

DOBROSTAN CYFROWY

SCENARIUSZE ZAJĘĆ I AKTYWNOŚCI

prof. Jacek Pyżalski

TECHNOLOGIE CYFROWE MIĘDZY NAMI

Cel

Wzbudzenie refleksji dotyczącej stosowania technologii (głównie smartfonów), tak by dbać o społeczne relacje.

Czas

około 45 minut

Zajęcia można dostosować do każdej grupy wiekowej – zmienia się tylko forma omówienia.

Przebieg

Na początku zapytaj uczennice i uczniów, jak się czują, kiedy ktoś używa przy nich smartfona/ telefonu komórkowego. Mogą się pojawić zarówno odpowiedzi pozytywne („nie przeszkadza mi to”), neutralne („nie zwracam na to uwagi”), jak i negatywne. Osoby mogą sobie przypomnieć, że ktoś używał smartfona przy wspólnej zabawie, gdy spodziewały się, że skupi się na kontakcie z nimi, lub w czasie ważnej rozmowy – ktoś nie słuchał, bo przeglądał internet lub bez przerwy robił zdjęcia. Każdą z takich sytuacji warto dokładniej przedyskutować, zastanawiając się, jakie emocje pojawiają się w podobnych momentach i dlaczego.

Po dyskusji uczniowie i uczennice otrzymują małe karteczki (1 x 1 cm), na których mają napisać literę „T”, jeśli zdarzyło im się w ciągu ostatniego miesiąca stosować technologię tak, że ktoś poczuł się nieprzyjemnie, albo „N”, jeśli nie mieli takiego doświadczenia. Zbierz kartki i policz odpowiedzi „T”. Możesz zapisać wynik na tablicy w procentach. Zwykle odsetek tych, którzy sami korzystają z urządzeń ekranowych w sposób nieprzyjemny dla innych, jest dosyć znaczny. Omów ćwiczenie. Podkreśl, że warto przyglądać się temu, jak korzystamy ze smartfonów przy innych.

CZAS BEZ TECHNOLOGII CYFROWYCH – POEKSPERYMENTUJMY

Cel

Budowanie samokontroli w korzystaniu z technologii cyfrowych, wspieranie refleksji nad rolą technologii cyfrowych w naszym życiu.

Czas

od 10 minut do całego dnia

Zajęcia nadają się dla wszystkich grup wiekowych, ale najbardziej od IV klasy szkoły podstawowej w górę.

Przebieg

Ćwiczenie polega na zaplanowaniu z uczniami i uczennicami czasu, który spędzicie kompletnie bez używania telefonów/smartfonów (klasa może je odłożyć w sali, a w czasie wyjścia czy wycieczki szkolnej – w depozycie u Ciebie). Tym czasem może być np. długa przerwa w szkole, wyjście do lasu, zwiedzanie muzeum albo spotkanie przy kominku na wycieczce. Szczególnie istotne jest przygotowanie młodych ludzi i porozmawianie o celu eksperymentu, jego przebiegu, a także omówienie wspólnych doświadczeń. Bardzo ważne jest, aby dorośli także zrezygnowali z korzystania z urządzeń. Zajęcia można podzielić na następujące etapy:

1. Poinformowanie, że chcesz przeprowadzić eksperyment dotyczący tego, jak się czujemy bez technologii (zarówno w pozytywnym, jak i negatywnym sensie).
2. Ustalenie zasad – gdzie zostawiacie telefony, na jak długo itd. Na tym etapie poproś młodych ludzi, aby w czasie eksperymentu obserwowali siebie – co robią, jak się czują – tak żeby później można było o tym dyskutować.
3. Omówienie doświadczeń. Na tym etapie wszyscy mówią, co robili i jak się czuli. Warto dopytać, co było inaczej niż w sytuacji, kiedy spędzamy czas z technologiami. Zachęć klasę, żeby omówiła zarówno kwestie pozytywne, jak i negatywne.
4. Podsumowanie i wnioski. Warto porozmawiać o tym, czy uczniowie i uczennice mają ochotę na ponowne eksperymenty w przyszłości i czy robią lub planują robić takie przerwy w korzystaniu z technologii poza szkołą.

WSPÓLNE TWORZENIE ZASAD DOTYCZĄCYCH WYKORZYSTANIA TECHNOLOGII W KLASIE

Cel

Wzbudzenie refleksji i wspieranie budowania przekonań normatywnych dotyczących wykorzystania technologii w klasie.

Ważne: wypracowane rozwiązania muszą być w zgodzie z zapisami statutu danej placówki.

Zajęcia mogą się odbyć w każdej grupie wiekowej.

W czasie tej aktywności stwórz wraz z młodymi ludźmi zasady wykorzystania technologii (smartfonów) w klasie.

