

SIECIAKI.PL

SIECIAKOWE ZASADY EKRAKOWE

Scenariusz Zajęć



FUNDACJA
DAJEMY
DZIECIOM
SIŁĘ

OPRACOWANIE:

Łukasz Wojtasik

KOREKTA I REDAKCJA:

Słowne Babki Sp. z o.o.

OPRACOWANIE GRAFICZNE:

Ewa Brejnakowska-Jończyk

Olga Brzozowska

Natalia Wiśniewska

Tekst publikacji jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 3.0 Polska

Tekst licencji dostępny na stronie www.creativecommons.org/licences/by-nc-nd/3.0/pl/

Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę



Copyright © 2021 Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę

Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę

ul. Walecznych 59

03-926 Warszawa

tel. 22 616 16 69

e-mail: biuro@fdds.pl

www.fdds.pl

Spis treści

- 4 WSTĘP
- 6 CHARAKTERYSTYKA ZAJĘĆ
- 7 SCENARIUSZ ZAJĘĆ: SIECIAKOWE ZASADY EKTRANOWE
- 7 Lekcja 1: Sieciaki kontra Snejk, czyli czym jest problem nadużywania ekranów
- 13 Lekcja 2: Razem z Sieciakami przygotowujemy Sieciakowe Zasady Ekranowe
- 17 ZAŁĄCZNIKI

Wstęp

Niniejszy scenariusz poświęcony jest edukacji w zakresie bezpieczeństwa w sieci, ze szczególnym uwzględnieniem problemu nadużywania ekranów i promocji zrównoważonego korzystania z sieci. Opiera się on na fabule książki **Sieciaki. Misja: bezpieczny internet** autorstwa Łukasza Wojtasika i słuchowisku internetowym o tym samym tytule.

Przed zajęciami dzieci czytają książkę – jeżeli znajduje się ona w zasobach szkolnej biblioteki lub rodzice zdecydują się ją zakupić – albo słuchają słuchowiska internetowego dostępnego bezpłatnie w serwisie Sieciaki.pl.

Uwaga: Zakup książek na potrzeby realizacji zajęć możliwy jest na stronie Wydawnictwa Muchomor (www.mucomor.pl) z rabatem 50% (hasło FDDS).

Problem nadużywania internetu

Nadużywanie internetu jest ogromnym zagrożeniem dla najmłodszych. Skala problemu rośnie wraz z coraz niższym wiekiem, w którym dzieci dostają do dyspozycji swoje własne urządzenia ekranowe. Zjawisku sprzyja też coraz szersza oferta internetowych treści: aplikacji, gier, serwisów społecznościowych. Problem stał się szczególnie aktualny w czasie pandemii koronawirusa, kiedy możliwości aktywności rówieśniczych w dużym stopniu ograniczyły się do spotkań online, a uczniowie dodatkowo spędzali długie godziny przed ekranami w ramach zdalnej edukacji.

Nie sposób nie dostrzec, szczególnie w czasie izolacji, pozytywów, jakie dla najmłodszych niosą ze sobą ekrany – zdalna komunikacja z bliskimi, nauka, rozrywka – jednak zbyt intensywne z nich korzystanie przy jednoczesnym ograniczeniu aktywności offline może mieć negatywny wpływ na stan psychiczny i fizyczny oraz emocjonalny rozwój dzieci. W skrajnych sytuacjach odnotowuje się u dzieci nawet uzależnienie od internetu.

O podejrzeniu nadużywania czy wręcz uzależnienia od sieci mówi się w sytuacji, kiedy występują jednocześnie dwa zjawiska:

1. Dziecko traci kontrolę nad czasem przed ekranem

Można to zaobserwować, kiedy dziecko łamie ustalone limity czasowe, nie potrafi ograniczać się w korzystaniu z ekranów, często sięga po urządzenie, reaguje rozdrażnieniem, a nawet agresją na ograniczenia dostępu do ekranu, oszukuje odnośnie czasu spędzanego w sieci.

2. Korzystanie z ekranów negatywnie wpływa na pozostałe aktywności dziecka

Taką sytuację obserwujemy, kiedy coraz dłuższe korzystanie przez dziecko z ekranów – granie online, przebywanie na serwisach społecznościowych, oglądanie filmów itp. – odbija się negatywnie na jego relacjach z rówieśnikami, powoduje konflikty w rodzinie, zniechęca dziecko do rozwijania zainteresowań, udziału w zajęciach pozaszkolnych.

Gry online

Mowa zarówno o grach na konsolę (Playstation, Xbox itp.) i komputerowych (komputer, laptop), jak i tych na urządzenia mobilne (smartfon, tablet). Gry są coraz bardziej angażujące, wciągające. Służą temu liczne mechanizmy przyciągania uwagi użytkownika i gratyfikacji. Intuicyjna obsługa pozwala na granie coraz młodszym dzieciom. Odniesienie sukcesu, poprawienie wyniku wymaga wielu godzin przed ekranem. Dodatkowo gry dają możliwość współpracy lub współzawodnictwa z rówieśnikami – zagrożenie pojawia się, kiedy stają się dominującą platformą rówieśniczych relacji oraz kiedy pozostają jedyną formą rozrywki, współzawodnictwa i odnoszenia sukcesów.

Serwisy społecznościowe

Większość serwisów społecznościowych przeznaczonych jest dla dzieci 13+, między innymi z uwagi na wysokie ryzyko ich nadużywania przez młodsze dzieci. Pojawiające się non stop nowe treści, komentarze, oceny, rankingi są pokusą do ciągłego korzystania z tego typu aplikacji. Ryzyko nadużywania wiąże się też z obserwowaniem nowych trendów i aktywności rówieśników oraz influencerów (popularnych nadawców treści online). Kiedy dziecko zaczyna dodatkowo publikować własne treści, wtedy czas poświęcany na serwisy jak TikTok czy Instagram rośnie – związane jest to z tworzeniem treści oraz obserwowaniem ich odbioru w sieci (reakcje, komentarze). Duża część dzieci (również poniżej 13 r.ż.) ma profile na jednym, a nawet kilku serwisach społecznościowych.

Serwisy komunikacyjne

Serwisy komunikacyjne, jakkolwiek pożyteczne nawet dla młodszych dzieci – kontakty z rówieśnikami, rodziną – stanowią zagrożenie, kiedy używane są poza kontrolą rodziców i bez dbałości o bezpieczeństwo. Korzystanie z wielu aplikacji komunikacyjnych i uczestnictwo w wielu grupach (klasowej itp.) powoduje ciekawość odnośnie do prowadzonych w nich rozmów, a zatem potrzebę ciągłej obecności online.

Platformy z filmami

Oglądanie filmów online to jedna z popularniejszych aktywności dzieci. Najpopularniejszym z tej kategorii jest serwis YouTube. Subskrybowanie kanałów popularnych youtuberów, śledzenie ich pozycji (oceny, komentarze, liczba subskrypcji) potrzeba bycia na bieżąco z ich najnowszymi filmami, oglądanymi nawet wielokrotnie, powoduje, że dzieci poświęcają na YouTube nawet kilka godzin dziennie. Ryzyko nadużywania ekranów wiąże się również z niekontrolowanym dostępem dzieci do platform filmowych typu Netflix czy HBO.

Zapobieganie nadużywaniu ekranów przez dzieci to niezwykle ważne zadanie zarówno dla rodziców, jak i nauczycieli. Skuteczna profilaktyka w tym zakresie powinna się opierać na ustalaniu zasad korzystania z sieci (treści, czas), a także dbałości o równowagę pomiędzy aktywnościami online i offline. Zgodnie z zaleceniami WHO oraz Amerykańskiego Stowarzyszenia Pediatrii dzieci w wieku wczesnoszkolnym nie powinny spędzać przed ekranami więcej niż dwie godziny dziennie. Zalecenia te należy oczywiście dostosować do okoliczności – w czasie pandemii i zdalnej edukacji czas online się wydłuża – jednak w dalszym ciągu kluczowe jest ustalanie limitów oraz dbałość o zróżnicowane spędzanie czasu z wyraźną przewagą aktywności offline (zajęcia ruchowe, interakcje z rodziną i rówieśnikami, zajęcia pozaszkolne itp.). Tematyka zrównoważonego korzystania z sieci zarówno przez dzieci, jak i pozostałych członków rodziny podejmowana jest przez kampanię Domowe Zasady Ekranowe. Z ideą zasad i tematyką nadużywania ekranów przez dzieci zapoznać się można na stronie www.domowezasadyekranowe.fdcs.pl.

W sytuacji kiedy z powodu braku zasad lub pomimo ich stosowania dziecko nadużywa ekranów, ważna jest reakcja bliskich mu osób dorosłych (np. rodziców, nauczyciela). W niektórych sytuacjach pomoc dziecku może polegać na zweryfikowaniu lub wprowadzeniu zasad, tak aby ograniczyć jego czas przed ekranem. W innych może być wskazana specjalistyczna pomoc psychologiczna.

Charakterystyka zajęć



Cel zajęć:

- wprowadzenie uczniów w tematykę bezpiecznego korzystania z internetu,
- omówienie zagrożeń związanych z nadużywaniem ekranów,
- promowanie zrównoważonego korzystania z sieci.



Odbiorcy:

Uczniowie klas 3–5 szkół podstawowych



Czas trwania:

2 lekcje (2 x 45 min)



Miejsce:

Klasa, świetlica, biblioteka



Materiały:

- prezentacja multimedialna,
- zwiastun **Sieciaki. Misja: bezpieczny internet** (dostępny w serwisie YT oraz na stronie www.sieciaki.pl),
- książka lub słuchowisko **Sieciaki. Misja: bezpieczny internet**,
- karta pracy „Mój czas wolny”,
- karta „Tematy plakatów”,
- papier formatu A3 – 6 arkuszy,
- materiały do przygotowania plakatów, np. mazaki, nożyczki, klej, kolorowe kartki,
- plakaty A4 „Sieciakowe Zasady Ekranowe”.

Materiały: prezentacja multimedialna oraz karty pracy są dostępne do pobrania na stronie Sieciaki.pl w zakładce Dla Nauczycieli - Propozycje edukacyjne.



Formy i metody pracy:

Praca grupowa, indywidualna, pogadanka, dyskusja, burza mózgów



Wymagany sprzęt:

Laptop oraz rzutnik / tablica multimedialna do wyświetlenia prezentacji



Osoby prowadzące:

Nauczyciele, pedagodzy, psychologowie szkolni



Przed zajęciami

Przed zajęciami nauczycielka oraz uczniowie czytają w domu książkę lub zapoznają się ze słuchowiskiem **Sieciaki. Misja: bezpieczny internet** (dostępne w serwisie YT oraz na stronie Sieciaki.pl). Na zachętę prowadząca z odpowiednim wyprzedzeniem prezentuje uczniom animowany zwiastun książki i słuchowiska (dostępny w serwisie YT oraz na stronie www.Sieciaki.pl).

Scenariusz zajęć

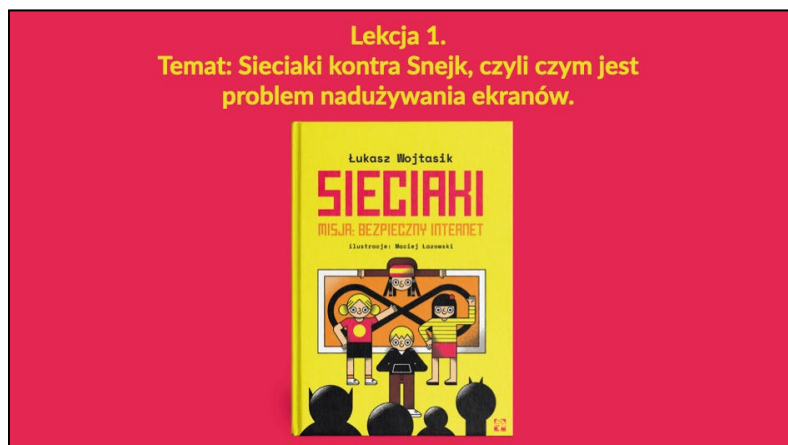
Lekcja 1:

SIECIAKI KONTRA SNEJK, CZYLI CZYM JEST PROBLEM NADUŻYWANIA EKRAŃÓW

Po zakończeniu zajęć dziecko:

- potrafi nazwać zagrożenia w sieci,
- zna konsekwencje wynikające z nadmiernego korzystania z ekranów,
- wie, czym jest równowaga w korzystaniu z ekranów i jak należy o nią dbać.

Wprowadzenie (13 min)



SLAJD 1

1.

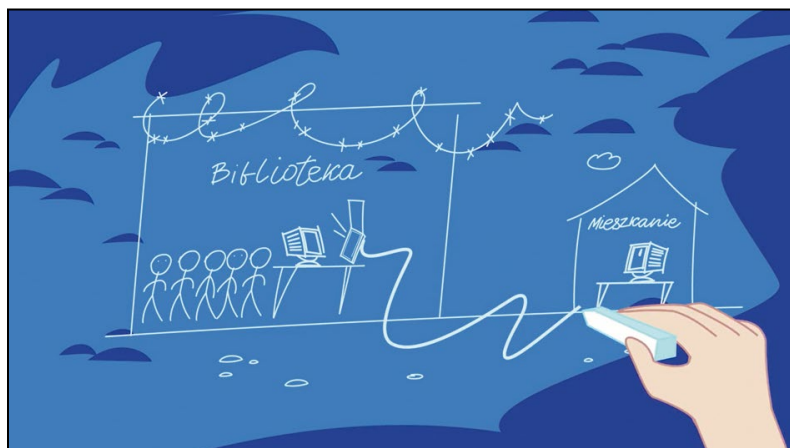
Prowadząca informuje, że lekcje będą poświęcone bezpieczeństwu w sieci i skoncentrowane na roli internetu i urządzeń ekranowych w życiu uczniów, na zagrożeniach związanych z nadużywaniem ekranów oraz na zasadach bezpiecznego korzystania z sieci. Pyta uczniów, czy udało im się zapoznać z książką lub słuchowiskiem. Dopytuje o wrażenia. Prezentuje kolejne slajdy i wspólnie z klasą odtwarza najważniejsze momenty historii.

- Dawno temu Karol Ryfer trafił do więzienia za kradzież w sieci.



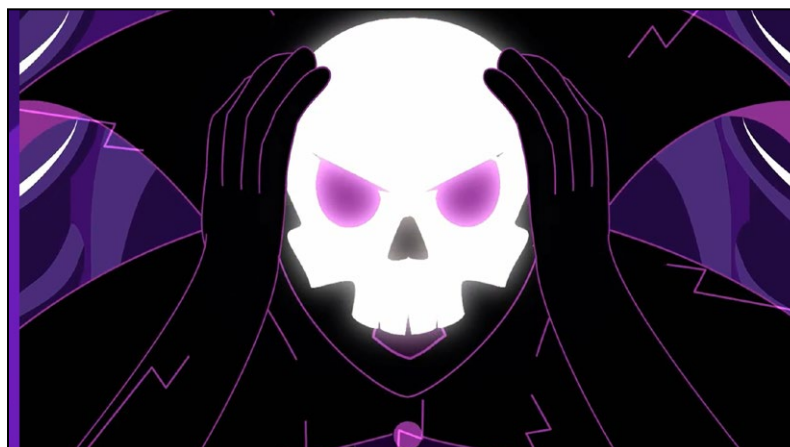
SLAJD 2

- Uciekł z więzienia łąkami internetowymi wraz z grupą współwięźniów.



SLAJD 3

- Postanowili zostać w sieci i czynić w niej zło.
- Karol Ryfer zamienił się w Czyste Zło, a reszta więźniów w Sieciuchy.



SLAJD 4



SLAJD 5

2.

Prowadząca prosi o przypomnienie imion Sieciuchów. Po zebraniu odpowiedzi wyświetla slajd prezentujący grupę Sieciuchów i pyta klasę, za jakie złe działania odpowiadają Bełkot, Kradziej, Kłamacz i Śmieciuch.

Bełkot pisze w sieci bezwartościowe, denerwujące innych rzeczy, wywołuje kłótnie, obraża innych na forach, czatach i w komentarzach.

Kłamacz ma za zadanie oszukiwać i wyrządzać krzywdę internautom. Podszyma się pod innych i kłamie. Próbuje się zaprzyjaźnić, chociaż tak naprawdę ma złe intencje.

Kradziej okrada w sieci inne osoby, kradnie im pieniądze, dane osobowe, itemy [czyt. ajtemy] w grach itp.

Śmieciuch produkuje i wrzuca do sieci fałszywe, bezsensowne wpisy, podejrzane wiadomości, bezwartościowe filmy i grafiki. Robi z internetu wielkie wysypisko śmieci.

Nauczycielka zwraca uwagę na to, że w opowieści mamy do czynienia z Sieciuchami, ale w rzeczywistości za takimi działaniami w sieci stoją ludzie. Podkreśla, że trzeba zachować rozwagę oraz uważać, żeby nigdy nie robić takich rzeczy jak Sieciuchy.

3.

Prowadząca wraz z klasą kontynuuje odtwarzanie historii.

- Naukowcy stworzyli do walki z Sieciuchami Sztuczną Inteligencję (SI).



SLAJD 6

- Sztuczna Inteligencja potrzebowała pomocy, więc naprawiła starego robota Netrobiego i powołała ekipę Sieciaków.

4.

Prowadząca prosi o przypomnienie imion Sieciaków. Wyświetla slajd prezentujący grupę Sieciaków i pyta klasę, jakie moce otrzymały od SI Ajpi, Netka, Kompel i Spociak.



