

W W W @

Necio.pl

POZNAJEMY INTERNET

ZESTAW MATERIAŁÓW EDUKACYJNYCH
DLA DZIECI W WIEKU 4-6 LAT
NA TEMAT BEZPIECZEŃSTWA W SIECI



GŁÓWNY PARTNER



Fundacja

saferinternet.pl



Współfinansowane przez Unię Europejską
Instrument „Łącząc Europę”

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie	5
Charakterystyka zajęć	6
Zaproszenie dla rodzica/opiekuna dziecka	8
Scenariusz zajęć	9
SPOTKANIE I: Bajka „Mój przyjaciel Necio”	10
SPOTKANIE II: Co to jest internet i do czego służy?	12
SPOTKANIE III: Zagrożenia w sieci	14
SPOTKANIE IV: Mów, jeśli coś jest nie tak	16
SPOTKANIE V: Za dużo internetu – za długie używanie i jego konsekwencje	18
Podsumowanie zajęć	20
Neciowe Q&A	21
Alternatywne sposoby spędzania czasu	23
Załączniki	24
Załącznik 1a. Papierowy Necio do wycięcia i wyklejenia	25
Załącznik 1b. Postaci Necia i Jasia	26
Załącznik 1c. Bajka „Mój przyjaciel Necio”	28
Załącznik 2. Karty obrazkowe w niebieskich ramkach	41
Załącznik 3. Karty obrazkowe w czerwonych ramkach	53
Załącznik 4. Karty przedstawiające osoby dorosłe	59
Załącznik 5. Dwa zestawy historyjek obrazkowych	62
Zadania domowe	73
Zadanie domowe nr 1	73
Zadanie domowe nr 2	74
Zadanie domowe nr 3	75
Zadanie domowe nr 4	76
Zadanie domowe nr 5	78



REALIZUJEMY PROGRAM **Necio.pl**





WPROWADZENIE

Dzięki urządzeniom mobilnym internet stał się integralną częścią życia nie tylko osób dorosłych, lecz także młodzieży i dzieci. Nowe technologie mają wiele pozytywnych zastosowań, jednak używane zbyt często mogą negatywnie wpływać na funkcjonowanie ich użytkowników. Tyczy się to szczególnie najmłodszych dzieci, które coraz częściej mają kontakt z urządzeniami ekranowymi. Badania pokazują, że maluchy w wieku 3–6 lat korzystają z sieci średnio 50 minut dziennie (FDDS 2015). To, czy dzieci w tej grupie wiekowej powinny korzystać z urządzeń ekranowych i internetu, nadal pozostaje tematem do dyskusji. Pewnym jest, że decyzja należy do rodziców i opiekunów, którzy odgrywają kluczową rolę w zapewnieniu dzieciom bezpiecznego dostępu do internetu oraz przeciwdziałaniu potencjalnym zagrożeniom. Decydując się na umożliwianie małemu członkowi rodziny korzystania z urządzeń ekranowych i internetu, należy pamiętać przede wszystkim o konieczności sprawdzania treści, tak by były one bezpieczne oraz przyjazne dzieciom, a także o wyznaczaniu określonego czasu korzystania z tych urządzeń, najlepiej nie bezpośrednio przed snem. Ważne jest, aby rodzic/opiekun był obecny podczas pierwszych kontaktów dziecka z urządzeniami. To dobry moment, by poprzez wspólną zabawę pokazać dzieciom pozytywne zastosowania internetu oraz ostrzec je przed czyhającymi w sieci zagrożeniami.

Proponujemy serię zajęć oraz dodatkowych ćwiczeń, które zaangażują dzieci, sprawiając, że w łatwy sposób przyswoją przekazywaną wiedzę na temat zastosowania urządzeń ekranowych i internetu oraz potencjalnych zagrożeń z nimi związanych. Poprzez zadania domowe w proces zdobywania wiedzy na temat bezpiecznego korzystania z urządzeń ekranowych zostaną włączeni także rodzice/opiekunowie.

Projekt Necio.pl wykorzystuje fabułę i zasoby serwisu edukacyjnego www.necio.pl, którego celem jest nauka bezpieczeństwa w internecie. Bohaterem serwisu jest robocik Necio, który zaprasza najmłodszych do wspólnej „zabawy w internet”.

Portal www.necio.pl prowadzony jest w ramach programu Komisji Europejskiej Safer Internet przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę we współpracy z Fundacją Orange.

CHARAKTERYSTYKA ZAJĘĆ



Na potrzeby realizacji projektu Necio.pl zostały opracowane scenariusze pięciu trzydziestominutowych zajęć, podczas których dzieci zapoznają się z Neciem (bohaterem serwisu WWW.NECIO.PL), dowiedzą się, czym jest internet i do czego służy; poznają zagrożenia, jakie niesie ze sobą korzystanie z urządzeń ekranowych i internetu, oraz dowiedzą się, jak się w takich sytuacjach zachować. Dodatkowo po każdym przeprowadzonym zajęciu uczestnicy otrzymają zadanie domowe – do wykonania z rodzicem czy opiekunem, dzięki którym będą mogli utrwalić przekazywaną wiedzę, a rodzice włączą się w proces ich edukacji z zakresu bezpiecznego korzystania z sieci i urządzeń ekranowych.

ODBIORCY:

Zajęcia skierowane są do dzieci w wieku 4–6 lat. Mogą być realizowane zarówno w przedszkolach, jak i w zerówkach lub pierwszych klasach szkoły podstawowej.

CELE:

Podstawowym celem zajęć jest zapoznanie dzieci z internetem oraz uwrażliwienie ich na zagrożenia związane z korzystaniem z sieci.

PREZENTOWANE TREŚCI:

Podczas zajęć dzieci poznają bohatera serwisu www.necio.pl – robota imieniem Necio; dowiadują się, czym jest internet i do czego służy; poznają zagrożenia, jakie niesie ze sobą korzystanie z urządzeń ekranowych i internetu, oraz dowiadują się, co robić w sytuacji ich napotkania.

FORMA ZAJĘĆ:

W scenariuszach wykorzystano: aktywne słuchanie, karty obrazkowe, ćwiczenia indywidualne i grupowe, historyjki obrazkowe.

CZAS ZAJĘĆ:

Zajęcia zostały podzielone na pięć trzydziestominutowych bloków. Zachęcamy do przeprowadzania ich co najmniej raz w tygodniu. Do treści prezentowanych podczas zajęć warto wracać, żeby je utrwalić. W tym celu szczególnie pomocne mogą być karty obrazkowe, powieszone w widocznym miejscu w sali. Jeśli starczy czasu, na zakończenie i rozruszanie proponujemy zadanie dodatkowe – grę ruchową.

PROWADZENIE ZAJĘĆ:

Zajęcia mogą być prowadzone w dogodnym dla nauczyciela czasie, po zapoznaniu się ze scenariuszem zajęć.

WYMAGANA WIEDZA:

Do prowadzenia zajęć wymagana jest podstawowa znajomość internetu i urządzeń ekranowych (komputery, smartfony, tablety). Ważne, aby przed zajęciami dokładnie zapoznać się z niniejszym scenariuszem.

SPRZĘT I MATERIAŁY POTRZEBNE DO REALIZACJI ZAJĘĆ:

- Karty i historyjki obrazkowe, zamieszczone w niniejszym scenariuszu,
- karty pracy z zadaniami domowymi powielone w liczbie odpowiadającej liczbie uczestników zajęć,
- bajka w formie książeczki dla każdego uczestnika.

Wszystkie wymienione powyżej materiały są załącznikami do niniejszego scenariusza. Można je też pobrać w wersji elektronicznej ze strony WWW.EDUKACJA.FDDS.PL.

ZGŁOSZENIE ZAJĘĆ I ZAŚWIADCZENIE DLA PROWADZĄCEGO:

Po realizacji zajęć prowadzący proszony jest o zalogowanie się i wypełnienie ankiety ewaluacyjnej na [PLATFORMIE EDUKACYJNEJ FDDS](http://PLATFORMIE.EDUKACYJNEJ.FDDS). Następnie będzie możliwe pobranie zaświadczenia do samodzielnego wypełnienia i wydrukowania.



ZAPROSZENIE DLA RODZICA/OPIEKUNA DZIECKA

Drogi Rodzicu, drogi Opiekunie!

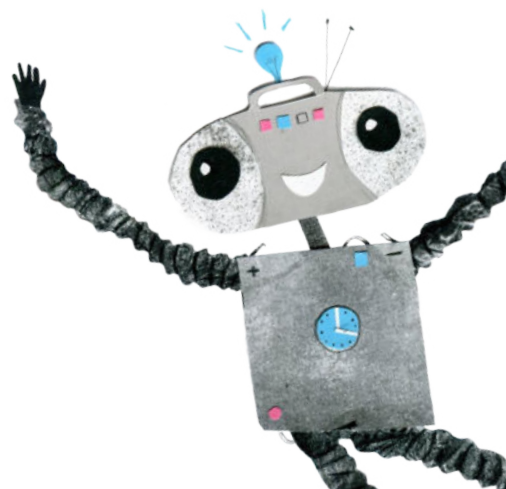
Przedszkole, do którego uczęszcza Twoje dziecko, przystąpiło do projektu Necio.pl, czyli projektu edukacyjnego skierowanego do dzieci w wieku 4–6 lat, poświęconego bezpiecznemu korzystaniu z internetu. Jednak, aby Twoje dziecko dowiedziało się, czym jest internet, i nauczyło się bezpiecznie z niego korzystać, niezbędne jest także Twoje zaangażowanie.

Z tego powodu przygotowaliśmy zadania domowe, które Twoje dziecko będzie otrzymywać po zajęciach w przedszkolu. Zadania będą powtórzeniem tematów poruszonych w przedszkolu i szansą na ich utrwalenie oraz omówienie z Tobą. Zachęcamy do wspólnego omawiania zaproponowanych tematów, wśród których znajdują się:

- zajęcia wprowadzające, czyli bajka o głównym bohaterze scenariusza – robociku Neciu,
- zajęcia „Co to jest internet i do czego służy?”,
- zajęcia „Zagrożenia w sieci”,
- zajęcia „Mów, jeśli coś jest nie tak – zgłaszanie niepokojących kwestii dorosłym zaufanym osobom”,
- zajęcia „Za dużo internetu – i co dalej? Za długie używanie i jego konsekwencje”.

Więcej informacji na temat bezpiecznego korzystania przez dzieci z internetu znajduje się na naszej stronie WWW.RODZICE.FDDES.PL i na stronie WWW.NECIO.PL.

Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę



SPOTKANIE I: Bajka „Mój przyjaciel Necio”

CZAS TRWANIA: 30 minut.

POTRZEBNE MATERIAŁY: postaci Necia i Jasia ([ZAŁĄCZNIK 1B](#) – strona 26), tekst bajki albo pobrany plik audio lub wideo z nagraniem bajki i odtwarzacz. Bajkę można przeczytać ([ZAŁĄCZNIK 1C](#) – strona 29) lub odtworzyć z pliku pobranego ze strony WWW.NECIO.PL.

DODATKOWE MATERIAŁY: papierowy Necio do wycięcia i wyklejenia ([ZAŁĄCZNIK 1A](#) – strona 25).

CELE: celem zajęć jest zapoznanie dzieci z historią Necia – bohatera serwisu edukacyjnego Necio.pl. Zadaniem dzieci będzie udzielanie odpowiedzi na pytania zadawane po wysłuchaniu bajki.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Poproś dzieci, aby usiadły wygodnie. Wprowadź je w temat zajęć. Opowiadając o bohaterach bajki, możesz skorzystać z obrazków, na których są przedstawieni ([ZAŁĄCZNIK 1B](#)). Możesz też rozdać dzieciom materiał dodatkowy ([ZAŁĄCZNIK 1A](#)) – wydrukowane części robota, z których dzieci mogą wykleić Necia. To zadanie można wykonać również po przeczytaniu bajki.

Za chwilę usłyszycie bajkę o Jasiu i robociku Neciu. Posłuchajcie uważnie historii tych dwóch przyjaciół.

Włącz lub przeczytaj bajkę.

PYTANIA DO BAJKI:

- Jak nazywają się bohaterowie tej bajki?
- Kim jest Necio?
- Gdzie był Necio, gdy Jaś pojechał z rodzicami na wakacje?
- Co robił Necio, gdy był sam na strychu?
- Kim są Sieciuchy?

Sieciuchy to przedstawiciele ciemnej strony internetu. Niestety, oprócz rzeczy cennych w internecie można spotkać także zagrożenia. Są nimi m.in. nieprawdziwe informacje, przykre komentarze i wyzwiska czy niebezpieczne kontakty – Sieciuchy symbolizują właśnie takie zagrożenia.

Po rozmowie na temat bajki, rozdaj dzieciom teksty bajki ([ZAŁĄCZNIK 1C](#)) i [ZADANIE DOMOWE NR 1](#) (strona 77).

ZADANIE DODATKOWE – GRA RUCHOWA

POTRZEBNE MATERIAŁY: kłębek wełny

Usiądźcie wszyscy w kręgu.

Jak wiecie, internet łączy komputery, tablety, smartfony i inne urządzenia na całym świecie. Z tych komputerów korzystają zarówno dorośli, jak i dzieci. Teraz my stworzymy taką internetową sieć. W zabawie staniecie się na chwilę tabletami, laptopami i smartfonami. Mam tutaj kłębek, który będziemy rzucać do siebie. Rzucając, będziemy wypowiadać imię osoby, do której chcemy, aby kłębek trafił – to tak jak w internecie, zawsze wiemy, do kogo chcemy, żeby trafiła nasza wiadomość. Zobaczcie, rzucam kłębek i trzymam jego koniec. Jaś!

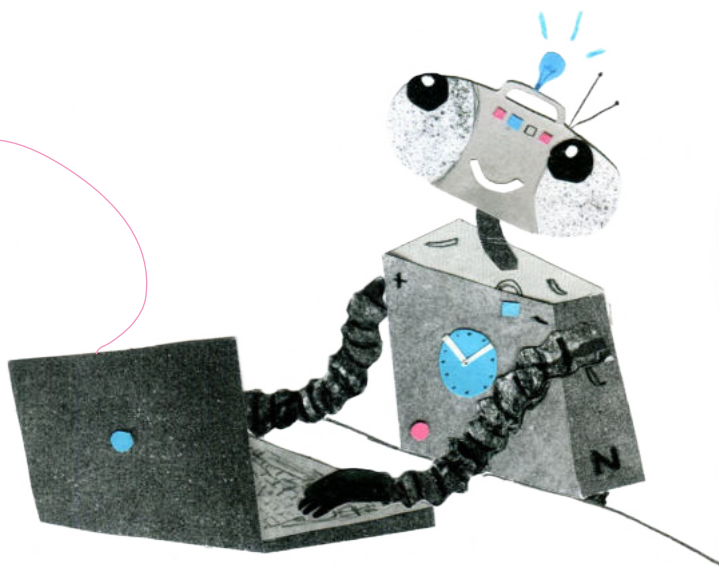
Nauczyciel wypowiada imię dziecka, do którego rzuca kłębek.

Teraz ty, Jasiu, trzymaj kawałek nitki i rzuć kłębek, do kogoś innego – pamiętaj, wypowiedz imię tej osoby. Podawajcie kłębek w różnych kierunkach. Zobaczcie, jaka powstaje nam plątanina wełny.

W trakcie zabawy przypominaj dzieciom, żeby trzymały mocno swoje kawałki kłębka. Kiedy wszyscy uczestnicy zabawy będą trzymać swój fragment kłębka, poproś ich, żeby wstali.

A teraz mocno trzymajcie swoje fragmenty kłębka, wstańcie i spróbujcie je naciągnąć. Zobaczcie, jak sieć internetowa łączy komputery na całym świecie.

Niech dzieci wstaną, siłują się z siecią. Potem znowu usiądą, dalej trzymając swoje fragmenty wełny. Kontynuuj rozmowę z dziećmi.



SPOTKANIE II: Co to jest internet i do czego służy?

CZAS TRWANIA: 30 minut.

POTRZEBNE MATERIAŁY: karty obrazkowe w niebieskich ramkach ([ZAŁĄCZNIK 2](#) – strona 45)

CELE: celem zajęć jest zapoznanie dzieci z pojęciem internetu oraz omówienie do czego można wykorzystywać urządzenia ekranowe.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

CZĘŚĆ PIERWSZA: Z CZYM KOJARZY WAM SIĘ INTERNET?

Poproś dzieci, aby usiadły wygodnie w kręgu. Następnie zadaj im poniższe pytania, zbierz kilka swobodnych wypowiedzi i na tej podstawie omów podane kwestie.

Pytanie do dzieci:

Czy wiecie co to jest internet?

Zbierz swobodne odpowiedzi dzieci, następnie wyjaśnij w prosty sposób, czym jest internet.

Internet jest trochę jak pajęczyna. Komputery, smartfony, tablety i inne urządzenia na całym świecie łączą się ze sobą za pomocą internetu, tworząc sieć. Dzięki temu ludzie w różnych krajach czy miastach mają dostęp do tych samych informacji, stron, gier, filmów, aplikacji. Możesz grać w tę samą grę co dzieci w Anglii, możesz rozmawiać z osobami, które przebywają daleko od ciebie.

CZĘŚĆ DRUGA: DO CZEGO SŁUŻY INTERNET

Wiemy już, czym jest internet. Teraz zastanowimy się, do czego służy. Niech rękę podniosą osoby, które korzystały z internetu. Co robiliście w internecie?

Co jeszcze można robić w internecie?

Jeśli dziecko wymieni zagadnienie zilustrowane na karcie obrazkowej ([ZAŁĄCZNIK 2](#)), należy pokazać je całej grupie i powiesić w widocznym miejscu. Jeżeli nie zostaną przywołane wszystkie zagadnienia z kart, pokazujemy te karty i omawiamy je z grupą po rozmowie o pomysłach dzieci. Dodatkowo, gdyby dzieci podały pomysły, których nie ma na obrazkach, można uzupełnić nimi puste karty (wzór dostępny w załączniku), najlepiej rysując zagadnienie. Następnie, za pomocą odliczania do dwóch, dzielimy dzieci na grupy – tabletów i smartfonów (w przypadku dzieci młodszych podział nie jest konieczny). Tłumaczymy dzieciom zasady ćwiczenia. Przyznawanie punktów zalecamy w grupach starszych, np. za odgadnięte hasła przyznawanie klocków, które dzieci następnie układają w wieżę.

Podzieliłam/em was na dwie grupy – tabletów i smartfonów. Teraz będę prosić po jednej osobie, na zmianę z tabletów i smartfonów. Pokażę jej obrazek, na którym jest przedstawione, co można robić w internecie, a ta osoba pokaże reszcie tę czynność bez używania słów. Jeśli ktoś ma pomysł, co robi ta osoba, podnosi

rękę, a ja pytam, jaki ma pomysł. Jeżeli zgadnie, możemy bić jej brawo, a jej drużyna otrzymuje punkt/klocek. Potem zapraszam osobę z drugiej drużyny i powtarzamy zabawę.

