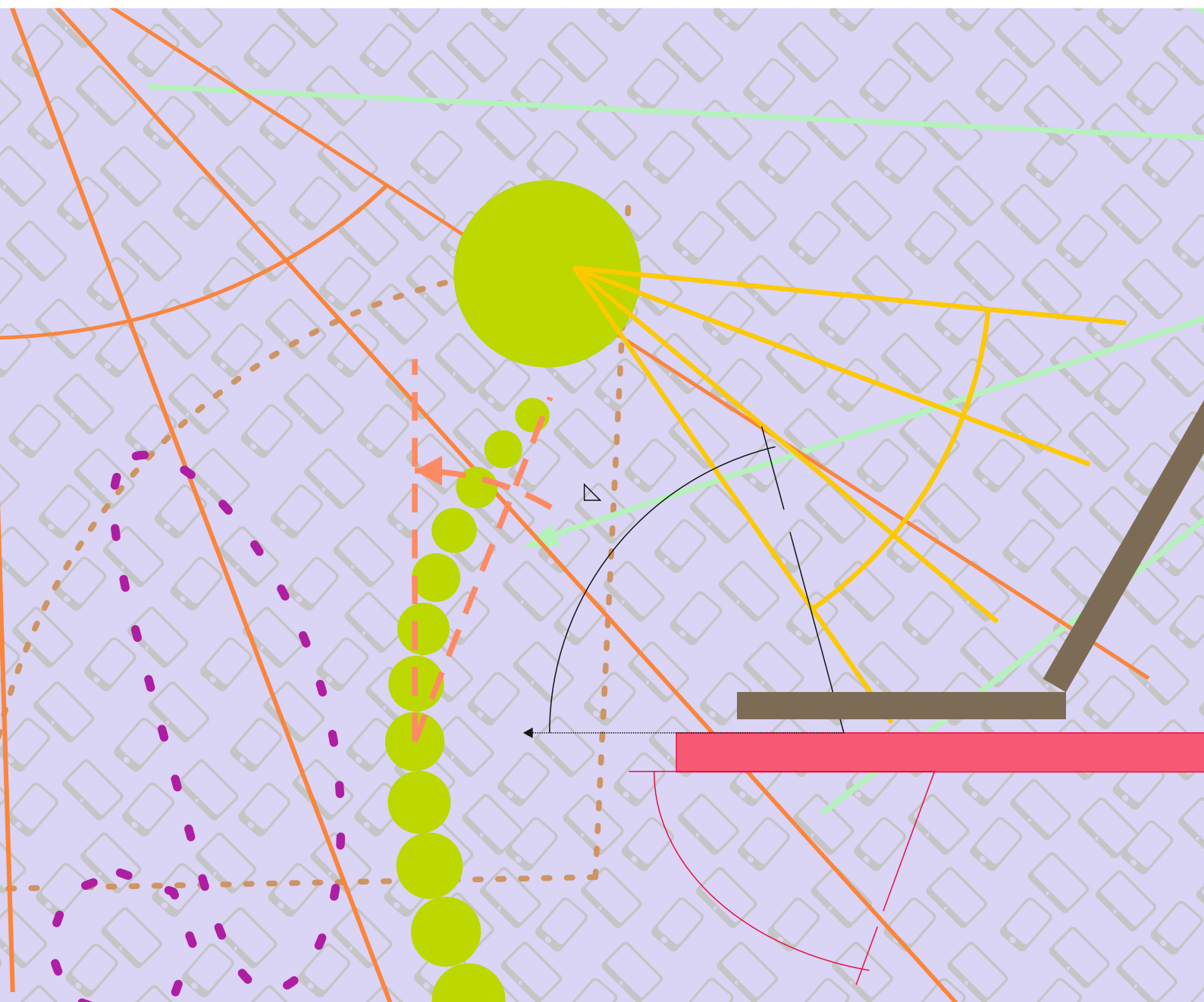


Ergonomia korzystania z urządzeń cyfrowych

scenariusz lekcji dla uczniów szkół podstawowych klas 1-3



Autor: Aleksandra Mikulska

Kontakt:

Stowarzyszenie "Miasta w Internecie"

ul. Krakowska 11a

33-100 Tarnów

tel.: +48 14 628 42 10, 688 80 12

fax: +48 14 628 43 11

Artur Krawczyk

tel. +48 502 357 587



Więcej informacji na temat projektu:
CYFROWOBEZPIECZNI.pl - Bezpieczna Szkoła Cyfrowa,
na stronie www.cyfrowobezpieczni.pl



Więcej informacji na temat Stowarzyszenia "Miasta w Internecie"
na stronie www.fabrykaprzyszlosci.pl

Projekt jest współfinansowany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej w ramach zadania publicznego "Poprawa kompetencji pracowników szkoły, uczniów i ich rodziców w zakresie bezpiecznego korzystania z cyberprzestrzeni oraz reagowania na zagrożenia"



Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 3.0 Polska

– Licencja ta pozwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz tak długo jak utwory zależne będą również obejmowane tą samą licencją. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/pl/>

O projekcie Cyfrowobezpieczni.pl

Projekt „Cyfrowobezpieczni.pl – Bezpieczna Szkoła Cyfrowa”, nazywany dalej Cyfrowobezpieczni.pl jest współfinansowany ze środków budżetu państwa otrzymanych od Ministra Edukacji Narodowej w ramach rządowego programu „Bezpieczna +” mającego na celu wspomaganie organów prowadzących szkoły w zapewnianiu bezpiecznych warunków nauki, wychowania i opieki w szkołach w latach 2015-2018.

Projekt ten ma stanowić odpowiedź na problemy związane z coraz silniejszą obecnością technologii cyfrowych w życiu uczniów. Ze względu na bardzo dużą złożoność tego tematu, konieczne było zaplanowanie działań, które będą w systemowy sposób dotykały wszystkich aspektów zetknięcia się świata cyfrowego i polskiej szkoły.

Temat ten ma bowiem co najmniej dwa oblicza. Z jednej strony komputery, smartfony i ciągły dostęp do Internetu prowadzą do pojawiania się wielu zupełnie nowych zagrożeń, na które nie są przygotowane ani dzieci, ani rodzice ani system oświatowy. Z drugiej strony mądre wykorzystywane narzędzi cyfrowych w edukacji może prowadzić do bardzo dobrych efektów: większego zaangażowania uczniów, lepszych wyników edukacyjnych, rozwoju ciekawszego i bardziej aktywizującego środowiska nauki. Obie strony problemu są więc istotne dla szkoły i konieczne jest dobre wyważenie działań, tak aby zabezpieczyć dzieci przed zagrożeniami, a jednocześnie nie zniechęcić ich do korzystania z narzędzi cyfrowych.

Jak wynika z badań socjologów, obecność świata cyfrowego działa jako swoisty „wzmocniacz” dla tego, co dzieje się w szkole. Jeżeli szkoła pracuje dobrze, nauczyciele odpowiednio dobierają metody pracy do potrzeb uczniów i umieją wesprzeć ich w rozwoju, wykorzystywanie narzędzi cyfrowych może wzmocnić efekty pracy szkoły. Jednak, jeżeli między uczniami relacje są złe, oparte na braku empatii i życzliwości, narzędzia cyfrowe mogą być katalizatorem wielu negatywnych zjawisk, takich jak nękanie, izolowanie i agresja rówieśnicza. Tak więc, gdy myślimy o zagrożeniach bezpieczeństwa uczniów, nie same narzędzia cyfrowe są kluczowym problemem, ale zjawiska, które eskalują.

Projekt Cyfrowobezpieczni.pl ma na celu zaproponować szkołom systemowe rozwiązania, które pozwolą lepiej wykorzystywać narzędzia cyfrowe dla wspierania rozwoju uczniów, przy jednoczesnym zapewnieniu dzieciom bezpieczeństwa i nauczaniu ich zasad mądrego korzystania z Internetu i urządzeń cyfrowych.

W ramach projektu:

- Odbędzie się blisko 2500 spotkań w szkołach, w ramach Szkolnych Dni Bezpieczeństwa Cyfrowego. W trakcie każdego takich Dni będą miały miejsce spotkania z dyrekcją, nauczycielami oraz uczniami, przeprowadzone przez edukatorów projektu.
- Zrealizowane zostaną 3 edycje konkursu „Jesteśmy Cyfrowobezpieczni!”, w ramach których szkoły będą mogły wygrać cenne nagrody, w tym pełne wyposażenie nowoczesnej pracowni informatycznej.
- Powstaną specjalne punkty konsultacyjne dla dyrektorów szkół, nauczycieli i rodziców.
- Odbędą się 3 Ogólnopolskie Konwenty Bezpiecznej Szkoły, na które zaproszeni będą nauczyciele z całej Polski.
- Przeprowadzone zostaną szkolenia dla blisko 2500 szkolnych liderów bezpieczeństwa cyfrowego.
- Powstanie portal Cyfrowobezpieczni.pl, na którym dostępne będą wszelkie materiały projektowe, w tym 24 scenariusze lekcji dla 4 etapów edukacyjnych, materiały multimedialne i kursy e-learningowe dla nauczycieli.

Niniejszy scenariusz stanowi więc tylko część szerszego projektu – dlatego też zachęcamy Cię do zapoznania się z pozostałymi materiałami projektowymi, dostępnymi również na portalu **Cyfrowobezpieczni.pl**



Spis treści

Wprowadzenie	2
--------------	---



Scenariusz lekcji

Metody pracy	3
Cel lekcji	3
Efekty kształcenia	4
Do przygotowania przed lekcją	4
Przebieg lekcji	5
Materiały dla uczniów	8
Wskazówki dla nauczycieli	8



Materiały dodatkowe

Skutki niewłaściwego lub zbyt długiego korzystania z urządzeń cyfrowych na zdrowie	11
Zasady bezpiecznego korzystania z urządzeń cyfrowych	12
Informacje metodyczne	13
Współpraca z rodzicami	15
Zadania rozwojowe dla nauczyciela i literatura dodatkowa	16



Wprowadzenie

Sprzęt cyfrowy - komputer, tablet, smartfon itp. to obecnie wyposażenie każdego domu. Badania wykazują, że korzystanie z nich to również najczęściej wymieniane przez dzieci sposoby spędzania wolnego czasu.

Dzieci w wieku szkolnym wykorzystują sprzęt cyfrowy nie tylko do zabawy. Według badania Geminus Polska 68 procent dzieci w wieku od 6 do 12 lat wykorzystuje urządzenia cyfrowe do pomocy w nauce. Najmłodsze pokolenie traktuje nowoczesne technologie jako narzędzie codziennego użytku. Dokładnie połowa dzieci codziennie korzysta z Internetu w domu, a co piąte używa codziennie lub kilka razy w tygodniu aplikacji i programów przydatnych do nauki.

Badania przeprowadzone wśród rodziców dzieci w wieku szkolnym, mających od 6 do 12 lat pokazały, że najczęściej wykorzystywanym przez dzieci urządzeniem w szkole jest laptop (57 procent). Tablet wskazało 36 procent badanych, zaś smartfon (telefon komórkowy) 27 procent. Źródło <http://www.wirtualnemedial.pl/artykul/dwie-trzecie-mlodszych-dzieci-w-nauce-wspomaga-sie-urzadzeniami-cyfrowymi#>

Czas spędzany na korzystaniu z urządzeń cyfrowych – do zabawy, czy nauki, to coraz większy procent dnia każdego z nas.

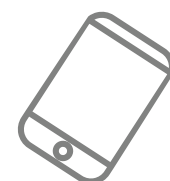
Wszechobecność urządzeń cyfrowych w życiu dzieci jest faktem, dlatego też zadaniem szkoły jest uczyć bezpiecznego dla zdrowia z nich korzystania. Mówi o tym Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych, I etap edukacyjny: klasy I-III edukacja wczesnoszkolna, w części Treści nauczania – wymagania szczegółowe dla przedmiotu zajęcia komputerowe:

„uczeń zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediów:

- a) wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwęża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne; wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia,”

Liczne badania wskazują na negatywne skutki zdrowotne niewłaściwego korzystania z urządzeń cyfrowych. Często dzieci spędzają czas wolny pod nieobecność rodziców z takimi właśnie urządzeniami.