SLAJD 7

Ajpi ustala w mig numer IP każdego internauty.

Spociak ma moc blokowania dostępu do sieci każdemu użytkownikowi.

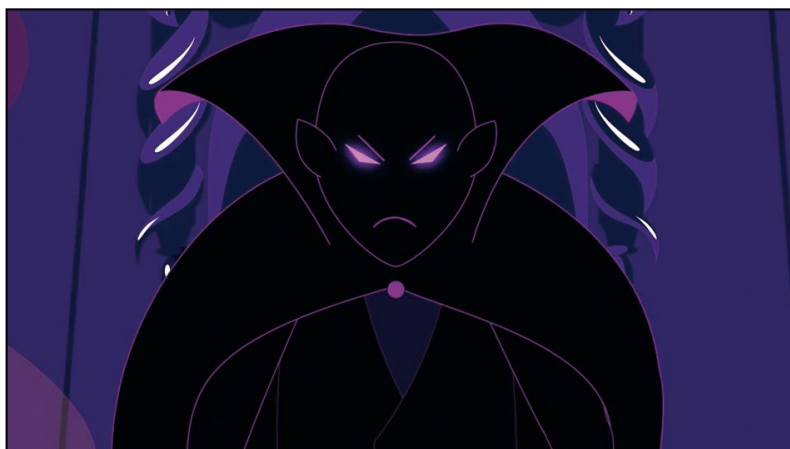
Kompel otrzymał moc skanowania dysków i profili w serwisach społecznościowych.

Netka potrafi w kilka sekund znaleźć w sieci każdą informację.

Problem nadużywania ekranów (13 min)

5.

Prowadząca przypomina uczniom fragment wypowiedzi Czystego Zła.

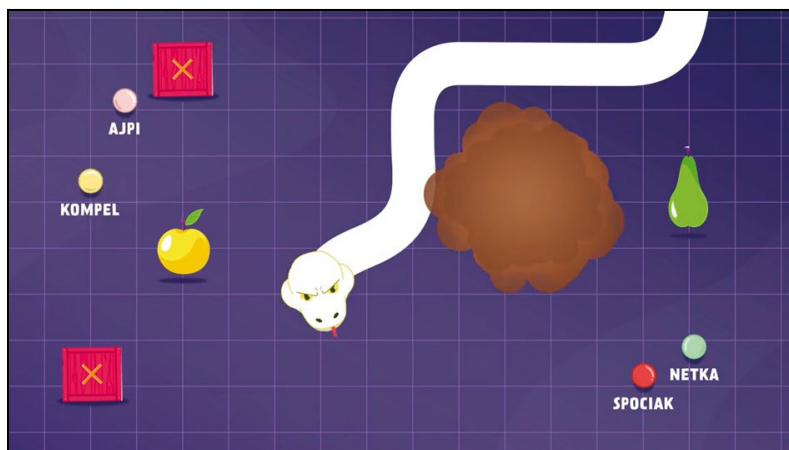


SLAJD 8 (ANIMOWANY)

6.

Pyta klasę, na czym polegał plan Czystego Zła, w jaki sposób Sieciuchy chciały przeciągnąć dzieci na złą stronę sieci.

- Sieciuchy stworzyły grę Snejk, żeby uzależnić od niej dzieci.
- Dzieci zaczęły bez opamiętania grać w grę.



SLAJD 9

7.

Nauczycielka pyta uczniów o skutki nadużywania internetu (praca na forum klasy lub w mniejszych grupach). Zapisuje na tablicy odpowiedzi. Odpowiadając, uczniowie mogą się odwoływać do fabuły książki i słuchowiska oraz do własnych doświadczeń i spostrzeżeń. Ważne, żeby wśród odpowiedzi znalazły się m.in:

- brak kontroli nad czasem,
- rezygnacja z zainteresowań, hobby,
- pogarszające się relacje z rodziną i znajomymi,
- kłótnie dotyczące korzystania z internetu,
- kłopoty w nauce,
- konsekwencje zdrowotne: zmęczenie, pogarszający się wzrok.

8.

Prowadząca podsumowuje temat nadużywania ekranów. Zwraca uwagę, że może ono prowadzić nawet do uzależnienia, co jest bardzo poważnym problemem, z którym trudno sobie poradzić.

Równowaga (17 min)

9.

Prowadząca wręcza uczniom wydrukowane karty pracy (załącznik nr 1), a następnie omawia zadanie.



