Myślę pozytywnie

Temat

Ja, człowiek XXI wieku – człowiek technologii

Projekt finansowany ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej
w ramach Narodowego Programu Zdrowia

MINISTERSTWO EDUKACJI NARODOWEJ

NPZ NARODOWY PROGRAM ZDROWIA

Realizator projektu: FUNDACJA INSTYTUT EDUKACJI POZYTYWNEJ

Grupa docelowa	Czas zajęć	Wykorzystywane metody	Formy pracy	Cele spotkania	Podstawa programowa
szkoła ponadpodstawowa, ponadgimnazjalna i klasy 7-8 szkoły podstawowej	45 min.	dyskusja – zajęcia w kręgu – rozsypanka – drzewo smutku i radości	indywidualna i grupowa	uświadomienie młodzieży roli technologii w życiu współczesnego człowieka – określenie zalet i wad życia w otoczeniu technologii – wypracowanie świadomości użytkowania technologii.	Wiedza o społeczeństwie – etap IV, 14.8 – Informatyka – etap III, 7.1-3

Opis przebiegu zajęć

1. Część wprowadzająca

Podczas zajęć proponujemy wyjść z systemu klasowego i stworzyć swobodne warunki rozmowy – układ zajęć w kręgu. Jeśli trener jest osobą obcą, on i cała grupa przypina karteczki z imionami uczestników. Prowadzący przedstawia cel zajęć językiem ucznia i upewnia się, że wszystkie elementy zostały dobrze zrozumiane.

2. Część właściwa zajęć

A / Prowadzący rozpoczyna rundę w kręgu, zadając pytanie „czym jest technologia?”. Odpowiedzi uczniów są zapisywane na tablicy/brystolu. Jeśli uczniowie zaczną mówić tylko o komputerach, rolą prowadzącego jest naprowadzenie ich na inne działania wykorzystujące technologię. Można naprowadzić uczniów na tzw. domy inteligentne, paczkomaty, odnawialne źródła energii.

B / Rozsypanka: uczniowie w parach lub innych grupach, dających im komfort pracy, układają rozsypankę dotyczącą określonych działań sto lat temu i współcześnie. W zależności od poziomu i umiejętności grupy, można im przekazać do ułożenia wycięte elementy, które muszą dopasować i nalepić, lub można im przekazać czyste tabele do uzupełnienia. Po zakończeniu ćwiczenia uczniowie wieszają swoje uzupełnione rozsypanki na tablicy i porównują wyniki pracy. Jeśli wyniki różnią się od siebie, należy je omówić i wspólnie ustalić prawidłową wersję przyjętą przez wszystkich.

C / Drzewko smutku i radości: do tego ćwiczenia można wykorzystać gotowe drzewko smutki i radości, jeśli jest na stanie w placówce. Jeśli go nie ma, można je wykonać samodzielnie, narysować dwa drzewa na tablicy lub wykorzystać tablicę dwustronną. W zależności od liczebności grupy, rozdajemy uczniom liście smutku i radości, 3-5 liści smutku oraz 3-5 liści radości. Ustalamy wcześniej, który liść jest smutkiem (klon czy dąb), a który radością. Zadaniem każdego uczestnika jest wypisanie na każdym liściu zalet i wad technologii, które nas otaczają. Młodzi ludzie mogą mieć problemy z wyszukaniem wad, wiec prowadzący może im służyć podpowiedzią i sugestiami, np. uzależnienie od techniki, zatracenie pewnych umiejętności. Po uzupełnieniu drzewka omawiamy je wspólnie z uczniami. Ważne, aby skupić się na elementach, na które nie zwracali do tej pory uwagi.

D / „Tak, wiem, ale …. ponieważ” – prowadzący po omówieniu wad technologii rozpoczyna rudę w okręgu. Każdy uczestnik zaczyna zdanie od *„tak, wiem, ale….”* Mimo wad technologii i posiadanej świadomości musi powiedzieć bez czego nie potrafiłby, nie wyobrażałby sobie swojego życia i dlaczego. Ważne jest aby uzasadnić wypowiedzi, nie wystarczy powiedzieć tylko „telefon” lub „Internet”.

3. Podsumowanie

Prowadzący podkreśla, że obecnie ciężko jest żyć w oderwaniu od technologii i nie powinniśmy się jej bać, ale musimy mieć świadomość jej wad i zalet oraz posiadać umiejętność prawidłowego korzystania z niej. Dziękujemy za zajęcia, jeśli jest czas, to prowadzący dziękuje imiennie każdemu, ściskając mu dłoń.

