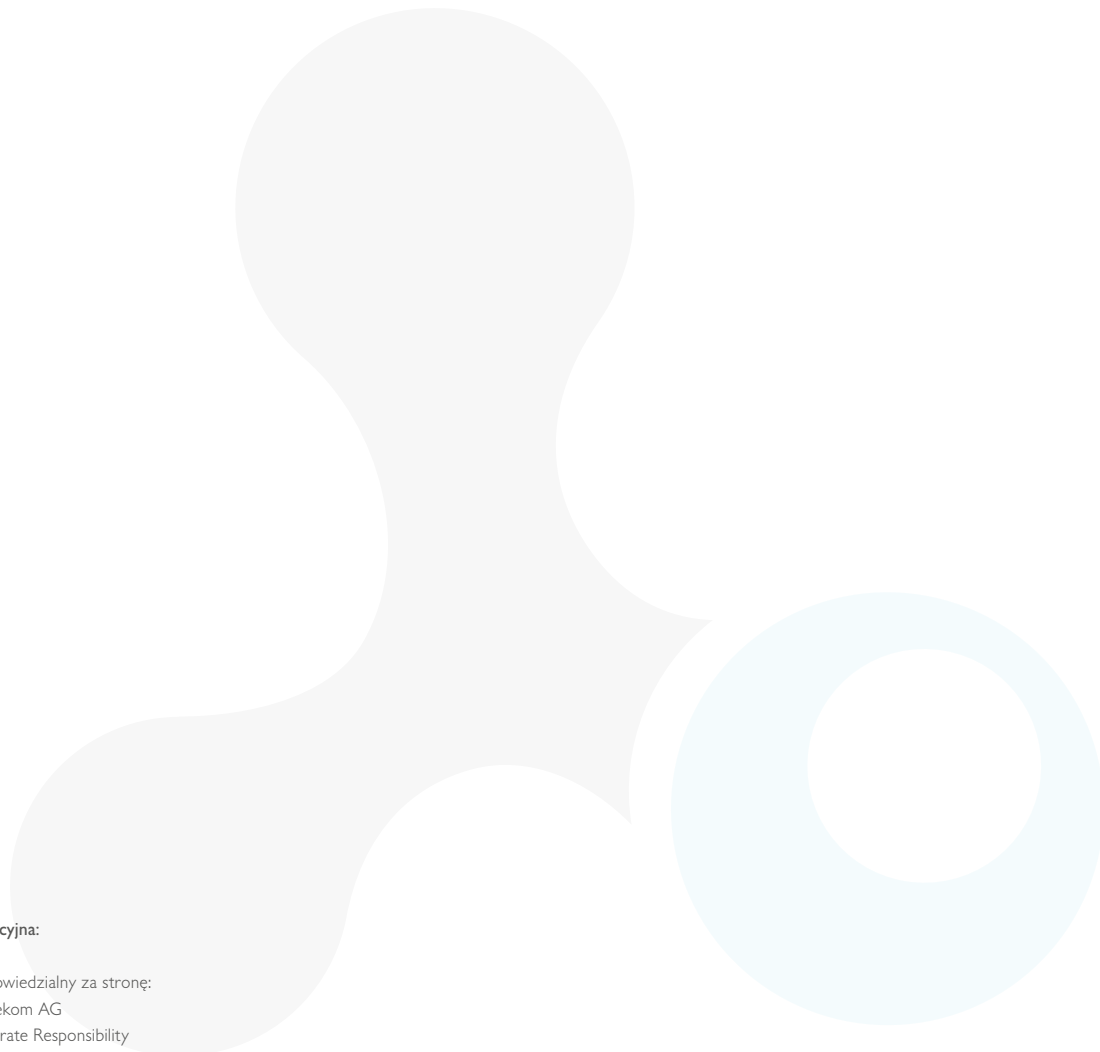


# Media, ale pewnie!

Ścieżka ucząca kompetentnego korzystania z mediów  
dla dzieci od 9 do 12 lat





**Stopka redakcyjna:**

Podmiot odpowiedzialny za stronę:  
Deutsche Telekom AG  
Group Corporate Responsibility  
Friedrich-Ebert-Allee 140  
53113 Bonn

Koncepcja & realizacja: Helliwood media & education  
Ilustracje: © Helliwood media & education, Christiane Herold

Druk: vierC print+mediafabrik GmbH & Co KG, Berlin

Berlin, 2015

Wszystkie prawa zastrzeżone. Właściciel praw pozwala na niekomercyjne wykorzystywanie i powielanie treści do celów pedagogicznych bez zmiany formy owych treści. Wylączenie odpowiedzialności: wszystkie materiały zostały zebrane i zestawione ze szczególną starannością. Redakcja i wydawcy nie przejmują odpowiedzialności za ewentualne nieprawidłowości lub niekompletność podanych treści.