SLAJD 10

➔ **Sugerowany komentarz:** „Sieciaki, tak jak wy, chodzą do szkoły, a po lekcjach spędzają czas w różny sposób. Netka na przykład uwielbia czytać książki i jeździć na rolkach, a w internecie prowadzi kanał o książkach, Spociak jeździ na desce, gra w kosza, a w sieci słucha ulubionej muzyki i rozmawia ze znajomymi na komunikatorze”.

Zadaniem uczniów jest zaznaczyć na kartach swoje ulubione aktywności. Jeżeli wśród rysunków jakichś czynności brakuje, mogą je dorysować w pustych okienkach.

10. **Kilkoro uczniów opowiada o swoich wyborach. Prowadząca z ciekawością dopytuje o ich aktywności online i zajęcia poza internetem. Dopytuje m.in. o ilość poświęcanego na nie czasu. Chwali pasję, realizowanie hobby. W podsumowaniu zwraca uwagę, że kluczem do bezpiecznego i pozytywnego korzystania z ekranów jest umiar.**

11. **Nauczycielka pyta uczniów, jak rozumieją pojęcie umiaru w korzystaniu z ekranów. Podkreśla, że kiedy ekrany dominują życie uczniów, staje się to problemem.**

➔ **Sugerowany komentarz:** „Równowaga w korzystaniu z ekranów to stan, kiedy nie dominują one w waszym życiu, a są do niego jedynie dodatkiem. Dzieje się tak wtedy, gdy większość wolnego czasu jesteście poza internetem, na przykład spędzacie czas z rodziną, bawicie się z przyjaciółmi, uprawiacie sport, realizujecie hobby. Równowaga to umiejętność korzystania z ekranów tak, że nie wpływa ono negatywnie na wasze samopoczucie i relacje. Kiedy spędzacie przed ekranem zbyt wiele czasu, wtedy równowaga jest zachwiana. Nie należy do tego dopuścić”.

12. **Prowadząca prosi pozostałych uczniów o przeanalizowanie własnych wyborów na karcie pracy i zastanowienie się, czy zachowują równowagę. Pyta o refleksje.**

Podsumowanie lekcji (2 min)

13. **Na zakończenie prowadząca zwraca uwagę na to, że internet ma pozytywne zastosowania, ale w nadmiarze może być szkodliwy. Życzy dzieciom, żeby potrafiły zachować umiar, i zapowiada następne spotkanie poświęcone zasadom, które będą w tym pomocne.**

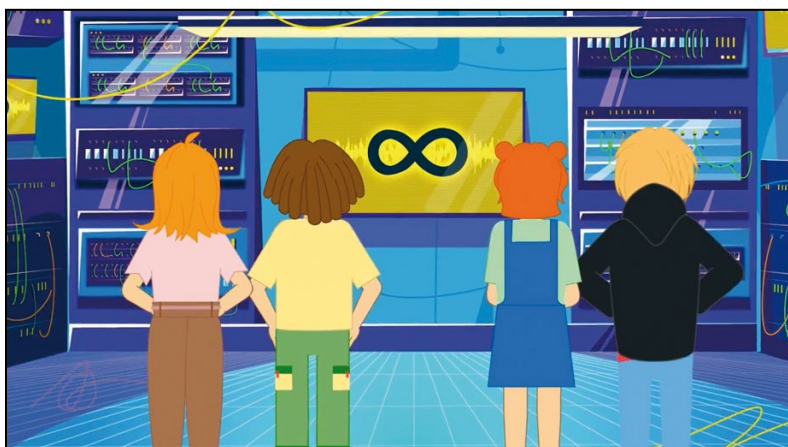
Lekcja 2:

RAZEM Z SIECIAKAMI PRZYGOTOWUJEMY SIECIAKOWE ZASADY EKRAKOWE

Po zakończeniu zajęć dziecko:

- zna zasady zrównoważonego korzystania z urządzeń ekranowych i jest zmotywowane do wprowadzania ich w życie.

Wprowadzenie (4 min)



SLAJD 12

1. **Prowadząca przypomina pokrótce konkluzje z poprzednich zajęć:**

- internet może być pozytywny, ale w nadmiarze jest zagrożeniem,
- nadużywanie ekranów negatywnie wpływa na zdrowie i relacje,
- trzeba dbać o równowagę – aktywności poza ekranami muszą dominować nad czasem online.