Wybieramy jedno dziecko z pierwszej grupy i pokazujemy mu obrazek. Dziecko ma za zadanie pokazać czynność z obrazka, a obie grupy zgadują, co robi. Osoba, która zgadnie, otrzymuje brawa (w przypadku dzieci młodszych) lub brawa i punkt (w przypadku dzieci starszych), następnie powtarzamy całe zadanie, wybierając dziecko z drugiej drużyny. Jeśli dzieci zbierają punkty, na koniec ćwiczenia sprawdzamy, która drużyna wygrała, i jej gratulujemy.

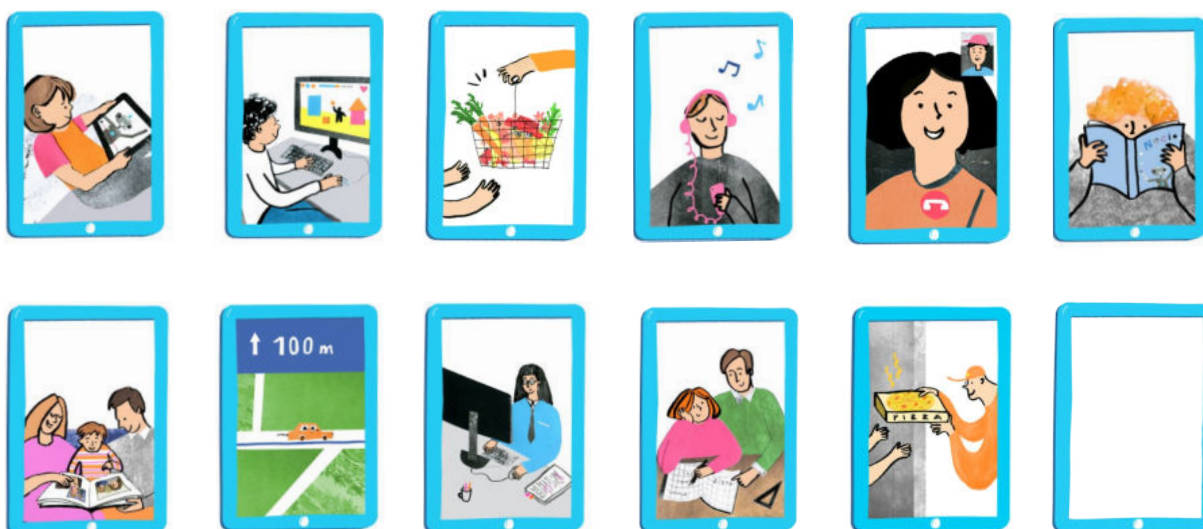
PODSUMOWANIE:

Internet łączy urządzenia z całego świata. Dzięki niemu ludzie mogą ze sobą rozmawiać, przekazywać informacje, pracować, uczyć się, robić zakupy, poznawać świat. W internecie można przeglądać strony, grać w gry, oglądać filmy – uczyć się i bawić. Jednak, tak jak na całym świecie, w internecie są dobre i złe rzeczy. Oprócz zalet i dobrych stron internet i urządzenia ekranowe niosą też ze sobą zagrożenia i niebezpieczeństwa, ale o nich powiemy sobie na następnych zajęciach.

Po podsumowaniu rozdaj dzieciom ZADANIE DOMOWE NR 2 (strona 78).

ZADANIE DODATKOWE – GRA RUCHOWA

Puść dzieciom muzykę, która lubią i podawaj im czynności, które można robić za pomocą internetu, które omawialiście na zajęciach. Zadaniem dzieci jest chodzenie po sali i pokazywanie tych czynności. Oczywiście grę można rozszerzyć o własne propozycje czynności. Nasze propozycje: robimy zakupy, czytamy książkę, pracujemy, słuchamy muzyki, gramy na tablecie/komputerze.



SPOTKANIE III: Zagrożenia w sieci

CZAS TRWANIA: 30 minut.

POTRZEBNE MATERIAŁY: karty obrazkowe w czerwonych ramkach ([ZAŁĄCZNIK 3](#) – strona 57).

CELE: celem zajęć jest zapoznanie dzieci z zagrożeniami związanymi z używaniem urządzeń ekranowych oraz internetu.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Poproś dzieci, aby usiadły wygodnie w kręgu. Zadbaj, by obrazki z poprzednich zajęć (dotyczących korzystania z internetu) znajdowały się na ścianie w widocznym dla dzieci miejscu.

W internecie można robić wiele ciekawych rzeczy, o których powiedzieliśmy sobie na poprzednich zajęciach.

Wskaż po kolei karty wiszące na ścianie i poproś dzieci, by przypomniwały, co można robić za pomocą internetu.

Niestety, w internecie można spotkać także zagrożenia. Jak myślicie, co wydarzyło się na obrazkach?

Pokazuj po kolei obrazki i omawiaj je z grupą. Po omówieniu danej karty powieś ją na ścianie obok niebieskich kart z poprzednich zajęć, jednak tak, by było jasne, który zbiór przedstawia możliwości, a który – zagrożenia.

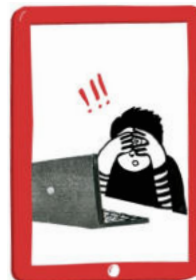
Nieprawdziwe treści

Nie wszystkie treści, które znajdują się w internecie, są prawdziwe. Dzieje się tak, bo każdy może napisać w internecie co tylko chce, a później często nikt tego nie sprawdza. Kiedyś np. ktoś napisał, że widział dinozaura chodzącego po parku. Oczywiście nie była to prawda, ale wiele osób uwierzyło w tę informację i zaczęło bać się wychodzić z domu. Jeśli masz wątpliwości, czy informacje, które znalazłeś/aś w internecie, są prawdą, spytaj o to rodziców, dziadków lub panią/pana w przedszkolu/szkole.



Nieodpowiednie treści

Czasem przez przypadek, czasem z ciekawości zdarza się, że ktoś trafia w internecie na treści nieodpowiednie dla dzieci – np. takie, w których są przekleństwa, przemoc lub gołe osoby. Po ich obejrzeniu ten ktoś może się wystraszyć, ale może być też zaintrygowany. Takich treści jest w internecie, niestety, dużo. Ważne, żebyś w takiej sytuacji powiedział/a rodzicom o tym, co się stało.



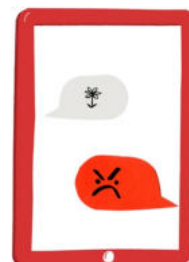
Za długie używanie

Granie, oglądanie bajek czy inne rzeczy, które można robić na tablecie, smartfonie lub komputerze, mogą być dobrą zabawą. Jednak jeśli ktoś korzysta z tych urządzeń zbyt długo, mogą go rozboleć oczy czy głowa, może być zmęczony i niespokojny. W dodatku osoby, które spędzają większość swojego czasu przy ekranach, mogą nie mieć czasu na inne aktywności. Dlatego nie powinno się oglądać więcej niż jedną bajkę dziennie.



Przykre komentarze i wyzwiska

Internet służy m.in. do rozmawiania i pisania z innymi. Tak jak czasem w przedszkolu czy na podwórku zdarza się, że ktoś jest niemiły, obraża, używa przezwisk czy przekleństw, tak samo może się to zdarzyć w internecie. Taką sytuację trzeba zgłosić rodzicom albo pani w przedszkolu, bo nikt nie ma prawa obrażać innych i im dokuczać.



Niebezpieczne kontakty

Z internetu korzysta bardzo dużo ludzi na całym świecie, dlatego można spotkać w nim osoby, z którymi chcemy się bawić i rozmawiać, ale również ludzi, z którymi nie powinniśmy mieć kontaktu. Tak jak na ulicy może się zdarzyć, że ktoś obcy zaczepia inną osobę, tak samo może zdarzyć się w internecie. W obu tych przypadkach, kiedy dziecko spotyka kogoś, kogo nie zna, powinno poinformować o tym rodziców albo inną zaufaną osobę.



PODSUMOWANIE:

Internet daje nam bardzo dużo możliwości. Dzięki niemu możemy oglądać bajki, grać w gry, ściągać aplikacje, przeglądać strony internetowe, dowiadywać się nowych rzeczy, słuchać muzyki, robić zakupy czy rozmawiać z bliskimi. Trzeba jednak pamiętać, że oprócz rzeczy dobrych internet przynosi też różne zagrożenia. Mogą być nimi złe, nieprawdziwe lub nieodpowiednie dla dzieci treści, za długie korzystanie, niebezpieczne kontakty, przykre komentarze. Sam internet nie jest zły, ale trzeba umieć go używać. Jeżeli coś w internecie cię zaniepokoi, powiedz o tym rodzicom, dziadkom czy innej osobie dorosłej, która się tobą opiekuje.

Po podsumowaniu rozdaj dzieciom [ZADANIE DOMOWE NR 3](#) (strona 79).

ZADANIE DODATKOWE – GRA RUCHOWA

Jednemu dziecku zawiąż oczy i ustaw je na środku koła. Pozostałe dzieci śpiewają wybraną piosenkę, a dziecko z zasłoniętymi oczami próbuje złapać inne dziecko. Kiedy się to uda, z nadal zasłoniętymi oczami, próbuje zgadnąć kogo złapało. Następnie dzieci zamieniają się rolami.

SPOTKANIE IV: Mów, jeśli coś jest nie tak

CZAS TRWANIA: 30 minut.

POTRZEBNE MATERIAŁY: karty przedstawiające osoby dorosłe ([ZAŁĄCZNIK 4](#) – strona 63).

CELE: celem zajęć jest uwrażliwienie dzieci na konieczność zgłaszania wszelkich niepokojących sytuacji dorosłym, zaufanym osobom oraz uświadomienie, czym są zła i dobra tajemnica i czym się od siebie różnią.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Poproś dzieci, aby usiadły wygodnie w kręgu, następnie wprowadź je w temat zajęć.

Za chwilę opowiem wam o sytuacji, która przydarzyła się Jasiowi. Wspólnie zastanowimy się, co się stało i jak chłopiec powinien zachować się w takim przypadku.

Pewnego dnia, kiedy Jasio był w przedszkolu, zobaczył, że Antek uderzył Olę i zabrał jej samochodzik. Potem Antek podszedł do Jasia i powiedział mu, że ma o tym nikomu nie mówić i że ma to zostać ich tajemnicą.

Pytanie 1: Jak mógł się poczuć Jasio?

PRZYKŁADOWE ODPOWIEDZI:

- Mógł się wystraszyć.
- Mógł się zdziwić.
- Mógł zdenerwować się na Antka.
- Mógł się zasmucić.
- Mógł zaniepokoić się, czy Oli nic się nie stało.

Pytanie 2: Istnieją dobre i złe tajemnice. Dobre to np. takie, które są związane ze zrobieniem komuś miłej niespodzianki. Są też złe, nieprzyjemne tajemnice, które powodują, że czujesz zakłopotanie, zagubienie i jest ci trudno sobie z nimi poradzić. Czy tajemnica, o której mówił Antek, jest zła, czy dobra?

ODPOWIEDŹ: Zła

Pytanie 3: A jeżeli przydarzyłaby się sytuacja, w której mama poprosiła Jasia, żeby nie mówił tacie o prezencie, który dla niego kupiła, to byłaby to dobra czy zła tajemnica?

ODPOWIEDŹ: Dobra

Jeśli ktoś prosi cię o zachowanie dobrej tajemnicy, to nie ma w tym nic złego, jednak o złej tajemnicy zawsze należy powiedzieć zaufanej osobie dorosłej.

Pytanie 4: A jeżeli starsza siostra, powiedziała by Stasiowi, że w sobotę rano planuje przygotować rodzicom śniadanie niespodziankę, i poprosiłaby, żeby im o tym nie mówił – to byłaby to dobra czy zła tajemnica?

ODPOWIEDŹ: Dobra

Pytanie 5: A gdyby Asia opowiedziała Oli, że zabrała zabawkę z przedszkola do domu, i poprosiła, żeby nie mówiła o tym nikomu – to byłaby to dobra czy zła tajemnica?

ODPOWIEDŹ: Zła

Pytanie 6: Kim jest zaufana osoba?

Zbieramy odpowiedzi dzieci i pokazujemy karty przedstawiające zaufane osoby ([ZAŁĄCZNIK 4](#)). Karty mają być pomocą przy omówieniu tematu, można przywiesić je w widocznym miejscu. Przykładowe odpowiedzi, którymi warto uzupełnić te podane przez dzieci – jeśli nie padną:



- Mama
- Tata
- Babcia
- Dziadek

- Ciocia
- Wujek
- Pani w przedszkolu
- Starsze rodzeństwo

- Mama czy tata koleżanki lub kolegi



Pytanie 7: Kim jest dla was zaufana osoba?

Zbieramy odpowiedzi dzieci. Staramy się spytać wszystkie dzieci i sprawdzić, czy każde potrafi wskazać swoją zaufaną osobę. Można zachęcić dzieci aby odpowiadając, wskazywały zaprezentowane wcześniej obrazki.

Pytanie 8: Wróćmy do historii Jasia, który widział, jak Antek uderzył Olę, a później powiedział Jasiowi, że ma o tym nikomu nie mówić. Wiemy już, że to zła tajemnica. Co w takim razie powinien zrobić Jasio?

ODPOWIEDŹ: Powiedzieć o tym, co się wydarzyło, swojej zaufanej osobie (rodzicom, dziadkom czy pani w przedszkolu).

PODSUMOWANIE

W domu, przedszkolu, na placu zabaw, ale też podczas używania smartfona czy tabletu mogą spotkać was sytuacje, które was wystraszą, zdziwią, zaciekawią czy zasmucą. Czasem ktoś może poprosić, żebyście nie mówili o tym rodzicom. Pamiętajcie, że to sygnał, aby zgłosić taką sytuację swojej zaufanej osobie: mamie, tacie, dziadkom czy nam – paniom/panom w przedszkolu.

Po podsumowaniu rozdaj dzieciom [ZADANIE DOMOWE NR 4](#) (strona 80).

ZADANIE DODATKOWE – GRA RUCHOWA

Znajdź dwa przedmioty – jeden w kolorze zielonym, drugi w czerwonym. Powiedz dzieciom, żeby wyobraziły sobie, że są robocikami, takimi jak Necio. Kiedy podniesiesz zielony przedmiot, dzieci mają chodzić/biegać udając roboty, kiedy podniesiesz czerwony przedmiot – mają zastygnąć bez ruchu. Zielony przedmiot „uruchamia” roboty, a czerwony je „wyłącza”. Zabawę można modyfikować, proponując udawanie różnych zwierząt, stworków.



SPOTKANIE V: Za dużo internetu – i co dalej?

Za długie używanie i jego konsekwencje

CZAS TRWANIA: 30 minut.

POTRZEBNE MATERIAŁY: dwa zestawy historyjek obrazkowych (ZAŁĄCZNIK 5 – strona 66).

CELE: celem zajęć jest zapoznanie dzieci z zagrożeniami, jakie niesie ze sobą nadużywanie urządzeń ekranowych i internetu (zbyt długie lub/i zbyt częste korzystanie, ale także rezygnowanie z innych aktywności na rzecz korzystania z urządzeń ekranowych i internetu).

DODATKOWE UWAGI: do przeprowadzenia zajęć potrzebna będzie druga osoba – nauczyciel czy nauczycielka wychowania przedszkolnego.

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Podziel dzieci na dwie grupy (w przypadku młodszych dzieci zaleca się pominąć ten krok). Następnie rozdaj obu grupom pierwszą historyjkę obrazkową i poproś o jej ułożenie. Podczas wykonywania zadania pomagaj jednej grupie ułożyć historyjkę tak, aby została ułożona prawidłowo. Niech drugiej grupie w ten sam sposób pomoże drugi/a nauczyciel/ka. Po wykonaniu zadania poproś, żeby jedna osoba z grupy pierwszej opowiedziała reszcie, jaka jest historia Asi. W razie kłopotów pomóż dziecku opowiedzieć historyjkę, a następnie zadaj pytania. Po omówieniu pierwszej historii powtórzcie to samo z drugą. O opowiedzenie historii Julki poproś dziecko z grupy drugiej. Jeżeli nie możesz poprosić drugiej osoby o pomoc w prowadzeniu ćwiczenia – ułóż z grupą najpierw historię Asi, a później, po jej omówieniu, historię Julki.

W przypadku młodszych dzieci można rozdać tylko trzy obrazki (obrazki ponumerowane 1, 3, 5), w przypadku dzieci starszych należy użyć wszystkich pięciu obrazków.

Przed wami dwie historie – Asi i Julki. Teraz podzielimy się na dwie grupy. Rozdaję wam pierwszą historyjkę – Asi. Proszę, ułóżcie obrazki w dobrej kolejności, tak żeby pokazywały, co przydarzyło się dziewczynce.

A. Historia Asi – za długie używanie



Pytania od prowadzącego:

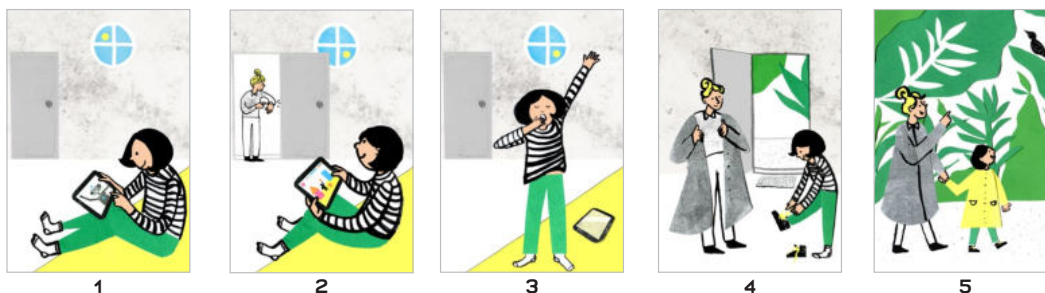
- Jak czuje się dziewczynka?
- Dlaczego tak się czuje, co mogło się stać?

- Co powinna teraz zrobić dziewczynka?
- Jak powinna zachowywać się w przyszłości, żeby uniknąć bólu oczu i głowy oraz złego samopoczucia?
- Co może robić Asia zamiast grania na tablecie?

PRZYKŁADOWE ODPOWIEDZI:

- Bawić się z rodzeństwem.
- Wyjść na dwór – na spacer, plac zabaw, rower.
- Czytać bajki wspólnie z rodzicami.