Na początku warto zapytać, jakie wykorzystywanie smartfonów przez uczennice, uczniów i kadre nauczycielską (to ważne) zakłóca to, jak się uczymy i komunikujemy ze sobą. Mogą paść różne przykłady dotyczące rozproszenia uwagi, ściągania, zakłócania spokojnego uczenia się itp.

Zapytaj o propozycje zasad. Powinny one być sformułowane w sposób pozytywny (np. „W czasie zajęć telefony trzymamy wyciszone/wyłączone w torbie/plecaku, chyba że używamy ich celowo do zadań”, „Kiedy z kimś rozmawiamy, odkładamy telefon”).

Następnym etapem jest sprawdzenie, czy nie stworzyliście zasad, które nakładają się na siebie treściowo. Jeśli tak, zredukujcie ich liczbę. Sprawdźcie też, czy Wasze zasady są zgodne ze statutem, a jeśli nie – dostosujcie je do jego brzmienia.

Na końcu przygotujcie formę graficzną treści zasad i wyeksponujcie ją w sali, by móc o nich przypominać i się do nich odwoływać, kiedy pojawi się taka potrzeba.

Propozycje aktywności wspierających pracę z uczniami i uczennicami, do zastosowania na lekcji, jak również w innych sytuacjach szkolnych.

1. Klasowy regulamin cyfrowy – ustal z młodymi ludźmi zasady dotyczące korzystania z urządzeń elektronicznych w klasie (w trakcie zajęć i na przerwach).

2. Poradnik

Uczennice i uczniowie projektują i piszą krótki poradnik na temat (do wyboru):

- Bezpieczny internet – jak uniknąć pułapek?
- Jak rozpoznać fejka?
- Skuteczne sposoby na zachowanie zdrowia w mocno cyfrowym świecie
- Cyfrowy obywatel, cyfrowa obywatelka – efektywne i bezpieczne korzystanie z internetu w życiu codziennym ucznia i uczennicy
- Cyberbullying – co to jest i jak sobie z nim skutecznie radzić?
- 100 pomysłów na ciekawe spędzenie czasu offline

3. Szkolny turniej wiedzy o świecie cyfrowym

Uczennice i uczniowie z Twoją pomocą planują i organizują turniej wiedzy. Układają pytania, ustalają punktację, przebieg wydarzenia itp.

4. Wizyta w firmie zajmującej się technologiami cyfrowymi

5. Szkolny dzień tematyczny – całodniowe zajęcia interdyscyplinarne o tematyce związanej ze światem wirtualnym.

6. Edukacja rówieśnicza – uczennice i uczniowie przygotowują dla młodszych klas zajęcia informacyjne i profilaktyczne na temat technologii cyfrowych.

Przyjaźń niejedno ma imię

Oprócz tradycyjnej pracy z tekstem na temat przyjaźni (słownictwo i ćwiczenia językowe) uwzględnij także dyskusję o przyjaźni w internecie: na co należy zwracać uwagę przy zawieraniu cyfrowych znajomości, czym można się dzielić online, a czym lepiej nie, kiedy należy szukać pomocy i gdzie można ją znaleźć w przypadku niepokojących sytuacji w trakcie korzystania z internetu?

Motyw przemocy w poznanych utworach literackich

W temat i materiały wpleć zagadnienia przemocy rówieśniczej w internecie lub mowy nienawiści: jak im przeciwdziałać, jak sobie radzić, gdzie szukać pomocy, jak reagować?

Doskonalimy umiejętności czytania ze zrozumieniem i analizy tekstu

Do zadań i ćwiczeń wybierz teksty związane ze światem cyfrowym. Zajęcia można połączyć z dyskusją, projektem, prezentacją, zadaniem domowym, wypracowaniem itp. Do wyboru, do koloru... Granicę stanowi pomysłowość Twoja i klasy.

Gramatyczny zawrót głowy

Wybrane zagadnienia z zakresu gramatyki zrealizuj w formie cyfrowego escape roomu. Dwie wersje:

- to Ty przygotujesz w wybranej aplikacji escape room dla uczennic i uczniów;
- klasa wspólnie z Tobą wybiera odpowiednie aplikacje i przygotowuje escape room, np. dla równoległej klasy.

Uznanie autorstwa-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe (CC BY-SA 4.0).

Projekt Szkoła Dobrostanu korzysta z dofinansowania o wartości 127 000 euro otrzymanego od Islandii, Liechtensteinu i Norwegii w ramach Funduszy EOG. Celem projektu jest stworzenie innowacji pedagogicznej, która podniesie świadomość roli szkoły we wzmacnianiu zdrowia psychicznego uczniów.

Projekt współfinansowany przez Polsko-Amerykańską Fundację Wolności.

Lider programu:



Partner:



Finansowanie:

