

Autor/autorka

Katarzyna Drężek

1. Etap edukacyjny i klasa

- szkoła podstawowa - klasa IV

2. Przedmiot

- informatyka

3. Temat zajęć:

Temat: Netykieta - czyli o zasadach obowiązujących w Internecie

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

W związku z zaistniałą sytuacją na świecie - COVID 19, a idącą za tym zmianą w edukacji coraz częstszym problemem jest niewłaściwe poruszanie się młodych ludzi w wirtualnej rzeczywistości. Za awatarami, pseudonimami, nickami kryją się prawdziwi młodzi ludzie, którym trzeba przekazać bardzo ważne przesłanie - NIKT w internecie nie jest anonimowy i tam również obowiązują pewne zasady. Zasady te są porównywalne z zasadami panującymi w świecie rzeczywistym. Dlatego też uważam, że tematyka dotycząca Netykiety powinna być poruszana bardzo często przez nauczycieli różnych przedmiotów.

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Wykorzystując różne narzędzia multimedialne nauczyciel przygotowuje lekcje, które są ciekawe i atrakcyjne dla uczniów. Wiedza przekazywana jest przystępniejsza i ciekawsza, a sam uczeń zainteresowany tym, co nastąpi.

7. Cel ogólny zajęć

Kształcenie i wyrabianie nawyków świadomego korzystania z Internetu zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń wie, że w internecie nikt nie jest anonimowy
2. Uczeń rozumie konieczność stosowania panujących w wirtualnej rzeczywistości zasad
3. Uczeń potrafi napisać e-mail do różnych osób, stosując zasady Netykiety

9. Metody i formy pracy

METODY

- Słowna: rozmowa, objaśnienia (nauczyciela i uczniów), dyskusja, rozmowy między uczniami.
- Oglądowa: ewentualny pokaz (przykładu) na tablicy (interaktywnej) dla wszystkich uczniów, przez nauczyciela lub uczniów.
- Czynna: uczniowie wykonują postawione im zadania, mogą wybrać.
- Aktywizująca: praca w grupie – zadania stawiane i wykonywane w grupie.

FORMY

-

zajęcia w grupie (cała klasa) i w podgrupach, poza komputerami;

- praca indywidualna na komputerze z wykorzystaniem wskazanych stron internetowych (**www.jigsawplanet.com**, **https://view.genial.ly**, **https://learningapps.org**) z ewentualnym wsparciem innych uczniów;
- praca w grupie uczniów;

10. Środki dydaktyczne

Przygotowane i zaprojektowane przez nauczyciela

1. Multimedialna układanka puzzle pod adresem:

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2d1d7bcadac1>

2. Prezentacja dotycząca Netykiety pod adresem

<https://view.genial.ly/5f6f8af79bbeb80d1f940695/presentation-netykieta>

3. Gra Milionerzy i jej kod QR

<https://learningapps.org/display?v=pdswdnyza20>

11. Wymagania w zakresie technologii

Komputery podłączone do internetu, w miarę możliwości tablica multimedialna i telefony uczniów

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

1. Czynności organizacyjne, sprawdzenie obecności
2. Wspólne ustalenie tematu lekcji

N: Zapraszam do tablicy 2 osoby, które ułożą puzzle i przeczytają nam, co będzie tematem lekcji

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=2d1d7bcadac1>

Aktywność nr 1

Temat:

Wyjaśnienie pojęcia NETYKIETA

Czas trwania

Opis aktywności

3. Odczytanie przez uczniów myśli przewodniej lekcji - Netykieta

N: Kto wie, co znaczy to pojęcie. A może wykorzystamy w tym celu swoje telefony? Bardzo proszę znaleźć wyjaśnienie pojęcie NETYKIETA. Pamiętajcie jednak, że nie wszystkie informacje znalezione w internecie są prawdziwe.

- U. Odczytują i porównują znalezione definicje

Aktywność nr 2

Temat

Omówienie zasad NETYKIETY

Czas trwania

Opis aktywności

Przedstawienie prezentacji dotyczącej zasad Netykiety

<https://view.genial.ly/5f6f8af79bbeb80d1f940695/presentation-netykieta>

- omówienie wszystkich zasad wspólnie z uczniami.

Aktywność nr 3

Temat

Piszemy e-mail, wykorzystując poznane zasady Netykiety

Czas trwania

Opis aktywności

Praca w 6 grupach. Po dwie grupy wykonują to samo zadanie.

Zadaniem każdej z grup jest napisanie e-maila do wskazanej przez nauczyciela osoby.

- a) koleżanki/kolegi
- b) dziadka/babci,
- c) nauczyciela.

Tematem wiadomości będzie zaproszenie na seans filmowy do nowopowstałego kina

Należy przypomnieć uczniom, by pisząc wiadomość wzięli pod uwagę poznane zasady obowiązujące w sieci.

7. Odczytanie i omówienie wiadomości. Należy tak wskazać kolejność grup, by to samo zadanie odczytywane było jedno po drugim.

N: Bardzo proszę grupę I, której zadaniem było napisanie wiadomości do kolegi bądź koleżanki.

N: A teraz dla porównania posłuchamy następnej grupy, która miała to samo zadanie.

Aktywność nr 4

Temat

Czas trwania

Opis aktywności

Podsumowanie lekcji

Podsumowanie zajęć poprzez grę **Milionerzy**.

<https://learningapps.org/display?v=pdswdnyza20>

Jeżeli większość uczniów w klasie ma swoje telefony może zagrać w grę indywidualnie, skanując przygotowany kod QR. Jeżeli uczniowie nie posiadają telefonów grę rozwiązujemy wspólnie na tablicy multimedialnej.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Na biurku stoją trzy słóiczki, na których naklejone są pojedynczo żabki:

Na jednym narysowana żabka jest niepokolorowana i napis "Słabo kumam", na drugim - żabka do połowy pokolorowana - "Średnio kumam" oraz cała pokolorowana żabka "Wszystko kumam"

Uczniowie wrzucają patyczki do odpowiedniego słóiczka, wskazując poziom zrozumienia i opanowania wiedzy na lekcji.

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. [Przejdź do opisu licencji](#)

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza

16. Materiały pomocnicze

[QR i żabki.docx](#)

17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Nie

18. Forma prowadzenia zajęć: stacjonarna



Fundusze Europejskie
Polska Cyfrowa

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

