

Scenariusz zajęć „Detektywi w sieci”**Autorzy scenariusza:** Paulina Jędrzejewska, Piotr Mazur**Cele ogólne:**

- ▲ Rozwój umiejętności myślenia programistycznego oraz logicznego;
- ▲ Rozwój umiejętności kreatywnego rozwiązywania problemów;
- ▲ Rozwój umiejętności praktycznego wykorzystywania poznanych programów i aplikacji;
- ▲ Rozwój kompetencji interpersonalnych.

Cele szczegółowe:

- ▲ Zapoznanie uczestników z podstawowymi zasadami bezpieczeństwa i prywatności w sieci;
- ▲ Zwiększenie wiedzy uczestników na temat tego jak etycznie zamieszczać treści w sieci;
- ▲ Zapoznanie uczestników z edycją obrazów w programach graficznych;
- ▲ Nabycie umiejętności na temat zakładania bloga;
- ▲ Zapoznanie uczestników z prawami autorskimi i pokrewnymi (licencja Creative Commons).

Grupa docelowa / etap edukacyjny: dzieci w wieku 8-12 lat**Czas trwania:** 6 zajęć po 2 godziny zegarowe (120 minut)

Streszczenie: Zajęcia obejmowały tematy związane z nowymi mediami, aplikacjami do tworzenia grafiki i kodowania. Poruszyliśmy zagadnienia związane z informatyką, programowaniem, nowymi technologiami, prawem autorskim, bezpieczeństwem i prywatnością w sieci.

Metody pracy: praca z programami komputerowymi i aplikacjami, gra karciana, burza mózgów, zabawy integracyjne, metody podające (instruktaż);

Informacja o źródłach:

Korzystaliśmy ze scenariuszy zajęć i materiałów Fundacji Panoptykon, przewodnika Fundacji Nowe Media; narzędzi dydaktycznych i scenariuszy programu „Gra w klasy: rozwój bez granic” opracowanego przez Inicjatywę Rozwoju Osobistego.

Załączniki:

- ▲ Karta detektywa;
- ▲ Scenariusz „Projekt 1 Tańczący kot” programu „Gra w klasy: rozwój bez granic” opracowanego przez Inicjatywę Rozwoju Osobistego;
- ▲ Scenariusz „Projekty w Scratchu 2 Latający Motyl” programu „Gra w klasy: rozwój bez granic” opracowanego przez Inicjatywę Rozwoju Osobistego;
- ▲ Scenariusz „Jak założyć bloga na różnych portalach” programu „Gra w klasy: rozwój bez granic” opracowanego przez Inicjatywę Rozwoju Osobistego;
- ▲ „Przewodnik Audacity, warsztat nr 3” Fundacji Nowoczesne Media;
- ▲ Scenariusz „Jak wpływasz na otoczenie, działając w sieci” Fundacji Panoptykon.



Projekt współfinansuje m.st. Warszawa



ZAJĘCIA 1/6

Cele:

- poznanie się i integracja;
- zbudowanie atmosfery zaufania;
- wprowadzenie do scenariusza zajęć;
- rozwój umiejętności współpracy;
- zapoznanie z aplikacją do obróbki graficznej Pixlr.

Potrzebne materiały:

- ▲ flamastry,
- ▲ flipczart,
- ▲ tablety, aparaty fotograficzne, telefony (do wyboru),
- ▲ komputery z dostępem do internetu (optymalnie jeden na osobę),
- ▲ pudełko (opcjonalnie worek),
- ▲ małe przedmioty (drobiazgi).

Przebieg (z uwzględnieniem czasów poszczególnych zadań):