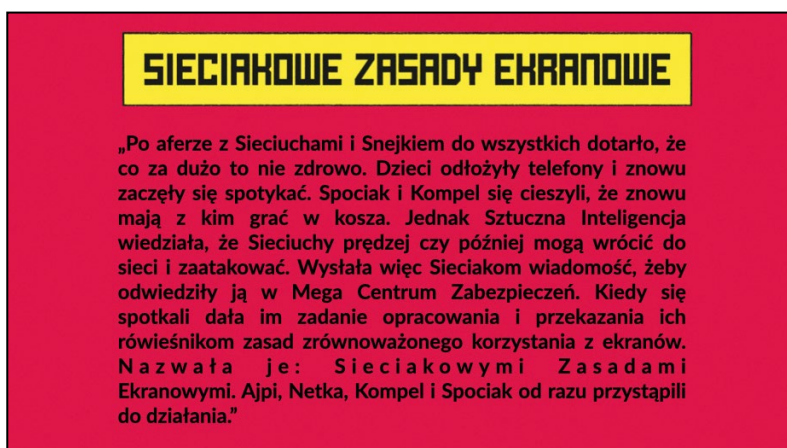
2. **Przywołuje zakończenie historii *Sieciaki*. Misja: bezpieczny internet:**

- Sieciaki uświadomiły rówieśnikom, że byli pod wpływem Sieciuchów,
- Sztuczna Inteligencja odłączyła Sieciuchy od Internetu.

Odczytuje uczniom epilog historii:

Po aferze z Sieciuchami i Snejkiem do wszystkich dotarło, że co za dużo, to niezdrowo. Dzieci odłożyły telefony i na powrót zaczęły się spotykać. Spociak i Kompel ucieszyli się, że znowu mają z kim grać w kosza. Jednak Sztuczna Inteligencja wiedziała, że Sieciuchy prędzej czy później mogą wrócić do sieci i zaatakować. Wysłała więc Sieciakom wiadomość, żeby odwiedziły ją w Mega Centrum Zabezpieczeń. Kiedy się spotkali, dała im zadanie opracowania i przekazania dzieciom zasad zrównoważonego korzystania z ekranów. Nazwała je Sieciakowymi Zasadami Ekranowymi. Ajpi, Netka, Kompel i Spociak od razu przystąpili do działania.

Formułowanie i omawianie zasad (9 min)



SLAJD 13

3.

Prowadząca dzieli uczniów na siedem grup, każdej z nich przekazuje wycinankę i zadanie (załącznik nr 2).

➔ **Sugerowany komentarz:** „Wyobraźcie sobie, że to wy otrzymaliście od Sztucznej Inteligencji zadanie wypracowania i przekazania rówieśnikom Sieciakowych Zasad Ekranowych. Z kart, które dostaliście, powycinajcie słowa i przyklejcie je w odpowiedniej kolejności na górze kartki A3, tak żeby powstała zasada. Za chwilę omówimy wszystkie zasady, a potem, na pozostałym miejscu na waszych kartkach, przygotujecie plakaty, które zilustrują ułożoną przez was zasadę”.

Po skończonej pracy każda grupa prezentuje na forum klasy zasadę przyklejoną do kartki i tłumaczy jej sens. Prowadząca wspiera.

Przykładowe omówienia zasad:

- 1) Ograniczam czas przed ekranem.** Warto ustalić limit czasu na korzystanie z ekranów, ponieważ zbyt dużo czasu przed ekranami może szkodzić zdrowiu. Bezpieczny czas dla osób w wieku 6–12 lat to mniej więcej 2 godziny dziennie (dotyczy wszystkich ekranów, również TV).
- 2) Nie korzystam z ekranu przed snem.** Światło emitowane przez urządzenia ekranowe utrudnia zasypianie i pogarsza jakość snu, dlatego najlepiej odkładać je na godzinę przed snem.

- 3) **Nie trzymam telefonu w sypialni.** Telefon w sypialni rozprasza i jest pokusą. Przychodzące powiadomienia i inne dźwięki mogą przerywać sen. Zaleca się ładowanie urządzenia poza sypialnią i wyciszenie na noc powiadomień.
- 4) **Nie korzystam z ekranu podczas posiłków.** Urządzenia nie powinny zakłócać rozmów z bliskimi ani rozpraszać w trakcie wspólnego spędzania czasu. Jedzenie przed ekranami ma negatywny wpływ na proces trawienia i tworzy złe nawyki żywieniowe.
- 5) **Odkładam ekrany podczas odrabiania lekcji.** Aby zapewnić utrzymanie uwagi, nie należy sięgać po ekrany w trakcie odrabiania lekcji. Dobrym pomysłem jest nietrzymanie urządzenia w zasięgu wzroku, ponieważ sam jego widok może negatywnie wpływać na koncentrację.
- 6) **Spędzam czas aktywnie.** Spacer, gra zespołowa, jazda na rowerze itd. pomagają w utrzymaniu równowagi w korzystaniu z ekranów, a także pozytywnie wpływają na kondycję naszego ciała i mózgu.
- 7) **Bawię się z innymi bez ekranów.** Warto zadbać o czas na rozmowy, gry i zabawy bez ekranów. Wyciszenie powiadomień i odłożenie telefonów, jak również wyłączenie telewizora pozwoli skupić się na byciu razem z innymi.

