



# SCENARIUSZE ZAJĘĆ LEKCYJNYCH



# Propozycje zajęć lekcyjnych do filmu „Plik i Folder – Odkrywczy Internetu”



Film „Plik i Folder – Odkrywczy Internetu” składa się z czterech odcinków, których wirtualni bohaterowie - Plik i Folder - wspierają dzieci w codziennych sytuacjach związanych z aktywnością w internecie. Przychodzą z pomocą, kiedy Ula staje się ofiarą cyberprzemocy, a Tomka bez reszty pochłaniają gry komputerowe. Uczą także, jak mądrze korzystać z informacji dostępnych online i wspólnie zakładają bloga dla Kasi. Do każdego odcinka przygotowana została propozycja zajęć lekcyjnych, które pomogą nauczycielowi omówić z uczniami problemy poruszone w filmach, a także wypracować zasady bezpiecznego i mądrego korzystania z nowych technologii. Materiał adresowany jest do uczniów klas IV-VI szkoły podstawowej.

# Odcinek 1. Fajna zabawa, ale...

film poświęcony problemowi nadmiernego  
korzystania z internetu i komputera

## 1. Zabawa dramowa „Sonda uliczna”

Wybrany uczeń lub nauczyciel odgrywając  
reportera (do uznania nauczyciela -

w zależności od wieku i możliwości dzieci)  
podchodzi do uczniów z mikrofonem (może to  
być prawdziwy mikrofon, plastikowa dziecięca  
zabawka lub wykonany np. z rolki po papierze  
toaletowym i torebki foliowej rekwizyt) i  
zadaje pytania (uczniowi przed rozpoczęciem  
zabawy dajemy kartkę z propozycją pytań):

- Ile czasu dziennie spędza Pani /Pan przed  
komputerem? - pyta kilka osób.

- Do czego najczęściej wykorzystuje Pani /Pan  
komputer?  
lub

- Jakie zadania najczęściej wykonuje Pani /Pan  
na komputerze? - pyta kolejne kilka osób.

- Czy w Pani /Pana opinii komputer ułatwia  
czy może utrudnia życie? - zadaje pytanie  
kolejnym respondentom.



Reporter podsumowuje sondę (jeśli w roli  
reportera występował uczeń, można pomóc mu  
w dokonaniu podsumowania - poniższy tekst  
podpowiedzieć lub wręczyć razem z pytaniami  
przed rozpoczęciem zabawy):

- Szanowni Państwo, z przeprowadzonych przez  
nas badań wynika, że przeciętny Polak spędza  
przed komputerem ..... (ile?) godzin dzien-  
nie, najczęściej ..... (co robi?). W opinii  
większości ankietowanych komputer .....  
(ułatwia czy utrudnia?) życie. Dziękuję za uwagę.

Krótką dyskusją na temat wyników sondy - uczniowie  
prezentują swoje zdanie i uzasadniają je.



2. Oglądanie odcinka 1. filmu „Plik i Folder – Odkrywczy Internetu” wraz z krótkim omówieniem:

@ wyjaśnienie pojęć *plik i folder* oraz charakterystyka bohaterów: Plika i Foldera – wskazanie, że plik i folder porządkują zawartość komputera, a bohaterowie filmu pomagają, podpowiadają, są powiernikami w kłopotliwych sytuacjach; ocena postępowania poszczególnych postaci: Tomka, Filipa oraz rodziców obydwu chłopców.

3. Praca metodą metaplanu - można to zrobić wykorzystując tablicę lub duży arkusz szarego papieru angażując jednocześnie całą klasę, albo pracować w grupach:

@ w pierwszym przypadku nauczyciel ustala wspólnie z uczniami i zapisuje na tablicy problem oraz dwa pytania, a uczniowie na karteczkach zapisują swoje pomysły. Połowa klasy odpowiada na pytanie "Jak jest?", a druga połowa zastanawia się "Jak powinno być?", a następnie zamieszczają karteczki w kolumnie pod odpowiednim pytaniem (pomysły takie same lub podobne umieszczamy obok siebie w tym samym rzędzie);

@ w drugim przypadku nauczyciel dzieli klasę na cztero-, pięcioosobowe grupy i każdej z nich daje kartę pracy (załącznik do scenariusza, opracowany według zamieszczonych poniżej wzorów, do powielenia na xero), każda z grup opracowuje swój metaplan, a następnie prezentuje go całej klasie.

# Przykład gotowego metaplanu:

## PROBLEM

Tomek nie może podołać swoim obowiązkom, nie radzi sobie w codziennym życiu.

## JAK JEST?

Tomek nie uważa na lekcjach.  
Nie przychodzi na treningi.  
Nie odbiera telefonów.  
Izoluje się od kolegów.  
Cały swój czas poświęca na gry komputerowe.  
Kłamie.  
Nie dba o swoje bezpieczeństwo.  
Nie słucha dobrych rad kolegów.  
Złości się na rodziców, którzy dbają o jego dobro.

Dzięki pomocy kolegów i rodziców Tomkowi udaje się pokonać problem.

## JAK BYĆ POWINNO?

Tomek powinien uważać na lekcjach.  
Nie powinien opuszczać treningów.  
Powinien odbierać telefony.  
Spędzać czas, rozmawiać z kolegami.  
Czasem, w wolnych chwilach grać w gry komputerowe.  
Mówić prawdę.  
Dbać o swoje bezpieczeństwo.  
Wziąć pod uwagę dobre rady kolegów.  
Porozmawiać z rodzicami, posłuchać ich zdania i przemyśleć swoje postępowanie.  
Skorzystać z pomocy swoich bliskich.





## DLACZEGO NIE JEST TAK, JAK POWINNO BYĆ?

Tomek zbyt wiele czasu spędza przed komputerem - jest od niego uzależniony.  
Brak mu czasu i ochoty na naukę, hobby i kontakty z rówieśnikami.  
Jest zmęczony, niewyspany, rozkojarzony i nie kontroluje tego, co się dzieje wokół niego.



## WNIOSKI

Nie należy zbyt wiele czasu spędzać przed komputerem.  
Komputer nie może utrudniać wykonywania codziennych obowiązków.  
Gry komputerowe nie powinny zastąpić gier i zabaw w realnym świecie.  
Nie wolno rezygnować z kontaktów koleżeńskich na rzecz komputera.

### 4. Zapisanie wniosków w zeszytcie

5. Zabawa w „paintball” (w zależności od warunków - na korytarzu, w sali gimnastycznej lub na świeżym powietrzu):

- uczniowie zakładają szarfy w dwóch kolorach, formują kulki z gazet i rzucają nimi w zawodników drużyny przeciwnej, licząc celne rzuty; podsumowanie zabawy, liczenie punktów w drużynach.





## ZAŁĄCZNIKI

### ZADANIE DLA REPORTERA

Zadaj kilku osobom pytania, a następnie przedstaw wyniki przeprowadzonej sondy.

- Ile czasu dziennie spędza Pani /Pan przed komputerem?
- Do czego najczęściej wykorzystuje Pani /Pan komputer?

lub

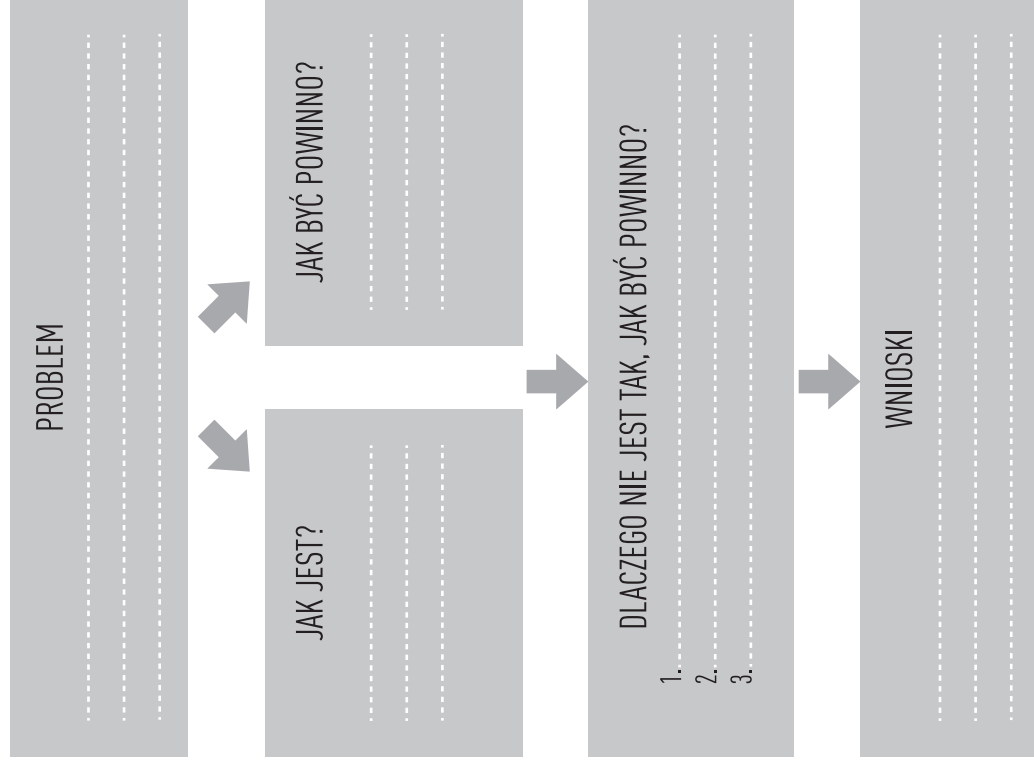
- Jakie zadania najczęściej wykonuje Pani /Pan na komputerze?
- Czy w Pani /Pana opinii komputer ułatwia czy może utrudnia życie?

Podsumowanie:

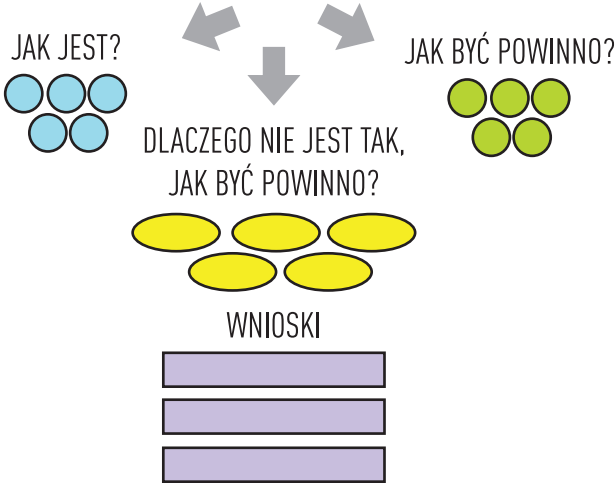
- Szanowni Państwo, z przeprowadzonych przez nas badań wynika, że przeciętny Polak spędza przed komputerem ..... (ile?) godzin dziennie, najczęściej ..... (co robi?). W opinii większości ankietowanych komputer ..... (ułatwia czy utrudnia?) życie. Dziękuję za uwagę.



## METAPLAN



# HIGIENA UKŁADU KRAŻENIA



# Odcinek 2.

## Nie ufaj bezgranicznie sieci

film poświęcony krytyce  
źródeł internetowych

### 1. Przywitanie - zabawa w iskierekę

Uczniowie z nauczycielem stoją w kręgu, podają sobie skrzyżowane przed sobą ręce. Nauczyciel rozpoczyna powitanie słowami "Iskierekę przyjaźni puszczam w krąg, niech powróci do mych rąk", a następnie prawą dłoń przekazuje lekki uścisk lewej dłoni sąsiada, a on postępuje tak samo. Zabawa kończy się wtedy, gdy nauczyciel poczuje uścisk w swojej lewej dłoni.

### 2. Wymiana informacji

Uczniowie nadal siedzą w kręgu, ale nie trzymają się już za ręce. Zabawę rozpoczyna nauczyciel słowami: "..... (imię dziecka z klasy np. Jasiu), powiedz mi coś miłego, coś naprawdę ciekawego" - Jaś mówi np. "Ładnie pani dziś wygląda." i zamienia się miejscem z nauczycielem. Jaś zwraca się do kolejnego dziecka "Małgosiu, powiedz mi coś..." i zamienia się miejscem z Małgosią itd. Zabawa trwa do momentu, aż wszyscy uczniowie zamienią się miejscami - wtedy nauczyciel mówi:

- Teraz ja powiem Wam coś miłego, coś naprawdę ciekawego - mam nadzieję, że wszyscy podaliście prawdziwe informacje.

3. Oglądanie odcina 2. filmu „Plik i Folder – Odkrywczy Internetu” wraz z krótkim omówieniem:

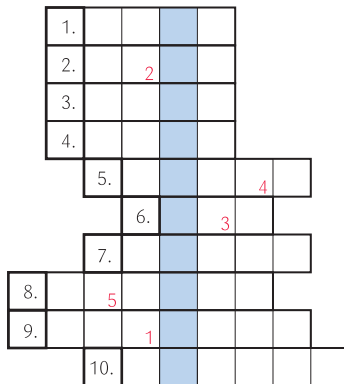
@ bohaterowie, czas i miejsce akcji, przebieg zdarzeń, pobieżna ocena postępowania Oli



#### 4. Rozwiązywanie krzyżówki z hasłem, uzupełnianie zdań - karta pracy do powielenia na xero

Rozwiąż krzyżówkę, a następnie uzupełnij zdania dwoma pozyskanymi z niej wyrazami: z kolorowej kolumny oraz przenosząc litery z ponumerowanych okienek.

1. Kolega Foldera.
2. Mama zaproponowała Oli zakupy i ...
3. Zaproponował Oli rolki lub rower.
4. Internet to ... komputerowa.
5. Pani zadała ... domową.
6. Staś i ...
7. Koleżanka Oli.
8. Tego dnia Folder miał ...
9. W ... i w puszczy.
10. Plik i Folder pomogli Oli ... film.



Ola popełniła podstawowy błąd \_\_\_\_\_ .

Bezgranicznie zaufała treściom znalezionym w



#### 5. Udziel Oli dobrej rady

Uczniowie z nauczycielem siadają w kręgu, nauczyciel przyjmuje na siebie rolę Oli:

- Ale dałam się zrobić! Popełniłam podstawowy błąd internauty! Bezgranicznie zaufałam treściom znalezionym w sieci!  
Uczniowie wchodzą w role kolegów Oli i udzielają jej dobrych rad na przyszłość - za każdą z nich Ola dziękuje.

# Odcinek 3. Głupi żart

film poświęcony  
problemowi cyberprzemocy

## 1. Zabawa w parach - „Zgadnij kim lub czym jesteś?”

Uczniowie dobierają się w pary, jeden z nich pisze na karteczce samoprzylepnej rzeczownik (nazwę człowieka, zwierzęcia, rośliny, rzeczy) i przykleja na czole kolegi i mówi:

- Zgadnij kim lub czym jesteś.

Osoba zgadująca może zadać 10 pytań pomocniczych, ale musi je zadać tak, aby partner odpowiedział tylko TAK lub NIE, np. Czy jestem zwierzęciem? Czy jestem kobietą? Czy jestem bohaterem filmu? Czy umiem latać? itp. Po wyczerpaniu limitu pytań musi odgadnąć - poprawność odpowiedzi sprawdza zdejmując karteczkę ze swojego czoła. Następuje zamiana ról i powtarzamy zabawę.

## 2. Podsumowanie zabawy

- swobodne wypowiedzi uczniów na jej temat. Uczniowie oceniają zabawę, w każdym przypadku uzasadniają swoje zdanie, nauczyciel ukierunkowuje ich wypowiedzi zadając pytania, np.:

@ Czy zadanie było łatwe czy trudne?

@ Komu udało się odgadnąć?

@ Czy zabawa Ci się podobała?

@ Jak czułeś się z kartką przyklejoną do czoła?

## 3. Oglądanie odcinka 3. filmu „Plik i Folder – Odkrywczy Internetu” wraz z krótkim omówieniem:

@ bohaterowie, czas i miejsce akcji, przebieg zdarzeń







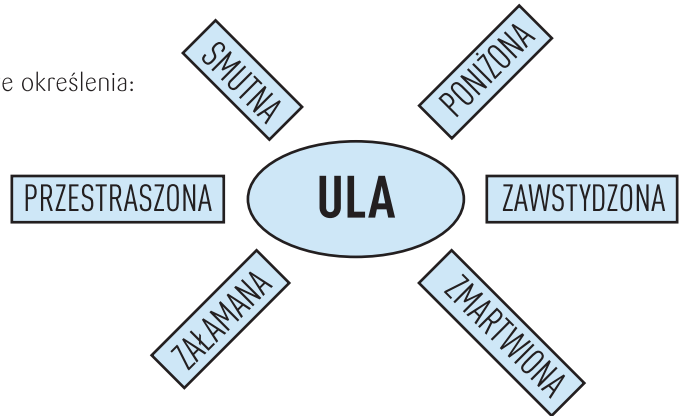
#### 4. Ocena postępowania bohaterów.

Uczniowie otrzymują papierowe paski (kartka A4 pocięta wzdłuż na cztery części) w trzech kolorach i według tych kolorów dobierają się w grupy (powinna być porównywalna liczba pasków danego koloru, aby grupy liczyły mniej więcej tyle samo członków).

Nauczyciel przypina na tablicy trzy papierowe koła (lub rysuje kolorową kredą) w tych samych kolorach, co paski uczniów. Na każdym z nich zapisuje imię bohatera filmu: Ula, Max, Filip i klasa.

Każda grupa ocenia jedną z postaci (wybiera według koloru koła i pasków), zapisuje określenia i przypina wokół koła z imieniem (szeregowanie promykowe) - w czasie pracy grupa może dobrać kartoniki w swoim kolorze.

Przykładowe określenia:



W ten sam sposób grupy opracowują kolejnych bohaterów:

### Max

niekoleżeński  
podły  
złośliwy  
niewdzięczny  
skrzywdził Ułę  
zrozumiał swój błąd  
przeprosił

### Filip i klasa

koleżeńscy  
mądrzy  
pomogli Uli  
pocieszali Ułę  
współczuli Uli  
wpływali na postawę Maksa  
potępili Maksa

5. Rozwiązywanie rebusu - karta pracy do powielenia na xero

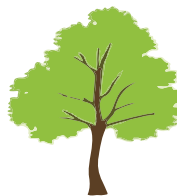
Rozwiąż rebus i uzupełnij zdanie odgadniętym wyrazem, wpisując go w odpowiedniej formie.



o z



et



+C

d = p w = m

Ula padła ofiarą \_\_\_\_\_



## 6. Wyszukiwanie w dostępnych źródłach informacji na temat cyberprzemocy.

Wyjaśnienie pojęć przemoc i cyberprzemoc (źródłem wiedzy może być internet, słownik języka polskiego lub np. foldery czy ulotki przygotowane przez NASK), dyskusja na ten temat w oparciu o własne doświadczenia i obserwacje uczniów, zwrócenie uwagi, że jest to czyn zabroniony, karalny, ścigany prawem.

## 7. Dokończ przysłowia i powiedzenia

Nauczyciel mówi początek, a uczniowie dopowiadają:

@ Nie czyń drugiemu... (co tobie niemiłe).

@ Nie śmiej się dziadku... (z czyjegoś wypadku).

@ Prawdziwych przyjaciół... (poznajemy w biedzie).

@ Dobry żart... (tynfą wart).

@ Kto mieczem wojuje... (od miecza ginie).

Zapisanie w zeszycie tych, które najbardziej pasują do postawy bohaterów filmu.



# Odcinek 4. Wyraź siebie

film poświęcony  
pozytywnemu wykorzystywaniu internetu

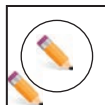
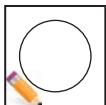
## 1. Zabawa dramowa „Lustro”

Uczniowie w parach stoją naprzeciwko siebie, jeden z nich wykonuje różne miny i gesty, a drugi stara się je wykonywać jednocześnie z kolegą, ale w lustrzanym odbiciu - to, co jeden robi prawą ręką, to drugi lewą. Po chwili następuje zamiana ról.

## 2. Trening twórczego myślenia

Nauczyciel poleca uczniom dobrać się w trzy-czteroosobowe grupy. Każdy zespół otrzymuje kartkę z narysowanym na środku kołem (średnica ok. 10 cm). Nauczyciel podaje polecenie:

- Narysuj coś pięknego, ciekawego, oryginalnego, ale możesz dorysowywać elementy: tylko wewnątrz koła, tylko na zewnątrz koła, wewnątrz i na zewnątrz koła,



a następnie każdej z grup wręcza kod obrazkowy z warunkiem do spełnienia.

Po wykonaniu

- wystawa i krótkie omówienie prac,  
wybór najciekawszych,  
uzasadnianie swojego wyboru.