Dlatego szczególnie istotne jest nie tylko pokazanie już najmłodszym uczniom wpływu na zdrowie, ale przede wszystkim zbudowanie świadomości konieczności dbania o nie podczas zabawy, czy nauki z komputerem, laptopem, smartfonem. Wykształcenie odpowiednich nawyków to najlepsza gwarancja bezpieczeństwa dziecka, o wiele skuteczniejsza od zakazów, czy upomnień. .





Scenariusz lekcji

Scenariusz jest przeznaczony dla uczniów pierwszego etapu edukacyjnego i może być realizowany zarówno w klasie pierwszej, drugiej jak i trzeciej.

Jego zamierzeniem jest przede wszystkim przekazanie uczniom podstawowych zasad korzystania z urządzeń cyfrowych na co dzień oraz ostrzeżenie przed skutkami niewłaściwego lub zbyt długiego ich używania.

W scenariuszu tym, tak jak i w pozostałych przygotowanych w ramach projektu Cyfrowobezpieczeni.pl nie chodzi o przekonanie dzieci o szkodliwości urządzeń cyfrowych, lecz o kształtowanie nawyków dbania o zdrowie podczas zabawy, czy nauki z nowoczesnymi technologiami.



Metody pracy

Ponieważ dzieci na pierwszym etapie edukacyjnym najlepiej uczą się przez doświadczenie i zabawę, w scenariuszu zaproponowano aktywności angażujące różne zmysły - dogodne dla uczniów prezentujących różne typy uczenia się. Zastosowano elementy dramy, uczniowie rysują, wyklejają z plasteliny, oglądają film, pracują w parach i grupach. Proponujemy też technikę świateł drogowych oraz ocenę koleżeńską. Więcej informacji na temat zastosowanych metod znajdziesz w części Informacje metodyczne.



Cel lekcji



Pokazanie uczniom w jaki sposób mogą zadbać o swoje zdrowie podczas korzystaniu ze urządzeń cyfrowych.



Zbudowanie świadomości wagi przestrzegania zasad bezpiecznego dla zdrowia korzystania z urządzeń cyfrowych.



Cel w języku ucznia



Będę wiedział/ła jak zadbać o swoje zdrowie przy korzystaniu z tabletu, smartfonu, komputera.



Efekty kształcenia

W zakresie wiedzy:

uczeń wie, jaki wpływ na zdrowie ma korzystanie z urządzeń cyfrowych
zna zasady bezpiecznego korzystania z tych urządzeń

W zakresie umiejętności:

uczeń potrafi zadbać o swoje zdrowie podczas korzystania z urządzeń cyfrowych

W zakresie postaw:

uczeń ma świadomość, jak ważne jest, przestrzeganie zasad bezpiecznego korzystania z urządzeń cyfrowych



Do przygotowania przed lekcją

Przymocuj do tablicy zdjęcia lub rysunki przedstawiające tablet, komputer, smartfon.

Przygotuj stoliki do pracy w grupach czteroosobowych, duże kartki (do rysowania dla grupy czteroosobowej), flamastry, kredki. Potrzebna też będzie plastelina – ½ słupka dla dziecka oraz kartki z bloku A-4.

Przygotuj też żółte, zielone i czerwone karteczki – komplet trzech kolorów dla każdego ucznia.

Ponieważ scenariusz zawiera film, przygotuj sprzęt do jego odtworzenia (także dobre głośniki).

Instrukcje zawarte w scenariuszu są bardzo szczegółowe, aby ułatwić Ci pracę, ale jeżeli zechcesz coś zmodyfikować lub zrobić po swojemu, by osiągnąć cel lekcji, zachęcamy do adaptacji scenariusza.



Przebieg lekcji



7 min.

Zadanie na dobry początek

1

Poproś dzieci, aby narysowały kropkę pod urządzeniem, z którego najczęściej korzystają w domu.

Podsumuj:

Ponieważ wszyscy korzystacie z urządzeń komputerowych na dzisiejszych zajęciach dowiecie się, jak zadbać o swoje zdrowie podczas zabawy, czy nauki z tabletem, laptopem czy smartfonem.

Upewnij się, że dzieci dobrze zrozumiały cel lekcji (klasie drugiej, czy trzeciej warto go zapisać na tablicy). W tym celu podaj cel w języku ucznia jeszcze raz i poproś, żeby zasygnalizowały za pomocą kolorowych karteczek, czy rozumieją, jaki cel mają osiągnąć po zajęciach. Dzieci podnoszą w górę karteczkę:

w kolorze zielonym, jeśli dobrze rozumieją,

w kolorze żółtym, jeśli mają wątpliwości,

w kolorze czerwonym, jeśli nie rozumieją.
(w tym przypadku wyjaśnij raz jeszcze).

2

Następnie zapytaj dzieci, czy wiedzą, co to jest kręgosłup?

Pokaż rysunek kręgosłupa. Powiedz, jak bardzo kręgosłup jest ważny, podkreśl, że kręgosłup jest osią całego ciała, podtrzymuje głowę, do niego przyłączone są ręce i nogi. Bardzo ważne jest, żeby był zdrowy i prosty. Krzywy kręgosłup powoduje bóle głowy, trudno jest chodzić, biegać, podnosić różne rzeczy.

3

Poproś chętne dziecko na środek i powiedz do klasy:

Popatrzcie na kolegę/koleżankę i pomyślcie, jak ułożony jest jego/jej kręgosłup, kiedy stoi prosto?

Narysujcie to palcem w powietrzu.

Rysuj razem z dziećmi.

Następnie poproś dziecko, aby się lekko pochyliło do przodu, potem w bok i po każdej zmianie pozycji rysujcie razem z uczniami ułożenie kręgosłupa (palcem w powietrzu).



zdjęcia/obrazki przedstawiające smartfon, tablet, komputer i laptop, pisaki, żółte, zielone i czerwone karteczki (komplet dla każdego ucznia)



8 min.

