



# Rysia i Tolek w **Cyberświecie** – scenariusz zajęć

## Grupa wiekowa: klasa I-III

.....

### Cele:

- upowszechnienie interaktywnej aplikacji
- rozwinięcie wiedzy na temat konsekwencji nadmiarowego spędzania czasu przed mediami elektronicznymi
- rozwinięcie umiejętności organizacji czasu wolnego
- przeciwdziałanie nadużywaniu mediów elektronicznych wśród dzieci

### Metody:

- burza mózgów

### Formy:

- praca w grupach
- praca na forum

### Pomoce:

- aplikacja interaktywna Rysia i Tolek w Cyberświecie
- karty pracy „Czas przydzielony do wagoników”
- duże arkusze papieru
- flamastry, kredki

**Czas trwania:** 45 min.

### Przebieg zajęć:

**1. Wprowadzenie.** Wyjaśnij uczniom, że na zajęciach będziecie zajmować się tym, jak mądrze i rozsądnie gospodarować swoim czasem.

**2. Praca na forum. Burza mózgów.** Zapytaj uczniów, w jaki sposób najbardziej lubią spędzać swój czas.

Pomysły dzieci zapisz na dużym arkuszu papieru.

Pytania pomocnicze:

- *Jak lubicie najbardziej spędzać swój czas?*
- *Co lubicie robić w czasie wolnym, w weekendy?*
- *Jak wasze aktywności zmieniają się w zależności od pory roku?*

W ramach podsumowania powiedz uczniom, że w ostatnich latach dzieci i młodzież coraz więcej czasu spędza przed ekranem komputera i innych mediów elektronicznych, jak smartfon czy tablet.

**3. Praca w parach.** Rozdaj uczniom w ławkach po kartce papieru z zaznaczoną osią czasu, podzieloną na osiem pustych wagoników. Każdy wagonik oznacza jedną godzinę. Poproś uczniów, aby się zastanowili, co będzie się działo z dzieckiem, które przez cały dzień (8 godzin) spędzałoby przez ekranem komputera, smartfona, tabletu czy TV. Dzieci swoje pomysły zapisują na kartce albo przygotowują się do wypowiedzi ustnej. Pytania pomocnicze:

- *Czy ktoś, kto tyle czasu spędza przed ekranem będzie miał czas na zabawę z kolegami/koleżankami?*
- *Czy ktoś, kto tyle czasu spędza przed ekranem będzie miał czas na aktywność ruchową?*
- *Czy ktoś, kto tyle czasu spędza przed ekranem będzie miał czas na naukę?*
- *Czy ktoś, kto tyle czasu spędza przed ekranem będzie miał czas na jedzenie?*
- *Czy ktoś, kto tyle czasu spędza przed ekranem będzie miał czas rozmowę/zabawę z rodzicami?*
- *Jak będzie się czuła osoba, która przez tyle czasu jest sama przed ekranem komputera czy innego medium?*
- *Co będzie się działo z osobą, która nie będzie miała na to wszystko czasu?*

W ramach podsumowania ćwiczenia powiedz, że brak czasu na zróżnicowane aktywności, wypoczynek i obowiązki szkolne przynosi różne przykre konsekwencje. Wśród nich znajdują się: konflikty z bliskimi, trudności w nawiązywaniu i utrzymywaniu relacji z kolegami, koleżankami, problemy w szkole, problemy w nauce i koncentracji uwagi, zmęczenie, zły nastrój, a także: pogorszenie stanu zdrowia, w tym wzroku, kondycji, odporności, utrata sił, bóle kręgosłupa, szyi, głowy. Na zakończenie podkreśl, że media elektroniczne mogą się wydawać tak atrakcyjne, że mogą nas odciągać od innych aktywności. Dlatego tak ważne jest, żeby znajdować w swoim planie dnia czas na różnorodne aktywności.

- 4. Praca w grupach.** Podziel uczniów na 4-5 grup. Rozdaj grupom materiały: kartę pracy z osią czasu i siedmioma interwałami – wagonikami, duży arkusz papieru, komplet flamastrów/kredek. Podaj dzieciom następującą instrukcję:

Instrukcja:

*Waszym zadaniem będzie wymyślenie i narysowanie przynajmniej 8. różnorodnych sposobów na to, jak dzieci mogą spędzać swój czas w zależności od miejsca, w którym się znajdują. Nie mogą to być jednak aktywności związane z używaniem komputerów i innych mediów elektronicznych ani z agresją wobec innych. Muszą być całkowicie również bezpieczne dla dzieci. Wymyślonym aktywnościom nadajcie nazwy i wpiszcie je do siedmiu wagoników na karcie pracy. Miejsca, które zaraz wylosujecie będą dosyć odległe od*

warunków, do których na co dzień jesteście przyzwyczajeni, więc możecie popuścić wodze fantazji.