1. Powitanie dzieci i wprowadzenie do scenariusza - zebranie się, sprawy organizacyjne na wejściu (podpisy rodziców), zebranie dzieci w kręgu, zapoznanie. (10 min)
2. Ćwiczenie integracyjne i zapoznawcze *Sherlock Holmes*. [materiały: pudełko, małe przedmioty (drobiazgi).] (15 min)
 1. Sherlock Holmes - każde dziecko przygotowuje 1-3 przedmioty, które ma przy sobie, wyjmuje i po kryjomu chowa do worka. Następnie pierwszy ochotnik wybiera 1 przedmiot i wciela się w detektywa, Sherlocka Holmesa, puszcza wodze fantazji i stara się zgadnąć kim jest właściciel przedmiotu, zachęcamy, aby osoby puściły wodze fantazji i nie bały się daleko idących wniosków. Zaczyna prowadzący - dając przykład.
 2. Wymieniamy wrażenia - co się zgadza, a co nas wyjątkowo zaskoczyło? Skąd takie wnioski?
3. Kontrakt - Dzieci zgłaszają swoje propozycje kontraktowe. Grupa dyskutuje nad nimi, prowadzący moderują przebieg procesu. Wszyscy podpisują przygotowany kontrakt. [materiały: flamastry, flipczart] (20 min)
4. Tworzymy Kartę Detektywa – karta zainteresowań i umiejętności, których będzie przybywać wraz z kolejnymi zajęciami [materiały: karta detektywa, w załączniku]. Wcześniej przygotowaną kartę dzieci uzupełniają w programie do obróbki graficznej Pixlr. Wszyscy uruchamiają program Pixlr Express (<http://apps.pixlr.com/express/>) oraz aplikację google translate na osobnej zakładce (<https://translate.google.pl/>). Prowadzący za pomocą rzutnika wyjaśniają generalne zasady działania programu Pixlr Express, a następnie wraz z grupą wykonują kilka przykładów (stare zdjęcie, efekty specjalne itp. – link do prostego przykładu <http://www.wikihow.com/Use-Pixlr-Express-%28Efficient%29>). W trakcie ekspozycji trenerzy zadają dzieciom pytania dotyczące różnych elementów programu. Interfejs programu jest stworzony w języku angielskim, ale bogata ikonografia ułatwia korzystanie z niego w sposób intuicyjny. Zapoznanie z obsługą tabletów i dostępnym sprzętem, którym dzieci robią sobie zdjęcia, które następnie poddają obróbce graficznej, uzupełniając karty detektywów. [materiały: tablety, aparaty fotograficzne, telefony] (65 min)
5. Zakończenie i podsumowanie zajęć. (10 min)

ZAJĘCIA 2/6

Cele:

- dalsze poznawanie się i integracja;
- rozwój umiejętności poruszania się po świecie za pomocą aplikacji Geoguessr, Geosettr;
- zapoznanie z licencją Creative Commons i podstawami bezpieczeństwa w sieci;
- Pierwsze kroki do założenia bloga.

Potrzebne materiały:

- ▲ Wydrukowane karty detektywów (stworzone podczas poprzednich zajęć),
- ▲ flamastry,
- ▲ flipczart,
- ▲ postity,
- ▲ projektor,
- ▲ komputery z dostępem do internetu (optymalnie jeden na osobę).

Przebieg (z uwzględnieniem czasów poszczególnych zadań):

1. Zabawa integracyjna – Ochotnik lub ochotniczka losuje jedną z wydrukowanych kart detektywów i odczytuje na głos zapisane cechy i zainteresowania bez pokazywania karty. Grupa odgaduje czyja to karta. [materiały: karty detektywów] (20 min).

2. Zabawa aplikacjami Geoguessr i Geosettr. Eksperymentujemy na stronie Geoguessr [<http://geoguessr.com>] zgadując w którym miejscu na świecie znajdują się miejsca podawane przez aplikację. Następnie uczestnicy rozwiązują quiz przygotowany wcześniej przez prowadzących w aplikacji Geosettr [<http://geosettr.com/>], który bardzo łatwo można stworzyć wybierając pięć miejsc na Google Street View. [materiały: komputery] (20 min)

3. Wprowadzenie do tematyki netykiety oraz prywatności w sieci. Za pomocą techniki burzy mózgów grupa generuje jak najwięcej pomysłów zachowań ludzi w różnych sytuacjach. Zastanawia się nad tym jakie prawa rządzą w sieci i jakie prawa chcielibyśmy, żeby obowiązywały w internecie. Wypisujemy na flipczarcie. [materiały: flipczart, flamastry, postity] (20 min)

4. Jak wpływasz na otoczenie, działając w sieci – ćwiczenie na różne potrzeby i granice związane z prywatnością w sieci. Prowadzący przedstawia różne sytuacje, związane z internetem oraz prywatnością. Uczestnicy określają czy akceptują dane zachowania czy też nie. Podsumowanie wyborów oraz krótka dyskusja na ich temat. [materiały: scenariusz Fundacji Panoptikon, w załączniku] (20 min).

5. Podsumowanie tematyki praw w internecie i wprowadzenie tematu licencji creative commons. Samodzielna praca przy komputerach – dzieci szukają w internecie co to jest netykieta i licencje creative commons. Prowadzący proponują korzystanie z portalu Jamendo. Dyskusja o prawach autorskich - czy wszystko co jest w sieci jest każdego? kto ma prawo do zdjęć w internecie? jak można oznaczyć prawo do korzystania ze zdjęcia? – opowiemy o licencji Creative Commons. (łańcuszki szczęścia, fora). (15 min)

6. Wprowadzenie do tematyki blogów. Burza mózgów o tym, jakie tematy można poruszać na blogach. Uczestnicy surfują po internecie w poszukiwaniu interesujących ich blogów, dyskutują o oglądanych. Każdy wymyśla temat, na który chciałby lub chciałyby założyć bloga. Prowadzący pokazują za pomocą projektora jak wygląda zakładanie bloga na wybranym portalu blogowym, np. blooger.com [logowanie, publikowanie treści, wyszukiwanie obrazów dostępnych na licencji Creative Commons]. Uczestnicy eksperymentują zakładając swoje blogi. Wykorzystujemy adres prowadzących w celach rejestracji na blogu. (20 min)

7. zakończenie i podsumowanie zajęć. (5 min)

ZAJĘCIA 3/6

Cele:

- zapoznanie z programem do obróbki dźwięku Audacity;
- rozwój kreatywności za pomocą aplikacji My Story Book.

Potrzebne materiały:

- ▲ projektor,
- ▲ Kostki Story cubes lub wydrukowane obrazki z ikonkami,
- ▲ komputery z dostępem do internetu (optymalnie jeden na osobę).

Przebieg (z uwzględnieniem czasów poszczególnych zadań):

1. Ćwiczenie na kreatywność – przy użyciu kostek z obrazkami Story Cubes wymyślamy scenariusz przygodowego filmu. Każdy rzucając kostkami spontanicznie tworzy historię na podstawie wyrzuconych obrazków. Każdy zapamiętuje swoją historię. [materiały: kostki Story Cubes] (20 min)

2. Zabawa aplikacją „My story book” [<https://www.mystorybook.com/>]. Każda strona projektowanej książki niech odpowiada części historii przypisanej do poszczególnych obrazków na kostkach. Uczestnicy eksperymentują z funkcjami aplikacji. Jest ona bardzo łatwa i intuicyjna w obsłudze. Sprawia odbiorcy dużo satysfakcji. Dla chętnych przeprowadzamy konkurs na najładniejszą książkę (okładka i 4 kartki książki po jednej na każdy obrazek). (45 min)

3. Wprowadzenie do pracy z programem do obróbki dźwiękowej Audacity. Prowadzący pokazują uczestnikom podstawowe funkcje programu i zapoznają z interfejsem [materiały: projektor, „Przewodnik Audacity, warsztat nr 3” Fundacji Nowoczesne Media]. Dzieci otrzymują plik mp3 z nagraniem przez prowadzących poprzestawianymi wersami wiersza Lokomotywa Juliana Tuwima. Zadanie uczestników polega na uszeregowaniu wersów jak w oryginale. Dzieci zgadują wiersz. Wyszukują tekst wiersza w internecie. Prowadzący zachęcają uczestników do eksperymentowania z programem, np. Remiksowania wybranego w internecie utworu. Na zakończenie każdy chętny prezentuje pozostałym efekt swojej pracy. (45 min)

4. Zakończenie i podsumowanie zajęć. (10 min)

ZAJĘCIA 4/6

Cele:

- Zwiększenie wiedzy uczestników na temat podstawowych informacji związanych z bezpieczeństwem i prywatnością w sieci;
- zapoznanie z logiką kodowania;
- rozwój umiejętności programowania.

Potrzebne materiały:

- ▲ projektor,
- ▲ Gra „Trzęsienie danych” Fundacji Panoptykon,
- ▲ komputery z dostępem do internetu (optymalnie jeden na osobę).

Przebieg (z uwzględnieniem czasów poszczególnych zadań):

1. Jak świadomie korzystać z internetu – edukacyjna gra karciana na temat bezpieczeństwa i prywatności w sieci Fundacji Panoptykon „Trzęsienie danych”. Grę można pobrać oraz wydrukować tu:

<https://panoptykon.org/wiadomosc/zagraj-w-trzesienie-danych> (30 min).