# Ścieżka mediów – przyjemna nauka bezpiecznego obchodzenia się z mediami

„Ile trzeba mieć lat, aby móc korzystać z WhatsApp?”  
Podeksytowane dzieci wybierają jedną z trzech odpowiedzi, skacząc na odpowiednie pole.

Prawidłowa odpowiedź jest dla wielu zaskakująca: zgodnie z regulaminem z aplikacji wolno korzystać dopiero od 16 roku życia, a przecież tak wiele dzieci posiada już program w swoim telefonie.

## Krótki zarys

### Cele edukacyjne

Dzieci

- wymieniają się własnymi doświadczeniami związanymi z bezpiecznym korzystaniem z mediów
- rozmawiają w małych grupach o tym, ile czasu poświęcają mediom
- formułują własne opinie i poglądy na temat komunikacji w sieci
- uczą się korzystania z nowych narzędzi i programów cyfrowych
- poznają drogi indywidualnego działania przy korzystaniu z mediów cyfrowych

### Ścieżkę można wykorzystać w

- szkołach
- instytucjach oświatowych
- organizacjach dziecięcych i rekreacyjnych

### Wiek

- 9 do 12 lat

### Temat

Temat bezpiecznych mediów jest szczególnie ważny dla dzieci w wieku od 9 do 12 lat, gdyż często nie korzystają już one z ofert typowych dla dzieci, lecz sięgają po te przeznaczone dla starszych nastolatków. Dlatego inicjatywa TeachToday przygotowała tzw. ścieżkę mediów, aby w przyjemny, zabawowy sposób uwrażliwić dzieci na temat bezpiecznego korzystania z mediów. Projekt obejmuje między innymi problem czasu poświęcanego grom komputerowym, ochrony danych osobowych czy też mobbingu internetowego.

### Czas

- |   |          |
|---|----------|
| • 1 runda:  | 45 minut |
| • test kompetencji medialnej i warsztaty pogłębiające wiedzę: | 45 minut |

### Forma społeczna/metoda

- zadania na przystankach
- praca w grupach
- dyskusja
- szybka wymiana opinii

### Wymagania

- małe grupki od 6 do 9 osób
- miejsce na 5 przystanków



Instrukcje i materiały do ścieżki mediów można pobrać na [www.teachtoday.de](http://www.teachtoday.de).

# Dzieci korzystają z mediów – bezpiecznie

**Janek ma 11 lat i posiada już własny adres e-mailowy. Pewnego dnia otrzymuje wiadomość, że wygrał 10 tys. euro. W e-mailu widnieje link, po kliknięciu którego Janek rzekomo otrzyma wygraną. Janek już rozpływa się w marzeniach o tym, co zrobi z pieniędzmi i klika na link.**

Kilka dni później koledzy z klasy skarżą się, że dostają od niego dziwne e-maile, w których wzywani są do kliknięcia na zawarty w nich link. Janek bardzo się dziwi, w końcu nic kolegom nie wysłał. Prawdopodobnie na jego komputerze zagnieździł się wirus, który bez jego wiedzy automatycznie rozsyła e-maile. Chłopak jest zrozpaczony i prosi ojca o pomoc. Gdyby tylko wtedy skasował tego e-maila bez czytania...

Takie sytuacje jak ta mogą wydarzyć się każdego dnia. Tak zwany spam lub phishing może zawierać szkodliwe oprogramowanie, które – zainstalowane na komputerze – umożliwia oszustom dostęp do haseł, danych kontaktowych i innych ważnych danych. Młodzi użytkownicy Internetu często nie są świadomi tych zagrożeń.

## **Cyfrowe media są czymś codziennym – także dla dzieci**

Sz szczególnie dzieci w wieku od 9 do 14 lat w coraz bardziej naturalny sposób korzystają z Internetu i serwisów społecznościowych w poszukiwaniu informacji, wymiany z innymi i zabawy.

Grupa w tym przedziale wiekowym, obejmującym późne dzieciństwo i wczesny okres dojrzewania, charakteryzuje się licznymi zmianami i momentami przełomowymi. Dzieci dążą do coraz większej niezależności, zabiegają o akceptację i przynależność, rozwijają swoją osobowość. [1] Cyfrowe media są dla tej grupy istotną częścią codzienności. Dlatego tak ważne jest, by już wcześniej uwrażliwiać dzieci na problem świadomego korzystania z mediów i rozmawiać z nimi o wynikających z tego szansach i zagrożeniach.

## **Wielkie wyzwanie: bezpieczne korzystanie z mediów**

Niemal codziennie na rynku pojawiają się nowe strony internetowe, gry lub aplikacje na telefony komórkowe. Reklama o nich dociera do odpowiedniej grupy, sugerując zalety ich wykorzystania.

Która aplikacja jest „cool”, a która nie, które wideo trzeba koniecznie ściągnąć... to wszystko rozstrzyga się w kręgu przyjaciół, w klasie lub kółku szkolnym i szybko rozprzestrzenia się poprzez serwisy społecznościowe i inne kanały komunikacji. Dzieci oczywiście chętnie korzystają z ofert poleconych przez swoich przyjaciół, nie mając świadomości ewentualnych zagrożeń płynących z korzystania z danych programów.

## **Przygotowanie do cyfrowego społeczeństwa: wspólna odpowiedzialność**

Trudno wyobrazić sobie dzisiejszy świat bez obecności mediów cyfrowych. Szczególnie młodzi ludzie korzystają z nich w sposób zupełnie oczywisty, nie znając jednak często związanych z tym szans i niebezpieczeństw. Dlatego też warunkiem aktywnego udziału przyszłych pokoleń w zdigitalizowanym społeczeństwie jest obszerna edukacja w zakresie mediów.

To wyzwanie dla wszystkich członków społeczeństwa. Ważne jest, aby wpajać dzieciom nie tylko czystą wiedzę, lecz także poszerzać ich umiejętności w korzystaniu z cyfrowych mediów. Jest to tym bardziej ważne, że oferta medialna wciąż się zmienia. Aby zapewnić odpowiedzialne obchodzenie się z mediami, trzeba między innymi respektować aktualne aspekty ochrony danych.

## **Ścieżka „Media, ale pewnie!”**

Ścieżka inicjatywy Teachtoday zaprasza dzieci i pedagogów do wspólnej rozmowy o bezpiecznym korzystaniu z mediów. Na pięciu przystankach dzieci uczą się ważnych aspektów związanych z mediami: od czasu przeznaczonego na grę poprzez ochronę danych osobowych, mobbing internetowy i komunikację w Internecie po poznawanie różnych narzędzi i programów.



Przystanki ścieżki mają charakter gier typu „biegnij i skacz”. Połączenie ruchu z treściami wspiera motywację i ciekawość tej grupy wiekowej. Dzieci mogą zapoznać się z tematem w luźnej atmosferze, wymienić opiniami i pomysłami i poznać nowe aspekty tematu.

Pokonanie ścieżki pomoże uwrażliwić dzieci, które na co dzień zbierają wielorakie doświadczenia z mediami, na temat bezpiecznego z nich korzystania.

# Wspieranie kompetencji

„Dzieci i młodzież są generalnie otwarte na media. Możliwość współdziałania w świecie postępującej „medializacji” naszego życia prowadzi do tego, że wielu młodych ludzi jest jakby pionierami w kontakcie z nowymi mediami. Oznacza to, że w ich sposobie obchodzenia się z mediami odbijają się zarówno szanse jak i problemy, które wychodzą poza ich dotychczasowy świat”. [2]

## Ogólny cel

Ścieżka mediów skierowana jest do dzieci w wieku od 9 do 12 lat. Poprzez ruch i zabawę skłania je do przemyśleń o tym, jak same korzystają z mediów. Pokonując pięć różnych przystanków dzieci zapoznają się z różnymi tematami związanymi z mediami. Wykonując pełne dynamiki zadania i ćwiczenia, dzieci uświadamiają sobie znaczenie aspektów takich jak czas na grę, ochrona danych osobowych lub mobbing internetowy.

## Kompetencja społeczno-komunikatywna

### Dzieci

- wymieniają się doświadczeniami związanymi z bezpiecznym korzystaniem z mediów
- rozmawiają w małych grupach o tym, ile czasu poświęcają mediom
- wspólnie ćwiczą umiejętność rzeczowej rozmowy
- formułują swoje opinie i poglądy

## Kompetencja merytoryczna i metodyczna

### Dzieci

- umacniają swoją wiedzę o zasadach i warunkach korzystania z mediów cyfrowych
- poznają nowe narzędzia i programy
- pogłębiają umiejętność radzenia sobie z tekstem z lukami
- potrafią przedstawić problem za pomocą historyjki obrazkowej

## Kompetencja personalna

### Dzieci

- zastanawiają się nad swoim zachowaniem podczas czatu
- uczą się obchodzić z własnym poczuciem czasu podczas korzystania z mediów
- rozpoznają swoje możliwości odpowiedzialnego działania w zakresie mediów





## Ścieżka: przegląd

Ścieżka „Media, ale pewnie!” nawiązuje do różnych aspektów pewnego korzystania z mediów, wykorzystywanych na co dzień przez dzieci w wieku od 9 do 12 lat. Tematy takie jak czas na grę, ochrona danych osobowych czy mobbing internetowy przedstawione są w formie zabawy i stają się celem dyskusji.

### Faza 1: Wyczulenie na temat. Wprowadzenie

Poprzez przeprowadzenie krótkiej ankiety, np. w formie pozycjonowania swoich opinii, dzieci aktywnie wchodzą w temat i otrzymują plastyczne wyobrażenie o tym, co myśli reszta grupy.

**Metoda: ekspresowa ankieta**

1.1 Opiekun przygotowuje ścieżkę, przeprowadzając ekspresową ankietę, rozmawiając z dziećmi o ich zachowaniu przy korzystaniu z mediów. Stawia najpierw proste pytania, na które dzieci mogą odpowiedzieć przez podniesienie ręki. Głosy są podliczane wspólnie. Przykładowe pytania to: „Kto z was posiada smartfon?”, „Kto ma telefon komórkowy?”, „Kto ma w swoim pokoju własny komputer?”

Dzieci powinny otrzymać możliwość aktywnego odpowiadania na pytania takie jak: „W które gry komputerowe chętnie gracie?” albo „Ile czasu dziennie spędzacie przy komputerze?” – tutaj możliwe jest np. pozycjonowanie według liczby godzin od 1 do 3. Można przeprowadzić z dziećmi krótkie rozmowy dotyczące odpowiedzi, pytając na przykład, co w tym czasie dzieci robią.

Forma społeczna: rozmowa | wynik: przegląd opinii w grupie

### Faza 2: Realizacja. Przystanki na ścieżce

Dzieci pokonują złożoną z pięciu przystanków ścieżkę „Media, ale pewnie!”. Dużo się przy tym ruszają i rozważają tematy, które przedstawia trasa.

2.1 Warto, by dzieci wcześniej zapoznały się z przebiegiem ścieżki i najważniejszymi elementami poszczególnych przystanków. Opiekun wyjaśnia postawione zadania kolejnych przystanków, podając konkretne przykłady. Dzieli grupę na 5 zespołów i wyjaśnia zasadę rotacji na ścieżce. Ewentualnie zwraca on też ich uwagę na akustyczny sygnał, zapowiadający zmianę przystanków. Wszystkie podgrupy pokonują trasę równocześnie, pracując na różnych przystankach.

Przygotowanie: budowa ścieżki

2.2 Na kolejnych przystankach dzieci wspólnie rozwiązują zadania z dostępnymi tam materiałami. Wizyta na każdej ze stacji zostaje podsumowana.

Przygotowanie: druk arkuszy roboczych 1 do 3

**Arkusze robocze 1 do 3:  
Opisy przystanków**





**Ewaluacja ścieżki za  
pomocą testu kompetencji  
medialnej**

**Faza 3: Pogłębienie tematu. Warsztaty i test kompetencji medialnej**

Po pokonaniu szlaku dzieci mogą poszerzyć swoją wiedzę o poszczególnych jego aspektach. Wypełniając test kompetencji medialnej mogą ponadto sprawdzić, jak radzą sobie z tematem bezpiecznego korzystania z mediów.

3.1 Warto zorganizować warsztaty o konkretnych aspektach bezpiecznego korzystania z mediów, nawiązując w nich do tego, co dzieci przeżyły na ścieżce i opowiadając o własnych doświadczeniach w zakresie korzystania z mediów. Opiekun może opracować z dziećmi umowę o sposobie korzystania z mediów, zachęcić je do dzielenia się swoimi doświadczeniami i opiniami oraz wspierać dyskusję w grupie.

Zapisanie wyników: plakat

3.2 Należy pozwolić dzieciom wypełnić test kompetencji medialnej projektu Teachtoday. W ten sposób sprawdzą, na ile pewnie i samodzielnie korzystają z mediów. Za pomocą pytań test podejmuje dalsze aspekty ścieżki lub warsztatów. Opiekun wspólnie z dziećmi ocenia wyniki testu.

Przygotowanie: rejestracja grupy dydaktycznej na [www.teachtoday.de](http://www.teachtoday.de) i generacja kodu dostępu do testu kompetencji medialnej dla dzieci; komputery z dostępem do Internetu.





## Ścieżka: przebieg



By pokonać tę ścieżkę, dzieci powinny dysponować nie tylko odpowiednią wiedzą, lecz także dobrym refleksem i sprawnością fizyczną. Dzięki ścieżce dzieci w aktywny sposób zajmują się różnymi aspektami bezpiecznego korzystania z mediów, m.in. czasem gry, ochroną danych osobowych czy mobbingiem internetowym.

### Przebieg trasy

- Pomyślana na zasadzie gry typu „biegnij i skacz” ścieżka wymaga od dzieci ruchu. Dlatego powinna zostać ułożona w dużym pomieszczeniu, na przykład hali sportowej lub auli.
- W biegu po ścieżce może wziąć udział jednocześnie 30 do 45 dzieci.
- Na jednym przystanku może pracować 6 do 9 dzieci.
- Czas na jeden przystanek: ok. 8 min
- Czas na pokonanie całej trasy: ok. 45 min
- Co 8 minut powinien pojawić się akustyczny sygnał jako znak zmiany przystanku.

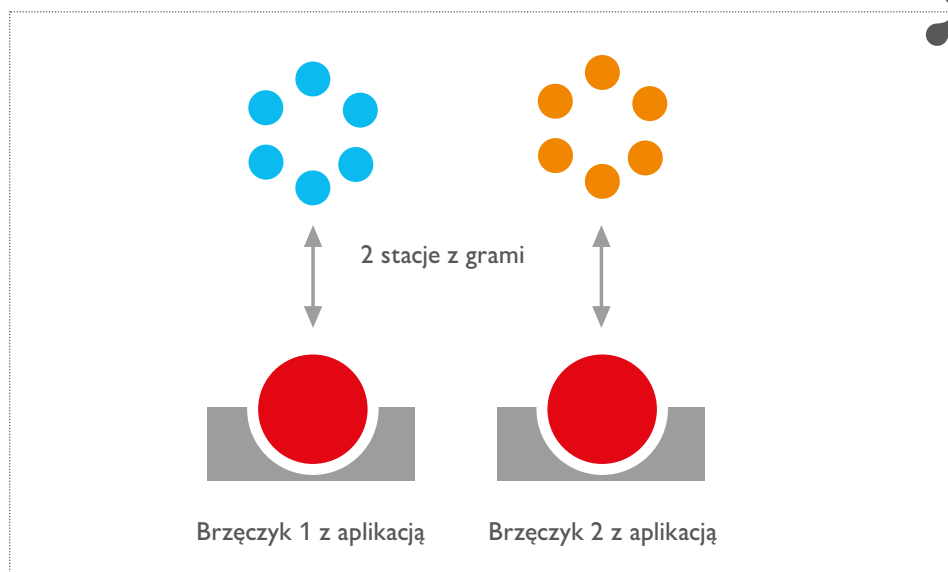
### Przebieg działań na przystanku

- krótki opis zadania przez opiekuna przystanku
- ok. 6 min pracy na przystanku
- ok. 2 min na reakcję lub ewaluację

# Przystanek 1

## Brzęczyk na czas

Przemyślenie zachowania w podejściu do mediów i uwrażliwienie dzieci na kwestię poczucia czasu



**Wskazówka**  
Należy pamiętać o tym, aby w pobliżu przystanku nie było żadnych zegarków.

Przystanek inspirowane do przemyślenia swojego sposobu korzystania z mediów. Ukazuje w ciekawy sposób, jak trudno zachować poczucie czasu podczas gry. W tym celu zadaniem dzieci jest granie w gry komputerowe na komputerze, tabletach lub w Nintendo DS, przerywanie gry co 2 minuty, podchodzenie do komputera i naciskanie brzęczka. Odpowiednia aplikacja zapisuje czasy i podsumowuje zadanie, ukazując, jakie wyobrażenia o czasie mają dzieci. Na koniec grupa omawia wyniki zadania.

### Wskazówka

Jeśli grupa posiada 8 dzieci, to warto podzielić ją na dwa podzespoły. „Kącik gier” i komputer z brzęczkiem powinny znajdować się w pewnej odległości od siebie, tak aby dzieci musiały zrobić kilka kroków, aby go uruchomić.

Jeśli grupa nie ma do dyspozycji wystarczającej ilości tabletów lub gier Nintendo, można skorzystać z telefonów komórkowych. Ponadto z niektórych gier można korzystać we dwójkę.

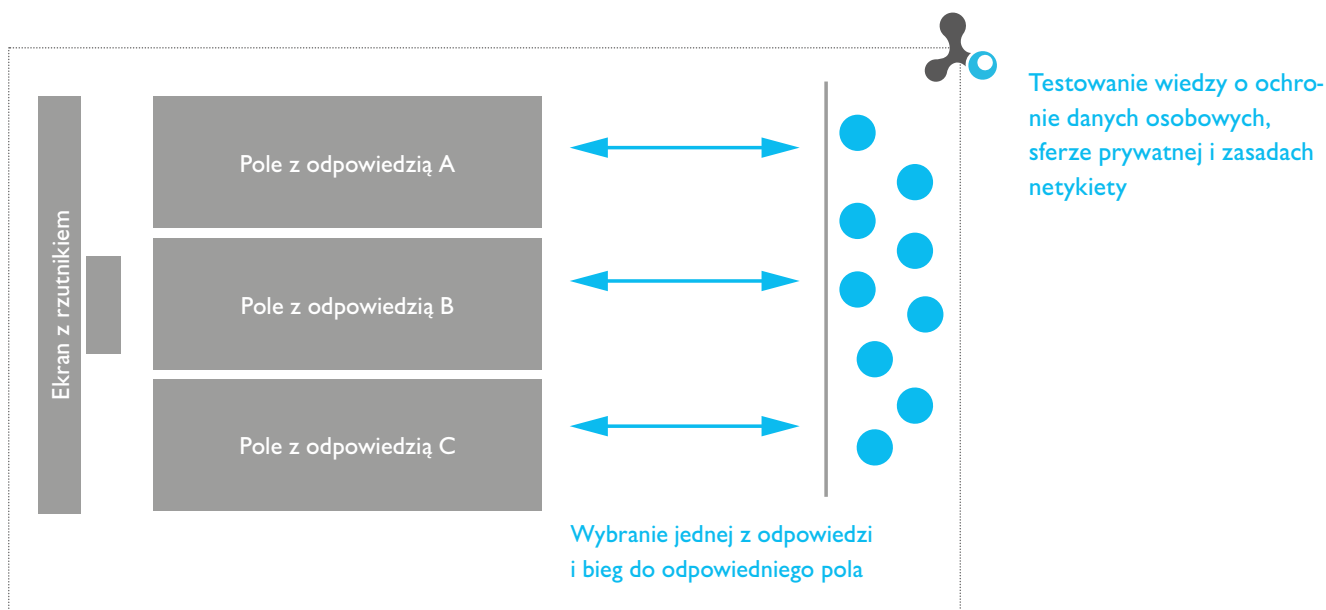
### Materiał i przygotowanie

- arkusz roboczy z opisem przystanku dla opiekuna
- 5-8 gier Nintendo DS i/lub tabletów i odpowiednie gry
- alternatywnie: komórkowe gry dla dzieci
- 1 laptop/komputer z funkcją budzika, do ściągnięcia na stronie <http://teachtoday.de/parcours>
- miejsca do siedzenia dla dzieci (w hali sportowej np. skrzynki lub maty)



# Przystanek 2

## Skoki decyzyjne



Przystanek oferuje dzieciom możliwość udziału w kwizie na temat bezpiecznego korzystania z mediów. Dzieci otrzymują pytania dotyczące np. ochrony danych, sfery prywatnej i netykiety w komunikacji internetowej i muszą szybko zdecydować się na jedną z trzech odpowiedzi. Pytania sprawdzają wiedzę dzieci i ich zdolność oceniania.