B. Historia Julki – rozsądne korzystanie



Pytania od prowadzącego:

- Jak się czuje dziewczynka?
- Dlaczego tak się czuje?
- Co by było, gdyby Julka nie odłożyła tabletu?
- Dlaczego należy ograniczać korzystanie z tabletu/smartfona/komputera?

PODSUMOWANIE:

W internecie jest dużo ciekawych rzeczy. Korzystając z tabletu, smartfona czy komputera, bardzo łatwo nie zauważyć, że minęło już dużo czasu. Jednak jeśli używa się urządzeń za długo i za często, może być to niebezpieczne. Może mieć wpływ na prawidłowy rozwój mózgu, może powodować zmęczenie, ból oczu czy głowy. Dlatego czas, który spędzacie przy tablecie, smartfonie czy komputerze, musi być krótki, żebyście mieli też czas na inne rzeczy. Możecie np. bawić się z rodzeństwem, wyjść na dwór, czytać książki wspólnie z rodzicami.

Po podsumowaniu rozdaj dzieciom ZADANIE DOMOWE NR 5 (strona 82).

ZADANIE DODATKOWE – GRA RUCHOWA

Naszykuj różne przedmioty, tak, żeby było ich tyle, ile dzieci w grupie. Rozdaj dzieciom przedmioty, każdemu dziecku po jednym. Puść dzieciom piosenkę i zachęć do chodzenia po sali. Kiedy zatrzymasz piosenkę, powiedz „zamiana”. Zadaniem dzieci będzie wymienienie się przedmiotami. Nie kończ gry, dopóki każde dziecko nie wymieni się każdym przedmiotem.

PODSUMOWANIE ZAJĘĆ



Drodzy nauczyciele i nauczycielki,

Dziękujemy za skorzystanie z naszych materiałów i przeprowadzenie zajęć w ramach projektu Necio.pl. Jeśli mają Państwo uwagi czy pytania, prosimy o kontakt:

POMOC.EDUKACJA@FDDS.PL

Po więcej informacji zapraszamy na nasze strony:

- WWW.NECIO.PL
- WWW.EDUKACJA.FDDS.PL
- WWW.RODZICE.FDDS.PL
- WWW.FDDS.PL
- WWW.CADKI.FDDS.PL

Pozdrawiamy,

Zespół Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę



Neciowe Q&A

Materiał zamieszczony na sąsiedniej stronie może być użyty podczas dodatkowych zajęć w przedszkolu lub/i przekazany rodzicom. Formuła tego ćwiczenia to tzw. Q&A (*ang. questions and answers* – pytania i odpowiedzi), podczas których dzieci zadają pytania dotyczące bezpieczeństwa w sieci, a robocik Necio udziela na nie odpowiedzi. Jest to dobra okazja, aby pozwolić dzieciom zadać własne pytania i porozmawiać z grupą na ich temat.

NECIOWE Q&A



Czy wszystko w internecie jest prawdą?

Nie wszystkie rzeczy, które są w internecie, są prawdziwe. Czasem zdarza się, że na stronach internetowych można znaleźć informacje, które wprowadzają w błąd. Jest tak, ponieważ każdy może umieścić w internecie co chce, a później często nikt tego nie sprawdza. Jeśli masz wątpliwości, czy informacje, które znalazłeś/aś w internecie, są prawdą, spytaj o to rodziców, dziadków lub panią/pana w przedszkolu.



Bardzo lubię grać i oglądać filmiki na tablecie, ale mama mówi, że mogę oglądać tylko jedną bajkę dziennie. Dlaczego?

Twoja mama ma rację. To, jak długo i często korzystasz z tabletu, smartfona czy komputera, ma wpływ na rozwój twojego mózgu. Kiedy jest się małym, mózg rozwija się najszybciej i najmocniej. Kiedy patrzysz, słuchasz, czujesz nowe rzeczy czy ich dotykasz, w twoim mózgu tworzą się nowe połączenia – dzięki temu mózg się rozwija. Dlatego czas, który spędzasz przy tablecie, smartfonie czy komputerze, musi być krótki, żebyś miał/miała też czas na inne rzeczy. Mogą być to zabawy z rodzicami czy innymi dziećmi, pójście na plac zabaw, spacer, rower czy czytanie książek. Dlatego, jeśli rodzice ograniczają ci dostęp do urządzeń, jest to dobre dla twojego mózgu.



Rodzice nie pozwalają mi używać tabletu przed snem. Dlaczego?

Sen jest bardzo ważny w życiu człowieka. Pozwala organizmowi odpocząć po całym dniu zajęć i daje siły na następny dzień. Poza tym pozwala rosnąć i być w dobrej formie, mieć siłę do codziennych czynności, do których potrzeba uwagi, wysiłku i pamięci. Podczas snu mózg pracuje – przypomina sobie sytuacje, które się wydarzyły danego dnia, porządkuje je, szuka nowych rozwiązań. Ekrany tabletów czy smartfonów wysyłają światło, które źle wpływa na zasypianie i jakość snu. Jeżeli będziesz używać ich przed snem, następnego dnia możesz być niewyspany i zmęczony, przez co będziesz mieć mniej siły na różne aktywności.



Pani w przedszkolu powiedziała, że to ważne, żebyśmy się ruszali i bawili na świeżym powietrzu. Dlaczego to ważne?

Ruch dobrze wpływa i na ciało, i na umysł. Kiedy się ruszasz, to nie tylko ćwiczysz mięśnie, lecz także w twoim mózgu tworzą się nowe połączenia – czyli ćwiczysz także twój mózg! Ruch pobudza cały organizm do prawidłowego rozwoju, pozwala przygotować go do zmian związanych z rośnięciem. Odpowiednia ilość ruchu w twoim wieku pozwoli ci w przyszłości wykonywać coraz bardziej skomplikowane czynności, np. pisanie, czytanie, liczenie czy rysowanie.



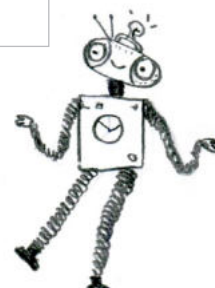
Znalazłem w internecie stronę ze zdjęciami dla dorosłych, nie wiem, co zrobić.

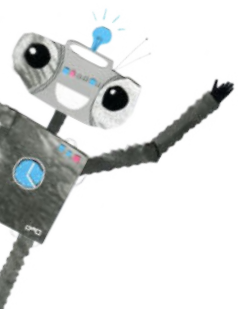
Czasem przez przypadek, czasem z ciekawości zdarza się, że ktoś trafia w internecie na treści nieodpowiednie dla dzieci – np. takie, w których są przekleństwa, przemoc lub osoby, które nie mają na sobie ubrań. Po ich obejrzeniu można się wystraszyć, ale można też być zaciekawionym/q. Takich treści jest w internecie, niestety, dużo. Ważne, żeby w takiej sytuacji powiedzieć rodzicom, opiekunom lub innym dorosłym o tym, co się stało.



Czasem zaczynam grać na tablecie, żeby się nie nudzić. Ale babcia powiedziała, że czasem warto się nudzić.

Nudzenie się nie jest przyjemne i nikt raczej nie lubi się nudzić. Kiedy zaczynasz się nudzić, czujesz się źle, dlatego twój mózg zaczyna pracować i zastanawia się, co mógłbyś/mogłabyś zrobić. Dzięki temu możesz wymyślić ciekawą zabawę czy zajęcie, zastanowić się, na co naprawdę masz ochotę. Dlatego sięganie po tablet, żeby nie odczuwać nudy, nie jest dobrym pomysłem – bo nuda jest bardzo ważna!





ALTERNATYWNE SPOSOBY SPĘDZANIA CZASU

Poniżej znajduje się lista rzeczy, które można robić wspólnie, zamiast korzystać z urządzeń ekranowych. Wybierzcie razem z dzieckiem cztery, pięć takich, które najbardziej się wam podobają, i zaplanujcie, kiedy je zrobicie. Możecie również dopisać albo dorysować swoje propozycje.

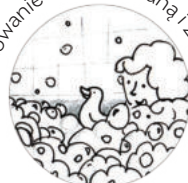
wspólny spacer



wyjście do muzeum / na wystawę



organizowanie kąpeli z pianą i zabawkami



jazda na rowerze / na sankach



gra w piłkę



rozpalenie ogniska i przyrządzenie na nim czegoś do jedzenia



wyjście na plac zabaw



układanie puzzli



dorysowywanie brakujących elementów



wspólne ugotowanie wybranej potrawy



wyjście do kina (domowego)



gra w skojarzenia



zabawa w chowanego



wspólne ozdabianie pudełek (np. po butach)



zabawa w ciepło-zimno



czytanie książek



wspólne wykonanie bębenka z kaszy i opakowania po jogurcie



rozmowa z bliską osobą, która z Wami nie mieszka



wspólne skakanie na skakance



zabawa w „To, co widzę, jest...”



odrysowywanie dłoni



lepienie z plasteliny albo masy solnej



wspólne śpiewanie

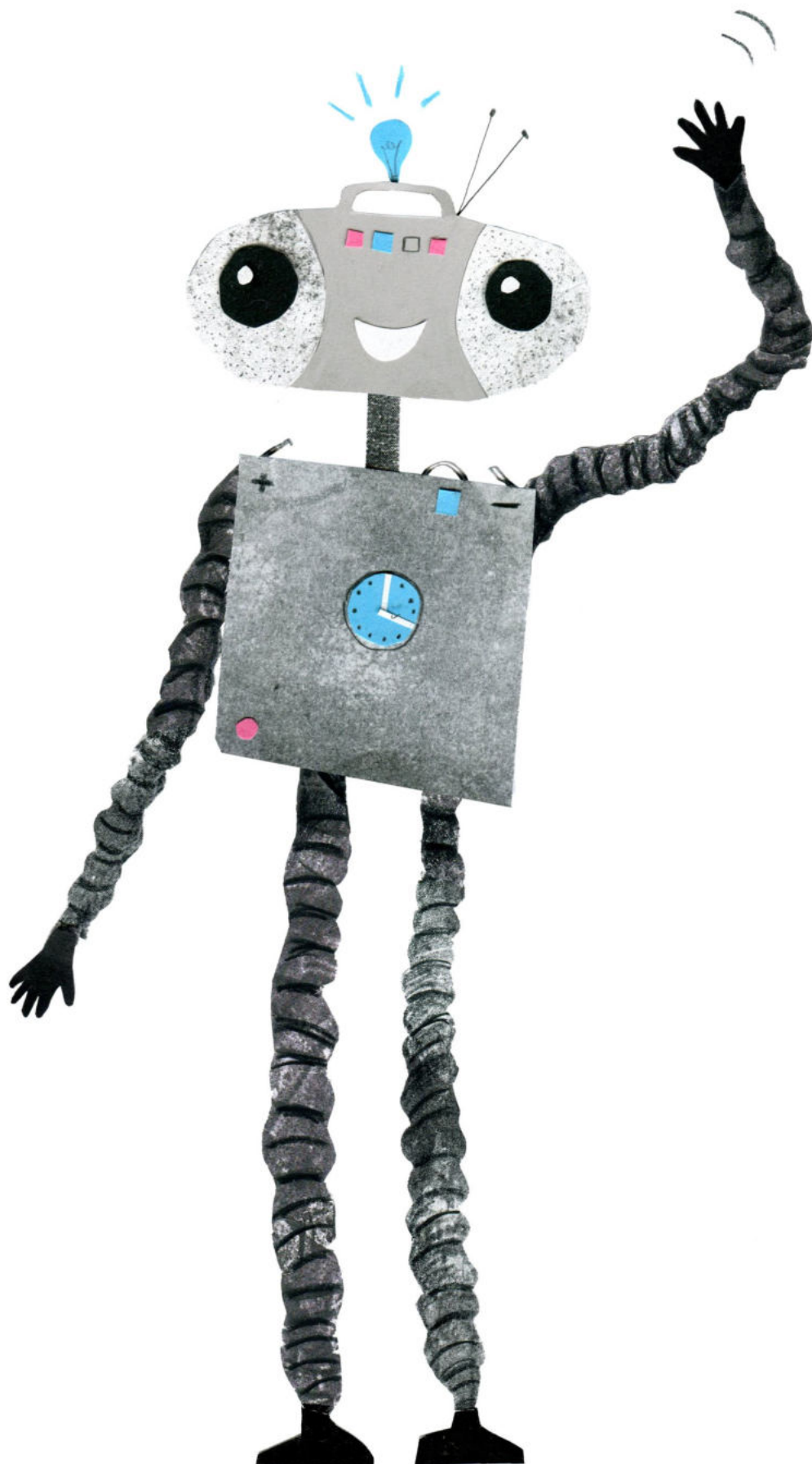


zbudowanie namiotu z koców i poduszek





NECIO



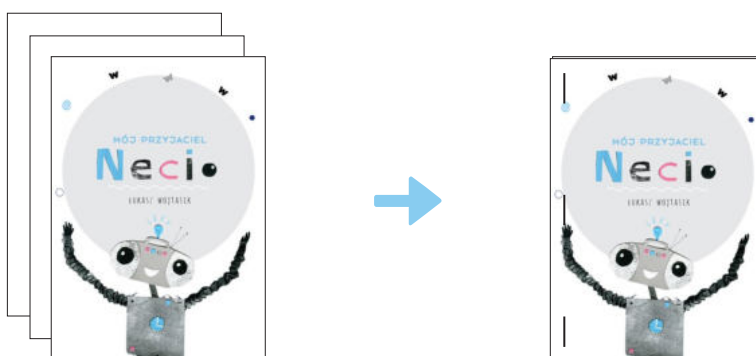
JAŚ



Załącznik 1c. Bajka „Mój przyjaciel Necio”

JAK WYDRUKOWAĆ BAJKĘ?

1. Wydrukuj lub skseruj dwustronnie następujące po sobie strony bajki, zaczynając od okładki.
2. Gotowe kartki zszyj zszywkami na dłuższym boku, by utworzyć książeczkę.



W

W

W

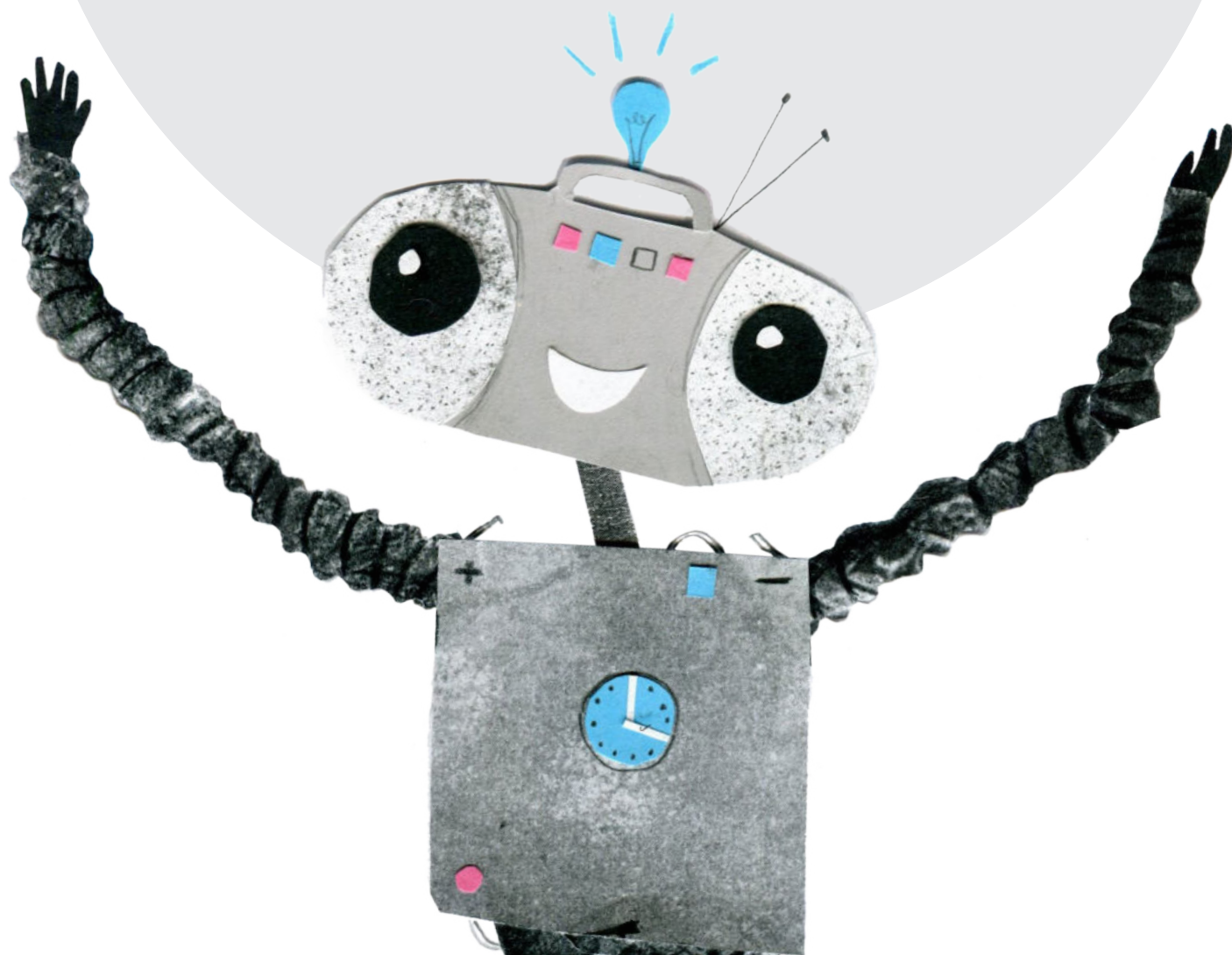
@

•

MÓJ PRZYJACIEL

Necio

ŁUKASZ WOJTASIK



JAK ZROBIĆ ROBOTA?

„Ten dzień chyba nie będzie za ciekawy” – pomyślał Jaś, wyglądając rano przez okno. Bo chociaż zaczęły się już wakacje, to pogoda była brzydka, a do tego wszyscy najlepsi koledzy Jasia wyjechali. Franek na kolonie w góry, Czarek z rodzicami do Paryża, a Kacper na całe wakacje pojechał do dziadków na wieś. Jaś też miał w planach wyjazd, ale dopiero za tydzień. Jego rodzice są naukowcami i pojechali na jakąś bardzo ważną konferencję. Po powrocie wszyscy razem mają wyjechać nad morze i to aż na trzy tygodnie! Ale to dopiero za tydzień... Tymczasem Jaś został w domu pod opieką babci.