2. Jak zaprogramować robota, aby przeszedł całą planszę tak, jak chcemy? Praca z narzędziem edukacyjnym „Robot” stworzonym w ramach programu edukacyjnego „Gra w klasy rozwój bez granic”:

<http://app.betagrawklasy.edu.pl/hostingasp.pl/School/FlashGames> (30 min)

3. Nauka programowania za pomocą gry edukacyjnej „Code combat” - <https://codecombat.com>. Pomimo tego, że gra jest w języku angielskim, ma bardzo przystępny interfejs i dzieci szybko potrafią się w niej poruszać. Próbujemy pokonać trzy pierwsze plansze. (50 min)

4. Zakończenie i podsumowanie zajęć. (10 min)

ZAJĘCIA 5/6

Cele:

- zbudowanie atmosfery zabawy;
- wprowadzenie uczestników w stan skupienia;
- rozwój wyobraźni i myślenia przestrzennego;
- rozwój kompetencji projektowania obiektów 3D w komputerze;
- zapoznanie z podstawami kodowania i programowania.

Potrzebne materiały:

- ▲ projektor,
- ▲ Gra Dobble,
- ▲ komputery z dostępem do internetu (optymalnie jeden na osobę).

Przebieg (z uwzględnieniem czasów poszczególnych zadań):

1. Gra integracyjna – Dobble. Instrukcja i możliwości gry są dostępne w zestawie. Dobble to gra, która wywołuje bardzo dużo śmiechu. Można w nią grać na różne sposoby. Bardzo proste zasady gry :) liczy się refleks i spostrzegawczość, a więc dla każdego. (15 min)
2. Podstawy programowania z grą edukacyjną Kodu. Uczestnicy tworzą własne plansze gry, nadają wybrane funkcje poszczególnym elementom, projektują scenografię. Po stworzeniu pierwszych prototypów dzieci mogą zagrać w gry stworzone przez innych uczestników. (50 min)
3. Projektowanie 3D w programie SketchUp (uwaga: program wymaga instalacji www.sketchup.com). Prowadzący wyjaśniają na projektorze podstawowe elementy interfejsu programu. Uczestnicy chwiłkę eksperymentują z tworzeniem kształtów. Prowadzący proponują, by każdy zaprojektował swoje miasto. Następnie chętni prezentują swoje prace, dyskusja w grupie. (45 min)
4. Zakończenie i podsumowanie zajęć. (10 min)

ZAJĘCIA 6/6

Cele:

- Zwiększenie wiedzy uczestników o podstawowe informacje związane z bezpieczeństwem i prywatnością w sieci,
- rozwój umiejętności programowania i kodowania,
- zapoznanie z aplikacjami związanymi z obróbką graficzną i tworzeniem prezentacji multimedialnych.

Potrzebne materiały:

- ▲ flamastry,
- ▲ flipczart,
- ▲ projektor,
- ▲ komputery z dostępem do internetu (optymalnie jeden na osobę).

Przebieg (z uwzględnieniem czasów poszczególnych zadań):

1. Podstawowe zasady bezpiecznego poruszania się w internecie. Prowadzący zapoznają uczestników z aplikacją Light beam. Lightbeam to dodatek do Firefoksa, który za pomocą interaktywnych wizualizacji pokazuje śledzenie oglądanych przez nas stron w sieci przez firmy. Podczas tej części uczestnicy dowiadują się jak skorzystać z losowego adresu email, w celu jednorazowej rejestracji (by nie podawać prawdziwego adresu email), dzięki aplikacji Guerrillamail. Zaprezentowane zostają wtyczki chroniące prywatność w sieci: Ublock (blokowanie reklam) oraz Disconnect (45 min)
2. Nauka programowania w programie Scratch. Wykorzystaliśmy scenariusze: „Projekt 1 Tańczący kot” oraz „Projekt 2 Latający Motyl” programu „Gra w klasy: rozwój bez granic” opracowanego przez Inicjatywę Rozwoju Osobistego. Dla chętnych obsługa aplikacji Prezi (www.prezi.com/) oraz Pooplet (www.popplet.com). (50 min)
3. Podsumowanie zdobytych kompetencji. Za pomocą burzy mózgów wszyscy wspólnie przypominają sobie poznane programy i aplikacje. Spisują na flipczarcie. Przy użyciu programu PIXLR uczestnicy wpisują zdobyte w trakcie zajęć umiejętności do kart detektywów. Dyskusja podsumowująca. Trenerzy przeprowadzają ewaluację zajęć. (15 min)
4. Rozdanie certyfikatów, zakończenie i podsumowanie zajęć. (10 min)