocje towarzyszyły dzieciom? DO czego chciałyby wrócić? Teraz zaproś uczestników do tych samych aktywności, ale tym razem w formie online. Poproś uczniów, aby podczas wspólnej zabawy zwrócili uwagę na różnice w korzystaniu z gier w wersji offline i wersji online. Po zakończeniu zabawy podsumowujcie ten czas, poprzez wypełnienie karty lub poprzez wspólną rozmowę:





Dzień
Bezpiecznego
Internetu

2022 | Wtorek
8 lutego

Działajmy razem!

NASK

Nazwa wybranej zabawy/gry	Co mi się w niej podobało?	Jak spędziłem ten czas z innymi? Co mi pomagało? Co mi przeszkadzało?

W ostatnim kroku tego modułu podsumujcie Wasze doświadczenia. Zbierzcie plusy i minusy zabaw w formie online i offline. Możecie zrobić to na kartach pracy lub podczas swobodnej rozmowy.

Gry i zabawy offline			Gry i zabawy online		
Nazwa gry/zabawy	Plusy	Minusy	Nazwa gry/zabawy	Plusy	Minusy



SAMSUNG

CYFR OFF Y
KON TAKT





Dzień
Bezpiecznego
Internetu
2022 | Wtorek
8 lutego
Działajmy razem!

NASK | safeinternet.pl | Komisja Europejska | Fundacja

MODUŁ 2. ←



Cele zajęć:

Dzieci/uczniowie:

- wiedzą, jak tworzyć prosty plan historii;
- rozumieją potrzebę przygotowywania się do korzystania z narzędzi online.

Część offline

Na początku tego modułu zaprosz uczestników do wymyślenia krótkiej historyjki z dwoma bohaterami. Zaznacz, żeby opowieść ta była podzielona na trzy sceny. Niech dzieci dobiorą się w pary i wspólnie wymyślą swoją historyjkę. Możesz zachęcić ich, by tematyka opowieści była związana z Dniem Bezpiecznego Internetu. Niech każda para wybierze temat oraz imiona dla swoich bohaterów. Rozdaj dzieciom/uczniom kartę pracy, w której będą mogli narysować przebieg historyjki. Podkreśl, że bohaterowie mogą komunikować się przy pomocy komiksowych chmurek.

1

2

3

SAMSUNG

CYFR OFF Y
KON TAKT





Dzień
Bezpiecznego
Internetu

2022 | Wtorek
8 lutego

Działajmy razem!

NASK safeinternet.pl Komisja Europejska

Ministerstwo Edukacji i Nauki Fundacja

Możesz pokazać uczestnikom szablony komiksowych chmurek do wykorzystania w historyjce:



Po zakończeniu pracy poproś dzieci o zaprezentowanie stworzonych opowieści. Następnie zapytaj uczniów czy mogliby w jakiś sposób wykorzystać ten szkic historyjki. Jakie mogą być kolejne kroki pracy z powstałym szkicem? Czy można go jakoś wykorzystać i do czego?

Prace stworzone przez dzieci wykorzystamy do stworzenia projektów w Scratchu Juniorze. Przygotuj dostęp do pracownik komputerowej lub tabletów z zainstalowaną aplikacją Scratch Junior.

SAMSUNG

CYFR OFF Y
KON TAKT





Część online



Podziel dzieci w pary, w których pracowały w części offline tego modułu oraz rozdaj im stworzone przez nich prace. Zaprosz ich do wspólnych działań w Scratchu Juniorze. Niech każda para stworzy kolejne części swojej historyjki w programie Scratch w postaci trzech scen.

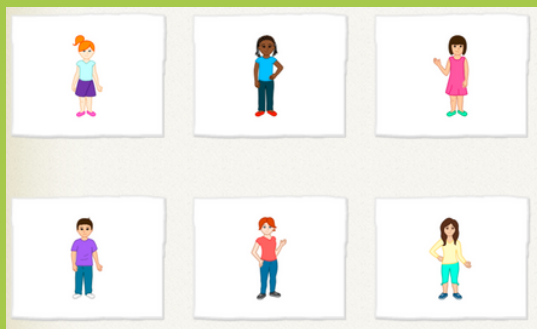
Opis podstawowych kroków pozwalających stworzyć historię w Scratchu Juniorze:



Kiedy otworzysz nowy projekt Scratcha Juniora, kliknij w plus



po lewej stronie ekranu i pobierz duszka z galerii duszków.



Zaznacz wybranego duszka



i kliknij .

To samo zrób dla drugiego duszka. Następnie wybierz tło



dla duszków.

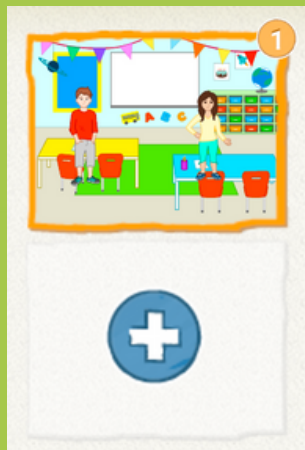


Następnie dodaj bloczki do każdego duszka, aby napisać wiadomości, które będą sobie przekazywać.