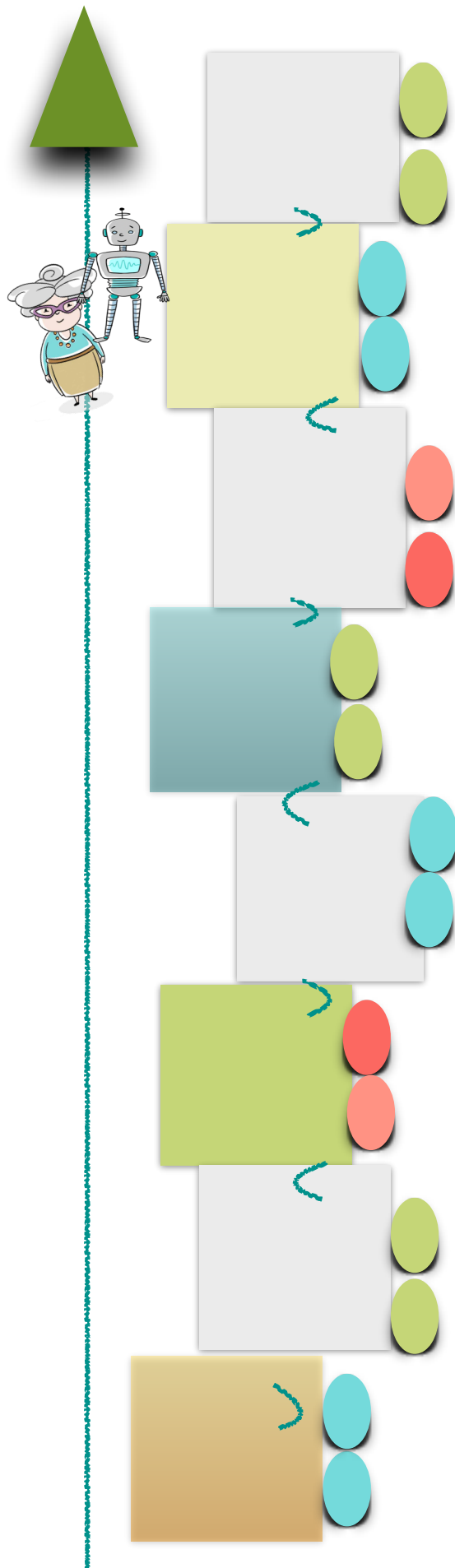
Propozycje miejsc:

- *na Marsie*
- *na Księżycu*
- *w odległej przyszłości – rok 3018*
- *w odległej przeszłości – era kamienia łupanego*
- *w podwodnej krainie*

Po zakończeniu prac, grupy prezentują swoje pomysły na forum. Pytania pomocnicze:

- *Jak wam się pracowało nad pomysłami?*
- *Czy upewnialiście się, że wasze zabawy/aktywności są dla dzieci bezpieczne i wolne od agresji i mediów elektronicznych?*
- *Z czym było wam podczas wspólnej pracy najłatwiej/najtrudniej?*
- *Jakich zabaw można by spróbować w naszym świecie?*

- 5. Podsumowanie zajęć.** W ramach podsumowania zajęć podkreśl, że media elektroniczne mogą być bardzo przydatne w nauce, pomocne w rozwijaniu swoich umiejętności czy być narzędziem rozrywki, ale wymagają używania ich z umiarem. Jest bardzo dużo innych sposobów, które możemy wykorzystywać do spędzania czasu wolnego. Czasami trzeba się po prostu nad tym zastanowić. Dodaj, że masz nadzieję, że dzisiejsza zabawa w wymyślanie takich form uczniów do tego przekonała.
- 6. Zadanie domowe.** W ramach zadania domowego uczniowie mają wraz z rodzicami/opiekunami poznać interaktywną aplikację *Rysia i Tolek w Cyberświecie* oraz wynotować na kartce/w zeszycie, które aktywności zaproponowali Tolkowi przygotowując dla niego plan dnia.



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....