W jakiej pozycji korzystam z urządzeń cyfrowych w domu?- zebranie doświadczeń dzieci - praca w parach

4

Poproś dzieci. Zamknijcie oczy i wyobraźcie sobie, że jesteście w domu i bawicie się swoim ulubionym tabletem, smartfonem, czy komputerem.

Odczekaj minutę.

5

Poproś uczniów, żeby parami (z kolegą z ławki) wybrali sobie dowolne miejsce w klasie i zajęli taką pozycję, w jakiej w domu korzystają ze swojego urządzenia (tabletu, smartfonu czy komputera). Zaznacz, że mają do dyspozycji całą klasę (również dywan).

Kiedy dzieci przyjmą już swoje ulubione pozycje, poproś, aby przyjrzały się koledze z pary i narysowały palcem w powietrzu, jak ułożony jest jego kręgosłup.

6

Następnie zaproś wszystkich z powrotem do ławek i poproś, żeby wylepili ten sam kształt plasteliną na kartce A-3

Dzieci podnoszą kartki do góry, a Ty zachęć je, aby przyjrzały się pracom pozostałych (zapewne sporo będzie linii krzywych) i skomentuj:

Plastelinę łatwo jest formować, ale Wasze kręgosłupy nie są z plasteliny, jeśli będziecie je wykrzywiać przez dłuższy czas, to pozostaną krzywe. Dlatego przy korzystaniu z ulubionych urządzeń trzeba pamiętać, aby mieć właściwą pozycję i często ją zmieniać, robić przerwy na gimnastykę, nie korzystać ze sprzętu komputerowego dłużej niż 30 min na raz.



kartki A-4 i plastelina dla każdego ucznia



5 min.

Właściwa postawa przy korzystaniu ze sprzętu cyfrowego - karty pracy i ocena koleżeńska

7

Rozdaj uczniom karty pracy (Materiał 1 - Karta pracy) i poproś, aby zaznaczyli na zielono, która z przedstawionych pozycji jest właściwa, a skreślili na czerwono te, które są niewłaściwe.

8

Ocena koleżeńska: po skończonej przez dzieci pracy powieś na tablicy Materiał 2 - Wzorzec odpowiedzi i poproś uczniów, aby w ławkach wymienili się kartami pracy i sprawdzili sobie wzajemnie poprawność odpowiedzi.



Uwaga, przypomnij, aby najpierw pogratulowali koledze poprawnych odpowiedzi, a dopiero potem zaznaczyli błędne.



Materiał 1 - Karta pracy dla każdego ucznia, Materiał 2 - Wzorzec odpowiedzi jeden dla klasy, żółte, czerwone i zielone karteczki – komplet dla każdego ucznia



10 min.

Film

9

Powiedz, że obejrzyjecie krótki film o tym, jak Agatka korzysta ze sprzętu komputerowego i udzielicie Agatace rad.

10

Włącz film.

11

Poproś uczniów, aby zastanowili się w parach, a potem odpowiedzieli na pytania zadane Agatce. Czy powinna:

korzystać z tableta przy wyłączonym świetle?

słuchać muzyki na maksimum głośności?

spędzać przed ekranem jednorazowo dłużej niż 30 minut?

Pytania zadawaj po jednym, daj parom minutę na uzgodnienie odpowiedzi.

Światła drogowe - poproś, aby dzieci odpowiadały na pytania podnosząc do góry karteczkę w odpowiednim kolorze,

jeśli się zgadzają (Agatka powinna...) – podnoszą karteczkę zieloną,

jeśli się nie zgadzają (Agatka nie powinna...) - czerwoną,

jeśli nie są pewne – żółtą.

Więcej o technice świateł drogowych przeczytasz w części Informacje metodyczne.

12

Podsumuj:

Oczywiście Agatka - tak jak i każdy z Was nie powinna tak postępować, ale sami wiecie, jak łatwo zapomina się o różnych zasadach.

Żeby pomóc Agatce zrobimy teraz rysunki, które będą jej, a także nam, przypominały o ważnych zasadach,

Korzystamy z tabletu tylko przy zapalonym świetle.

Słuchamy muzyki niezbyt głośno.

Spędzamy jednorazowo przed ekranem najwyżej 30 minut.



10
min.

Praca w grupach - plakaty

13

Połącz dzieci w grupy czteroosobowe (więcej o pracy w grupach znajdziesz w części Informacje metodyczne).

Każdej grupie wręcz arkusz papieru, kredki, flamastry.

Przydziel jedną zasadę i poproś, aby dzieci wykonały rysunek, który będzie przypominał Agatce, a także całej klasie o tym, żeby:

- korzystać z tabletu przy zapalonym świetle,

- słuchać muzyki niezbyt głośno,

- robić przerwy po 30 min korzystania z tabletu (najlepiej na ruch na świeżym powietrzu z koleżankami i kolegami).

Jedna grupa rysuje tylko jedną zasadę.

14

Jako podsumowanie – poproś autorów o omówienie swoich prac. Jeżeli nie wystarczy Ci czasu, zawieś je tylko w klasie; warto do nich wracać, aby zasady utrwały się dzieciom.