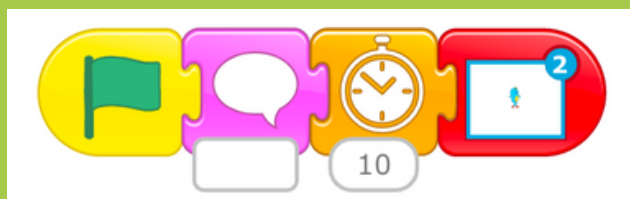




Następnie kliknij w plus znajdujący się po prawej stronie, aby dodać kolejną scenę.



Kiedy dodasz drugą scenę zmień skrypt w przypadku jednego duszka w pierwszej scenie:



Kolejne sceny programuj zgodnie z powyższymi krokami. Następnie kliknij w zieloną flagę i zobacz całą historię.

PODSUMOWANIE <-----

Po zakończeniu pracy poproś każdą parę, aby najpierw przypomniata innym swoją historyjkę wykonaną na kartce, a następnie zaprezentowała wykonany projekt w Scratchu.

Na koniec porozmawiajcie o procesie planowania. W jaki sposób pierwsza część modułu pomogła lepiej, szybciej, sprawniej wykonać pracę w Scratchu Juniorze? Dlaczego przygotowany szkic okazał się pomocny? Jak wyglądałaby praca w Scratchu bez wcześniejszego działania?



MODUŁ 3. ←



Cele zajęć:

Dzieci/uczniowie:

- rozumieją wpływ urządzeń cyfrowych na codzienne funkcjonowanie;
- znają korzyści spędzania czasu z wykorzystaniem cyfrowych urządzeń internetu.

Część offline

Podczas realizacji trzeciego modułu zaprosz dzieci do wspólnego eksperymentu. Będzie się on składał z dwóch części. Pierwsza część polega na niekorzystaniu przez jeden dzień z urządzeń cyfrowych i internetu. Na początku wybierze datę/dzień w ramach, którego będziecie mogli zrealizować akcję pod tytułem: "Dzień bez internetu i technologii". Zachęć dzieci, aby realizowały tego dnia ustalone zasady zarówno w szkole, jak i poza nią: w domu, na świeżym powietrzu. Wspólnie z dziećmi zaplanuj przebieg dnia. Niech dzieci wypiszą na kartach aktywności, które w czasie "Dnia bez internetu i technologii" się powinny znaleźć, a które nie. Mogą je wypisać na karteczkach samoprzylepnych oraz umieścić w widocznym miejscu w sali, np. na tablicy. Następnie wybierzcie te propozycje, których jest najwięcej i umieśćcie w planie dnia. Porozmawiaj z uczestnikami, jak mogą spędzać wolny czas po szkole bez urządzeń cyfrowych. Porozmawiajcie wspólnie, jakie mają propozycje, jakie zabawy aktywności bez korzystania z urządzeń cyfrowych.



Część online

W drugiej części eksperymentu wybierzcie inną datę/dzień w ramach, którego będziecie mogli zrealizować akcję pod tytułem: "Dzień online". Porozmawiajcie o tym, jak wykorzystujecie cyfrowe narzędzia w klasie i szkole. Niech dzieci wypiszą na kartach aktywności, które w czasie "Dnia online" się powinny znaleźć. Mogą je wypisać na karteczkach samoprzylepnych oraz umieścić w widocznym miejscu w sali, np. na tablicy.

Następnie wybierzcie te propozycje, których jest najwięcej i umieśćcie w planie dnia. Jaki sprzęt, oprogramowanie będzie potrzebne do realizacji tych zabaw i zadań? Które są możliwe do zrealizowania na terenie szkoły, a które nie?

SAMSUNG

CYFR OFF Y
KON TAKT





Na koniec przeprowadzonego eksperymentu porozmawiajcie o zdobytych doświadczeniach. Który dzień podobał się uczestnikom bardziej i dlaczego? Co można zmienić w planach tych dni, aby były ciekawsze? Zaproś dzieci do dzielenia się swoimi uczuciami, jakich doświadczały w tych dwóch dniach. Jakie emocje przeważały zarówno w jednym jak i drugim dniu? Z czego mogą one wynikać?

Młodsze dzieci mogą wykonać ilustracje podsumowujące cały eksperyment, w których przedstawią w jaki sposób przeżyli te dni.

Starsze dzieci mogą wykonać podsumowujące karty pracy.

	Dzień bez technologii	Dzień online
Plusy		
Minusy		
Towarzyszące emocje		
Najciekawsze aktywności		
Najtrudniejsze zadanie		

Podsumujcie wspólnie zdobyte doświadczenia poprzez prezentacje wykonanych prac.