Transport	Kolej parowa, samochód, transport wodny	Samolot, samochód, szybka komunikacja kolejowa
Komunikacja głosowa	Przewodowy telefon stacjonarny, ograniczona dostępność ze względu na duże koszty użytkowania	Bezprzewodowe telefony komórkowe, powszechna dostępność, niskie elastyczne koszty użytkowania
Komunikacja interpersonalna	Komunikacja osobista, korespondencja pisemna	Szybka komunikacja głosowa, rozmowy wideo, wiadomości SMS/MMS, poczta elektroniczna, internet
Przekazywanie informacji i wiedzy	W formie drukowanej, przekaz słowny, radio, przyswajanie wcześniej zredagowanych informacji	Internet, telewizja, radio, stały dostęp do pożądanych informacji, bezpośrednia wymiana informacji, interakcja
Nabywanie produktów i usług	Konieczność fizycznego odwiedzenia sprzedawcy, ograniczony dostęp do szczegółowych informacji o produktach, cenach i usługach	Zakupy przez internet, bez wychodzenia z domu, z dostawą w wybrane miejsce, możliwość porównania cen produktów, przeglądanie opinii użytkowników o produktach i usługach
Zarządzanie finansami	Jednostki lokalne banków, czeki, zapisy w księgach rachunkowych	Bankowość internetowa, bankowość mobilna, płatności internetowe, karty płatnicze

Czynność	Sto lat temu (1917)	Współcześnie (2017)
Komunikacja głosowa		
Komunikacja interpersonalna		
Przekazywanie informacji i wiedzy		
Nabywanie produktów i usług		
Zarządzanie finansami		

Bibliografia:
http://www.mediaispoleczenstwo.ath.bielsko.pl/art/04_lysik_machura.pdf

Przykład drzewka szczęścia i smutku:
https://www.mojebambino.pl/dojrzalosc-emocjonalna-i-spoleczna/2615-drzewko-smutku-i-radosci.html?search_query=drzewko&results=11

Przykład tablicy dwustronnej:
https://www.mojebambino.pl/dojrzalosc-emocjonalna-i-spoleczna/2615-drzewko-smutku-i-radosci.html?search_query=drzewko&results=11

Myślę pozytywnie

Temat

I (ja) IT.

Projekt finansowany ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej
w ramach Narodowego Programu Zdrowia

MINISTERSTWO EDUKACJI NARODOWEJ

NPZ NARODOWY PROGRAM ZDROWIA

Realizator projektu: FUNDACJA INSTYTUT EDUKACJI POZYTYWNEJ

Grupa docelowa	Czas zajęć	Wykorzystywane metody	Formy pracy	Cele spotkania	Podstawa programowa
szkoła ponadpodstawowa, ponadgimnazjalna i klasy 7-8 szkoły podstawowej	45 min.	dyskusja – zajęcia w kręgu – tworzenie informacji	indywidualna i grupowa	uczeń wie, jakie są możliwości wykorzystania IT – uczeń zna zasady, którymi powinien kierować się korzystając z technologii komunikacyjnej związanej z Internetem	Informatyka – etap III, 7.1-3

Opis przebiegu zajęć

1. Część wprowadzająca

Podczas zajęć proponujemy wyjść z systemu klasowego i stworzyć swobodne warunki rozmowy – układ zajęć w kręgu. Jeśli trener jest osoba obcą, on i cała grupa przypina karteczki z imionami uczestników. Prowadzący przedstawia cel zajęć językiem ucznia i upewnia się, że wszystkie elementy zostały dobrze zrozumiane.

2. Część właściwa zajęć

A / Po co komu komputer i Internet? Prowadzący rozpoczyna rundkę w okręgu z pytaniem *„Do czego/po co uczestnikom zajęć jest komputer z Internetem?”*. Odpowiedzi zapisuje w dwóch kolumnach na tablicy. W pierwszej kolumnie wpisujemy wszystkie wymienione wykorzystania stosowane do pracy, w drugiej kolumnie wszystkie wymienione wykorzystania dla rozrywki. Ważne jest, aby prowadzący nie tytułował tych kolumn(!). Po zakończeniu rundy prowadzący prosi, aby uczniowie spojrzeli na tablicę i określili, dlaczego zastosowany został taki zapis, powinni zrozumieć zasadę podziału wykorzystania technologii i nazwać jej działania jako, np. „do pracy” i „rozrywkowe”.

B / Prowadzący jeszcze raz czyta wymienione zastosowania „rozrywkowe”. Gdy uczestnicy znają już kategorię, to mogą dodać jeszcze swoje propozycje do zapisania.