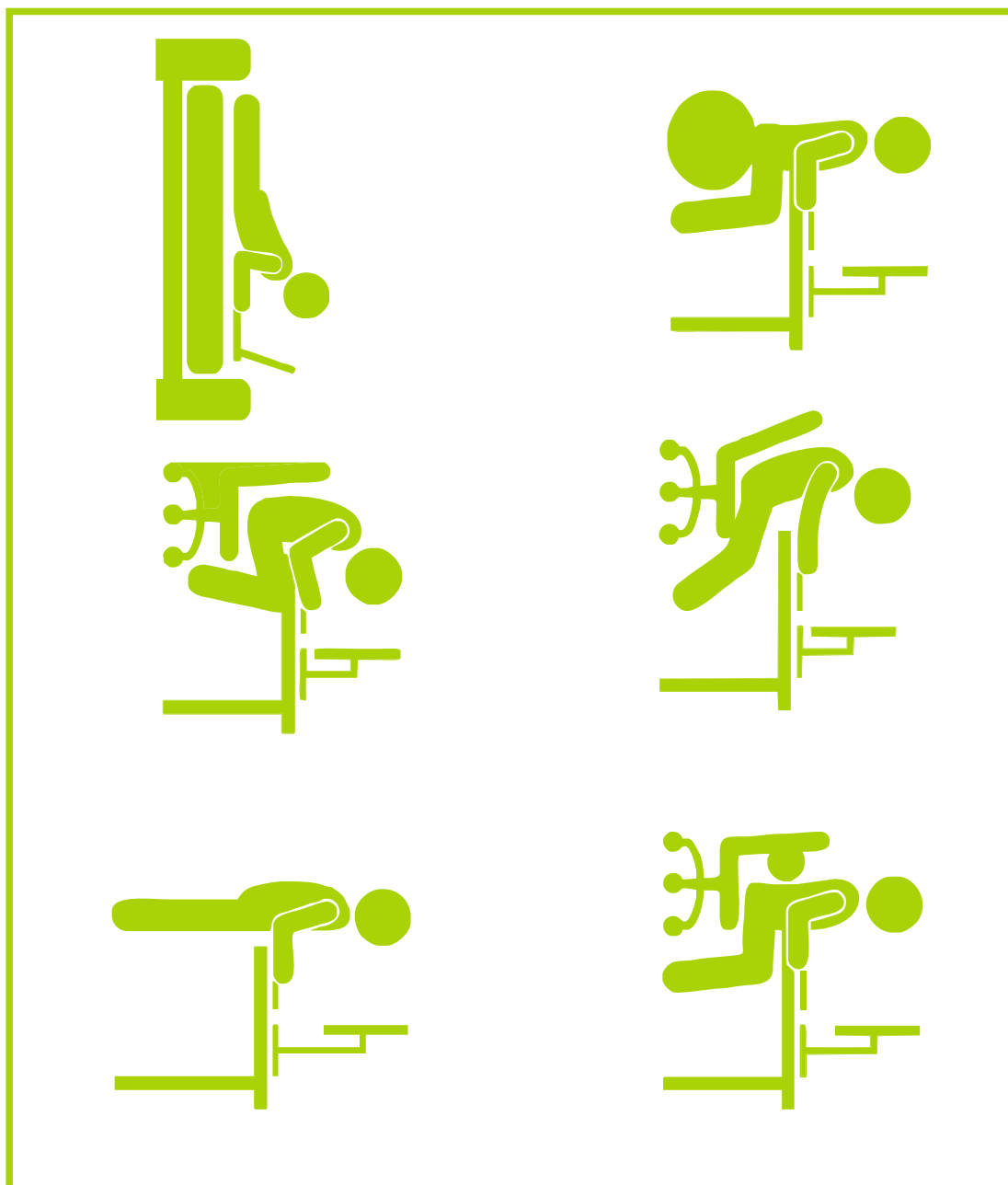
Arkusze papieru do rysowania – po jednym na grupę, kredki, flamastry – dla grup.



