

Uwaga! Konkurs czyli licencja na zgadywanie

Propozycje wykorzystania filmu z serii „Krasnoludki 2.0” w ramach zajęć z uczniami szkół gimnazjalnych i ponadgimnazjalnych.

Film dotyczy kwestii bezpiecznego korzystania z możliwości proponowanych przez organizatorów konkursów za pośrednictwem Internetu oraz z metod płatności telefonicznych.

Nauczyciel może wykorzystać film podczas lekcji wychowawczych lub lekcji informatyki na temat rozsądnego uczestniczenia w konkursach SMSowych. Film może być wykorzystany także podczas spotkań z rodzicami i radą pedagogiczną czy też w czasie spotkań uczniów z pedagogiem szkolnym.

Lekcje wychowawcze, lekcje z pedagogiem lub psychologiem szkolnym

Cel: uświadomienie uczniom, że należy dokładnie czytać regulaminy gier, konkursów i drobnych form zakupów, jakie oferowane są za pośrednictwem telefonii komórkowej (np. konkursy i zakupy SMSowe); zwrócenie uwagi na to, aby rozsądnie i mądrze wybierać rodzaje konkursów, w jakie warto się angażować; uczulić młodzież na nieuczciwe i celowe wprowadzanie w błąd użytkowników form „płatności *via* SMS” oraz na to, że mogą się narazić na duże koszty korzystania z telefonów komórkowych.

Poniższe propozycje są pojedynczymi modułami, z których można skomponować lekcję w zależności od rodzaju problemów, jakie występują w danej grupie.

1.

Nauczyciel prosi uczniów o wypisanie na wspólnej kartce skojarzeń ze słowem: KONKURS. Można też napisać na tablicy to pojęcie w pionie i poprosić o skojarzenia takie, by stworzyć krzyżówkę, której hasłem jest „KONKURS”, np.

K asa
O gromna kasa
N ie wiadomo, czy wygram
K upony
U lubiona rozrywka
R az wygram, raz przegram
S uper zabawa

totalote **K**
O dpowiedzi
N agrody
pun **K** ty
U ważyć trzeba
R egulamin
S eria pytań

Następnie nauczyciel pyta, czy uczniowie korzystają z konkursów za pomocą swoich telefonów komórkowych lub portali internetowych. Można zapytać, jakiego rodzaju to konkursy i czy ktoś coś wygrał, albo o inne efekty uczestniczenia w konkursach np. SMSowych. Zanim uczniowie obejrzą film p.t. „Uwaga konkurs czyli licencja na zgadywanie”, można zadać kilka pytań (lub zapisać je na tablicy) i poprosić, by podczas oglądania filmu spróbowali znaleźć odpowiedzi na te pytania, np.:

- Jak myślicie, po co są konkursy SMSowe?
- Czy uczestnictwo w konkursach SMSowych przynosi jakieś korzyści uczestnikom?
- Na co trzeba uważać, rozpoczynając gry w konkursach SMSowych?

2.

Nauczyciel może zacząć zajęcia od ustalenia z uczniami, do czego używa się płatności dokonywanych za pomocą telefonów komórkowych. Uczniowie mogą to wypisać na kartkach lub na wspólnej tablicy albo arkuszu papieru (pytanie: Za co płacimy przez telefon?).

Po wypisaniu kilku lub kilkunastu propozycji nauczyciel pyta, czy zdarzyło się uczestnikom zajęć zapłacić za coś za pomocą swojego telefonu. Można też zapytać, czy ich rodzice o tym wiedzą, czy młodzież ustala z rodzicami, za co i w jakich okolicznościach mogą płacić za pośrednictwem telefonu. Potem można zaproponować obejrzenie filmu.

3.