C / Prowadzący podkreśla, jak ważną rolę pełni obecnie IT w komunikacji pomiędzy ludźmi. Mówi, czego on używa do komunikowania się z innymi (e-mail, gadu-gadu, FB). Uczniowie wymieniają, w jaki sposób oni korzystają z tej możliwości komunikacji. Każdy z nich podaje jakich programów używa, prowadzący zapisuje je wszystkie na tablicy, jeśli się powtarzają, to dopisuje przy danej formie kolejne imię lub liczbę osób korzystających z formy. Uczniowie wybierają wspólnie trzy formy komunikacji, komunikatora, który im najbardziej odpowiada.

D / Prowadzący prosi o przygotowanie informacji, która ma zostać wysłana do określonego odbiorcy przy wyborze określonych wcześniej komunikatorów. Każdy z uczniów pracuje sam nad swoim materiałem (załącznik 1). Po zakończeniu pracy możemy rozpocząć omówienie od chętnych uczniów, którzy zaprezentują swoje wiadomości do wybranych osób. Wraz z grupą omawiamy, czy skonstruowane zostały w sposób poprawny, jeśli nie, to wskazujemy elementy warte poprawienia, ale musimy objaśnić, dlaczego są niepoprawne. Niepoprawne sformułowanie komunikatu do danej osoby może się wiązać z brakiem zrozumienia i ewentualnymi konsekwencjami. Uczniowie muszą mieć tego świadomość.

3. Podsumowanie

Uczniowie kończą zdanie *„Komunikacja przez Internet ma swoje wielkie zalety, ale….”* Prosimy, aby uczniowie dokończyli zdanie, odpowiedzieli na pytanie czego obawiają się, na co zwracają uwagę, jakie mogą pojawić się problemy. Dziękujemy za zajęcia, jeśli jest czas, to prowadzący dziękuje imiennie każdemu, ściskając mu dłoń.

Powiadom trzy osoby o tym, że spóźnisz się na umówione spotkanie i podaj przyczynę.

	Wybrany komunikator	Treść wiadomości
Do nauczyciela		
Do rodzica /opiekuna		
Do kolegi /koleżanki		

Myślę pozytywnie

T

Temat

Cyberbullying – czy to mnie dotyczy?

Projekt finansowany ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej
w ramach Narodowego Programu Zdrowia

MINISTERSTWO EDUKACJI NARODOWEJ

NPZ NARODOWY PROGRAM ZDROWIA

Realizator projektu: FUNDACJA INSTYTUT EDUKACJI POZYTYWNEJ

Grupa docelowa	Czas zajęć	Wykorzystywane metody	Formy pracy	Cele spotkania	Podstawa programowa
szkoła ponadpodstawowa, ponadgimnazjalna i klasy 7-8 szkoły podstawowej	90 min.	dyskusja – burza mózgów – praca z materiałem źródłowym	indywidualna i grupowa	poznanie zagrożeń związanych z Internetem, sposobów unikania ich i szukania pomocy, – poznanie form cyberprzemocy, – uwrażliwienie uczniów na problem cyberprzemocy, – wypracowanie zasad bezpiecznego korzystania z sieci oraz zasad reagowania w sytuacjach cyberprzemocy.	Wychowanie do życia w rodzinie – etap IV, 24

Opis przebiegu zajęć

1. Część wprowadzająca

Do zajęć proponujemy wyjść z systemu klasowego i stworzyć swobodne warunki rozmowy – układ zajęć w kręgu. Jeśli trener jest osoba obcą, on i cała grupa przypina karteczki z imionami uczestników. Prowadzący przedstawia cel zajęć językiem ucznia i upewnia się, że wszystkie elementy zostały dobrze zrozumiane.

2. Część właściwa zajęć

A / Prowadzący pyta uczniów o to, do czego używają Internetu. Uczniowie odpowiadają, a ich wypowiedzi w formie skróconej zapisywane są na tablicy. Nauczyciel prosi, aby spojrzeli na zapis na tablicy i określili jakie 3 podstawowe grupy zastosowań zostały wspomniane: komunikacja, zdobywanie informacji, rozrywka. Dla lepszego rozpoznania możemy użyć 3 różnych kolorów i zaznaczyć nimi te grupy.

