

# Mysle pozytywne



Pozytywne sposoby na wykorzystanie technologii w życiu codziennym,  
cyberprzemoc (oszustwa finansowe w sieci).

## Nowe technologie w naszym życiu.



**Grupa docelowa**

klasy IV-VI



**Czas zajęć**

45 lub  
90 min.



**Wykorzystywane metody**

spacer z aplikacja Google  
Mapy  
–  
praca ze słownikami  
–  
mini pokaz  
–  
film  
–  
rozmowa



**Cele spotkania**

Uczeń/uczennica:  
–  
wie, co można zrobić, gdy się zabłądzi w mieście  
–  
poznaje aplikację Google Mapy  
–  
rozumie, że szukanie informacji w sieci jest szybsze, ale wymaga weryfikacji  
–  
wie, jakie są podstawowe zagrożenia związane z kupowaniem w sieci

**Opis przebiegu z wykazem poszczególnych ćwiczeń/zadań:**

1. Lekcja rozpoczyna się od krótkiego spaceru w okolicach szkoły, podczas którego dzieci instalują aplikację Google Mapy i widzą, w jaki sposób można przejść od punktu A do punktu B. Nauczyciel/nauczycielka objaśnia działanie aplikacji i omawia z dziećmi sytuacje, kiedy mogą jej użyć (np. w innym mieście lub gdy się zgubią, itp.). Dalsza część zajęć odbywa się w sali lekcyjnej.
2. Podział na małe grupy. Nauczyciel/nauczycielka rozdaje dowolne źródła wiedzy, np. książkę kucharską, słowniki, encyklopedie, itd. Każdą grupę prosi o odnalezienie jakiejś informacji, np. hasła w słowniku, przepisu na rosół. Zanim dzieci przystąpią do pracy, nauczyciel/nauczycielka informuje, że będzie mierzyć czas. Po zakończeniu zadania mówi, ile minut zajęło kolejnym grupom odszukanie informacji. Następnie na swoim komputerze podłączonym do telewizora lub rzutnika demonstruje, ile czasu zajmuje wyszukanie jakiejś informacji w internecie. Tłumaczy, że szukając w sieci, zyskujemy cenny czas. Ważne jednak, aby nauczyciel/nauczycielka udzielił/udzieliła informacji na temat weryfikacji źródeł. Dzieci powinny wiedzieć, że nie mogą wierzyć we wszystkie informacje w sieci (dobrym przykładem jest tu wybór np. Słownika języka polskiego PWN jako wiarygodnego źródła internetowego).
3. Kupowanie w sieci. Nauczyciel/nauczycielka odtwarza film; <https://www.youtube.com/watch?v=-to-OrbHEZlg> Po zakończonej projekcji nauczyciel/nauczycielka wspólnie z klasą wypisuje wszystkie zagrożenia związane z kupowaniem w sieci i omawia je, wyjaśnia. Informuje także, że zawsze należy o zakupach informować rodziców lub opiekunów.

**Streszczenie metodyczne dla nauczyciela:**

Lekcja skonstruowana została z trzech modułów, których kolejność nauczyciel/nauczycielka może dowolnie zmieniać. Może także zrezygnować z jakiejś części. Moduły to: korzystanie z aplikacji mapy i ich przydatność w życiu codziennym, wyszukiwanie informacji z weryfikacją źródeł i korzystanie ze sklepów internetowych – głównie w aspekcie bezpieczeństwa w sieci.

Proponowana bibliografia uzupełniająca:

1 / Paweł Okopień, 10 technologii, które ułatwiają nam życie.

Źródło: <https://www.spidersweb.pl/2012/02/10-technologii-ktore-ulatwiaja-nam-zycie.html>

2 / Adam Przeździek, Przyzwyczajenia a technologia.

Źródło: <http://mediafeed.pl/przyzwyczajenia-a-technologia/>

## Związek z podstawą programową:

---

### Informatyka:

1. **Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:**
  - wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):
    - a / do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami,
    - b / jako medium komunikacyjne,
    - c / do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku,
    - d / organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.
  
2. **Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:**
  - posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;
  - wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich.