**O tym, czego nie znajdziecie w cyfrowym świecie**

**Przewidywane osiągnięcia ucznia:**

• uważnie słucha tekstów czytanych przez nauczyciela lub inne dzieci,

• czyta teksty z podziałem na role,

• wypowiada się na temat komunikowania się z ludźmi i wartości spotkań w prawdziwym świecie,

• rozwiązuje zagadki i zadania logiczne,

• odgrywa role w scenkach dramowych

• ćwiczy umiejętność wyszukiwania informacji w tekście internecie,

• rozwija umiejętność współpracy w zespole.

**Potrzebne będą:** „Świerszczyk” nr 9/2021, kartki pocztowe z pozdrowieniami z wakacji i zapisanym hasłem, duży arkusz papieru, markery, kartki, flamastry, kredki, ruchomy alfabet, papierowe kółka z obrazkami i przywiązaną długą tasiemką, obrazki dla dzieci, nagranie dowolnej piosenki, po 5 kartek samoprzylepnych na parę, arkusz papieru z hasłem *Spędzamy czas ze znajomymi*, pionki i kostki do gry, skarby z wakacji, kocyki

**Uwaga!** Sytuacje dydaktyczne oznaczone ◙ można wykorzystywać w pracy z dziećmi   
6-letnimi.

**Plan zajęć**

1. ◙ Jak się ze sobą komunikujemy? – wprowadzenie do pracy z bieżącym numerem „Świerszczyka”

2. ◙ „Można się komunikować…” – rozważania na temat sposobów komunikacji przedstawionych w wierszu - zgadywance Małgorzaty Strzałkowskiej.

3. ◙ ◙ „Ósmy cud świata” – rozważania na temat zafascynowania współczesnych ludzi nadawaniem wiadomości SMS-owych.

4. ◙ ◙ W sieci – wyjaśnienie pojęcia i sposobów wykorzystywania internetu.

5. ◙ ◙ Internetowy zawrót głowy – rozwijanie logicznego myślenia, koordynacji, analizy i syntezy wzrokowej w łamigłówkach tematycznie związanych z internetem.

6. ◙ ◙ „Teleprzyjaźń” – rozważania na temat wyższości przyjacielskich kontaktów w realu nad internetowymi.

7. ◙ „Łapcie psotniki!” – gra planszowa jako dobry sposób na spędzenie wolnego czasu z przyjaciółmi.

8. ◙ „Skarby z wakacji” – wypowiedzi na temat pamiątek z wakacji na podstawie historyjki obrazkowej „Ala Kostka”.

9. ◙ „Dzień w prawdziwym świecie” – wypowiedzi na temat wartości spędzania czasu w prawdziwym świecie na podstawie opowiadania Z. Staneckiej.

10. ◙ ◙ Czego nie znajdziecie w cyfrowym świecie? – rundka kończąca odpowiedź na pytanie.

**Przebieg zajęć**

**1. ◙ Jak się ze sobą komunikujemy? – wprowadzenie do pracy z bieżącym numerem „Świerszczyka”**

* Dzieci oglądają i czytają kartki pocztowe z pozdrowieniami z wakacji: znad morza, jeziora, z gór, Warszawy i Krakowa.

- Porównywanie miejsc swoich wakacyjnych podróży z tymi, które przedstawione są na kartkach pocztowych.

* Dzieci porządkują nazwy miejsc, z których kartki zostały przysłane według kolejności alfabetycznej (góry, jezioro, Kraków, morze, Warszawa). Na każdej kartce ukryty jest jeden z wyrazów pytania: *Jak się ze sobą komunikujemy?*

- Dzieci wyszukują ukryte wyrazy i zgodnie z ułożonym układem zapisują je na tablicy.

- Odczytanie hasła – pytania.

- Wyjaśnienie, co to znaczy *komunikować się ze sobą* (porozumiewać się).

* Jak się ze sobą komunikujemy? – burza mózgów.

Dzieci podają swoje propozycje, wyjaśniają je i zapisują na wspólnym, dużym arkuszu papieru.

* Rozpoznawanie *przekaźników*, za pomocą których ludzie dzielą się między sobą informacjami, poglądami, opowieściami i odczuciami – wspólne rozwiązywanie krzyżówki z hasłem *Opowiadacze* (s. 41).
* Zachęcenie dzieci do wspólnej pracy, gier i zabaw poświęconych sposobom komunikowania się między ludźmi oraz wyższości tych w realu, nad cyfrowymi.

**2. ◙ „Można się komunikować…” – wypowiedzi na temat sposobów komunikacji przedstawionych w wierszu - zgadywance Małgorzaty Strzałkowskiej.**

* Słuchanie kolejnych zwrotek wiersza – zgadywanki (s. 22 – 23) czytanych przez chętne dzieci połączone z wyszukiwaniem liter spełniających opisane warunki i wpisywanie ich do diagramu.
* Mówię do rzeczy – odczytanie i wyjaśnienie hasła (mówić z sensem, rozsądnie).
* Jak oni się komunikują? – omawianie sposobów komunikowania się reprezentantów kolejnych liter.

- Ustalenie, które z liter korzystały z rozmowy, które krzyczały i wrzeszczały, które odpowiadały na pytania, które swe odczucia wyrażały gestem i mimiką, które pisały listy tradycyjne, elektroniczne lub wysyłały *SMS*-y. Zwrócenie uwagi na dodatkowe czynności reprezentantów liter korzystających z laptopa i telefonu.

* Rozmowa z ciocią Jadzią – odgrywanie scenek w parach.

Jedno dziecko odgrywa rolę cioci Jadzi, która prowadzi rozmowę z dzieckiem na dowolny temat. W trakcie rozmowy dziecko cały czas wystukuje *SMS* -y. *Ciocia Jadzia* od czasu do czasu zadaje rozmówcy pytania, na które ten zawsze odpowiada twierdząco. Warto, by twierdzące odpowiedzi w kontekście pytań *cioci* były bezsensowne i humorystyczne.

* Czy taktowne jest *SMS*-owanie podczas rozmowy z kimś? Czy mówimy wówczas do rzeczy? – dyskusja zainspirowana zachowaniem reprezentantki ostatniej litery i przeprowadzonymi dialogami.
* Mówić od rzeczy – próba wyjaśnienia powiedzenia, będącego zaprzeczeniem hasła uzyskanego w trakcie słuchania wiersza - zgadywanki.

**3.****◙ ◙ „Ósmy cud świata” – rozważania na temat zafascynowania współczesnych ludzi nadawaniem wiadomości SMS-owych.**

* Ósmy cud świata – wyjaśnienie powiedzenia.

- Słuchanie wyjaśnienia nauczyciela na temat *siedmiu cudów świata* (p*odstawowa lista powstała ponad 2000 lat temu i obejmowała 7 budowli. W naszych czasach powstawały nowe listy cudów świata, ale nie przez wszystkich są akceptowane. Często nazywane są ósmym cudem świata*).

- Wyjaśnienie, co określamy powiedzeniem ósmy cud świata (coś wyjątkowego).

* Nadajemy wiadomość – popularna zabawa w *głuchy telefon*.

- Dzieci w dwóch grupach nadają wiadomość: *Co jest ósmym cudem świata?*

- Podawanie propozycji dotyczących tego, co możemy uznać za *ósmy cud świata* – burza mózgów.

* Dzieci z klas II i III czytają tekst wiersza „Ósmy cud świata” samodzielnie. Dzieci młodsze najpierw rozpoznają rysunki, podają ukryte pod nimi wyrazy, a potem słuchają tekstu czytanego przez nauczyciela i starają się uzupełniać wyrazy zastąpione obrazkami.
* Rozmowa zainspirowana wierszem: C*o na podstawie wiersza uznawane jest za ósmy cud świata? Dlaczego ludzie coraz częściej komunikują się za pomocą* *SMS-ów? Z jakiego powodu popełniają błędy? Co tworzą stosując symboliczne obrazki? Co zastępują SMS-ami?*
* Rozważania na temat tego, czy *SMS*-ami można zastąpić rozmowę.
* Swobodne wypowiedzi dzieci na temat ich doświadczeń związanych z nadawaniem *SMS* -ów i stosowanych symbolicznych obrazków.
* Nadajemy wiadomość – projektowanie wiadomości słowno – obrazkowej.

Dzieci w kilkuosobowych grupach projektują krótką wiadomość *SMS*-ową wykorzystując w tym celu symboliczne obrazki, np. *Idę do domu.* (obrazek - nogi w ruchu lub stopy, wyraz - *do,* obrazek - dom); 100 lat, szczęścia i radości! (obrazek – 100, wyraz - *lat*, obrazek - koniczynka, szczęśliwa buźka); Mam psa i kota. (wyraz - Mam, obrazek – pies, wyraz - *i,* obrazek – kot).

**4.** **◙** **◙ W sieci – wyjaśnienie pojęcia i sposobów wykorzystywania internetu.**

* Nauczyciel podaje wyrazy: *igła, noga, telefon, ekran, ramka, narty, elementarz, trawa*. Dzieci młodsze wyodrębniają pierwsze głoski w podawanych wyrazach. Nauczyciel lub dzieci wybierają znaki tych głosek z liter alfabetu ruchomego i umieszczają je na tablicy. Dzieciom z oddziału przedszkolnego nauczyciel może następnie wybrzmiewać kolejne głoski i sylaby hasła *internet* tak, by mogły dokonać jego syntezy.

Dzieci starsze samodzielnie zapisują litery oznaczające pierwsze głoski i na tej podstawie rozwiązują hasło.

- Próba wyjaśnienia czym jest internet (system połączeń między komputerami, sieć komputerowa).

* Do czego wykorzystujemy internet? – burza mózgów.
* Łączymy się w sieci – zabawa ruchowa doskonaląca koordynacje ruchowo – wzrokową.

Dzieci tworzą 2 równoliczne grupy. W sali rozrzuconych jest tyle papierowych kółek z przywiązanymi długimi tasiemkami, ile jest dzieci w grupie. Na każdym kółku umieszczony jest dowolny obrazek (mogą to być obrazki połączone tematycznie z mijającymi wakacjami, rozpoczynającym się rokiem szkolnym, zbliżającą się jesienią). Dzieci z jednej grupy otrzymują po jednym takim samym obrazku i, nie pokazując ich nikomu, zajmują przypadkowe miejsca za rozrzuconymi kółkami. Dzieci z drugiej grupy swobodnie poruszają się w sali przy dowolnej muzyce. Na hasło *Połącz!* chwytają za koniec jednej z tasiemek. W tym samym czasie dzieci z drugiej grupy chwytają za kółko z obrazkiem, który wcześniej wylosowały. Pary dzieci, trzymając tasiemkę z jednej i z drugiej strony, powoli zwijają tasiemkę, pociągając ją starają się zgadnąć z kim tworzą *połączenie* *sieciowe*. Zabawę powtarzamy z zamianą ról grup.

* Czy internet możemy nazwać ósmym cudem świata? – dyskusja klasowa.

**5. ◙ ◙ Internetowy zawrót głowy – rozwijanie logicznego myślenia, koordynacji, analizy i syntezy wzrokowej w łamigłówkach tematycznie związanych z internetem.**

* „Sieciowe poszukiwania” – ćwiczenie doskonalące spostrzegawczość, analizę i syntezę wzrokową (s. 20).
* Ćwiczenia z myślenia – ćwiczenia rozwijające logiczne myślenie.

- ◙ „Komputerowo” – wspólne rozwiązywanie krzyżówki i odczytanie hasła *wyszukiwarka* (s. 40).

- ◙ Ustalenie haseł wpisanych do wyszukiwarki na podstawie podanych wyników (z. 2 s. 30).

