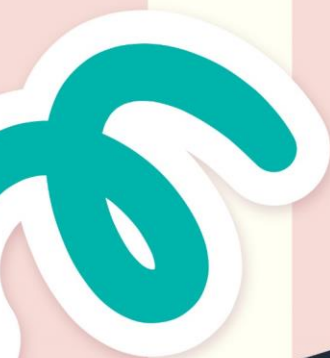


**W sieci
przyjaźni**



Kto ma przyjaciela, ten ma skarb





Kto ma przyjaciela, ten ma skarb

Scenariusz lekcji dla szkół podstawowych: klasy 4–6

Scenariusz opracowany w ramach Polskiego Centrum Programu Safer Internet

Scenariusz opracowany przez: Bernadettę Czerkawską

Redakcja merytoryczna: Dział Profilaktyki Cyberzagrożeń

Redakcja językowa i korekta: Tomasz Kulas

© NASK Państwowy Instytut Badawczy
Warszawa 2024

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach licencji Creative Commons Uznanie autorstwa – Użycie niekomercyjne (CC BY-NC) 4.0 Międzynarodowe

NASK Państwowy Instytut Badawczy ul. Kolska 12 01-045 Warszawa





Temat: **Kto ma przyjaciela, ten ma skarb.**

Klasa: **4-6 szkoły podstawowej**

Czas realizacji: **2 × 45 minut**

Warto wiedzieć – wprowadzenie do zajęć dla osoby prowadzącej:

Młodzież uczęszczająca do klas 4-6 znajduje się w ważnym okresie rozwoju psychospołecznego. Doskonale zna już zasady panujące w szkole, opanowała niezbędne kompetencje do poruszania się w środowisku edukacyjnym, a większość swojego czasu poświęca na kwestie związane z uczeniem się. Jest to też okres, w którym coraz większe znaczenie mają relacje rówieśnicze, zaś zmniejsza się ilość czasu spędzana z najbliższymi dorosłymi. Zdaniem psychologów „znalezienie bliskiej osoby – przyjaciela czy grupy rówieśniczej – jest niezwykle istotne dla budującego się poczucia tożsamości”¹. Fakt, że ktoś nas lubi i ceni, że mamy grupę, która liczy się z naszą opinią, buduje w nas poczucie sensu, motywuje do działania i wyrażania siebie.

Przyjaźń w tym wieku opiera się na wspólnych zainteresowaniach lub upodobaniach. Bardzo często grupy przyjaciół są jednorodnie płciowo, a tym, co je wyróżnia, jest wspólny język, wspólna opinia o otaczającej rzeczywistości, np. o grach, nauczycielach czy filmach, a także poczucie lojalności. W takiej grupie przyjaciół dziecko uczy się wyrażać siebie, stawiać granice, współpracować i patrzeć na dany problem z innej perspektywy – rozwija swoją moralność i empatię.

Proces zawierania przyjaźni we współczesnych czasach przebiega inaczej niż przed rokiem 2000. Ze względu na rozwój technologii, gier i mediów społecznościowych wiele kontaktów międzyludzkich przeniosło się do świata wirtualnego. Ogromna zmiana dokonała się też w skutek pandemii, w czasie której dzieci z klas 4-6 około połowę swojej edukacji wczesnoszkolnej realizowały w formie zdalnej.

¹ Rozwój w okresie dzieciństwa i dorastania, w: Niezbędnik Dorego Nauczyciela, pod red. prof. dr hab. A. I. Brzezińskiej, seria I, TOM 4, s. 26.





Alarmujące są wyniki raportów badających ten obszar:

- Obecnie nastolatki w dni powszednie korzystają z internetu średnio 5 godzin 36 minut (w 2020 r. – 4 godziny 50 minut), w wolne dni jest to powyżej 6 godzin.
- Co czwarty badany uczeń twierdzi, że ustalone przez rodziców limity korzystania z internetu są nieskuteczne.
- Ponad 40% badanych dzieci uważa, że brak dostępu do internetu znacząco pogorszy ich jakość życia.
- 47,8% dziewcząt i 40,8% chłopców przejawia niski poziom samooceny².
- Po pandemii 47% uczniów częściej korzysta z mediów społecznościowych.
- 34% uczniów mówi, że po pandemii nasiliło się u nich poczucie samotności.
- 54% uczniów doświadczyło wykluczenia z grupy znajomych³.
- 29% badanych uczniów i uczennic doświadczyło przykrych zachowań online, wśród tej samej grupy 19% spotkało się z nieprzyjemnymi zachowaniami offline⁴.
- Według badań maleje liczba dzieci wysyłających innym wspierające komunikaty w trudnych chwilach (51% badanych w 2022 r. w porównaniu z 61% w 2021 r.⁵).