Na szczęście Jaś bardzo lubił czytać i pomyślał, żeby w ten pochmurny dzień znaleźć i poczytać jakąś nową, ciekawą książkę. Albo może jednak pomajsterkować? Bo Jaś, tak jak i jego tata, poza czytaniem bardzo lubił majsterkować, do tego całkiem dobrze mu to szło. Kiedyś razem z tatą przerobili zwykłą ławkę na huśtawkę, z części po starej pralce zrobili fontannę w ogrodzie, a w planach mieli zbudowanie robota i prawdziwej rakiety. „Jednak sobie poczytam” – pomyślał Jaś i postanowił odwiedzić bibliotekę, w której jest bardzo dużo książek i można tam usiąść wygodnie i je czytać albo wypożyczyć i czytać w domu. Biblioteka była kilka kroków od domu Jasia. Tak blisko, że czasami chodził tam... w kapciach.

– Dzień dobry Jasiu. Miło Cię znów widzieć w moim królestwie książek – powiedziała, jak zwykle uśmiechnięta bibliotekarka, pani Basia. – Mam coś, co powinno Cię zainteresować – dodała.

– „Jak samodzielnie zrobić robota?” – przeczytał Jaś tytuł z okładki i aż mu się oczy zaświeciły. – To jest to! Dziękuję pani Basiu! – krzyknął Jaś i w podskokach, z książką pod pachą, pobiegł do domu. „Zrobię tacie niespodziankę. Jak za kilka dni wróci do domu, robot będzie już gotowy” – pomyślał Jaś i zabrał się do czytania.



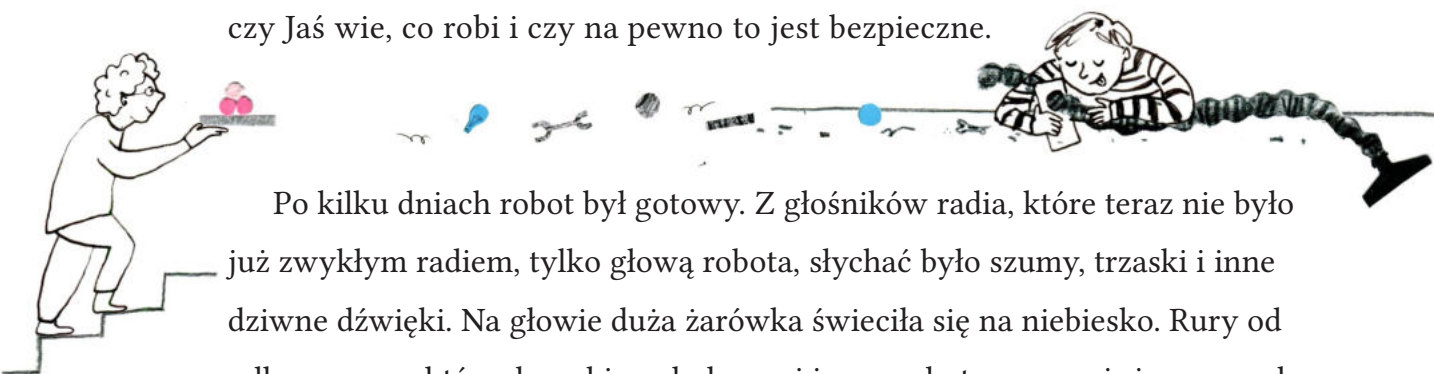


Po kilku godzinach chodził już po całym domu w poszukiwaniu części do zbudowania robota. Na strychu znalazł stare radio. „Rodzice niedawno kupili nowe, więc nie powinni mieć nic przeciwko, jeśli je wezmę” – pomyślał. Wyciągając odkurzacze ze schowka, miał więcej wątpliwości, ale przecież mama od dawna powtarza, że trzeba kupić nowy, więc może nawet się ucieszy. Jasio znalazł stary mikser kuchenny. Tata już rok temu obiecał mamie, że go naprawi, ale chyba nie ma na to tak naprawdę ochoty. Do tego stary komputer, który podobno do niczego się już nie nadaje, żarówki, diody, przyciski, budzik, baterie, akumulator, śrubki, przedłużacz, trochę drutu i można zaczynać.



WITAJ W DOMU!

Jaś siedział na strychu kilka dni, próbując połączyć ze sobą wszystkie części robota. Od czasu do czasu zaglądał do książki, a czasem też do komputera taty. Ten komputer podłączony był do internetu, a tam można znaleźć dużo ciekawych informacji. Również o tym, jak zrobić robota! Babcia, nieco zaniepokojona, przynosiła Jasiowi jedzenie i picie oraz pytała, czy Jaś wie, co robi i czy na pewno to jest bezpieczne.



Po kilku dniach robot był gotowy. Z głośników radia, które teraz nie było już zwykłym radiem, tylko głową robota, słychać było szumy, trzaski i inne dziwne dźwięki. Na głowie duża żarówka świeciła się na niebiesko. Rury od odkurzacza, z których zrobione były nogi i ręce robota, czasami się poruszały napędzane silnikiem miksera kuchennego. A na środku brzuszka zrobionego ze starego akumulatora Jasio zamontował budzik, który pokazywał godzinę 4. Jaś był z siebie dumny. Jak tylko rodzice przyjechali do domu, zaprowadził ich na strych i zaprezentował im swoją niespodziankę. Tata Jasia nie mógł uwierzyć własnym oczom. Obszedł robocika pięć razy dookoła, robiąc wielkie oczy i cały czas się dopytywał:

– Naprawdę zrobiłeś go sam? Nikt ci nie pomagał?

Mama początkowo była trochę niezadowolona ze straty „całkiem dobrego” odkurzacza, ale też nie kryła podziwu dla Jasia.

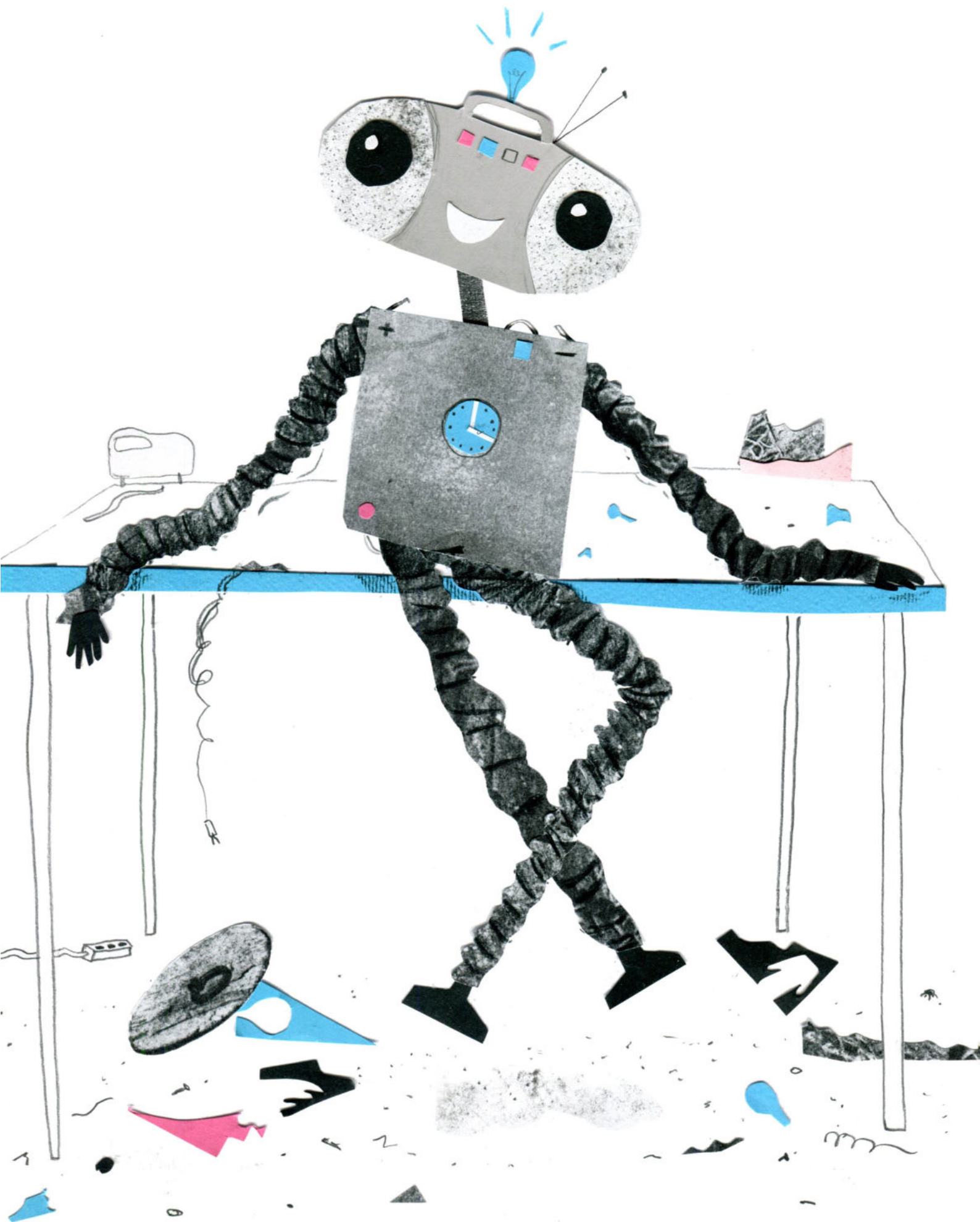
– A jak się to cudo nazywa? – zapytał tata.

Po krótkim namyśle Jaś odpowiedział:

– Necio. Nazywa się Necio.

– To imię bardzo dobrze pasuje do tak sympatycznego, małego robocika

– powiedziała mama. – Witaj w domu, Neciu – dodała i wszyscy się roześmiali serdecznie.



NECIO SAM W DOMU

Przyszła czas upragnionych wakacji. Jasio bardzo się cieszył z wyjazdu, ale też i było mu smutno, że musi zostawić swojego nowego przyjaciela w domu. Próbował przekonać rodziców, żeby Necio pojechał razem z nimi, ale rodzice tylko sobie z tego żartowali.

– Necio nie zając, nie ucieknie – mówiła mama.

– Poza tym Necio chyba nie lubi kąpieli w morzu i opalania się na plaży, co Jasiu? – śmiał się tata.

Jeszcze przed wyjazdem tata Jasia trochę poprawił kabelki w robociku i podłączył go do komputera z internetem – powiedział, że w ten sposób Necio może się czegoś nowego nauczyć. Nie był pewien, czy to się uda, ale razem z Jasiem postanowili spróbować.



Podczas gdy Jasio z rodzicami wypoczywał nad morzem, w domu na strychu działy się bardzo dziwne rzeczy. Neciowi zamigotały wszystkie lampki i diody, wskazówki zegara na brzuszku zaczęły się szybko kręcić. Robocik zaczął płynnie poruszać nogami i rękoma, a z głośników rozległ się śpiew: „Jestem Necio, Necio.pl. W internecie spotkasz mnie...”. Jednak po chwili robocik pochylił głowę, migające lampki przygasły, wskazówki zwolniły, a jego ręce i nogi przestały się ruszać. Necio przypomniał sobie Jasia i posmutniał. Poczuł, że bardzo tęskni za chłopcem.



NECIO NADAJE

Mały robot nie wiedział, co zrobić, żeby znowu zobaczyć Jasia. Myślał, myślał i nic. Nagle lampka na jego głowie rozbłysła mocnym, niebieskim światłem. Necio wpadł na pewien pomysł. Wyszukał w komputerze adres mailowy taty Jasia i wysłał mu przez internet taką wiadomość:

Hej Jasiu! To ja, robocik Necio. Umiem już pisać, mówić, a nawet śpiewać. Nauczyłem się też używać komputera i internetu. Tylko bardzo za Tobą tęsknię. Spotkajmy się w internecie – wystarczy, że wystukacie z tatą na klawiaturze adres www.necio.pl. Przygotowałem tam dla Ciebie dużo niespodzianek.



Tata Jasia odebrał wiadomość na komputerze i najpierw myślał, że to jakiś żart. „Ale nikt poza nami nie wiedział przecież o Neciu” – pomyślał. – „No, może poza babcią, ale babcia nie mogła napisać tej wiadomości”.

Z zamyślenia wyrwał go śmiech Jasia wracającego właśnie z plaży. Tata go zawołał i pokazał mu wiadomość od robocika. Razem wystukali na klawiaturze adres www.necio.pl i... mało brakowało, aby z wrażenia pospadali z krzeseł. Na ekranie pojawił się Necio, odwrócił się do nich i zaczął mówić swoim śmiesznym, robocikowym głosem:

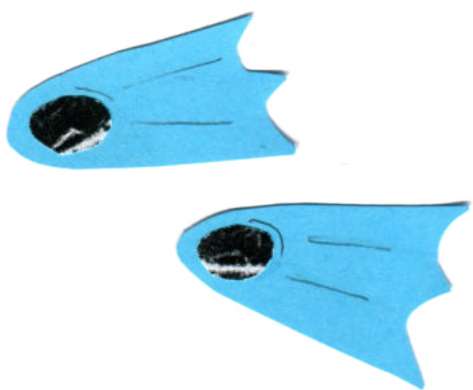
– Wreszcie jesteście. Witajcie na mojej stronie internetowej. Przygotowałem tu dla was duuużo ciekawych gier i zabaw. Zawsze, jak za sobą zatęsknimy, możemy tu porozmawiać. Ale i tak nie mogę się doczekać, kiedy wrócisz do domu, Jasiu. Zrobiłem na strychu porządek i mam nadzieję, że pozwolicie mi tutaj zamieszkać.

Jasio podskakiwał ze szczęścia i krzyczał do mikrofonu w komputerze:

– Pewnie, że możesz u nas mieszkać. Nie mogę się doczekać, kiedy Cię zobaczę!

A tata tylko wpatrywał się w ekran i powtarzał:

– Wielkie nieba, nie do wiary.

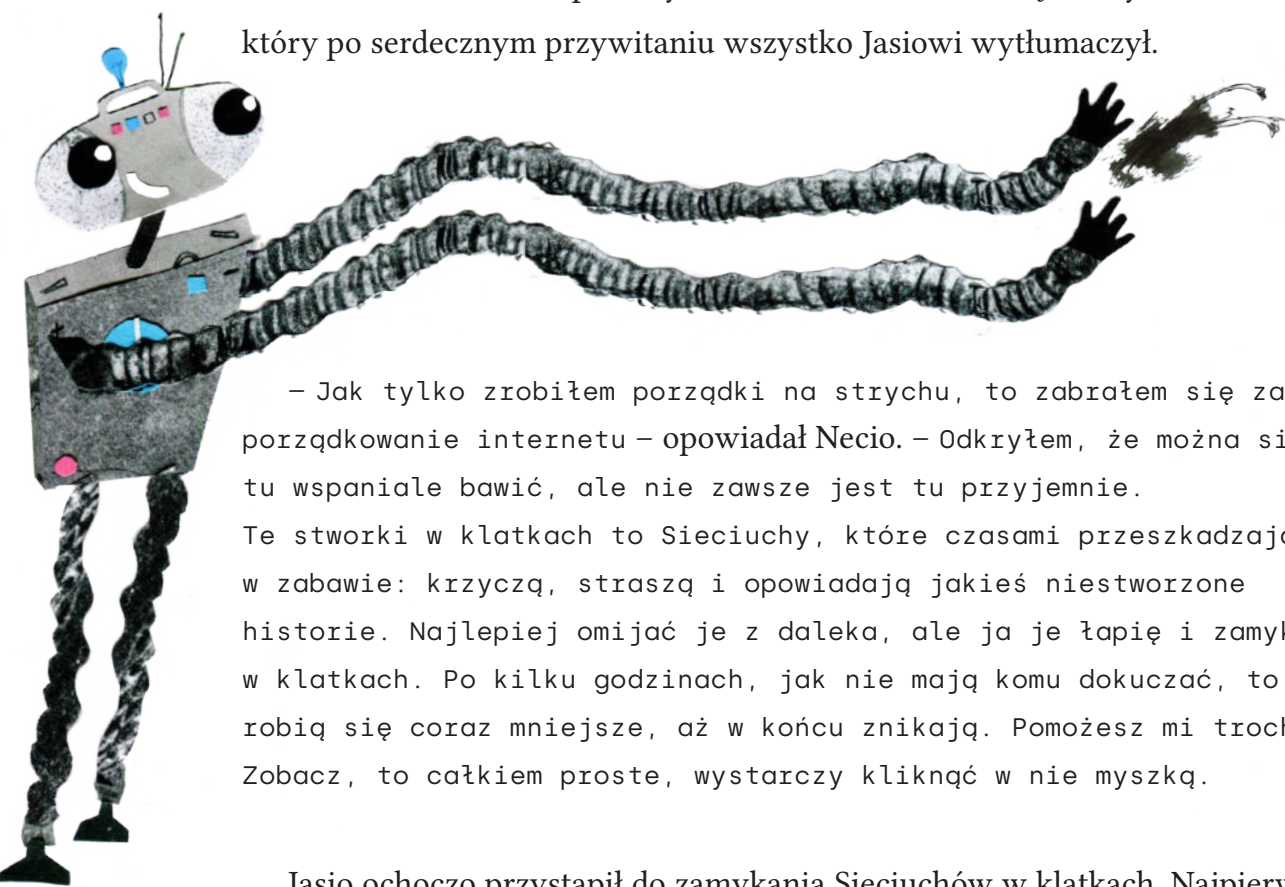






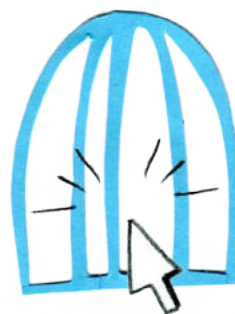
POD JEDNYM ADRESEM

Wracając z wakacji, Jasio nie mógł się doczekać spotkania z Neciem. Jak tylko dotarli do domu, pobiegł prosto na strych. Myślał, że już nic go nie zaskoczy, ale się mylił – pierwsze, co zobaczył, to nie był robocik, tylko dziwne, czarne stworki pozamykane w klatkach. Na szczęście był też Necio, który po serdecznym przywitaniu wszystko Jasiowi wytłumaczył.



– Jak tylko zrobiłem porządki na strychu, to zabrałem się za porządkowanie internetu – opowiadał Necio. – Odkryłem, że można się tu wspaniale bawić, ale nie zawsze jest tu przyjemnie. Te stworki w klatkach to Sieciuchy, które czasami przeszkadzają w zabawie: krzyczą, straszą i opowiadają jakieś niestworzone historie. Najlepiej omijać je z daleka, ale ja je łapię i zamykam w klatkach. Po kilku godzinach, jak nie mają komu dokuczać, to robią się coraz mniejsze, aż w końcu znikają. Pomożesz mi trochę? Zobacz, to całkiem proste, wystarczy kliknąć w nie myszką.

Jasio ochoczo przystąpił do zamykania Sieciuchów w klatkach. Najpierw nie szło mu to najlepiej, ale po chwili nabrał wprawy i Sieciuchy nie miały najmniejszych szans.



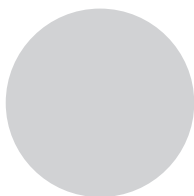
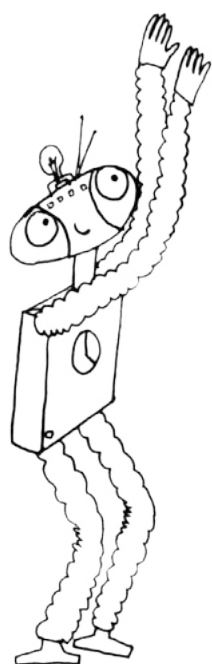


A później Jasio długo, długo rozmawiał z Neciem. Robocik opowiedział mu o tym, jak uczył się z internetu. Jak rozmawiał z innymi robotami. Jak oglądał zdjęcia i filmy z różnych stron świata. Jak bawił się na różnych stronach dla dzieci i jak bardzo tęsknił za Jasiem. A także o tym, jak z tej tęsknoty zrobił swoją własną stronę internetową.

– Ta Twoja strona jest super! Mogę o niej powiedzieć Frankowi, Czarkowi, Kacprowi, Blance, Tosi i innym dzieciom w przedszkolu? – zapytał Jaś.

– Oczywiście – odpowiedział Necio. – Powiedz im, żeby odwiedzali ją razem z rodzicami. I niech nie obawiają się Sieciuchów. U mnie jest bezpiecznie. W końcu nad wszystkim razem czuwamy, prawda?

– Prawda, kochany robociku – powiedział Jaś i uśmiechnął się do Necia. A Necio zamrugał do niego radośnie wszystkimi lampkami.



ilustracje: Zosia Lasocka

PLAKAT



Na odwrocie znajduje się plakat informujący o tym, że Państwa placówka prowadzi zajęcia w ramach projektu Necio.pl, dotyczące bezpieczeństwa najmłodszych dzieci w sieci. Zachęcamy do powieszenia go w widocznym miejscu i włączenia rodziców do wspólnego wprowadzenia dzieci w świat internetu.

**Rodzicu,
jeśli udostępniasz**



dziecku internet,
zadbaj o jego
bezpieczeństwo!



Fundacja

saferinternet.pl



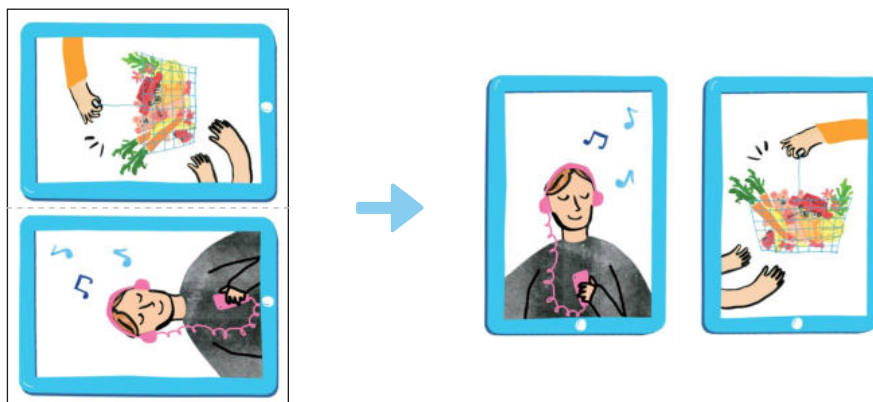
Współfinansowane przez Unię Europejską
Instrument „Łącząc Europę”



ZAŁĄCZNIK 2. Karty obrazkowe w niebieskich ramkach

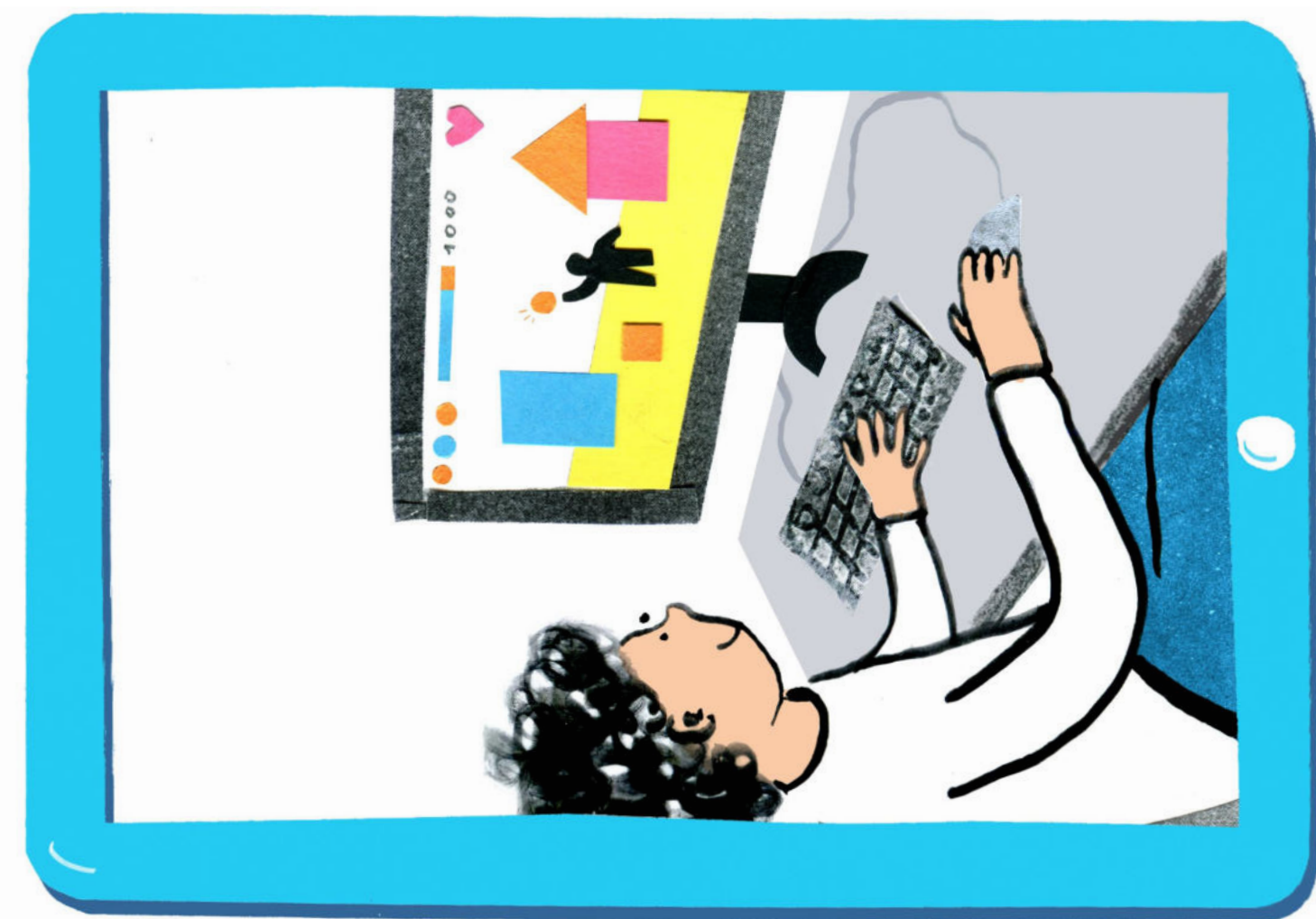
JAK PRZYGOTOWAĆ KARTY?

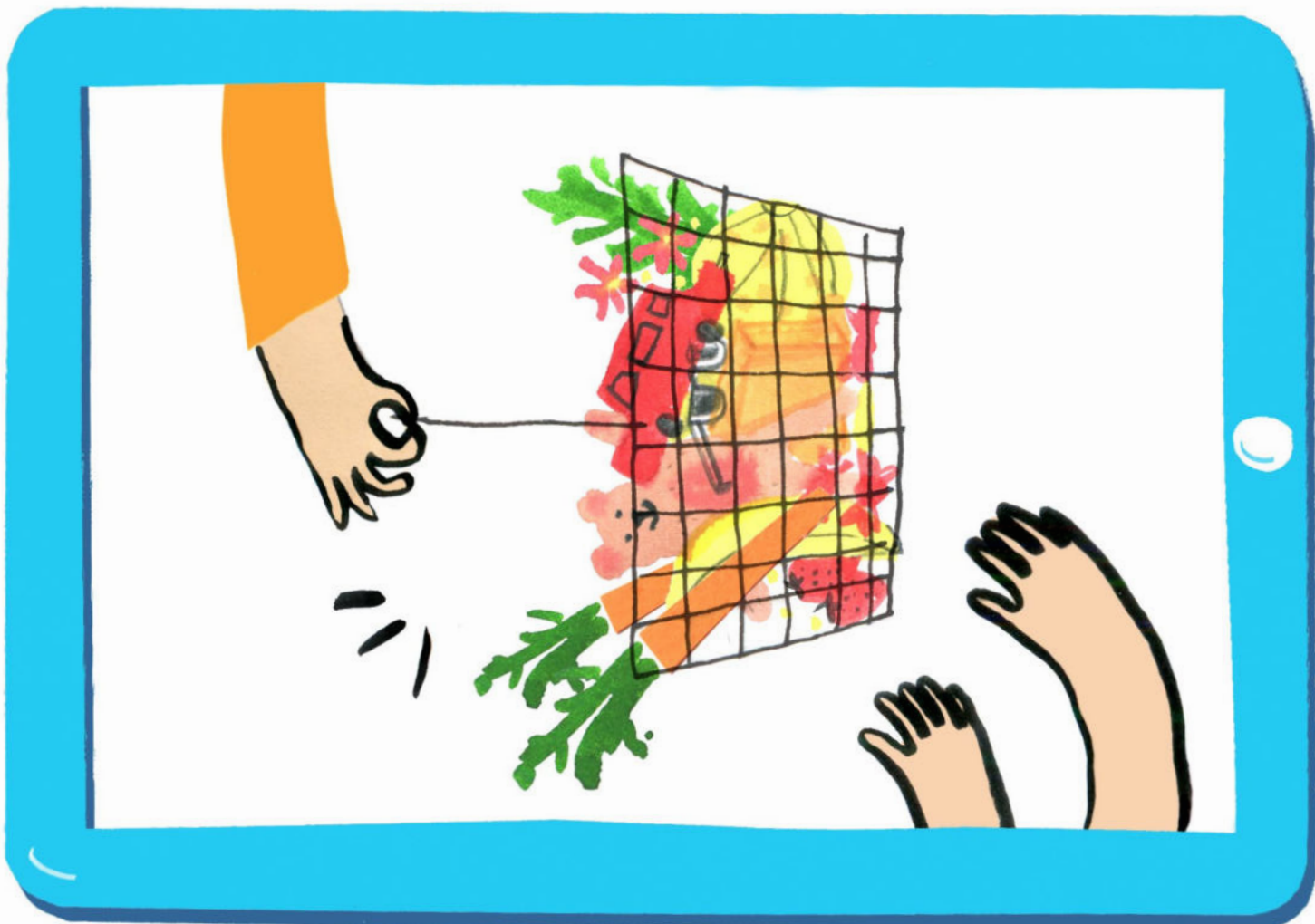
1. Wydrukuj lub skseruj dwustronnie następujące po sobie strony z kartami obrazkowymi (tak, aby po jednej stronie znajdowały się karty, a po drugiej ich opis).
2. Gotowe wydruki przetnij na pół według przerywanej linii.



W taki sam sposób przygotowuje się karty obrazkowe w czerwonych ramkach i historyjki obrazkowe.

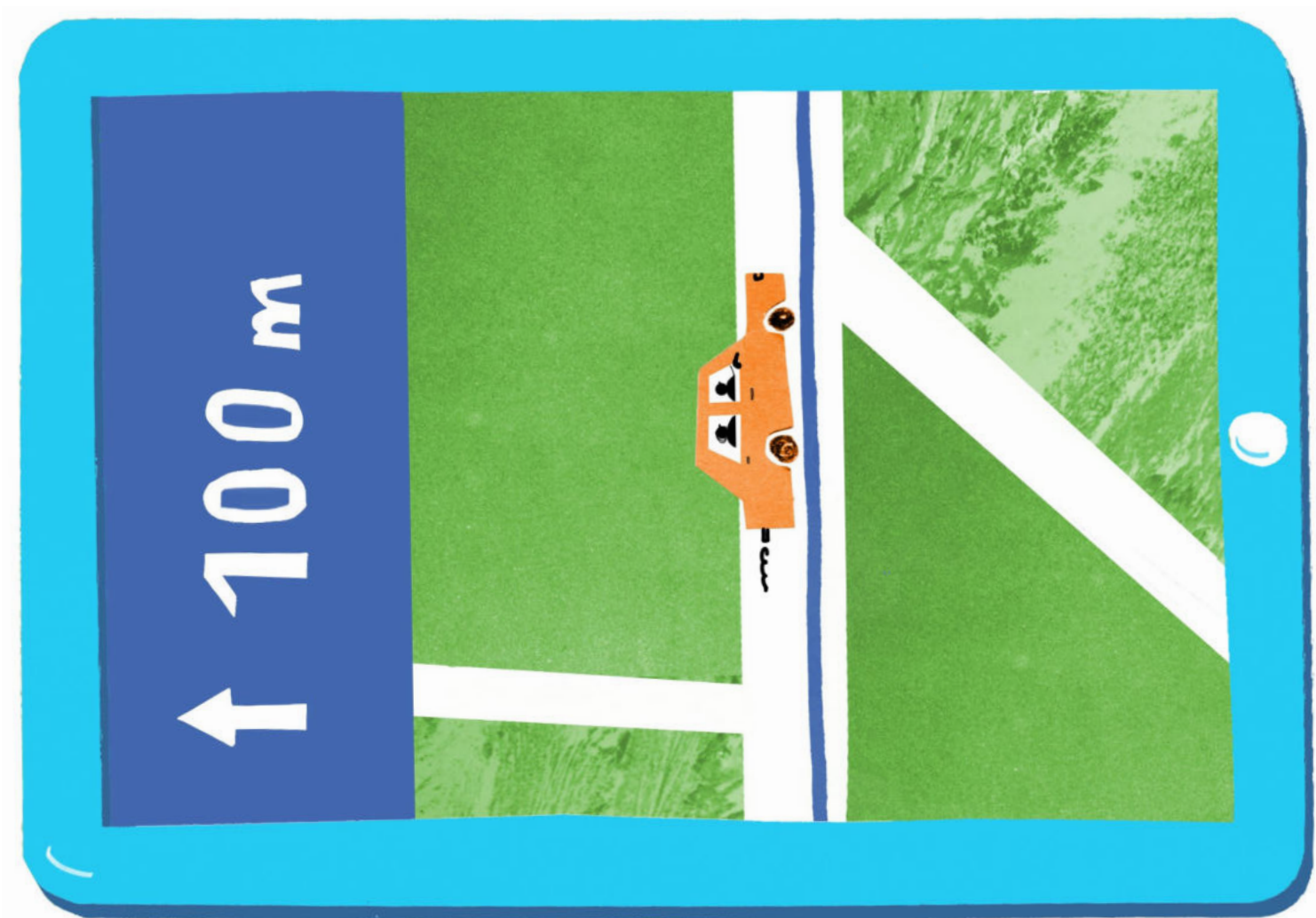
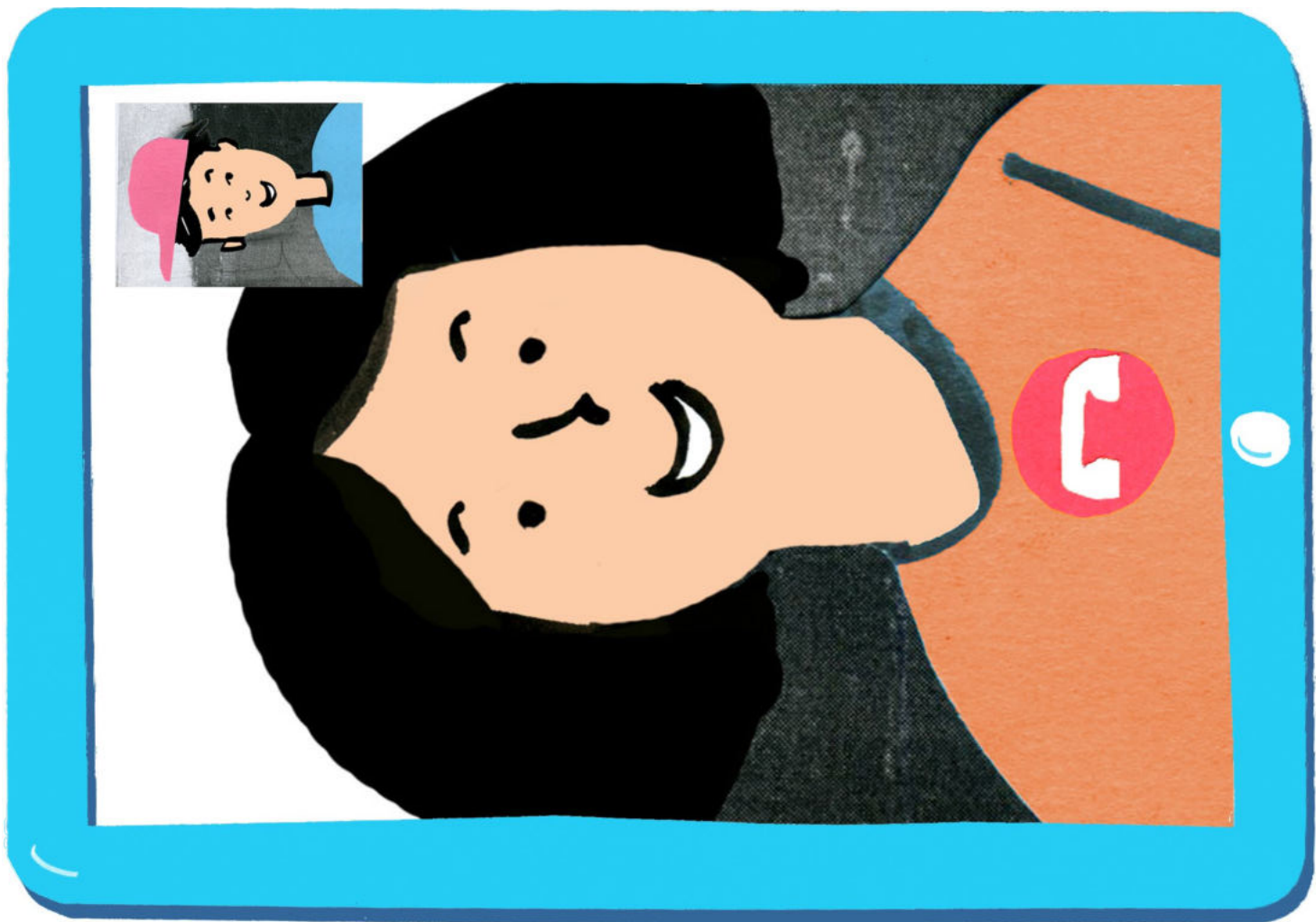
GRANIE W GRY





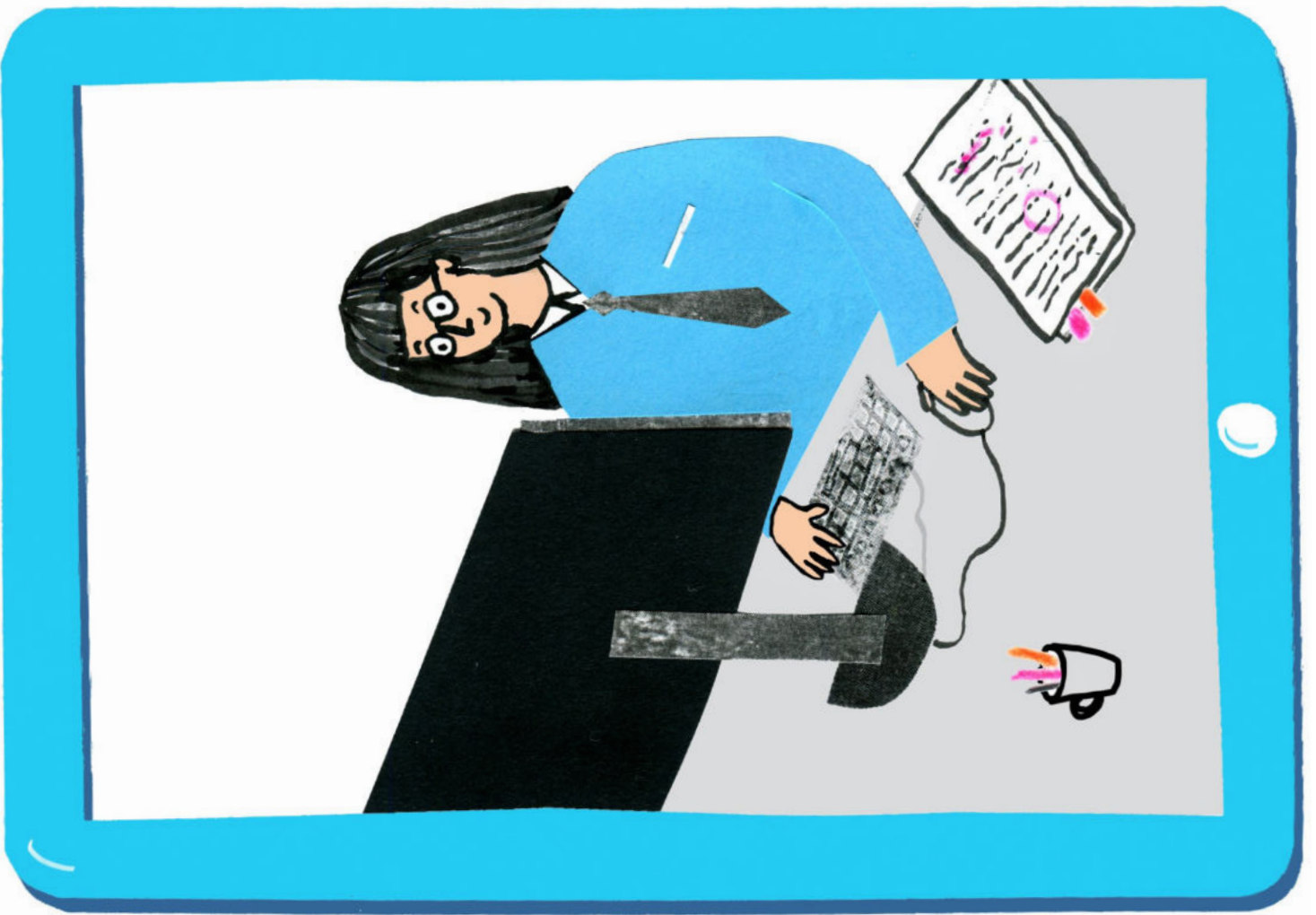
ROBIENIE ZAKUPÓW

SŁUCHANIE MUZYKI



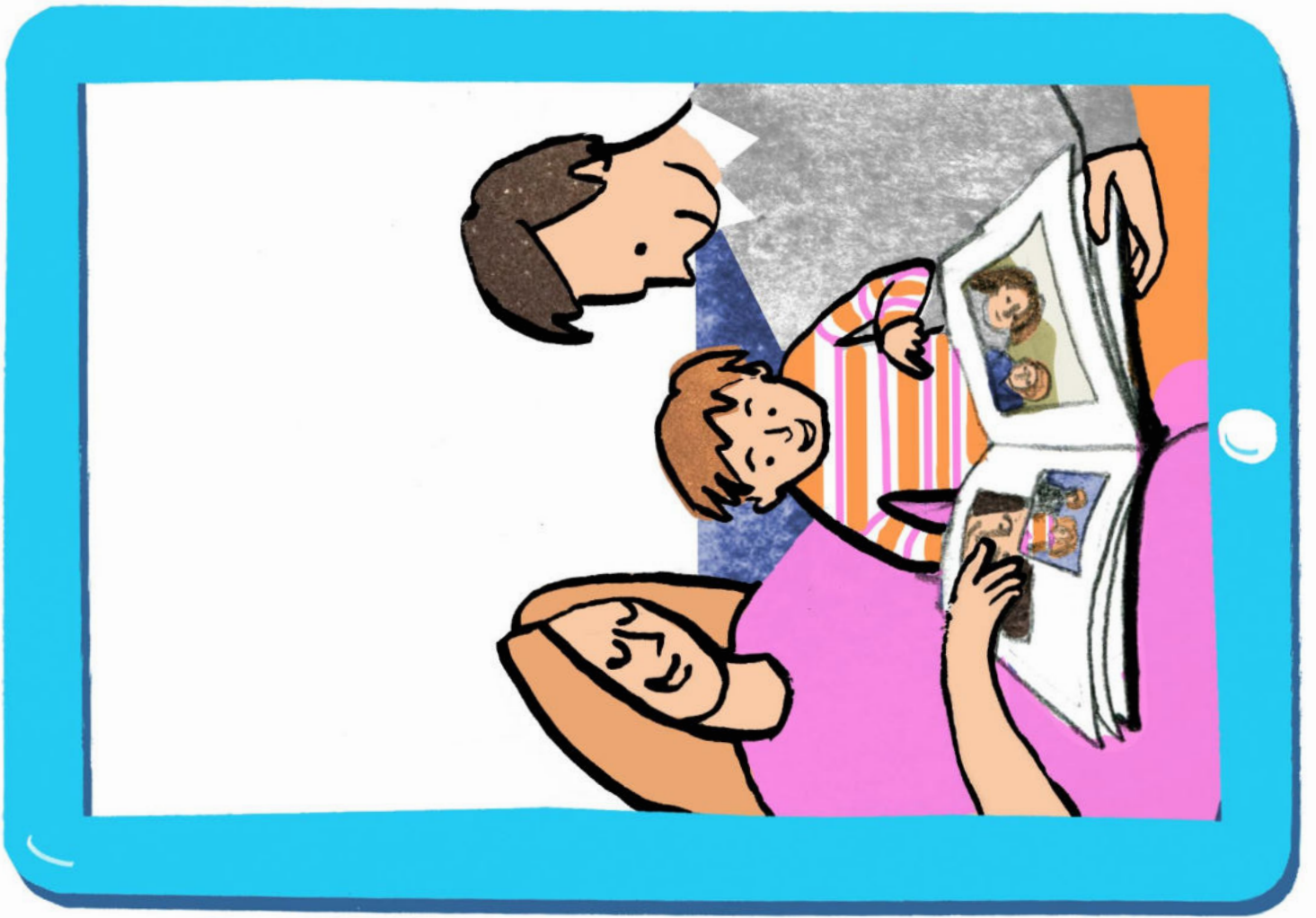
ROZMAWANIE Z INNYMI

UŻYWANIE NAWIGACJI



PRACOWANIE

UCZENIE SIĘ



OGŁĄDANIE ZDJĘĆ

ZAMAWIANIE JEDZENIA



CZYTANIE KSIĄŻEK

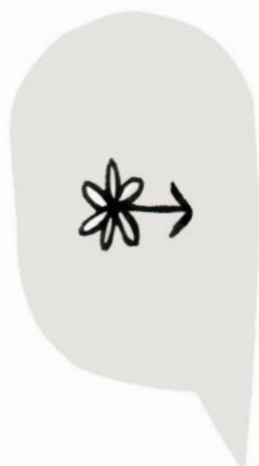
OGLĄDANIE FILMÓW

Załącznik 3. Karty obrazkowe w czerwonych ramkach

NIEPRAWDZIWE TREŚCI

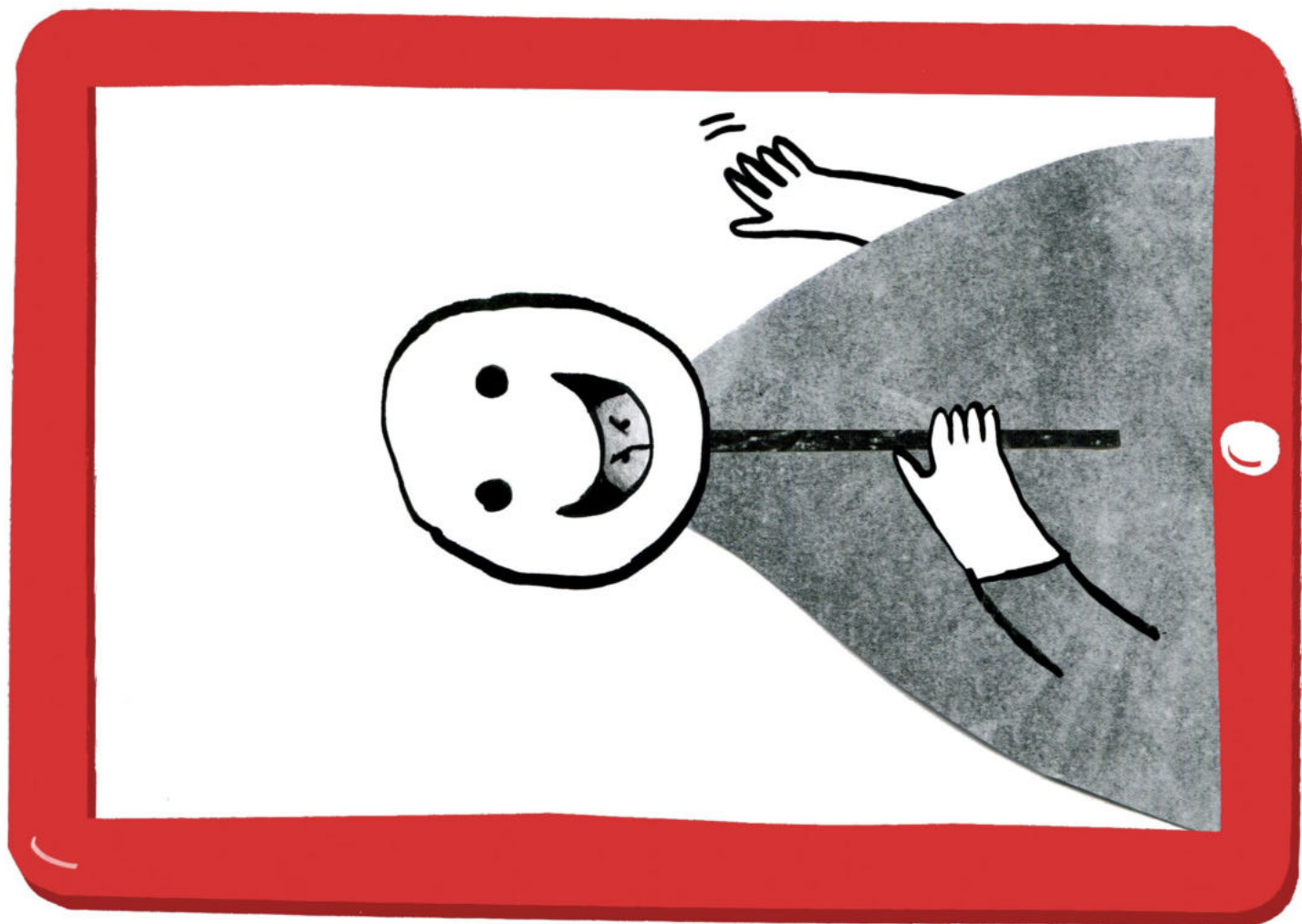
NIEODPOWIEDNIE TREŚCI





ZA DŁUGIE UŻYWANIE

**PRZYKRE KOMENTARZE
I WYZWISKA**

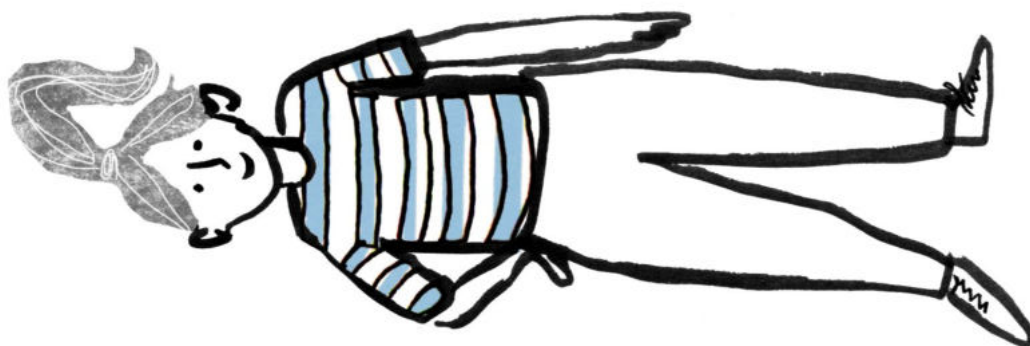


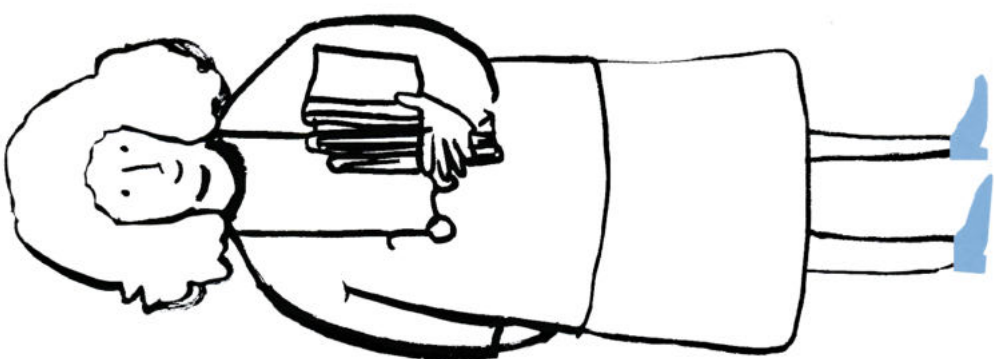
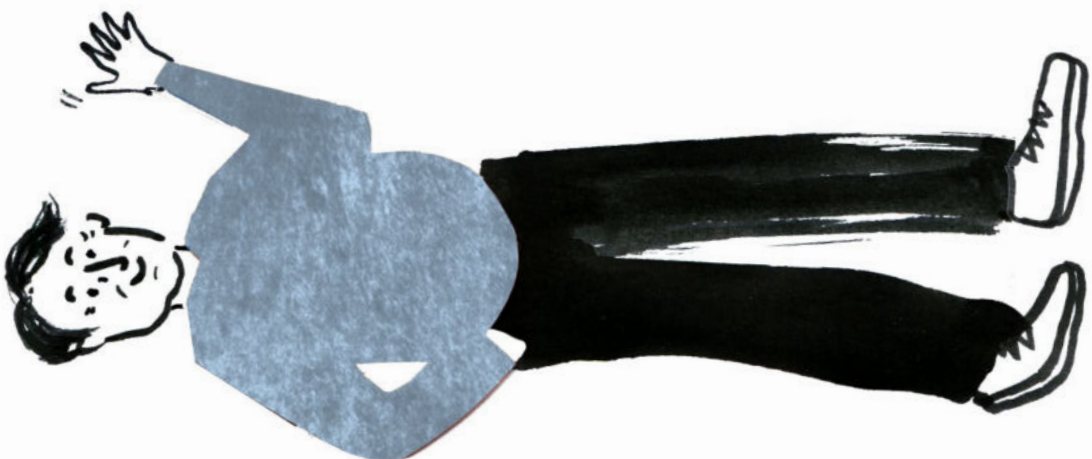
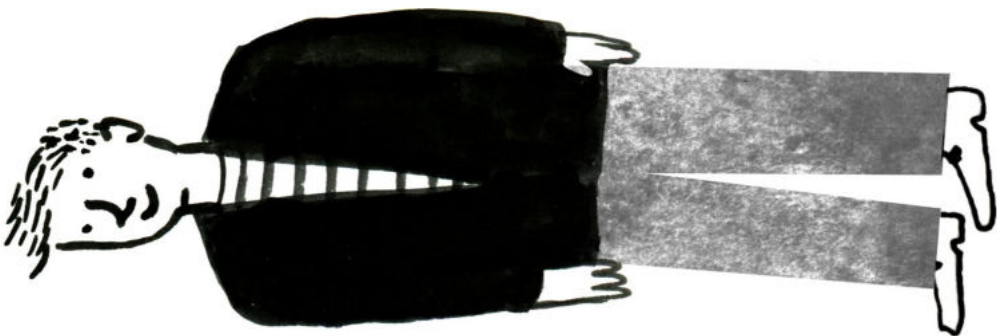
NIEBEZPIECZNE KONTAKTY

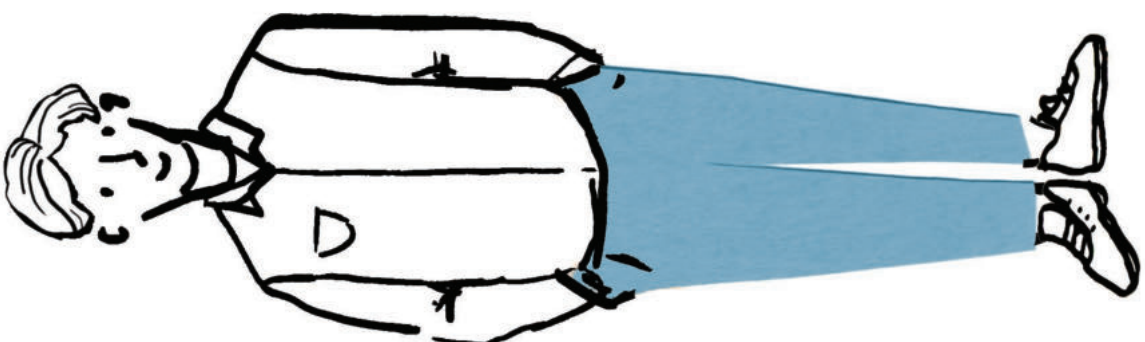
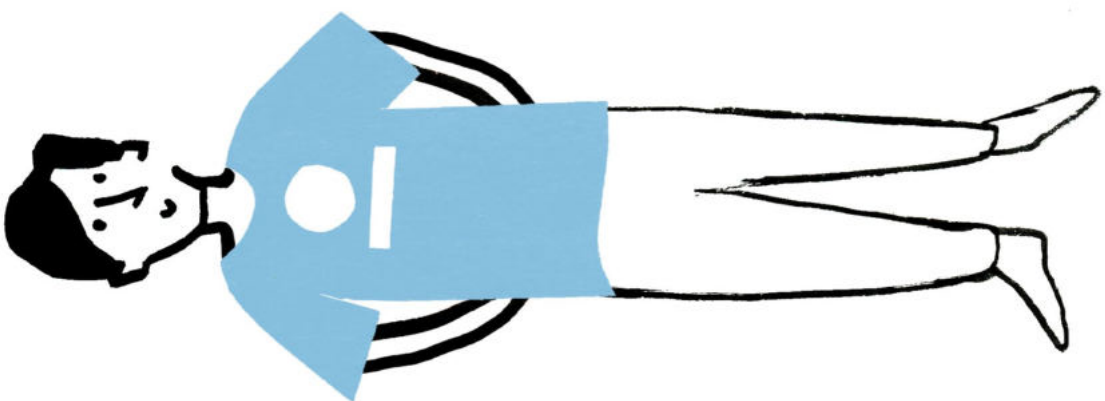
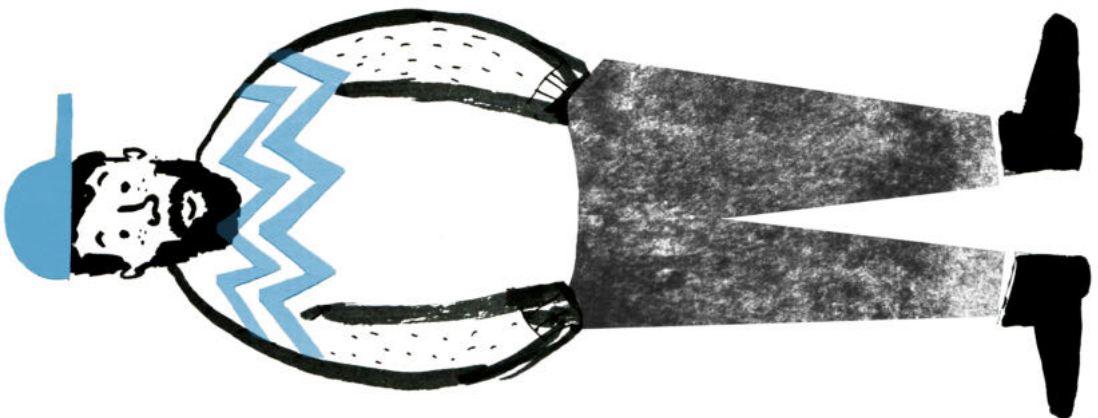
ZAŁĄCZNIK 4. Karty przedstawiające osoby dorosłe

JAK PRZYGOTOWAĆ KARTY?

1. Wydrukuj lub skseruj strony z kartami.
2. Gotowe wydruki potnij według przerywanych linii.







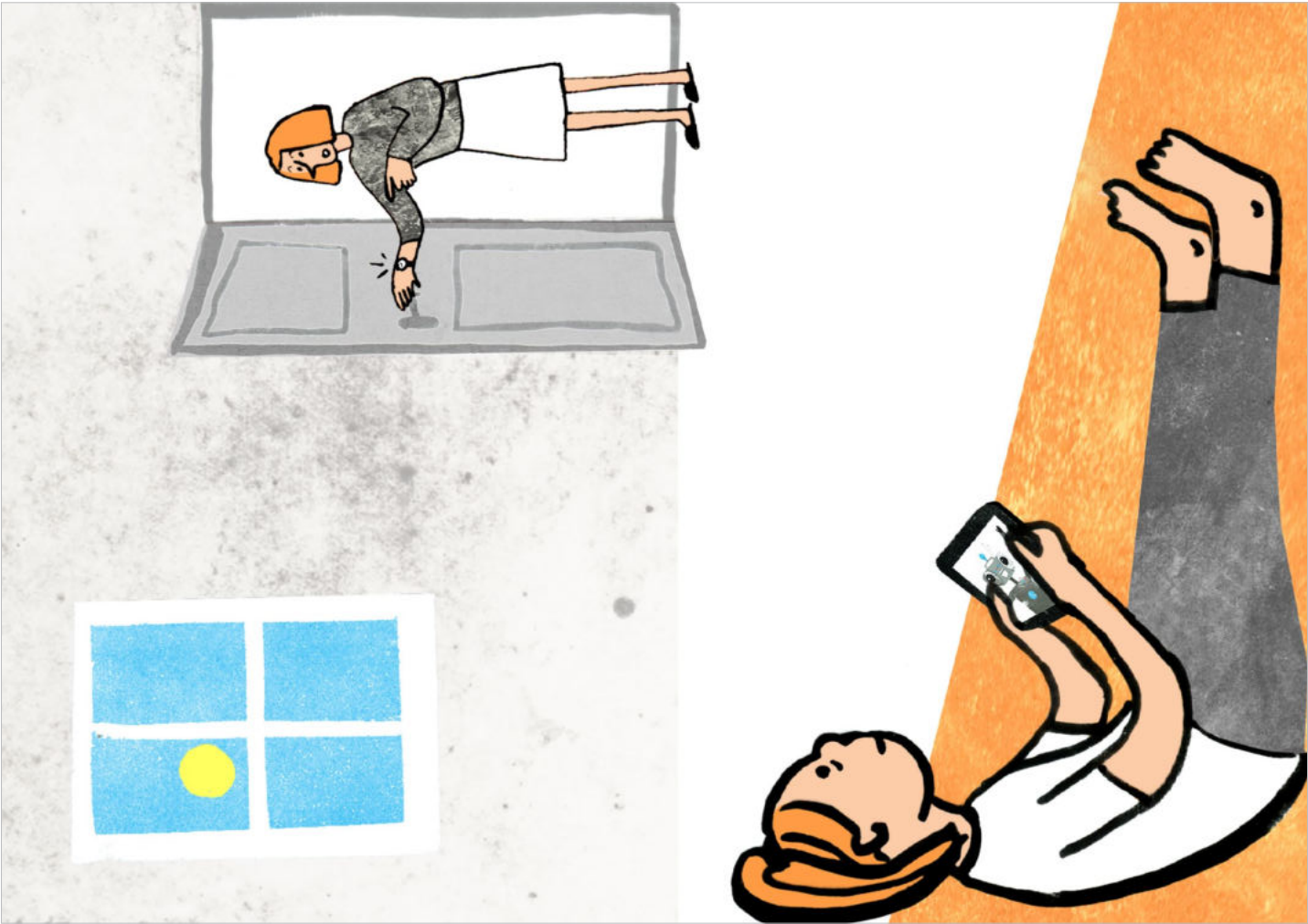
ZAŁĄCZNIK 5. Dwa zestawy historyjek obrazkowych

A. Historia Asi – za długie używanie

1. Usiadła do tabletu.
2. Gra, przyszła mama z zegarkiem.
3. Gra nadal, słońce zaszło.
4. Znow przyszła mama z zegarkiem.
5. Wstała, ale jest zmęczona, bolą ją oczy, głowa, źle się czuje.

B. Historia Julki – rozsądne korzystanie

1. Usiadła do tabletu.
2. Przyszła mama z zegarkiem.
3. Wstała i odłożyła tablet.
4. Ubrały się i wyszły na dwór.
5. Poszły na spacer.



2.

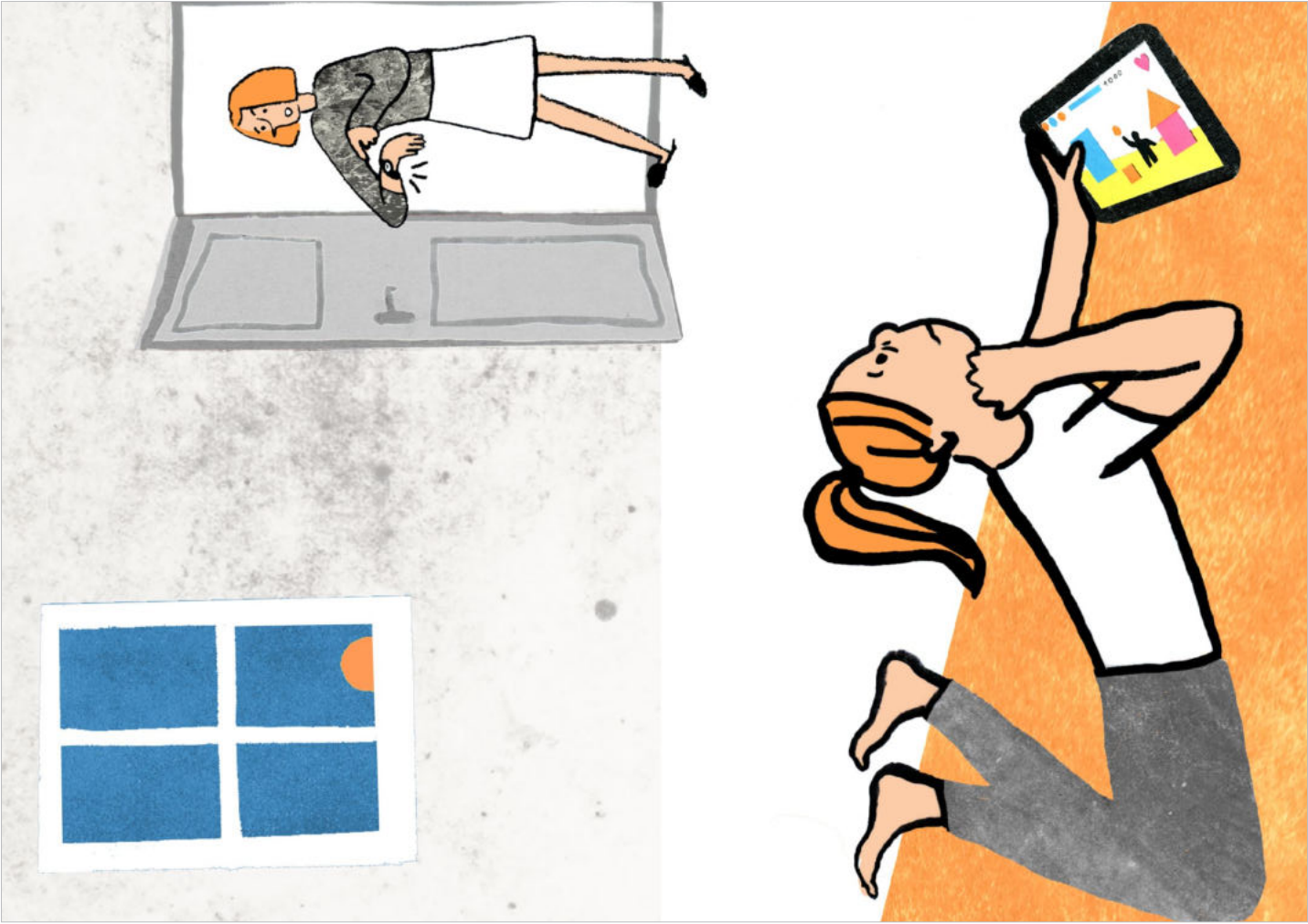
GRA, PRZYSZŁA MAMA Z ZEGARKIEM.

A. Historia Asi – za długie używanie

1.

USIADŁA DO TABLETU

A. Historia Asi – za długie używanie

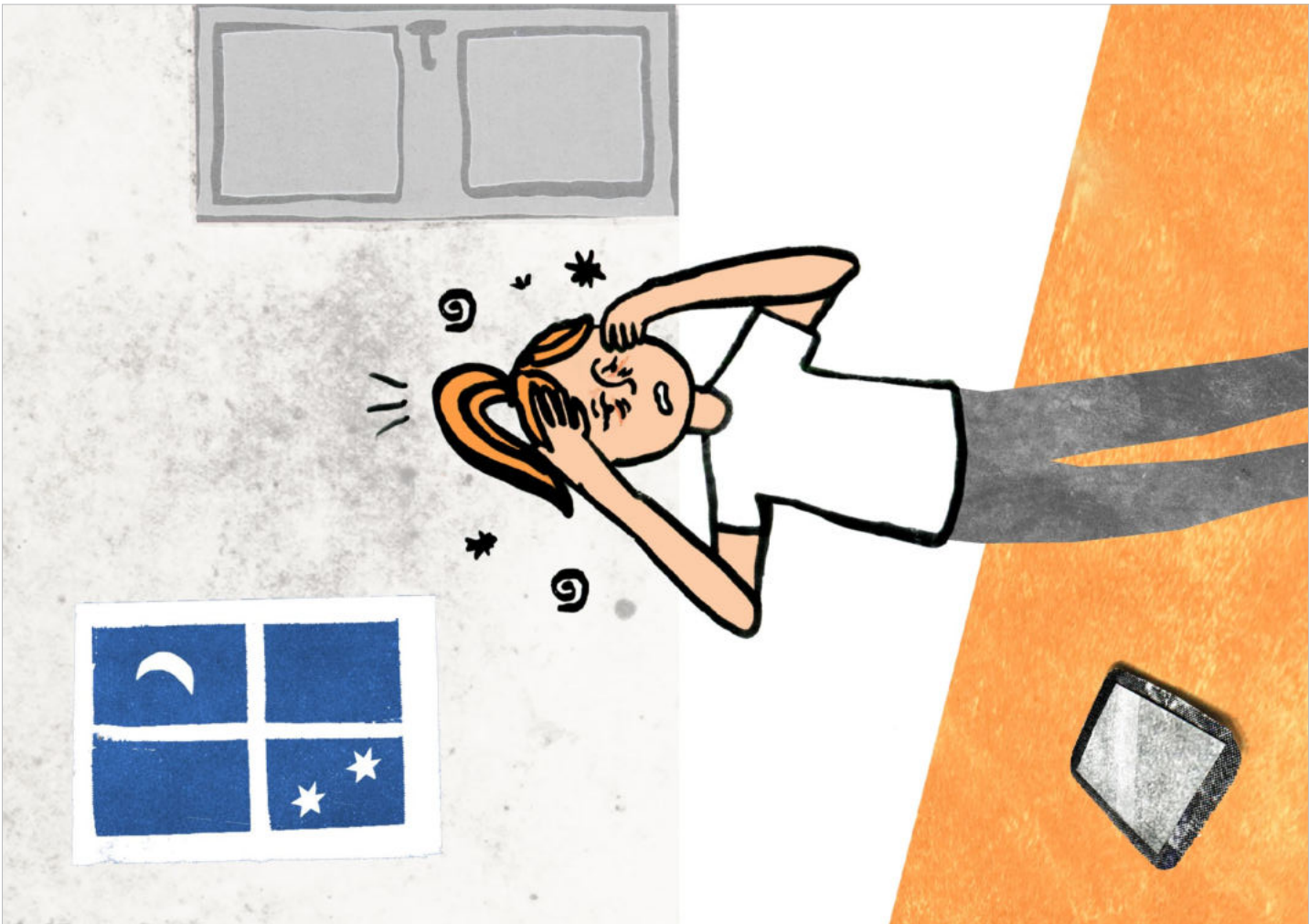


**4.
ZNÓW PRZYSZŁA MAMA Z ZEGARKIEM.**

A. Historia Asi – za długie używanie

**3.
GRA NADAL, SŁOŃCE ZASZŁO.**

A. Historia Asi – za długie używanie



**1.
USIADŁA DO TABLETU.**

B. Historia Julki – rozsądne korzystanie

**5.
WSTAŁA, ALE JEST ZMECZONA, BOLA JĄ
OCZY, GŁOWA, ŻŁE SIĘ CZUJE.**

A. Historia Asi – za długie używanie



**3.
WSTAŁA I ODŁOŻYŁA TABLET.**

B. Historia Julki – rozsądne korzystanie

**2.
PRZYSZŁA MAMA Z ZEGARKIEM.**

B. Historia Julki – rozsądne korzystanie



**5.
POSZŁY NA SPACER.**

B. Historia Julki – rozsądne korzystanie

**4.
UBRAŁY SIĘ I WYSZŁY NA DWÓR.**

B. Historia Julki – rozsądne korzystanie

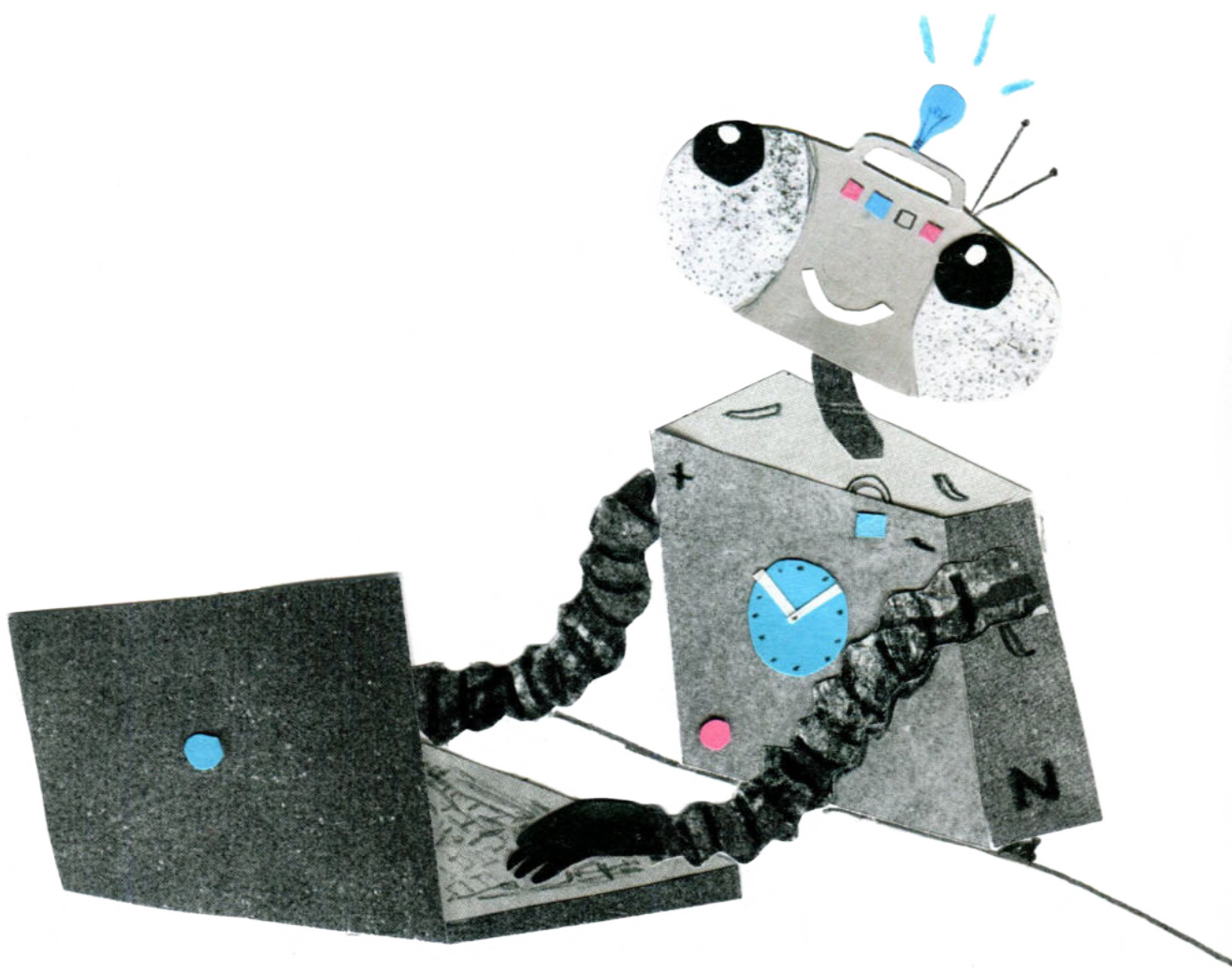
ZADANIA DOMOWE



Zadanie domowe nr 1

Szanowny Rodzicu!

