

„Rufus w opałach”. Interaktywna gra decyzyjna

Propozycje scenariuszy lekcji do przeprowadzenia podczas godzin wychowawczych, spotkań ze szkolnym pedagogiem, zajęć w ramach profilaktyki uzależnień, podczas spotkań z rodzicami, w ramach szkolenia dla rad pedagogicznych.

Zajęcia dla młodzieży

Propozycja 1

Cel: uświadomienie uczniom różnych rodzajów zagrożeń dla młodych użytkowników nowoczesnych technologii

Pomoce: kartki papieru, arkusze papieru do prezentacji prac grup, tablica multimedialna

Uczniowie w małych grupach mają za zadanie zrobić listę najbardziej typowych sytuacji niebezpiecznych lub powodujących kłopoty, związanych z użytkowaniem multimedialnych połączonej z Internetem. Grupy prezentują efekt pracy, nauczyciel metodą „słoneczko” układa zaproponowane przez uczniów pojęcia. Metoda polega na ułożeniu tych samych pomysłów (lub podobnie sformułowanych tych samych problemów) w jednym promieniu wokół wyciętego z papieru kółka z napisem: niebezpieczeństwa związane z multimediami. Aby forma bardziej kojarzyła się z nowoczesnymi technologiami, można kształt „słoneczka” zastąpić wykresem słupkowym, np.:

uzależnienie				
uzależnienie od komórki	Internet ciekawszy niż	brak czasu dla znajomych		
uzależnienie od gier	Internet wciąga	wolę komputer niż ludzi	można poznać niebezpiecznych ludzi	
Uzależnienie od Facebooka	Internet może zabrać przyjaciół	za dużo czasu w sieci zamiast z ludźmi	niekorzystne znajomości	za dużo kasy się wydaje na gry
Niebezpieczeństwa związane z multimediami				

Nauczyciel wskazuje na trzy najdłuższe promienie „słoneczka” (najwyższe słupki na wykresie) i nie komentując tego dłużej, proponuje zagranie w grę decyzyjną „Rufus w opałach”.

Uczniowie mają za zadanie przejść grę na dwa sposoby. W pierwszej rundzie klikają pozytywne reakcje Rufusa (zachowania bezpieczne, które nie prowokują kłopotów) i obserwują skutki. Na dużej kartce papieru spisują w dwóch kolumnach plusy i minusy wyboru prawidłowych decyzji (np. przegranie w grze sieciowej, nudny dzień, nic się nie dzieje, jest lamerem itd.). W drugiej rundzie uczniowie klikają tylko nieprawidłowe reakcje Rufusa i obserwują skutki. Podobnie jak w rundzie pierwszej, spisują w dwóch kolumnach plusy (np. dzień był bardzo ciekawy, grunt to przygoda itp.) i minusy wyborów Rufusa.

Grupy porównują odpowiedzi i pod kierunkiem nauczyciela formułują wnioski, czy i dlaczego korzystne są zachowania zgodne z rozsądkiem i wiedzą o bezpiecznych relacjach w Sieci oraz czy Rufus faktycznie ma pecha.

Można uczniom na koniec zaproponować stworzenie np. dekalogu bezpiecznego użytkownika komputera, tabletu i komórki, pięciu zasad kulturalnego korzystania z komórki, siedmiu tajemnic dobrego „sieciowania” itp.

Propozycja 2

Cel: uświadomienie zagrożeń dla młodych użytkowników nowoczesnych technologii, uświadomienie roli pracy nad sobą w racjonalnym korzystaniu z nowych technologii

Pomoce: kartki, arkusze papieru i markery do zapisywania wspólnych wniosków (można użyć tablicy multimedialnej)

Uczniowie podzieleni w pary mają za zadanie przejść grę, decydując wspólnie, którą ścieżką decyzyjną podążać. Po zakończeniu gry wymieniają się swoimi wnioskami z inną grupą. Potem grupy zmieniają partnerów i znów wymieniają wnioski.

Po tej krótkiej wymianie doświadczeń nauczyciel pyta o wspólne wnioski grup.

Zapisuje je na wspólnej kartce.

Potem z całą grupą, zadając pytania, ustala na wspólnej planszy (duża kartce powieszona na ścianie lub zapis na multimedialnej tablicy), pisze odpowiedzi. Pytania: czy ktoś czuje się podobny do Rufusa pod względem decyzji? Czy ktoś miał podobne doświadczenia? Czy zdarzenia te są wiarygodne, czy mogą się zdarzyć naprawdę?

Uczniowie próbują podać inne przykłady różnych skutków prawidłowo i błędnie podjętych decyzji, które wiążą się z korzystaniem z nowoczesnych urządzeń multimedialnych.

Na zakończenie zajęć każdy z uczniów ma za zadanie dokończyć zdanie: *dzień z Rufusem nauczył mnie, że...*

Zajęcia z rodzicami lub nauczycielami (np. w ramach Rady Pedagogicznej)

Cel: uświadomić uczestnikom rodzaj zagrożeń w zakresie korzystania z nowoczesnych technologii, podkreślić rolę rozsądnej kontroli nauczycielskiej i rodzicielskiej nad aktywnością dzieci i młodzieży korzystającej z multimediiów,

Rodzice/nauczyciele mają za zadanie zagrać w grę, używając złych decyzji Rufusa. Podczas gry mają wypisać nieprawidłowości w zachowaniach dorosłych z tej gry, np. mama, która nie dopytała rano, czy na pewno pani Żabocik jest chora; nauczycielka, która nie poinformowała rodziców, że syn został po lekcjach w ramach kary; rodzice, którzy nie zainteresowali się, dlaczego syn nie wrócił o 15.00 i dlaczego nie odbiera telefonu; nauczyciele, którzy nie zauważyli, że Rufus wyszedł ze szkoły w czasie zajęć; nauczyciel informatyki, który nie przypomniał uczniom i nie sprawdził, czy hasła są zabezpieczone itp.

Po stworzeniu na wspólnym arkuszu (lub na ekranie tablicy multimedialnej) listy „wpadek” dorosłych prowadzący spotkanie pyta: z czego wynikają błędy dorosłych w takich sytuacjach? Dlaczego dorosłym trudno dziś kontrolować „życie wirtualne” dzieci i młodzieży? Jak można pomóc młodym ludziom w bezpiecznym i rozsądnym korzystaniu z nowoczesnych technologii? Czy uczestnicy mają sprawdzone metody reagowania na zagrożenia lub zapobiegania im?

To może być dobrym wyjściem do rozmów na temat uczenia dzieci bezpiecznych zachowań w Sieci, na temat uczenia asertywności, kontrolowania czasu korzystania z Internetu, utrzymywania pełnej zaufania relacji z dorosłymi (rodzice, nauczyciele, opiekunowie, wychowawcy).

Na koniec można uczestnikom szkolenia zaprezentować materiały edukacyjne Fundacji „Nauka i Wiedza” przygotowane w ramach OIE Kursor (seria filmów edukacyjnych i propozycji wykorzystania podczas zajęć z uczniami) oraz zachęcić do uświadamiania młodzieży zagrożeń istniejących w zakresie korzystania z nowoczesnych technologii.