Materiały dla uczniów



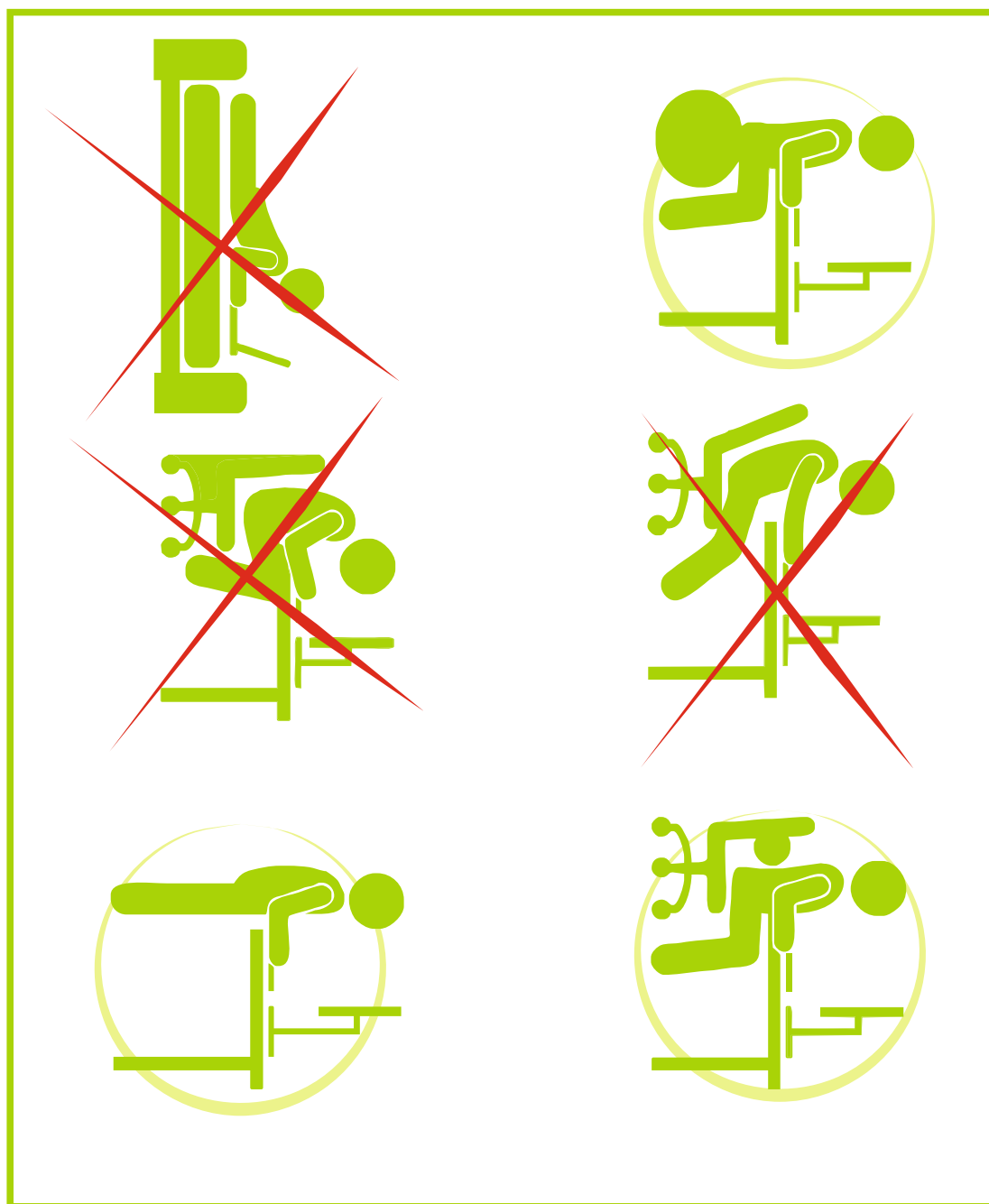
Materiał 1 - Karta pracy



Wskazówki dla nauczyciela

Wytłumacz uczniom, żeby otoczyli zielonym kółkiem obrazki pokazujące prawidłową postawę, a skreślili czerwonym krzyżykiem postawy nieprawidłowe.

Warto, aby uczniowie zachowali karty pracy, można je też na pewien czas wyeksponować w klasie, aby utrwały się zarówno dzieciom, jak i rodzicom.





Skutki niewłaściwego lub zbyt długiego korzystania z urządzeń cyfrowych dla zdrowia

Jak podają najnowsze amerykańskie statystyki, około 30 procent użytkowników komputerów (w tym dzieci w wieku 7-10 lat) cierpi na różnego rodzaju fizyczne dolegliwości, nabyte w związku z nadmiernym korzystaniem z komputera.



Postawa

Najbardziej narażoną na zmiany związane z nadmiernym użytkowaniem komputera jest postawa dziecka. Można wyróżnić tutaj następujące zagrożenia:

- Nadwyrężenie mięśni nadgarstka. Jest to następstwo nieprawidłowego ułożenia rąk podczas korzystania z klawiatury (przeguby uniesione ku górze).
- Syndrom RSI. Jest to zespół urazów wywołanych jednostronnym przeciążeniem kończyn górnych na odcinku dłoń-bark. Objawami mogą być bezwład lub dotkliwy, piekący ból przedramienia.
- Dolegliwości kręgosłupa i pleców. Wykrzywianie kręgosłupa nadwyręża naturalne więzadła kręgów.
- Usztywnienie mięśni. Jest skutkiem przyjmowania nieprawidłowej pozycji podczas pracy przy komputerze oraz złym ustawieniem monitora.



Wzrok

W wyniku wielogodzinnego, długotrwałego wpatrywania się w monitor komputera mogą wystąpić następujące zaburzenia:

- Podrażnienia błony śluzowej oczu, nosa i krtani.
- Zaburzenia widzenia. Objawami są zmęczenie i zaczerwienienie oczu, pieczenie oraz klucie w oczach, widzenie podwójne lub za mgłą. Przemęczenie oczu wywołane jest częstymi zmianami ogniskowej.
- Syndrom Sicca. Objawia się wysychaniem i zmętnieniem rogówki oka oraz stopniową utratą wzroku.
- Zawroty głowy.
- Bóle głowy. Jest to skutek promieniowania elektromagnetycznego, przemęczenia oczu i przyjmowania nieprawidłowej pozycji podczas siedzenia.

Dzieci i młodzież będąc w okresie intensywnego rozwoju fizycznego są szczególnie narażone na problemy zdrowotne związane z nieumiejętnym korzystaniem z komputera. Może to mieć duży wpływ na dalsze ich życie.

Należy więc, dbać o higienę pracy przy komputerze, zapewnić bezpieczne warunki pracy, właściwy sprzęt, oświetlenie, uczyć prawidłowej postawy podczas pracy, uczyć relaksu i ćwiczeń rekreacyjnych podczas korzystania z komputera.

Źródło: <http://www.oeiizk.edu.pl/wczesno/dembna/wdembna.html>



Zasady bezpiecznego korzystania z urządzeń cyfrowych



Właściwa postawa

Podczas korzystania z komputera ważne jest, aby monitor znajdował na odpowiedniej wysokości. Oczy powinny znajdować się nieco poniżej górnej krawędzi obudowy monitora. Jeśli siedząc przy komputerze, możemy patrzeć ponad obudowę monitora, to znaczy, że znajduje się on zbyt nisko i patrząc w monitor, będziemy się garbić.

Zbyt wysoko ustawiony monitor spowoduje podnoszenie głowy i sztywnienie karku. Z tego powodu – tak ulubione przez uczniów- korzystanie z tabletu, czy laptopa podczas leżenia na brzuchu, również nie jest wskazane.

Ręce powinny być zgięte pod kątem 90 stopni i podparte. Krzesło musi dawać podparcie plecom. Ponieważ stopy powinny być oparte o podłogę, jeśli z komputera korzysta dziecko, ważna jest dodatkowa podpórka.



Oświetlenie

Bardzo istotne jest odpowiednie oświetlenie (minimalnie 500 luksów, światło powinno padać z góry). Szkodliwe jest też umieszczanie monitora na tle okna, stosowanie żaluzji lub rolet, które niedostatecznie tłumią światło, a także zbyt mały monitor.

Niedozwolone jest patrzenie w ekran przy zgaszonym świetle.

Aby zapobiec negatywnemu wpływowi komputera na wzrok warto wykonywać ćwiczenia relaksacyjne gałki ocznej np.:

- mruganie powiekami co 3-5 sekund,
- oderwanie co 2-3 minuty wzroku od ekranu i popatrzenie w dal,
- kreślenie wzrokiem poziomych ósemek,
- zamknięcie powiek, zasłonięcie oczu dłońmi, tak, aby docierało do nich jak najmniej światła.

Ważne zarówno dla postawy jak i dla wzroku jest robienie przerw podczas pracy z komputerem, czy zabawy z tabletem.



