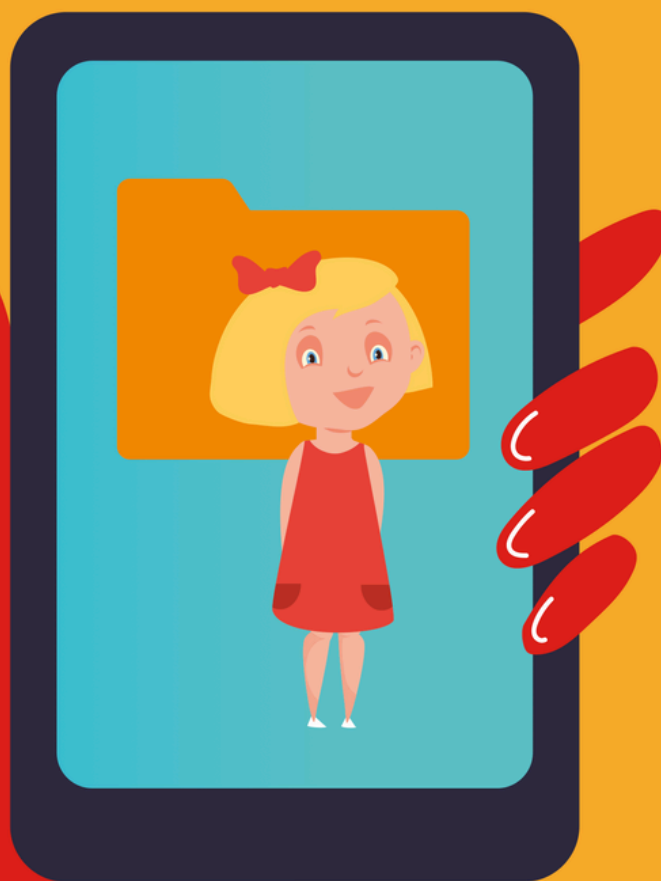


Smartfon marzeń

scenariusz zajęć
dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym



Do kogo adresowany jest scenariusz?

- nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej
- rodzice dzieci w wieku wczesnoszkolnym (tu jest możliwość poprowadzenia takich zajęć dla swojego dziecka/dzieci albo wzięcia w nim udziału wspólnie z dzieckiem/dziećmi)

Czas trwania warsztatów:

45-60 minut



Odbiorcy warsztatów:

- dzieci w wieku wczesnoszkolnym
- zajęcia mogą też być świetną zabawą dla całej rodziny

Cele warsztatu:

- poszerzenie i uporządkowanie wiedzy na temat nowoczesnych technologii w kontekście funkcjonowania rodziny oraz grupy wczesnoszkolnej
- ćwiczenie umiejętności selekcji wartościowych form korzystania z nowych technologii
- wspieranie refleksji oraz umiejętności argumentacji dokonywanego wyboru
- poszerzenie oferty aktywności "online i offline" adekwatnych do wieku rozwojowego dzieci

Materiały do zajęć:

- zestaw czarno-białych ikon symbolizujących aplikacje (przykładowe zostały dołączone do scenariusza)
- zestaw kartek A4 (zwykłych, ale mogą być też w różnych kolorach) umożliwiających stworzenie własnego smartfona
- duże etykiety z symbolami: komunikacja, bezpieczeństwo, informacja, rozrywka (przykładowe zostały dołączone do scenariusza)
- artykuły papirnicze: kredki, mazaki, klej



Przebieg zajęć:

pytania

Wprowadzanie (praca na dywanie z grupą w kręgu)

- rozmowa na temat nowych technologii i tego, w jaki sposób są one obecne w życiu dzieci i rodziców - dorosłych

Przykładowe pytania: Co to są nowe technologie? Dlaczego ludzie korzystają z nowych technologii? Jak dorośli korzystają z nowych technologii? jak dzieci korzystają z mobilnych urządzeń? Z jakich aplikacji dzieci korzystają, z jakich dorosłych? Jakie zasady dotyczące korzystania z nowych technologii obowiązują w domach? Co to jest smartfon i czym się różni od telefonu?

Projektowanie smartfona marzeń

Dzieci i rodzice (jeśli zajęcia odbywają się w takiej formule) otrzymują zadanie dotyczące zaprojektowania swojego własnego smartfona.