B / Prowadzący pyta, jaki zasięg ma Internet. Gdyby nie padła odpowiedź, to próbujemy uświadomić grupie, że jest to źródło, które właściwie nie ma końca. Uczniowie mówią, jakie treści można znaleźć w Internecie: materiały do nauki, kursy, śmieszne obrazki, różne dane. Prowadzący rozdaje tabelkę (załącznik nr 1) i prosi, aby każdy indywidualnie ją wypełnił. Po zakończeniu ćwiczenia pytamy się, które z tych danych można upowszechniać. Rozmowę należy poprowadzić w taki sposób, żeby uczniowie zrozumieli, że wszystkie dane użyte w sposób niekontrolowany, mogą nam zaszkodzić.

C / Prowadzący odwołuje się do życia na Facebooku, które aktywnie prowadzi większość młodych ludzi. Podkreślić tu należy właściwe wykorzystanie mediów społecznościowych. Prowadzący opowiada historię o np. Ani (staramy się używać imienia, które nie występuje w danej grupie), która wrzuciła zdjęcia z wakacji do sieci i zostały one spreparowane przez kogoś, kto jej nie lubił. Na zdjęciach Ania przedstawiana jest w dwuznacznych sytuacjach. Śmieją się z niej wszyscy znajomi, po kilku dniach wie o niej cała szkoła, zaczyna dostawać nieprzyzwoite propozycje i jest zaczepiana w ordynarny sposób.

Prowadzący prosi uczniów, aby postawili się w sytuacji dziewczyny i odpowiedzieli na pytania:

Jak się czujesz?
–
Czy potrzebujesz pomocy?
–
Co powinnaś zrobić?
–
Po zakończeniu tej części rozmowy prosimy, aby uczniowie postawili się w roli tych, którzy przyczynili się do cierpienia Ani:
–
Czy inni powinni przesłać dalej wiadomość, którą dostali? Co powinni zrobić?

Jeżeli wiecie kto rozesłał tą wiadomość, co powinniście zrobić?
–
Czy jesteście w stanie zrobić to, co powinniście? Czy coś was powstrzymuje?
–
Czy wolno umieszczać w Internecie zdjęcia lub filmy bez zgody osób fotografowanych?

D / Po omówieniu historii Ani prowadzący pyta, jakie jeszcze formy cyberprzemocy można spotkać. Wszystkie podane przykłady zapisywane są na tablicy. Mogą to być:
- nagrywanie filmów lub robienie zdjęć telefonem komórkowym komuś, kto o tym nie wie,
- publikowanie ośmieszających jakaś osobę zdjęć i filmów w Internecie,
- wysyłanie wulgarnych wiadomości, wyzywane, straszenie, obrażanie w Internecie i przez telefon komórkowy,
- włamania i wejścia na konta w portalach społecznościowych, na blog, profil lub konto pocztowe,
- podszywanie się w sieci pod inną osobę.

E / Prowadzący odtwarza uczniom film, z międzynarodowej organizacji walczącej z cyberprzemocą **https://www.youtube.com/watch?v=02aq183kAB0**
Po obejrzeniu filmu rozmawiamy z uczniami o tym, czym jest ta symboliczna pętla, kiedy może nad nami zawisnąć i co mu się stać, aby doszło do najgorszego z możliwych rozwiązania.

F / Uczniowie dzieleni są na 3 grupy (jeśli klasa jest duża, to można dokonać większego podziału) i prowadzący prosi o przygotowanie zasad bezpieczeństwa w Internecie. Po zakończeniu czasu potrzebnego na wykonanie zadania, grupy prezentują swoje kodeksy i hasłowo zapisują je na głównym kodeksie zawieszonym na tablicy. Należy zwrócić uwagę, że nie każda grupa może wypracować taki sam materiał, dlatego omawiamy wszystkie pojawiające się wątpliwości.

3. Podsumowanie

Prowadzący wraz z grupą ustala w jaki sposób ich kodeks zostanie udostępniony. Można zaproponować wywieszenie go w pracowni, umieszczenie na stronie szkoły, zawieszenie przy gabinecie pedagoga, itp. Dziękujemy za zajęcia, jeśli jest czas, to prowadzący dziękuje imiennie każdemu, ściskając mu dłoń.

Imię i nazwisko	
Adres domowy	
Numer telefonu	
Nick internetowy	
Dane szkoły, do której chodzę	
Ulubione danie	
Zainteresowania	
Inne (dowolnie)	

Kodeks walki z przemocą w sieci:

Co robić, żeby nie zostać ofiarą przemocy w Internecie?	
Jak korzystać z Internetu i telefonu, żeby nie krzywdzić innych?	
Co robić, będąc świadkiem przemocy?	
Co robić, będąc ofiarą cyberprzemocy?	

Myślę pozytywnie

Temat

Moje prawa w sieci.

