

BEZPIECZNY GIMNAZJALISTA

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA KLAS II

Temat: Uzależnienia – komputer, internet.

Cele:

1. Rozpoznanie zagrożeń związanych z komputerem i internetem.
2. Nabycie umiejętności dostrzeżenia granic korzyści i strat związanych z korzystaniem, z komputera.

Adresat:

Uczniowie klas II gimnazjum

Czas realizacji:

1-2 godziny lekcyjnych

Wskazane, by zajęcia były prowadzone przez wychowawcę klasy.

Konieczna jest wcześniejsza analiza scenariusza przez prowadzącego i oswojenie się, przemyślenie tematu zajęć.

Pomocą mogą być materiały edukacyjne dla nauczycieli dołączone do scenariusza. (załącznik nr 2).

Metody pracy:

Dyskusja, rozmowa kierowana, praca w grupach, test, „burza mózgów”.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

W budowaniu dobrej atmosfery zajęć może pomóc odpowiednie ustawienie krzeseł w kręgu w sali - decyzję w tej kwestii podejmuje prowadzący zajęcia.

1. Wprowadzenie

Nauczyciel wita uczniów. Informuje, że obecne zajęcia to kolejne spotkanie z cyklu „Jak być bezpiecznym gimnazjalistą”?

Na dzisiejszym spotkaniu zastanowimy się nad korzyściami i stratami, które wpływają z korzystania z komputera, internetu. Będziemy starali się dostrzec ewentualne granice zalet i wad.

2. Burza mózgów dotycząca korzyści i strat związanych z komputerem i internetem.

Nauczyciel prowadzący dzieli tablicę na dwie części. W pierwszej części zapisuje wypracowane za pomocą burzy mózgów korzyści.

Podsumowuje odnosząc się do zalet komputera i internetu, podanych przez uczniów. W drugiej części zapisuje w podobny sposób wypracowane przez klasę straty.

Po wyczerpaniu listy nauczyciel odnosi się do zapisów i krótko je podsumowuje.

Straty wydają się oczywiste i nie wymagają dłuższego komentarza, natomiast zalety posiadając ewidentne pozytywne walory, mimo wszystko mogą nieść ze sobą pewne ryzyko, mogą stanowić pułapkę.

Prowadzący dzieli zespół na grupy i tak aby każdy zespół miał do „rozszyfrowania” przynajmniej po dwie pułapki w kategorii korzyści.

Zatem zapis korzyści z tablicy zostanie przepracowany w grupach pod kątem ewentualnych zagrożeń. Czas pracy w grupach jest zależny od możliwości uczestników. Wskazane, by prowadzący podchodząc do każdego zespołu motywował go do wnikliwej analizy.

Po wypracowaniu „pułapek” przedstawiciele grup przedstawiają całej klasie swoje przemyślenia i spostrzeżenia związane z korzyściami, w których może pojawić się pewne niebezpieczeństwo dla korzystających z komputera i internetu.

Nauczyciel podsumowuje zebrane wnioski, podkreślając, że zaleta sama w sobie nie przestaje być zaletą. Istnieje natomiast „drugie oblicze” korzyści, istnieje ryzyko, że w pewnym momencie, w pewnych okolicznościach to już nie będą korzyści tylko straty. Zadaniem nauczyciela jest uwrażliwienie uczniów na myślenie i autorefleksję związaną z korzystaniem z komputera i internetu.

3. Dyskusja

Prowadzący zachęca uczniów do dyskusji na temat: „Jak korzystać z komputera tak, by jego zalety pozostały zaletami”.

Po dyskusji nauczyciel podsumowuje pomysły uczniów, wskazuje na ciekawe i pomysłowe rozwiązania i przechodzi do kolejnego etapu zajęć.

4. Test autorefleksji

Na zakończenie zajęć proponujemy podsumowanie w formie testu.

Ten test ma służyć uczniom do autorefleksji, zastanowienia się na problemem własnej zależności od komputera, internetu, multimediiów itp.

Prowadzący czyta uczniom pytania, na które uczniowie w myślach starają się odpowiedzieć (*załącznik nr 1*).

5. Zakończenie

Nauczyciel dziękuje uczniom za wspólną pracę, zachęca do podejmowania świadomych i trafnych decyzji związanych z komputerem.

Opracowanie scenariusza:
Rada Pedagogów i Psychologów Szkolnych Miasta Katowice

Załącznik nr 1

TEST
„autorefleksyjny”

1. Czy zdarzyło się, że ktoś zwracał Ci uwagę na to, że zbyt długo siedzisz przy komputerze?
2. Czy będąc w szkole myślisz już o tym, żeby wejść do internetu?
3. Czy nudzą Cię zajęcia nie związane z komputerem?
4. Czy zdarzyło Ci się, że chciałeś(łaś) tylko chwilę posiedzieć w internecie, a zrobiły się z tego całe godziny?
5. Czy spóźniłeś się kiedyś do szkoły, bo zasnąłeś po całonocnym siedzeniu przy komputerze?
6. Czy zdarzyło Ci się zrezygnować z jakiejś imprezy, wyjścia ze znajomymi, pogrania w piłkę aby pozostać przy komputerze?

Pytania tego testu można także wykorzystać w trakcie innych rozmów z uczniami czy też spotkań o charakterze edukacyjnym z rodzicami.