Informacje metodyczne



Cele lekcji w języku ucznia

Nauczyciel planując lekcję zastanawia się, co jest jego głównym celem, do którego będzie prowadził uczniów przez całe zajęcia. Jeśli podzieli się tą wiedzą z uczniami, daje im szansę, że będą tam zmierzali świadomie, każdy w swoim tempie. Przekazując uczniom znajomość celu przekazujemy im jednocześnie prawo własności, a co za tym idzie odpowiedzialność za jego zrealizowanie. Dzięki temu ciężar zostaje przeniesiony z nauczania na uczenie się. Jeśli dodatkowo sformułujemy kryteria sukcesu - czyli widoczne dowody na osiągnięcie celu krok po kroku, uczenie się staje się świadome, a co za tym idzie skuteczniejsze i efektywniejsze.

Jeśli uczeń zna i rozumie cel, czyli wie dokąd idzie i gdzie powinien się znaleźć po tej konkretnej lekcji, może skoncentrować się na treściach podczas niej najważniejszych, ma też szansę (np. jeśli pracuje szybciej niż inni) próbować własnej drogi, czyli strategii prowadzących do osiągnięcia celu lekcji.

Niemal każdy zna to uczucie, kiedy idziemy po raz pierwszy w nieznane miejsce (nie znamy dokładnie celu) i droga wydaje nam się dłuższa.



Praca w parach i grupach

Uczenie się jest czynnością społeczną. Najskuteczniej uczymy się od siebie nawzajem. „Przegadanie” pomysłów, strategii uruchamia głębokie przetwarzanie treści i pozwala wcielić nowe wiadomości w struktury poznawcze mózgu. Wymaga wysłuchania idei, poglądów innych, porównania ich z własnymi i weryfikacji. Wymaga też umiejętności uzasadniania własnego zdania.

Możliwość ustalanie odpowiedzi na pytanie w parze znacznie podnosi poczucie bezpieczeństwa, zaś dziecko, które czuje się bezpieczne, uczy się szybciej i efektywniej, ma odwagę próbować nowych rozwiązań i formułować poglądy.

Łączyć w pary i grupy można na różne sposoby (warto też pamiętać, że grupy się łączy, a nie dzieli). Korzystne jest częste zmienianie konfiguracji, tak, by uczniowie mieli szansę na interakcje z różnymi osobami i w różnych konfiguracjach.

Łączenie losowe, np. za pomocą losowania karteczek w tym samym kolorze lub z tym samym symbolem, pozwala uniknąć sytuacji, w której jakieś dziecko zostanie pominięte lub wybrane na końcu. Pomaga też uczniom nieśmiałym. Szukanie członków grupy np. po identycznym symbolu, obrazku, czy słowie związanym z tematem lekcji dodatkowo ułatwia przyswajanie treści (np. grupa

literek A, grupa rzeczowników, czy grupa działań o wyniku 3). Sam zaś proces szukania to doskonały przerywnik ruchowy, dzięki któremu uczniowie mogą się zrelaksować, co z kolei pomaga w skoncentrowaniu uwagi podczas wykonywania zadania edukacyjnego.



Światła drogowe

Technika światel drogowych służy do pozyskiwania szybkiej informacji zwrotnej od uczniów, co pozwala nauczycielowi modyfikować na bieżąco swoje działania podczas lekcji.

Uczniowie zaznaczają odpowiednim kolorem lub podnoszą w górę kolorowe karteczki oznaczające stopień zrozumienia danego zagadnienia. Zielony kolor oznacza dobre zrozumienie, żółty wątpliwości zaś czerwony, że uczeń potrzebuje powrotu do danych treści.

W proponowanym scenariuszu światłą służą do zaangażowania w odpowiedź na pytanie wszystkich uczniów. Uczniowie jednocześnie podnoszą karteczki w górę, co pozwala nauczycielowi uzyskać informację o stopniu zrozumienia zagadnień poruszonych w filmie. Wie, czy trzeba powrócić do pewnych kwestii, czy też uczniowie są gotowi, aby pójść dalej.



Ocena koleżeńska

Ocena koleżeńska to metoda, która sprawia, że już najmłodsi uczniowie stają się świadomymi podmiotami własnego uczenia się. Są w stanie udzielić sobie nawzajem informacji zwrotnej i wiedzą, co już potrafią, a nad czym jeszcze muszą popracować.

Ocena koleżeńska to umiejętność, którą trzeba z uczniami ćwiczyć. Przede wszystkim podlegać jej mogą zadania edukacyjne z prostymi, jednoznacznymi kryteriami, które można łatwo przekazać dzieciom.

Proponowane w niniejszym scenariuszu karty pracy są doskonałym ćwiczeniem tej umiejętności. Po indywidualnym ich wypełnieniu nauczyciel prosi, aby uczniowie zamienili się pracami i pokazuje wzorzec. Uczniowie sprawdzają sobie nawzajem karty i w parach omawiają wyniki. To stwarza przestrzeń do uczenia się uczniów od siebie.

Bardzo ważna jest zwrócenie uwagi, żeby dzieci najpierw powiedziały koledze/koleżance, co zrobili dobrze, a dopiero potem wskazały błędy.

Zaletą tej metody jest to, że uczniowie uświadamiają sobie wagę kryteriów, czyli wskaźników, dowodów świadczących o poprawności pracy. Wiedzą, na co zwracać uwagę w przyszłości. Lepiej też rozumieją istotę oceniania ich pracy przez nauczyciela.



Współpraca z rodzicami

Działanie edukacyjne a zwłaszcza wychowawcze są skuteczniejsze, jeśli pamiętamy o rodzicach. Zwłaszcza w pracy z dziećmi na pierwszym etapie edukacyjnym jest to niezbędnym element działań nauczyciela.

Dzieci najczęściej z urządzeń cyfrowych korzystają w domu. Działanie jednym frontem z rodzicami jest w tym przypadku konieczne.

1

Poinformuj

Zapowiedz rodzicom podczas spotkania lub inną drogą kontaktową, którą ustaliliście, że będziesz pracował z dziećmi nad zagadnieniem dbania o zdrowie podczas korzystania z urządzeń cyfrowych. Powiedz, dlaczego jest to ważne i jaki cel chcesz osiągnąć. Poinformuj po przeprowadzonej lekcji, o czym mówiliście.