Po obejrzeniu filmu nauczyciel dzieli uczniów na grupy 4-osobowe i prosi o ustalenie odpowiedzi. Można uczniom rozdać wcześniej przygotowane kartki z napisanymi pytaniami (odpowiedzi przy pytaniach służą jako pomoc nauczycielowi):

- Dlaczego siostry Kopciuszka zaczęły grać i co zrobiły źle już na początku? (nie przeczytały regulaminu do końca, skusiła je nagroda)
- Dlaczego siostry Kopciuszka nie przerwały gry? (były naiwne, skupiły się tylko na wygranej)
- Jakie były skutki uczestnictwa sióstr w konkursie?

Po krótkim przedstawieniu odpowiedzi nauczyciel prosi uczniów o ustalenie zasad korzystania z konkursów i z możliwości płatności za pomocą telefonu. Uczniowie spisują 5 zasad na swoich kartkach i potem można to powiesić w klasie, aby inni mogli z tego korzystać i zapoznać się z efektami pracy grup.

4.

Inną formą podsumowania zajęć może być zrobienie plakatu-ostrzeżenia przed naiwnością przy korzystaniu z płatności SMSowych lub plakatu-informacji o zasadach płacenia za pomocą telefonu. Uczniowie mogą też stworzyć hasło na transparent dotyczący bezpiecznego korzystania z płatności telefonicznych. Prace można wykorzystać jako wystawę – efekt pracy z grupą.

Trzeba wtedy przygotować uczniom materiały: arkusze papieru, kredki, mazaki, farby, gazety i klej (metoda kolażu) lub polecić im wcześniej przygotowanie materiałów potrzebnych do wykonania plakatu.

Zajęcia z pedagogiem: płać z charakterem

Cel: uświadomienie uczniom wagi pracy nad sobą - w kontekście relacji z innymi – nad takimi cechami jak: rozważa, umiarkowanie, rozsądne zawieranie umów, rzetelność, dokładność i ostrożność w zakresie poznawania możliwości urządzeń podłączonych do Internetu; uwrażliwienie na niebezpieczeństwa związane z wykorzystywaniem przez innych naiwności i braku wiedzy dotyczącej korzystania z nowych technologii; zwrócenie uwagi na oszczędne korzystanie z ofert kupna różnych rzeczy i usług, za które można płacić za pośrednictwem telefonu.

Nauczyciel zaprasza do obejrzenia filmu p.t. „Uwaga konkurs, czyli licencja na zgadywanie”. Po obejrzeniu filmu prosi uczniów o wyrażenie opinii na temat postaw poszczególnych bohaterów: macochy, Lucyny, Genowefy, Kopciuszka. Pytania pomocnicze: dlaczego macocha nie chciała kupić sukienek córkom? (wybrała dwie najdroższe dla siebie - egoistka, skąpa); Dlaczego Lucyna i Genowefa zaczęły grać o pieniądze bez wiedzy mamy? (mama nie chciała im kupić sukienek takich, jakie chciały) Jakie pytanie zadała Kopciuszka? (chciała skromną suknię, nie prosiła o drogie ubrania)

Prowadzący może też poprosić o wypisanie niewłaściwych sposobów zachowania poszczególnych osób: Lucyna, Genowefa, macocha. Można podzielić uczniów na grupy i każdej dać inną bohaterkę filmu do opisu lub każda grupa opisuje wszystkie bohaterki. Po 10 minutach nauczyciel podsumowuje pracę uczniów np. w formie powieszenia arkuszy z wypisanymi cechami. Potem wszyscy zestawiają to, co napisali o zachowaniu Kopciuszka (cechy i postawy pozytywne).