1. Dzieci otrzymują kartkę formatu A4 i składają ją na pół tworząc "książeczkę" formatu A5. Kartka symbolizuje smartfona, do którego wewnątrz dzieci będą "pobierały" - wklejały - aplikacje. Na tym etapie - w zależności od wieku i doświadczeń dzieci - warto podjąć z nimi rozmowę na temat bezpieczeństwa wynikającego z korzystania z haseł dostępu do urządzenia mobilnego. Istotnym jest między innymi zasygnalizowanie sytuacji, w której dziecko zna kod dostępu do telefonu rodzica i powinno tę informację traktować z uwzględnieniem kwestii bezpieczeństwa i tajności haseł. Ale to także okazja, aby dowiedzieć się, czy dzieci pobierały już samodzielnie aplikacje, czy jednak robi to rodzic.

2. Z kilkudziesięciu aplikacji (naklejek z symbolami dołączonych do scenariusza) dzieci mogą wybrać kilka aplikacji - maksymalnie 10, ale może być mniej w zależności od wieku i doświadczeń cyfrowych dzieci - które znajdą się na projektowanym przez nich urządzeniu. Aktywność ta jest pretekstem do ćwiczenia kreatywności w nadawaniu znaczeń symbolom, jak również zwiększaniu kompetencji argumentacyjnych i związanych z procesem selekcji, jak również dokonywania wyboru. W toku tej aktywności można poruszyć kwestię ograniczeń sprzętu i z tego wynikającej konieczności selekcji pobieranych aplikacji, ale także dobrostanu cyfrowego.

3. Każda ikonka symbolizuje jakąś konkretną aplikację i jej funkcję. To bardzo ważne, aby dzieci podejmowały decyzje zastanawiając się, czemu dana aplikacja ma służyć, dlaczego jest im potrzebna, do czego będą ją wykorzystywać. Etapem przygotowawczym może być pokazanie kilku przykładowych ikon symbolizujących aplikacje i uruchomienie generowania pomysłów metodą burzy mózgów lub swobodnych wypowiedzi o tym, co to może być za aplikacja, do czego i komu może służyć. Istotnym jest podkreślenie, że jedna ikonka może zgromadzić kilka pomysłów na zawartość aplikacji. Wszystkie one są właściwe, jeżeli dotyczą możliwości, jakie dają mobilne technologie i internet. Najważniejsze jest to, aby zasada była przez dzieci zrozumiała i zrealizowana w toku zajęć.

Ważne jest podkreślanie dzieciom, że mają kierować się swoimi wyborami i decyzjami. Nie muszą powielać pomysłów innych uczestników. To jest autorski pomysł każdego uczestnika zajęć na zestaw aplikacji i każdy sam podejmuje decyzje co do ich wyboru.

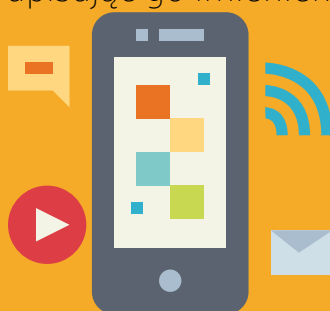
Dodatkowo wśród zaproponowanych do wyboru ikonek znajdują się takie, które są puste - zawierają niewypełnione ramki, w których można narysować swoje własne symbole, jeżeli uczestnicy uznają, że jakaś ich potrzeba lub aplikacja nie jest reprezentowana przez zestaw zaproponowanych symboli.

Dzieci projektują swoje smartfony (rekomendowana praca stolikowa)

Dzieci projektują swoje smartfony pracując samodzielnie przy stolikach w ułożeniu wyspowym, ale komunikując się cały czas ze sobą. Każda grupa dzieci siedząca przy stoliku otrzymuje do wyboru komplet naklejek z symbolami (najlepiej, aby na stoliku znalazło się tyle kompletów aplikacji - komplet to jeden załącznik z ikonkami, ile jest dzieci).

Po zakończeniu zadania dzieci mogą:

- ozdobić swoje smartfony (np. projektując tło ekranu i kolorując ikony aplikacji)
- zabezpieczyć dostęp - określając sposób blokowania dostępu (np. tajny szyfr, system znaków zrozumiałych tylko dla autora, odrysowanie dłoni)
- spersonalizować swojego smartfona podpisując go imieniem itp.



Podsumowanie (praca na dywanie w kręgu)

To jest czas na początkowo swobodne rozmowy (warto dać dzieciom taki czas, aby pokazały sobie nawzajem swoje smartfony i opowiedziały sobie o nich). Warto wspierać wymianę pomysłów zadając pytania: Do czego będzie służyła ta aplikacja? Co się będzie działo, jak klikniemy na ikonkę? Unikajmy jednak podpowiadania i podejmowania decyzji. Wspierajmy dzieci, aby dokonały samodzielnych wyborów i samodzielnie je argumentowały.