- Rozszyfrowywanie nazwy strony internetowej (z. 3 s. 30).

- Łączenie w pary dzieci z różnych stron świata komunikujących się przez internet (z. 4 s. 31).

- W labiryncie – rozwijanie koordynacji wzrokowej i spostrzegawczości.

Dzieci z klas II i III po zapoznaniu się z poleceniem do zadania 1. (s. 30) na wskazanej stronie wyszukują wyjaśnienia wyrażenia *fake newsy* (s. 38). Dzieciom młodszym znaczenie wyrażenia wyjaśnia nauczyciel.

* Czy do sieci powinny trafiać śmieci? – wyjaśnienie wieloznaczności pojęcia sieć na przykładzie nieporozumienia w komunikacji między Łośkiem Tośkiem a jego przyjaciółką (s. 36 – 37).

- Wyszukiwanie wyciętych fragmentów ilustracji i przyporządkowanych im liter.

- Wyjaśnienie na czym polegało nieporozumienie.

- Pomóżmy Łośkowi Tośkowi – wspólne ustalanie wad i zalet internetu metodą kuli śniegowej (w parach, w czwórkach, ósemkach i w całym zespole).

**6.** **◙ ◙ „Teleprzyjaźń” – rozważania na temat wyższości przyjacielskich kontaktów w realu nad internetowymi.**

* Dzieci z klasy III czytają tekst z podziałem na role (s. 10 – 12). Dzieci młodsze słuchają opowiadania czytanego przez nauczyciela.
* Rozmowa zainspirowana rozmową Bajetana z mamą: *Co Bajetanowi zaproponowała mama? W jaki sposób dzieci planowały zorganizować sobotnie spotkanie? Dlaczego nie musiały zmieniać weekendowych planów? Co w czasie spotkania planował robić Osiołek, co Pola, Maciek i Piotrek? Co mama sądziła o takim spotkaniu przyjaciół? Dlaczego Bajetan zmienił zdanie? Dlaczego Piotrek jednak weźmie udział w telespotkaniu?*
* Jak możemy spędzać czas ze znajomymi? – gromadzenie pomysłów metodą promyczkową.

- Dzieci z klas II i III w parach zapisują na oddzielnych kartkach samoprzylepnych po 5 przykładów spędzania czasu ze znajomymi. Następnie dzielą się swoimi pomysłami z pozostałymi i przyklejają kartki wokół hasła *Spędzamy czas ze znajomymi* zapisanego na arkuszu papieru. Kartki z powtarzającymi się pomysłami przyklejają jedna na drugą.

Dzieci młodsze wykonują na kartkach symboliczne obrazki.

* Co lubię najbardziej? – ustalenie klasowej listy ulubionych sposobów spędzania czasu ze znajomymi.

- Na jednej z kartek wyrażających ulubiony sposób spędzania czasu ze znajomymi każde dziecko stawia kropkę.

- Przeliczanie postawionych kropek i określenie najpopularniejszych sposobów spędzania czasu ze znajomymi.

- Kilkuzdaniowe wypowiedzi dzieci na temat dokonanych wyborów.

* Dzieci z klas II i III w małych grupach układają piosenkę na cześć swoich przyjaciół. Dzieci młodsze rysują obrazek.
* Swobodne wypowiedzi dzieci na temat wyższości bezpośrednich kontaktów, spotkań i zabaw z przyjaciółmi nad kontaktami z nimi w sieci.

**7. ◙ „Łapcie psotniki!” – gra planszowa jako dobry sposób na spędzenie wolnego czasu z przyjaciółmi.**

* Dzieci w kilkuosobowych grupach zapoznają się opisem gry (s. 25).
* Przygotowanie gry według podanej instrukcji (s. 25).
* Zapoznanie się z zasadami gry (s. 26-27).
* Rozgrywki w grupach i między grupami.

Uwaga! Jeżeli chcecie przeprowadzić również rozgrywki międzygrupowe, wybierzcie jeden z wariantów *Przyspieszonych rozgrywek*.