Następnie nauczyciel w dwóch kolumnach wypisuje cechy lub zachowania: jedna kolumna pozytywne, druga negatywne. Zapewne więcej będzie negatywnych, bo takie piętnuje ten film. Przykładowe cechy lub zachowania, które można ewentualnie zasugerować, jeśli uczniowie będą mieli z tym trudności: naiwność Genowefy, niewiedza Lucyny, egoizm macochy, siostry chciały ładnie wyglądać i chciały za wszelką cenę wygrać pieniądze na zakup kreacji, chciwość Lucyny i Genowefy, brak wiedzy na temat korzystania z komórek, nieprzeczytanie regulaminu, skromność Kopciuszka, łagodność Kopciuszka, zgoda Kopciuszka na to, co zdecydowała macocha i potem radość z powodu tego, co zaoferowały Krasnoludki itp.

Prowadzący dzieli uczniów na grupy trzyosobowe i prosi, aby wybrali dwie dowolne cechy z listy negatywnych zachowań bohaterki filmu. Kiedy uczniowie to zrobią, ich zadaniem jest wymyślić szczepionkę. Prowadzący mówi: *te cechy to choroby, które często zdarzają się użytkownikom nowoczesnych technologii* (np. naiwność, niewiedza, nieczytanie regulaminów, chciwość, bezrefleksyjne nastawienie na nagrody w konkursach itp.). *Waszym zadaniem jest teraz wyleczyć te choroby, znaleźć antidotum i skonstruować skład szczepionki, która zapobiegłaby tym chorobom w przyszłości. Zastanówcie się, dlaczego na tę chorobę nie jest chora bohaterka filmu Kopciuszek.*

Należy dać uczniom na to około 20 minut. Podsumowaniem tej pracy jest przeczytanie opisu szczepionki. Pomocna może być karta leczenia, poniżej propozycja wypełnienia, którą można uczniom pokazać w ramach wyjaśnienia, na czym ma polegać zadanie. Karty można wykorzystać jako zakończenie zajęć i powiesić je w formie wystawy prac.

Choroba	Leczenie i zalecenia	Szczepionka - skład
naiwność – wygram kasę za darmo w konkursie	<p>Wyposażyć pacjenta w wiedzę na temat zasad korzystania z SMSów (są płatne, nawet te „za darmo”, cenniki są dostępne w Internecie i w umowie z operatorem);</p> <p>Podać raz dziennie dawkę rozmowy z kimś doświadczonym np. z tatą lub mamą na temat płatności przez telefon;</p> <p>W ostateczności zablokować abonament i wyposażyć w kartę z ograniczonym doładowaniem.</p>	<p>30 g warsztatów z Kursorem 30 g wiedzy o SMSach 25 g rozsądku 45 g rozmowy z rodzicami</p> <p>Zmieszać i wstrząsnąć przed użyciem, podawać regularnie przed każdorazowym zamiarem używania telefonu komórkowego do zapłacenia „SMSem”</p>

Warsztaty dla dorosłych – rodzice i nauczyciele

Film ten można wykorzystać podczas spotkań nie tylko ze starszą młodzieżą, ale też z rodzicami i nauczycielami. Operatorzy sieci wciągają w nierozsądne i nieprzemyślane zakupy także dorosłych, więc tym bardziej narażone na to są dzieci. Można wypracować z rodzicami i nauczycielami sposoby ochrony rodziny lub szkoły przed niewłaściwymi zachowaniami młodych ludzi w relacjach z innymi użytkownikami Internetu.

Po obejrzeniu filmu warto zwrócić uwagę dorosłych na rodzaj relacji macochy z córkami. Genowefa i Lucyna zaczęły korzystać z telefonu komórkowego bez wiedzy matki w sposób nierozsądny, bo zostały sprowokowane okolicznościami, w jakich zostały wychowane. Dodatkowo nie miały dostatecznej wiedzy na ten temat, bo nie umiały porozmawiać z matką na temat swoich potrzeb. Można zwrócić uwagę na zachowanie Kopciuszka, któremu wystarczyłaby sukienka z tańszego, mniej prestiżowego sklepu odzieżowego. To może stanowić wyjście do dyskusji o ogromnym i wychowawczym znaczeniu dobrych relacji ze swoimi dziećmi lub z młodzieżą w szkole, gdzie uczą nauczyciele uczestniczący w szkoleniu. Można też spróbować rozmawiać o wartościach przekazywanych dzieciom i zagrożeniach, jakie powoduje nadmierne rozbudzanie w młodzieży postaw snobistycznych (Genowefa i Lucyna uległy presji i dlatego zaczęły korzystać z telefonicznej oferty konkursowej). Dzieci, które ufają dorosłym, potrafią szybko zareagować prośbą o pomoc w sytuacji, gdy podejmą złą decyzję. Są też mniej narażone na zgubne skutki nierozsądnego korzystania z nowoczesnych technologii.