Przeczytaj wspólnie z dzieckiem bajkę o robociku Neciu, a następnie porozmawiajcie o tym, co można robić w sieci. Wytłumacz dziecku, do czego Ty używasz internetu. Jeśli dziecko korzysta już z urządzeń ekranowych, upewnij się, że wiesz, w jaki sposób. Poproś, aby pokazało Ci dokładnie, jak spędza czas przed ekranem.



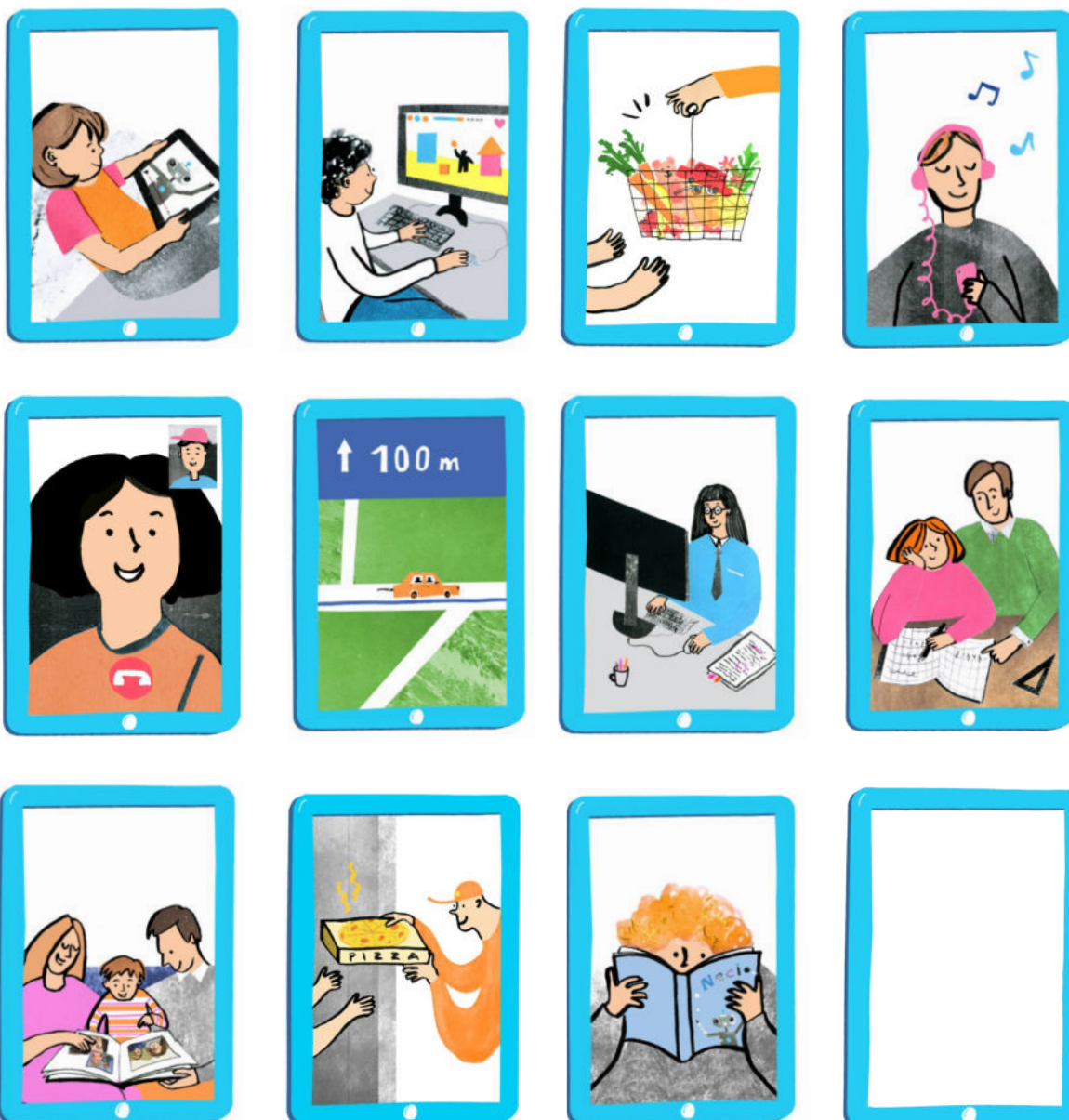
Zadanie domowe nr 2



Szanowny Rodzicu!

Na obrazkach znajdują się rzeczy, które można robić za pomocą internetu. Ustalcie wspólnie z dzieckiem, które aktywności może podejmować, i poproś, by dziecko je zaznaczyło, np. obrysowując. Zapiszcie zasady korzystania z urządzeń elektronicznych (w które dni w tygodniu, ile razy dziennie, jak długo podczas jednego używania). Rekomendacje Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę dotyczące tych spraw znajdują się na stronie WWW.RODZICE.FDDS.PL (dział Domowe Zasady Ekranowe).

Jeżeli Twoje dziecko nie korzysta jeszcze z urządzeń ekranowych i internetu, pomiń wcześniejsze zadanie i poproś je, aby nazwało aktywności, które można robić za pomocą internetu. Spytaj, które wydają mu się najbardziej potrzebne, a które są dla niego najciekawsze.



Zadanie domowe nr 3

Szanowny Rodzicu!

Na obrazkach znajdują się najczęstsze zagrożenia, na które można trafić w internecie. Spytaj dziecko, jakie zagrożenie przedstawia obrazek. Następnie poproś, by pokolorowało ono buźkę, wskazującą na to, jak może czuć się osoba, której zdarzyła się taka sytuacja. Poproś dziecko, aby nazwało emocje, które mogą jej towarzyszyć. Kiedy dziecko nazwie wszystkie sytuacje i emocje z nimi związane, wspólnie ustalcie, w jaki sposób ma zgłaszać kwestie, które je zaniepokoją (nie tylko w internecie, lecz także w życiu codziennym).



NIEPRAWDZIWE TREŚCI



NIEBEZPIECZNE KONTAKTY



NIEPRZYJEMNE
KOMENTARZE I WYZWISKA



NIEODPOWIEDNIE TREŚCI



ZA DŁUGIE UŻYWANIE





Zadanie domowe nr 4

Szanowny Rodzicu!

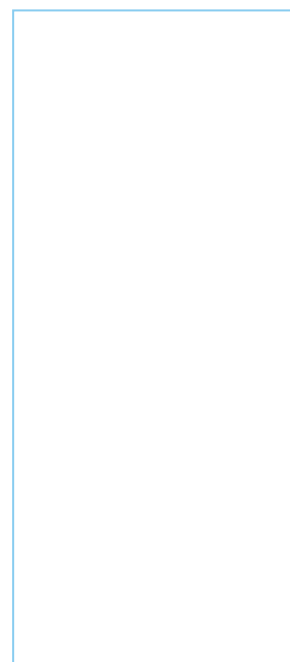
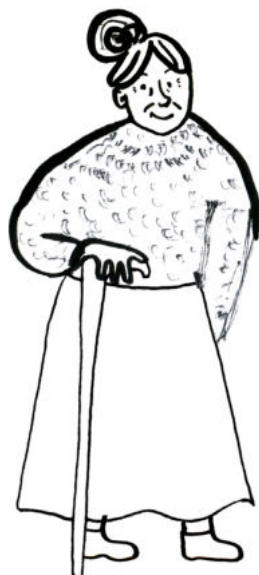
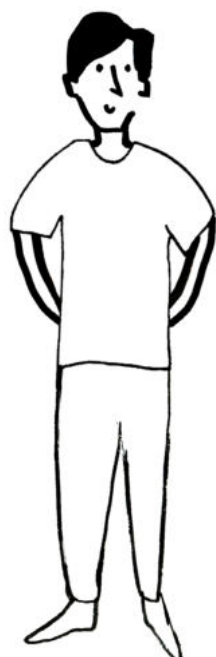
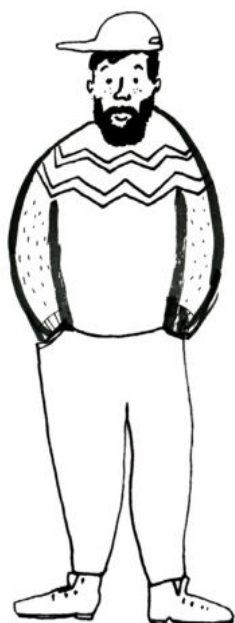
Podczas dzisiejszych zajęć Twoje dziecko dowiedziało się, że w sytuacji, która je zaniepokoi, ma zwracać się do Ciebie lub innej dorosłej, zaufanej osoby. Ważne jest, abyś przypominał mu, że powinno sygnalizować, jeśli wydarzy się coś, co je zaniepokoi. Czasem może być tak, że dziecko zwróci się po pomoc, a ktoś mu nie uwierzy lub nie zareaguje w odpowiedni sposób. Warto je uprzedzić, że jeżeli zdarzy się coś złego lub niepokojącego, powinno szukać pomocy tak długo, aż ktoś go wysłucha i udzieli mu wsparcia. Zachęcamy do wykonania zadania domowego, w którym wspólnie z dzieckiem ustalicie, kim dla Twojego dziecka są zaufane osoby dorosłe, do których może się zwracać w przypadku niepokojących sytuacji. Polecamy także obejrzenie razem z dzieckiem przygotowanego przez Fundację Dajemy Dzieciom Siłę krótkiego materiału „CADKI”, zawierającego wskazówki dotyczące rozmów z dziećmi na temat ochrony przed wykorzystywaniem, a następnie porozmawianie o tym problemie. Materiał jest dostępny pod adresem WWW.CADKI.FDDS.PL.

Zadanie domowe znajduje się na odwrocie.

ZADANIE:

Na tej stronie znajdują się obrazki przedstawiające różne osoby. Z pomocą rodzica wskaż, jakie masz w swoim otoczeniu dorosłe zaufane osoby, do których możesz się zwrócić w każdej sytuacji. Zaznacz te osoby na obrazkach i poproś rodzica, aby podpisał obrazki, np. obrazek z narysowaną kobietą podpiszcie „mama Ada”, „ciocia Wanda” czy „babcia Ania”, a z mężczyzną – „tata Jacek”, „wujek Marek” czy „dziadek Piotr”. Jeśli jakiegoś obrazka zabraknie, możecie dorysować taką osobę w pustej ramce.

Pamiętaj, że jeśli coś Cię zaniepokoi, zawsze powinienes/ powinnaś powiedzieć o tym jednej z tych osób.



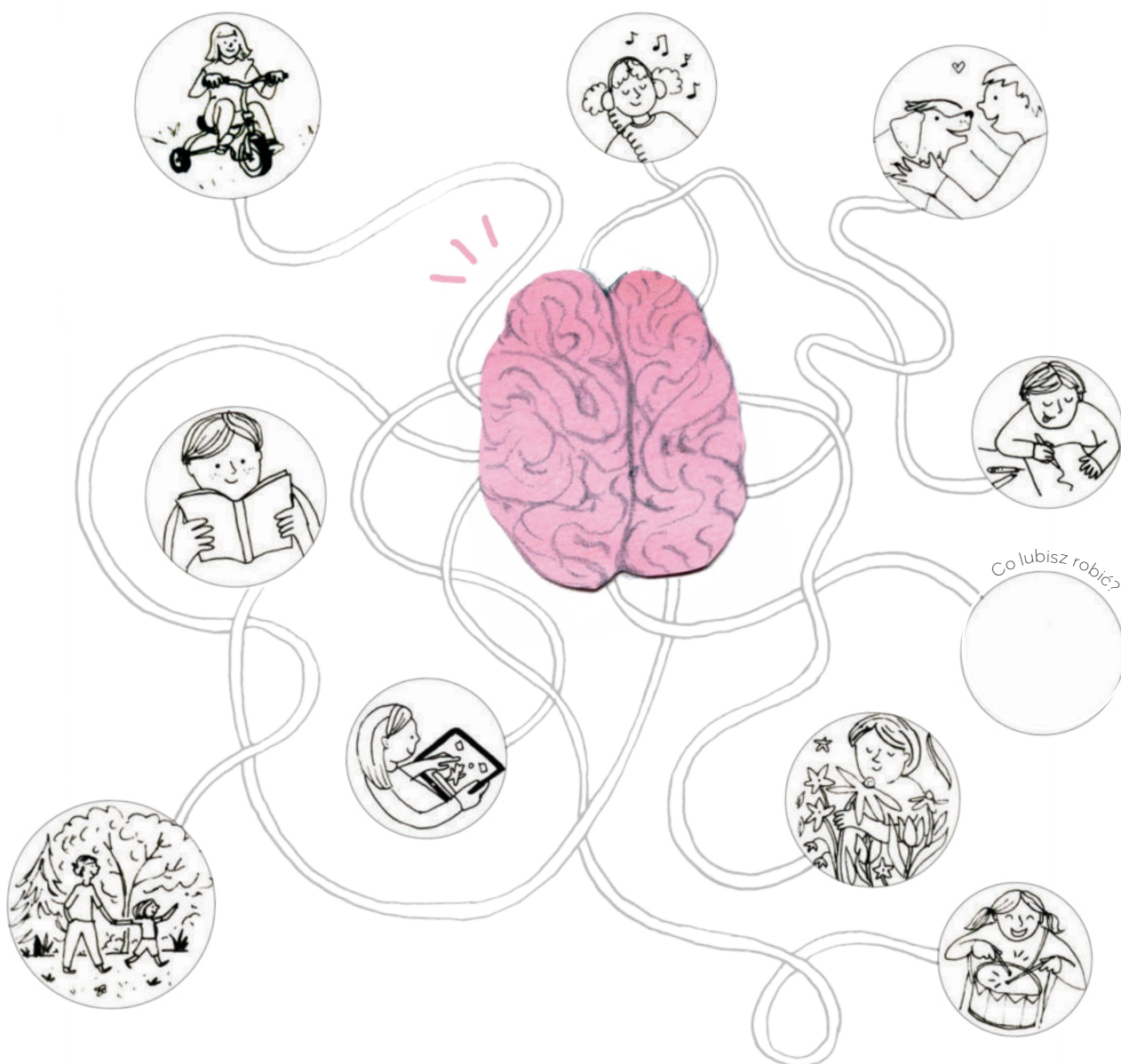
Zadanie domowe nr 5

Szanowny Rodzicu!

Poniżej znajduje się instrukcja dla dziecka. Odczytaj ją, a następnie pomóż dziecku wykonać ćwiczenie.

Kiedy jesteś mały/mała, Twój mózg mocno pracuje. Gdy patrzysz, słuchasz, rysujesz, czujesz nowe rzeczy czy dotykasz ich, w Twoim mózgu tworzą się nowe połączenia – dzięki temu się on rozwija. Dlatego czas, który spędzasz przy tablecie, smartfonie czy komputerze musi być krótki, żebyś miał/miała też czas na inne rzeczy. Na przykład zabawy z rodzicami, innymi dziećmi, jazdę na rowerze, spacer, wyjście na plac zabaw, wspólną grę czy czytanie książek.

Na okrągłych obrazkach widzisz różne rzeczy, którymi możesz się zająć. Kiedy je robisz, w Twoim mózgu pojawiają się połączenia – dzięki temu Twój mózg się rozwija. Powiedz, co widzisz na obrazku, a następnie pokoloruj połączenie, które znajduje się obok obrazka. Powtórz to zadanie z kolejnymi obrazkami.



© 2020 Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę

Tekst publikacji jest dostępny na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Bez utworów zależnych 3.0 Polska

Tekst licencji dostępny na stronie www.creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/pl/

Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Dajemy Dzieciom Siłę.

Specjalne podziękowania dla przedszkola Bałabajka z Warszawy za pomoc w pilotażu scenariusza.

Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę
ul. Walecznych 59, 03-926 Warszawa
Tel. 22 616 16 69
e-mail: biuro@fdds.pl

Autor scenariusza: Anna Czołnik
Konsultacje: Joanna Fejfer-Szpytko, Justyna Wichot-Dreghiciu, Maciej Chodorek
Autor bajki: Łukasz Wojtasik

Redakcja: Słowne Babki, www.slownebabki.pl

Projekt graficzny, skład i ilustracje: Zofia Lasocka, www.facebook.com/ZosiaLaso

Scenariusz złożono krojami Migrena Crotresque (proj. Mateusz Machalski) i Mrs Onion (proj. Aleksandra Mizielińska i Daniel Mizieliński)



Zajęcia „Necio.pl – poznajemy internet” poświęcone są bezpieczeństwu najmłodszych użytkowników internetu – przedszkolaków oraz uczniów klas zerowych i pierwszych szkoły podstawowej. Ich celem jest zapoznanie dzieci z podstawowymi pojęciami związanymi z internetem, jego zagrożeniami oraz zasadami bezpiecznego i efektywnego korzystania z sieci. Poprzez zadania domowe w proces zdobywania wiedzy na temat bezpiecznego korzystania z urządzeń ekranowych zostaną włączeni także rodzice/opiekunowie.