W obliczu tak niepokojących danych konieczne jest wsparcie uczniów w nawiązywaniu relacji i budowaniu trwałych przyjaźni. Niezbędne jest również zachęcanie uczniów do dbania o przyjaźń w świecie realnym.

Metody zaproponowane w scenariuszu bazują na pracy grupowej i wymianie myśli w formie dyskusji i debaty. Zadania zachęcają uczniów do refleksji na temat ich rozumienia przyjaźni oraz tego, jaką rolę pełni ona w życiu każdego człowieka. Są okazją do tworzenia realnych więzi społecznych.

² Nastolatki 3.0. Raport ogólnopolskiego badania uczniów i rodziców, NASK, Warszawa 2023, s. 7-9.

³ Zdrowa szkoła. Ocena jakości relacji szkolnych w świetle ogólnopolskich wyników badań uczniów i nauczycieli. Raport z badań, Gdańsk 2022, s. 11-18.

⁴ Children and Parents: Media Use and Attitudes 2023, s. 69.

⁵ Children and Parents: Media Use and Attitudes 2023, s. 7.





Informacje na temat zajęć

Cele ogólne powiązane z podstawą programową

Etyka

I Elementy etyki ogólnej. Uczeń:

1. Zna, rozumie i stosuje pojęcia niezbędne do opisu przeżyć i działań moralnych.

II. Człowiek wobec innych ludzi. Uczeń:

20. Objaśnia, czym jest szacunek, przyjaźń, życzliwość, altruizm, troska, bezinteresowność, wolontariat, koleżeństwo, wdzięczność, współczucie, empatia, zaufanie, nietykalność osobista, tolerancja, dobro wspólne, naród, pluralizm, współdziałanie, sprawiedliwość, praworządność, solidarność, patriotyzm, bohaterstwo, wolność polityczna.

IV. Człowiek a świat ludzkich wytworów. Uczeń:

6. Podaje przykłady właściwego i niewłaściwego wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych.

VII. Wybrane problemy moralne. Uczeń:

4. Analizuje wybrane problemy moralne, wykorzystując kluczowe pojęcia dyskursu etycznego.

5. Angażuje się w dyskusję na temat wybranych problemów moralnych.

Informatyka

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:

1. Tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:

II. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.

Uczeń:

1. Wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet) do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku.





V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1. Posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
2. **Uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji** oraz prawo do własności intelektualnej.
3. **Wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii** oraz do informacji i **opisuje metody wystrzegania się ich.**

Język polski

III. Tworzenie wypowiedzi, elementy retoryki. Uczeń:

1. Uczestniczy w rozmowie na zadany temat, wydziela jej części, poznaje sygnały konstrukcyjne wzmacniające więź między uczestnikami dialogu i tłumaczące sens wypowiedzi.

Plastyka

II. Doskonalenie umiejętności plastycznych – ekspresja twórcza przejawiająca się w działaniach indywidualnych i zespołowych. Uczeń:

2. **Rysuje**, maluje, ilustruje zjawiska i **wydarzenia realne** i wyobrażone (także w korelacji z innymi przedmiotami).

Godziny wychowawcze

Tematyka może wynikać z obowiązującego w szkole Programu Wychowawczo-profilaktycznego. Zawsze zakłada on wsparcie uczniów i uczennic w rozwoju kompetencji społecznych i bezpieczne korzystanie z sieci.





Cele szczegółowe powiązane z podstawą programową:

Uczeń:

- rozumie wpływ świata wirtualnego na przyjaźń;
- rozumie wartość przyjaźni w codziennym życiu;
- wykorzystuje aktywność plastyczną w wyrażaniu refleksji na temat przyjaźni.