Wspólna rozmowa w kręgu o wybranych aplikacjach

Kolejnym etapem jest wspólna rozmowa będąca podsumowaniem wcześniejszej swobodnej wymiany pomysłów. Dzieci, siedząc w kręgu, odpowiadają na pytania: czy spotkały w grupie kogoś, kto miał taki sam wybór aplikacji? taki sam smartfon? co to znaczy, jeśli był ktoś taki lub nie było nikogo takiego? czy było dla nich coś trudnego w tym ćwiczeniu? z jakiego powodu to było trudne/łatwe?

Formą domknięcia tej części aktywności jest rozłożenie na dywanie czterech symboli (są załącznikiem do tego scenariusza), które przedstawiają cztery obszary charakteryzujące sposób korzystania z mobilnych technologii (im starsze dzieci, tym więcej takich obszarów potrafią wymienić - na poziomie dzieci w wieku wczesnoszkolnym cztery obszary są wystarczające):

Komunikacja - oznaczająca kontakty, relacje z innymi, z rodziną, przyjaciółmi, możliwość przesyłania wiadomości, zdjęć, filmów, składania życzeń, videokonferencje

Informacja - czyli dostęp do wiedzy, informacji związanych z dniem codziennym, zainteresowaniami, edukacją

Bezpieczeństwo - ochrona urządzenia przed wirusami, konserwacja urządzenia, ograniczenie dostępu do nieodpowiednich zasobów i stron, kontrola rodzicielska

Rozrywka - gry, zabawy, zdjęcia, filmy, muzyka.. (ważne, aby nie deprecjonować tej kategorii - rozrywka czyli zabawa jest naturalną formą aktywności dziecka w tym wieku)



A może jest jeszcze jakaś kategoria, którą zauważyli uczestnicy? Jeśli tak, warto ją dopisać.

Po wspólnym omówieniu znaczenia symboli, zapraszamy dzieci do aktywności, podczas której wspólnie sprawdzimy, na których smartfonach znalazły się aplikacje z wymienionych czterech kategorii. Bierzymy wydrukowaną kartkę z symbolem komunikacji i pytamy dzieci, kto ma na swoim smartfonie jakąś aplikację, która służy do komunikacji z innymi. Dzieci, które mają taką aplikację, podnoszą swojego smartfona do góry. I tak pytamy o kolejne kategorie. Uwaga! Warto poczekać na dzieci, aby miały czas na poszukanie na swoich pracach odpowiednich aplikacji. Czasem trzeba je będzie w tym wesprzeć.

Dodatkowo można zrealizować zabawę ruchową w "tworzenie pociągów", np. budujemy pociąg relacji, jeśli wśród twoich aplikacji jest choć jedna służąca komunikacji, ustaw się jako wagonik itp. Należy zadbać o to, aby każde dziecko miało okazję do współtworzenia któregoś z pociągów.

Wybór jednego z czterech obszarów wykorzystywania mobilnych urządzeń

Ostatnie zadanie polega na tym, aby dokonać wyboru - położyć swój smartfon przy jednym z czterech obszarów - komunikacja, informacja, bezpieczeństwo, rozrywka. Dzieci mają zatem podjąć decyzję, który z wyżej wymienionych obszarów jest dla nich najważniejszy. Istotnym jest, aby zapewnić dzieciom czas do namysłu, podkreślając, że to ma być ich samodzielna decyzja. Po wyznaczonym czasie dzieci mają położyć swój projekt przy danym obszarze.

Krótkie omówienie wyborów i poszukiwanie odpowiedzi dlaczego dany obszar jest ważny dla dzieci kończy tę część warsztatów. W podsumowaniu warto podkreślić, że wszystkie obszary są ważne i każdy wybór dziecka jest dobry, bo wspiera jego potrzeby.

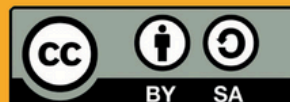
Zakończenie zajęć

Dzieci proszone są o zabranie swojego projektu do domu, tak aby mogły opowiedzieć rodzicom i reszcie domowników o własnym smartfonie marzeń, ale także porozmawiać z nimi oraz o prawdziwych telefonach. Przykładowe pytania: jakie trzy aplikacje wybrałoby rodzice? z jakich aplikacji rodzice korzystają najczęściej?

Załącznik 1. ikony aplikacji

SAMSUNG

CYFR OFF Y
KON TAKT



Załącznik 2. 4 kategorie

SAMSUNG

CYFR **OFF** Y
K**ON** TAKT