3. Oglądanie odcinka 4. filmu „Plik i Folder – Odkrywczy Internetu” wraz z krótkim omówieniem:

@ bohaterowie, czas i miejsce akcji, przebieg zdarzeń, sposoby wykorzystania komputera przez Olę (wybór prezentu, odtwarzanie muzyki, zakładanie bloga w celu rozpowszechnienia prac Kasi), ocena postępowania Antka, Oli i Kasi.





#### 4. Redagowanie i zapisywanie listu.

Nauczyciel czyta polecenie:

- Wyobraź sobie, że jesteś koleżanką /kolegą Oli, Kasi lub Antka i to właśnie któreś z nich opisało ci w e-mailu zdarzenie przedstawione w oglądanym przed chwilą filmie. Odpowiedz na tę wiadomość – napisz elektroniczny lub tradycyjny list do wybranego przez siebie bohatera, oceniając w nim jego zachowanie (lub postawę).

Przed rozpoczęciem zadania należy przypomnieć uczniom zasady pisowni i budowę listu oraz ukierunkować ich pracę. Elementy, które powinny zawierać listy:

List adresowany do Oli:

- @ jesteś mądrą i wrażliwą dziewczyną,
- @ dobrą koleżanką,
- @ Twoja przyjaciółka zawsze może liczyć na Ciebie,
- @ potrafisz właściwie (dobrze) i bezpiecznie korzystać z komputera,
- @ masz ciekawe pomysły.

List adresowany do Antka:

- @ nie oceniaj ludzi zbyt pochopnie, staraj się ich poznać bliżej,
- @ bądź tolerancyjny – każdy ma prawo do swoich zainteresowań,
- @ cieszyć się, że zrozumiałeś swój błąd, przeprosiłeś Kasię i doceniłeś jej talent.

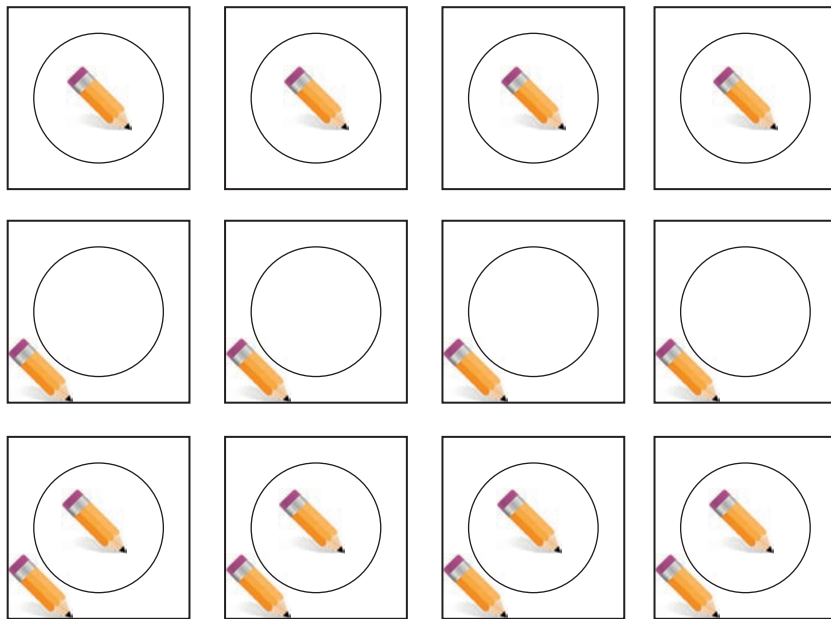
List adresowany do Kasi:

- @ to przykre, że są wokół Ciebie ludzie nietolerancyjni,
- @ nie przejmuj się – masz talent, więc rozwijaj go, rób to, co lubisz i potrafisz,
- @ wspaniale, że masz taką wrażliwą, mądrą i pomysłową koleżankę – dzięki niej wszyscy mogą podziwiać Twoje prace, docenić Twój talent i zrozumieć Twoje potrzeby,
- @ cieszę się, że Antek zrozumiał swój błąd, przeprosił Cię i pogratulował Ci.

5. Głośne odczytanie kilku listów przez chętnych uczniów.



ZAŁĄCZNIK - do powielania na xero





**Organizator:**

**NASK**  
s@ferinternet.pl

**Partner:**

**ZYGZAKI**.com.pl



Współfinansowane przez Unię Europejską  
Instrument „Łącząc Europę”