Kompetencje kluczowe:

- kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
- kompetencje językowe;
- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się.

Cele zajęć w języku ucznia:

1. Dowiem się, jaka jest opinia moich kolegów i koleżanek z klasy na temat tego, co jest ważne w przyjaźni.
2. Przygotuję kolaż, w którym zaprezentuję, co myślę na temat przyjaźni.
3. Poznam wpływ świata wirtualnego na przyjaźń.

Kryteria sukcesu dla ucznia/uczennicy:

1. Omawiam dwie sytuacje życiowe, w których przyjaźń odegrała istotną rolę.
2. Wykonam w grupie kolaż, na którym umieszczę ilustracje powiązane z tematem zajęć oraz uzasadnię swój wybór na forum grupy lub klasy.
3. Omówię, czym jest przyjaźń dla mnie, co jest w niej ważne.
4. Omawiam za pomocą dwóch przykładów wpływ świata wirtualnego na przyjaźń.





Wskazówki do przeprowadzenia zajęć:

- Załącznik nr 1 wykonano w programie do szyfrowania <https://www.edu-games.org/sentence-games/secret-code.php>. Strona wspiera nauczycieli w tworzeniu zaszyfrowanych haseł i jest intuicyjna w obsłudze.

ROZSZERZENIE

- W fazie początkowej lekcji zaplanowano wykonanie chmury wyrazów dotyczącej skojarzeń z przyjaźnią. Doskonale sprawdzi się do tego program <https://www.mentimeter.com>. Film instruktażowy dostępny pod linkiem: <https://www.youtube.com/watch?v=aOX22n02U0g>.

Metody/techniki pracy:

- pogadanka;
- indywidualna: rutyna krytycznego myślenia MOST;
- dyskusja: plenarna i debata ZA I PRZECIW;
- metoda problemowa: odszyfrowywanie hasła, tworzenie chmury wyrazów;
- metoda praktyczna – tworzenie kolażu.

Formy pracy:

- indywidualna;
- grupowa.

Środki dydaktyczne:

- karteczki samoprzylepne;
- materiały potrzebne do wykonania kolażu: papier na plakaty, kolorowe gazety, klej;
- zał. nr 1 – szyfr do tematu lekcji.





Opis przebiegu zajęć/lekcji:

Wprowadzenie

Nauczyciel rozpoczyna zajęcia od słów:

Dzisiaj porozmawiamy o bardzo ważnej rzeczy w życiu każdego człowieka. Jak myślicie, co to może być? – Uczniowie podają swoje pomysły.

Aby dowiedzieć się, jaki jest temat zajęć, poproszę was o rozszyfrowanie hasła.

Praca indywidualna – nauczyciel rozdaje zał. nr 1 – szyfr z tematem lekcji. Młodzież pracuje indywidualnie. Każda osoba, która odgadnie hasło, podnosi rękę do góry, dając znać, że już skończyła – i w ciszy czeka na pozostałe osoby. Ostatnia osoba odczytuje na głos hasło, które jest tematem lekcji: **Kto ma przyjaciela, ten ma skarb.**

Nauczyciel podkreśla, że to wartość przyjaźni będzie tematem rozważań na lekcji.

Część główna:

1. Praca indywidualna – rutyna krytycznego myślenia – MOST. **Tworzenie chmury wyrazów.**

W czasie, w którym uczniowie wykonują polecenia etapów 1 oraz 2, nauczyciel kategoryzuje odpowiedzi uczniów.

Nauczyciel prosi uczniów o:

Etap 1.: zapisanie na trzech kartkach samoprzylepnych trzech słów, które kojarzą im się z przyjaźnią. (Muszą być to pojedyncze słowa. Każde słowo na innej kartce. Kartki młodzież przykleja w wyznaczonym przez nauczyciela miejscu – np. na tablicy).

Etap 2.: napisanie dwóch pytań odnoszących się do przyjaźni, które w tym momencie im się nasuwają.

Etap 3.: stworzenie jednej metafory dotyczącej przyjaźni np.: Przyjaźń jest jak....., ponieważ.....