Plakaty z zasadami (30 min)

4. Prowadząca przedstawia uczniom ciąg dalszy historii:

Kiedy Sieciaki zaprezentowały Sztucznej Inteligencji wypracowane zasady, wprowadziły ją one w zachwyt. Netrobiemu też bardzo przypadły one do gustu. Kręcił się w kółko, migając wszystkimi swoimi diodami i powtarzając w kółko: „Su-per za-sa-dy, su-per za-sa-dy”.

- Teraz musicie te zasady wypromować w waszej szkole – powiedziała SI.
- Zrobimy plakaty – zaproponowała Netka.
- Świetny pomysł – odpowiedziała chórem reszta drużyny.

5. Prowadząca prosi każdą grupę o przygotowanie plakatu na kartce z przyklejoną wcześniej zasadą.

6. Po skończonej pracy prowadząca zbiera plakaty, omawia je, docenia, chwali i zawiesza je w widocznym miejscu w klasie.

Uwaga: Nauczycielka może zdecydować o samodzielnym, a nie grupowym przygotowaniu prac. Może się to okazać lepszym rozwiązaniem, szczególnie w młodszych klasach.

Podsumowanie lekcji (2 min)

7. Prowadząca dziękuje uczniom za wykonaną pracę i podsumowuje lekcję. Prowadząca zachęca uczniów do porozmawiania o zasadach z rodzicami, opiekunami i rodzeństwem. Poleca im również odwiedzenie serwisu Sieciaki.pl.

1. Opracowane plakaty można zaprezentować w formie wystawy klasowej lub szkolnej albo publikacji na szkolnej stronie internetowej.
2. W ramach kontynuacji zajęć prowadząca może skorzystać z pozostałych scenariuszy zajęć lub kursu e-learningowego dostępnych w serwisie Sieciaki.pl.
3. Wzmocnieniem działań edukacyjnych podjętych w trakcie lekcji może być poinformowanie o nich rodziców, np. w takiej formie:

Drogi Rodzicu, Drogi Opiekunie!

Twoje dziecko wzięło udział w zajęciach poświęconych bezpiecznemu korzystaniu z urządzeń ekranowych, opartych na fabule projektu edukacyjnego Sieciaki.pl Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę. W trakcie pierwszej lekcji omówiliśmy problem nadużywania ekranów i ustaliliśmy, czym jest równowaga pomiędzy aktywnościami offline i online. Podczas drugiej godziny lekcyjnej uczniowie poznali zasady bezpiecznego i zrównoważonego korzystania z urządzeń ekranowych.

Zachęcamy do rozmowy z dzieckiem na temat świadomego korzystania z urządzeń ekranowych. Wprowadzenie domowych zasad dotyczących korzystania ze smartfonów, tabletów, telewizji i komputerów pomoże w kontrolowanym korzystaniu z ekranów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć na stronie kampanii Domowe Zasady Ekranowe: www.domowezasadyekranowe.fdds.pl.

Dodatkowym działaniem, które można podjąć wspólnie z dzieckiem, jest odwiedzenie serwisu edukacyjnego dla dzieci Sieciaki.pl i przystąpienie do kursu e-learningowego poświęconego tematyce bezpieczeństwa dzieci w internecie.

Karta pracy „Mój czas wolny”

Mój czas wolny.

**Zaznacz 5 aktywności, które lubisz robić w wolnym czasie.
W pustych okienkach możesz dorysować inne zajęcia.**



Karta pracy „Sieciakowe Zasady Ekranowe – wycinanki”

CZAS

OGRANICZAM

EKRANEM

PRZED

EKRANU

PRZED

NIE

Z

SNEM

KORZYSTAM

Z

NIE

JEDZENIA

KORZYSTAM

PODCZAS

EKRANU

LEKCJI

TELEFON

PODCZAS

ODKŁADAM

ODRABIANIA

AKTYWNIEM

CZAS

SPĘDZAM

EKRANÓW

INNymi

BAWIĘ

Z

SIĘ

BEZ