* „Hip, hip, hura!” – fanfary dla zwycięzców lub zwycięzcy rozgrywek.
* Dzielenie się wrażeniami ze wspólnych przygotowań do gry i przeprowadzonych rozgrywek.

- Ustalenie, czy takie wrażenia może zastąpić gra komputerowa.

**8.** ◙ **„Skarby z wakacji” – wypowiedzi na temat pamiątek z wakacji na podstawie historyjki obrazkowej „Ala Kostka”.**

* Swobodne wypowiedzi dzieci na temat ich wakacyjnych skarbów połączone z prezentacją przyniesionych okazów.

- Zorganizowanie klasowej wystawki wakacyjnych skarbów.

* Odczytanie napisu z pudełka i oglądanie historyjki obrazkowej (s. 2).
* Sprawdzenie zrozumienia przekazu historyjki: *Kiedy Ala spotkała się z przyjaciółmi? Gdzie odbyło się to spotkanie? Kto przyszedł w odwiedziny do Ali? Co oglądali przyjaciele? O czym mogli rozmawiać?*
* Nadawanie tytułów kolejnym obrazkom historyjki.
* Opowiadanie przygody Ali Kostki i jej przyjaciół.
* Rozmowa na temat zorganizowania podobnego spotkania w sieci: *Wyobraźcie sobie, że Ala zorganizowała takie spotkanie w sieci. Czy byłoby ono takie same? Na czym by polegało? Czego nie mogliby robić przyjaciele? Czy poczuliby zapach piasku i słonej wody z muszelek? Czy wyczuliby jakie one są: chropowate czy gładkie? Czego jeszcze nie poczuliby?*

**9. ◙ „Dzień w prawdziwym świecie” – wypowiedzi na temat wartości spędzania czasu w prawdziwym świecie na podstawie opowiadania Z. Staneckiej.**

* Słuchanie tekstu czytanego przez nauczyciela lub z podziałem na role przez dzieci (s. 43 – 46).
* Sprawdzenie zrozumienia wysłuchanego tekstu poprzez udzielanie odpowiedzi na pytania z zakładki *Prawda czy fałsz?* (s. 47).

- Wyszukiwanie w trzech grupach informacji zadanych w odpowiedziach (o znaczeniu imion, zasadach dobrej rozmowy i o dżdżownicach).

* Ustalenie do czego nawiązywały imiona bohaterów opowiadania i jakie były ich ulubione zajęcia.
* Wyszukiwanie w tekście odpowiedzi Tablecika na pytanie o to, co najbardziej ucieszyłoby go w dniu urodzin.

- Rozważania na temat przyczyn wyboru Tablecika.

* Czytanie fragmentu opisującego piknik.
* Rozmowa na temat przebiegu pikniku.

- Porównywanie wrażeń bohaterów z drogi na piknik, z pikniku i po powrocie do domu.

* Idziemy na piknik – odgrywanie scenek dramowych w 5-cio osobowych grupach.

Dzieci w grupach wyłaniają role członków rodziny królewskiej i garderobianej Marty. Grupy przygotowują scenki dramowe przedstawiające wyjście na piknik i przebywanie na łonie natury. Ważne, by w scenkach ukazały zachowania bohaterów odsłaniające ich ukryte lub zapomniane pragnienia i ulubione zajęcia oraz zainteresowania.

- Wypowiedzi na temat zmian w zachowywaniu się bohaterów opowiadania.

* Które królestwo wybieram? – dyskusja klasowa.

- Wypowiedzi przedstawiające wybór rodziny królewskiej sprzed przemiany lub po niej – uzasadnianie własnego zdania.

**10.** **◙ ◙ Czego nie znajdziecie w** **cyfrowym świecie? – rundka kończąca odpowiedź na pytanie.**

Dzieci kończą zdanie: *W cyfrowym świecie nie znajdziemy…* .

Małgorzata Szewczyk