Młodzież może porównywać przyjaźń do zwierząt, kolorów, smaków, osób, kształtów itp.

Na koniec nauczyciel omawia powstałą chmurę wyrazów i prosi uczniów o zaprezentowanie pozostawionych w niej poszczególnych odpowiedzi.

Następnie nauczyciel prosi młodzież o odczytanie swoich metafor i pytań. Podkreśla, że na koniec lekcji wróci do tych zapisków.

ROZSZERZENIE:

Nauczyciel przygotowuje w programie <https://www.mentimeter.com> prezentację z możliwością edycji chmury wyrazów. Każdy z uczniów, który ma smartfon, wpisuje właściwy kod i wpisuje swoje skojarzenia ze słowem przyjaźń. W prezentacji automatycznie generuje się chmura wyrazów. Większa czcionka wyrazu oznacza większą liczbę uczniów, która go zapisała.

2. Praca w grupach – **tworzenie kolażu**: Co jest ważne w przyjaźni?

Etap 1. Indywidualna refleksja: co jest dla mnie ważne w przyjaźni? Każda osoba zastanawia się, co ceni w przyjacielu/przyjaciółce – i dlaczego? W jakiej sytuacji życiowej wybrana cecha, wartość, była pomocna?

Etap 2. Tworzenie kolażu: nauczyciel rozdaje każdej grupie papier na plakat, gazety i kleje. Prosi o wykonanie wspólnego grupowego kolażu pod tytułem: *Co jest ważne w przyjaźni?* W czasie pracy młodzież dzieli się swoimi refleksjami z etapu 1 i dba, aby na plakacie pokazać przemyślenia wszystkich członków grupy. Na wykonanie pracy potrzeba ok. 30 min.

Etap 3. Po zakończonej pracy nauczyciel prosi uczniów o przyklejenie plakatów w wyznaczonym miejscu sali i zaprasza uczniów do obejrzenia swoich prac.





Etap 4. Dyskusja plenarna⁶: osoba prowadząca zaprasza uczestników zajęć do wspólnej dyskusji. Zachęca do zabierania głosu wszystkie osoby, dopytuje. Jeśli wyczerpały się odpowiedzi, zadaje kolejne pytanie:

- Jakie hasła pojawiają się najczęściej? Dlaczego?
- Co was zaskoczyło w plakatach grup?
- Czego dowiedzieliście się o przyjaźni w czasie dzisiejszej pracy?
- Czy przyjaźń, waszym zdaniem, jest uczuciem, czy zachowaniem się osoby pod wpływem uczuć?
- Jak okazujemy przyjaźń?
- Czy życzliwość i przyjaźń znaczą to samo?
- Z jakimi emocjami wiąże się przyjaźń? Po czym to widać na waszych kolażach?
- Czy można być przyjacielem osoby, która nas nie lubi?

Etap 5. Tworzenie definicji przyjaźni: w tych samych grupach, w których robione były kolaże, młodzież próbuje zapisać definicję przyjaźni. Po umówionym czasie każda ekipa odczytuje swoją propozycję. Cała klasa ustala, którą definicję uważa za najtrafniejszą np.

Przyjaźń to dobrowolna, bliska relacja między dwiema osobami, które ufają sobie, lubią się, są dla siebie życzliwe, pomagają sobie, lubią spędzać razem czas, potrafią rozwiązać pojawiające się konflikty.

3. Pogadanka – nauczyciel, pokazuje zał. nr 2 – wyniki badań. Odczytuje każdy wynik i pyta młodzież, co on oznacza? Czy to dużo, czy mało? Na koniec zwraca uwagę, że dzisiaj młodzież wiele czasu spędza w świecie wirtualnym, dużo gra na smartfonach, konsolach, korzysta z mediów społecznościowych, itp.

⁶ <https://koss.ceo.org.pl/dla-nauczycieli/uczyc-inaczzej/artykuly/o-metodach-aktywizujacych-raz-jeszcze#dyskusja%20sokratejska> dostęp: 23.01.2024.





Ważne: warto pomóc uczniom w wyobrażeniu sobie prezentowanych danych poprzez przełożenie ich na konkrety, np. połowa osób w tej klasie... Warto też pytać o ocenę: czy to ich zdaniem dobra informacja, czy przeciwnie, niepokojąca?