2

Zaproś

Zaproś do odwiedzenia proponowanych stron internetowych. Rozdaj lub udostępnij w inny sposób materiały informacyjne.

Urządź wystawę prac uczniowskich powstałych podczas lekcji, zaprezentuj ją rodzicom.

3

Włącz

Włącz rodziców do wspólnych działań. Zapytaj, w jaki sposób mogliby wesprzeć działania szkoły w tym obszarze, jakie są ich pomysły i oczekiwania.

Zaproponuj wykonać z dzieckiem i powieszeniu w domu na widocznym miejscu plakatu przypominającego o zasadach bezpiecznego korzystania z urządzeń komputerowych.

Można też poprosić, aby wspólnie z dzieckiem prowadzili rysunkowy dzienniczek, w którym dziecko zaznaczać będzie, jak długo i często korzysta z komputera, czy tabletu i omawiali z dzieckiem zapisy pod kątem wpływu na zdrowie.



Zadania rozwojowe dla nauczycieli i literatura dodatkowa

Problem wpływu urządzeń cyfrowych jest bardzo szeroki. Praca z uczniem nie może zakończyć się na jednej lekcji. Dla rozszerzenia wiedzy w tym obszarze proponujemy zadania.

1

Zadanie 1

Obejrzyj filmik

<https://www.facebook.com/ly.kimheang.5/videos/900914306639745/?theater>

oraz instruktaż <https://www.youtube.com/watch?v=SgTdV0h3jSk>

2

Zadanie 2

Zapoznaj się ze stronami www:

<http://www.mamatatatablet.pl/>

<http://www.oeizk.edu.pl/wczesno/dembna/wdembna.htm>

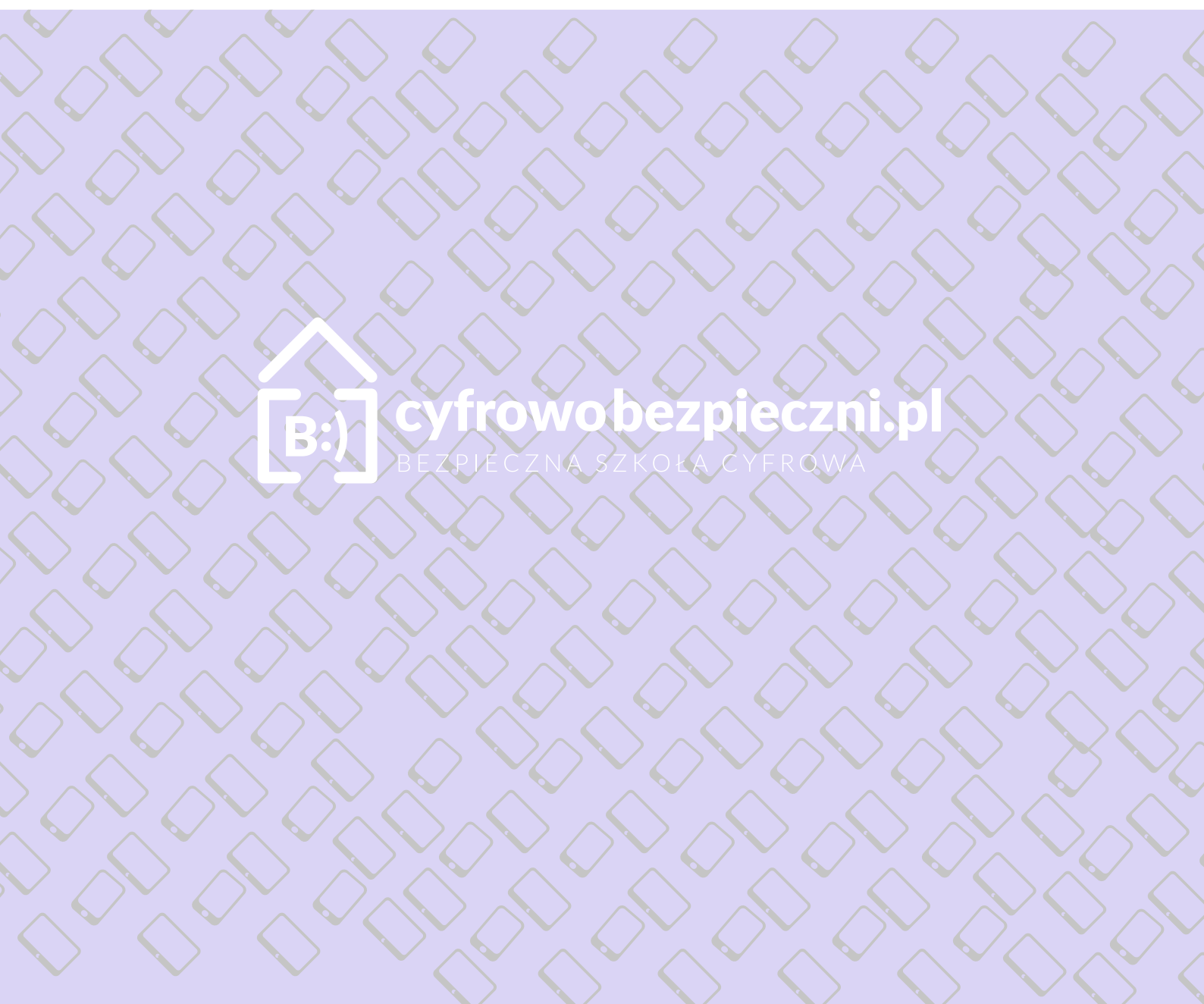
3

Zadanie 3

Zapoznaj się z raportem Korzystanie z urządzeń mobilnych przez małe dzieci w Polsce Fundacji Dzieci Niczyje <http://fdn.pl/badania-fdn>



A series of horizontal lines for writing notes, spanning the width of the page below the header.



cyfrowobezpieczni.pl
BEZPIECZNA SZKOŁA CYFROWA