Projekt finansowany ze środków Ministerstwa Edukacji Narodowej
w ramach Narodowego Programu Zdrowia

MINISTERSTWO EDUKACJI NARODOWEJ

NPZ NARODOWY PROGRAM ZDROWIA

Realizator projektu: FUNDACJA INSTYTUT EDUKACJI POZYTYWNEJ

Grupa docelowa	Czas zajęć	Wykorzystywane metody	Formy pracy	Cele spotkania	Podstawa programowa
szkoła ponadpodstawowa, ponadgimnazjalna i klasy 7-8 szkoły podstawowej	45 min.	dyskusja – drama – burza mózgów – gry integracyjne	indywidualna i grupowa	uwrażliwienie na zjawisko cyberprzemocy – wspieranie u uczniów rozwoju empatii – rozwinięcie aktywnej postawy wobec zagrożeń związanych z cyberprzemocą – nabycie odwagi u uczniów do mówienia na forum grupy o zaistniałym problemie	Wychowanie do życia w rodzinie – etap IV, 2 – Wychowanie do życia w rodzinie – etap III, 5

Opis przebiegu zajęć

1. Część wprowadzająca

Podczas zajęć proponujemy wyjść z systemu klasowego i stworzyć swobodne warunki rozmowy –układ zajęć w kręgu. Jeśli trener jest osoba obcą, on i cała grupa przypina karteczki z imionami uczestników. Prowadzący przedstawia cel zajęć językiem ucznia i upewnia się, że wszystkie elementy zostały dobrze zrozumiane.

2. Część właściwa zajęć

A / Nauczyciel rozpoczyna zajęcia grą integracyjną „na bankiecie”: uczniowie wstają z krzeseł i zachowują się jak na bankiecie, każdy podchodzi do każdego. Uczniowie mają za zadanie porozmawiać z każdą osobą i dowiedzieć się o każdej przynajmniej 3 różnych rzeczy. Każde 3 informacje, przekazane jednej osobie, muszą być unikalne, jedna osoba nie może mówić każdemu tego samego o sobie, każdemu musi powiedzieć coś innego. Jeśli grupa jest liczna lub młodsza, można wspomagać się kartkami do zapisywania tych informacji. Na koniec uczniowie przedstawiają się wzajemnie, cała grupa prezentuje jedną osobę i mówi, czego się o niej dowiedziała. Gra kończy się, kiedy przedstawimy wszystkie osoby. Gra ma na celu skłonienie do refleksji nad ilością informacji, które wytwarza człowiek. W ciągu kilku minut powiedzieliśmy około 45 różnych rzeczy różnym osobom. W jaki sposób te informacje można teraz wykorzystać? Nauczyciel rozpoczyna dyskusję moderowaną na ten temat. Tu podane zostały fakty osoba osobie, w sieci podajemy je również, ale nieznana jest liczba odbiorców.

B / Nauczyciel prosi uczniów, aby podzielili się na cztery grupy , o tej samej liczbie osób (w miarę możliwości). Grupa I prezentuje sytuację, w której jest nękana przez kolegę/koleżankę za pomocą strony społecznościowej. Grupa II ma przedstawić sytuację, w której ktoś jest prześladowany za pomocą SMS. Grupa III prezentuje sytuację, w której jedna z osób jest wyśmiewana na forum dyskusyjnym. Grupa IV ma zaprezentować sytuację, w której na jednej ze stron portalu społecznościowego jest zamieszczony ośmieszający film z udziałem ofiary.

Po prezentacji scenek nauczyciel rozpoczyna dyskusję: Jak się czułeś w roli ofiary? Czy znalazłeś odpowiedz na pytanie, dlaczego spotkało to właśnie mnie? Co kieruje tymi, którzy są prowodyrami takich zabaw?

C / Nauczyciel wprowadza pojęcie „stalking” : czyli prześladowanie, śledzenie ofiary, osaczanie jej (np. poprzez ciągłe wizyty, telefony, smsy), ustawiczne dręczenie, trapienie, niepokojenie kogoś, niedawanie chwili spokoju. Z jednej strony występuje stalker (sprawca), a z drugiej - osoba nękana (ofiara).

3. Podsumowanie

Prowadzący rozpoczyna rundę wypowiedzi zamykających w kręgu *„dziś już wiem, że nie muszę się godzić w sieci na …..”*. Ważne jest to, aby ukształtować w uczniach postawę sprzeciwu wobec zachowań, na które nie wyrażają zgody. Dziękujemy za zajęcia, jeśli jest czas, to prowadzący dziękuje imiennie każdemu, ściskając mu dłoń.