4. Debate ZA i PRZECIW⁷ – nauczyciel zachęca uczniów do zastanowienia się nad pytaniem: czy świat wirtualny wzmacnia przyjaźń między ludźmi, czy też ją utrudnia? Następnie dzieli klasę na pół i prosi, by jedna strona znalazła argumenty za tym, że wzmacnia, a druga – że utrudnia. Zachęca, by szukając odpowiedzi, młodzież korzystała z przygotowanych kolaży.

Po umówionym czasie następuje prezentacja argumentów każdej ze stron.

Ważne, by wybrzmiało, że świat wirtualny jest ciekawym miejscem do zawierania przyjaźni, ale jednocześnie bardzo utrudnia on dbanie o relację i więzi.

5. Praca w parach – nauczyciel łączy klasę w pary i prosi o ponowne odczytanie tematu: Kto ma przyjaciela, ten ma skarb. Zaprasza do refleksji: co znaczą te słowa? Czy młodzież zgadza się z tą tezą? Dlaczego? Na koniec prowadzący prosi o zaprezentowanie swoich przemyśleń.

Podsumowanie

Nauczyciel prosi uczniów, by powrócili do swoich zapisków z początku lekcji i zapisali:

I – jakie skojarzenia na temat przyjaźni mają teraz?

II – czy uzyskali odpowiedzi na swoje pytania: czy mają nowe?

III – jakie metafory na temat przyjaźni uważają za najbardziej trafne: Przyjaźń jest jak....., ponieważ.....

Na koniec zaprasza uczniów do podzielenia się refleksjami po całej lekcji.

Sposoby oceniania

Ocenie może podlegać wykonany kolaż.

⁷ <https://koss.ceo.org.pl/dla-nauczycieli/uczyc-inaczej/artykuly/o-metodach-aktywizujacych-raz-jeszcze#dyskusja%20sokratejska> dostęp: 23.01.2024.





Kryteria:

- kolaż prezentuje refleksje każdej osoby z grupy;
- kolaż zawiera różne formy: obraz, litery, hasła;
- każdy z elementów odnosi się do tematu pracy;
- kolaż jest dokończony i estetyczny;

Warto udzielić uczniom informacji zwrotnej i zwrócić uwagę na powyższe kryteria oceny.

Praca z uczniem ze zróżnicowanymi potrzebami edukacyjnymi

W zależności od dysfunkcji uczniów należy umożliwić im swobodne przemieszczanie się oraz pełny udział w pracy w grupach. Scenariusz zajęć zakłada częstą interakcję uczniów, dlatego warto się zastanowić nad doborem grup. Ich skład może być ustalony losowo lub zgodnie z propozycjami uczniów, jednak należy wtedy zadbać o to, by osoby ze zróżnicowanymi potrzebami również miały zapewniony komfort wyrażania myśli we wszystkich aktywnościach. W razie konieczności warto przygotować odpowiednie miejsce w klasie, sprzyjające efektywnej pracy dziecka. W czasie pracy indywidualnej należy monitorować poziom zrozumienia zadania przez ucznia.





Bibliografia i netografia

1. Rozwój w okresie dzieciństwa i dorastania, w: Niezbędnik Dorego Nauczyciela, pod red. prof. dr hab. A. I. Brzezińskiej, seria I, TOM 4.
2. Nastolatki 3.0. Raport ogólnopolskiego badania uczniów i rodziców, NASK, Warszawa 2023.
3. Zdrowa szkoła. Ocena jakości relacji szkolnych w świetle ogólnopolskich wyników badań uczniów i nauczycieli. Raport z badań, Gdańsk 2022.
4. <https://www.mentimeter.com/>
5. <https://www.youtube.com/watch?v=aOX22n02U0g> dostęp: 23.01.2024.
6. <https://koss.ceo.org.pl/dla-nauczycieli/uczyc-inaczzej/artykuly/o-metodach-aktywizujacych-raz-jeszcze#dyskusja%20sokratejska> dostęp: 23.01.2024.
7. Children and Parents: Media Use and Attitudes 2023, s. 7.