Inną formą wykorzystania tego filmu podczas spotkań z dorosłymi lub z licealistami może być sąd nad problemem „DOBRE I ZGUBNE MOŻLIWOŚCI TELEFONICZNYCH PŁATNOŚCI”. Można to napisać w widocznym miejscu sali, w której odbywa się spotkanie. Potem prowadzący prosi uczestników o zajęcie stanowiska w sprawie korzystania z nowoczesnych technologii w sposób następujący: czyta trzy opinie napisane dużymi literami na kartkach (załącznik poniżej) i kładzie je w trzech miejscach sali. W czwartym miejscu prowadzący kładzie kartkę pustą, i prosi by tam udali się ci, którzy nie mogą się zgodzić z opiniami wcześniej przeczytanymi. Uczestnicy zajmują miejsce przy tych kartkach, na których napisane są opinie najbliższe ich prywatnemu zdaniu na ten temat. W ten sposób tworzą się trzy lub cztery grupy.

OPINIE:

- Telefoniczne płatności są niebezpieczne dla portfela, stwarzają wiele zagrożeń dla młodych i dorosłych, nie ma opcji, by nie dać się choć raz w życiu „naciąć”.
- Telefoniczne płatności to dobra możliwość, można szybko i bezpiecznie załatwić sporo spraw, nawet dziecko to potrafi.
- Telefoniczne płatności ani mnie ziębią, ani parzą. Są to są, nie ma, to nie ma, świat może istnieć i bez tego.

PLUS PUSTA KARTKA – tutaj uczestnicy muszą sami sformułować opinię swej grupy; może się zdarzyć że się nie mogą porozumieć. Wtedy trzeba napisać wszystkie opinie na tej jednej kartce (np. dwie, trzy).

Prowadzący zaprasza do obejrzenia filmu. Po projekcji osoby, które być może zmieniły zdanie, mogą ewentualnie przejść do innej grupy. Prowadzący mówi, że przez najbliższe 15 minut nie można już zmienić grupy.

Zadaniem grup jest stworzenie listy argumentów „ZA” swoją opinią napisaną na kartce. Mają przekonać innych, że ich opinie jest słuszna i przeciągnąć członków opozycji na swoją stronę. Po około 15 minutach zbierania argumentów każda grupa prezentuje swoje zdanie. Nie wolno nikomu przerywać, ale wolno dyskutować – ważne, by prowadzący dobrze moderował dyskusję.

Po 10 minutach dyskusji prowadzący mówi, że teraz można jeszcze raz zmienić grupę, jeżeli kogoś przekonały argumenty dotyczące innych opinii.

Prowadzący podsumowuje spotkanie, oceniając, która grupa miała najlepsze argumenty (np. nikt z niej nie odszedł albo przeszli do niej ludzie z innych grup). Wskazuje tym na konieczność rozmawiania z młodzieżą (a młodzieży – rozmawiania z rodzicami i nauczycielami) na temat korzystania z nowoczesnych metod korzystania z płatności telefonicznych i elektronicznych. Wskazuje też na konieczność edukowania się w zakresie możliwości dotyczących nowoczesnych technologii, by pomóc sobie i innym w rozsądnym argumentowaniu „ZA” bezpiecznym korzystaniem z tych dóbr.