Możliwe odpowiedzi A, B lub C ukazują się na ekranie lub białej ścianie. Dzieci decydują się na jedną odpowiedź i zajmują pozycję na odpowiednim polu. Dopóki nie rozlegnie się sygnał, mogą jeszcze zmienić zdanie i wybrać inne pole. Prawidłowa odpowiedź ukazuje się na ekranie. Pytania zadawane są tak długo, aż upłynie czas przeznaczony na ten przystanek i dzieci odpowiedzą na wszystkie pytania. Opiekun przystanku krótko pyta o odpowiedzi i ewentualnie rozmawia o nich z dziećmi.

### Wskazówka

Pytania mogą odczytywać dzieci lub opiekun przystanku. Należy zwrócić uwagę na to, żeby wszystkie dzieci zrozumiały treść pytań.

### Materiał i przygotowanie

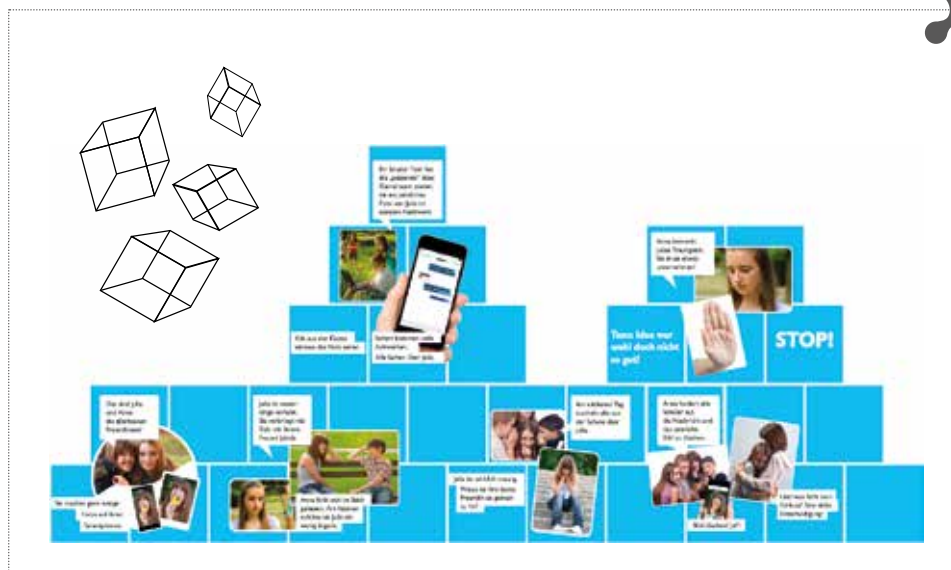
- arkusz roboczy z opisem przystanku dla opiekuna
- prezentację w PowerPoint „Skoki decyzyjne” można pobrać na <http://teachtoday.de/parcours>
- 1 laptop/komputer i 1 rzutnik
- ekran lub biała ściana
- możliwość zaznaczenia pól na podłodze (np. taśmą z krepy)



# Przystanek 3

## Piramida-historyjka

Mobbing internetowy –  
przemyslenia  
o doświadczeniach  
i zachowaniu



Historyjka obrazkowa pomoże dzieciom w przemyśleniach na temat cybermobbingu. Pojedyncze części historyjki obrazkowej można umieścić np. na dużych tekturowych kostkach. Dzieci składają obrazki w logiczną całość, tworząc z nich piramidę-historyjkę. Na koniec omawiają z opiekunem przystanku ułożoną opowieść i opowiadają o swoich przeżyciach i opiniach.

### Wskazówka

Obrazki mogą zostać ułożone na podłodze w jedną historyjkę jak puzzle lub przytwierdzone magnesami/pinezkami na tablicy.

### Materiał i przygotowanie

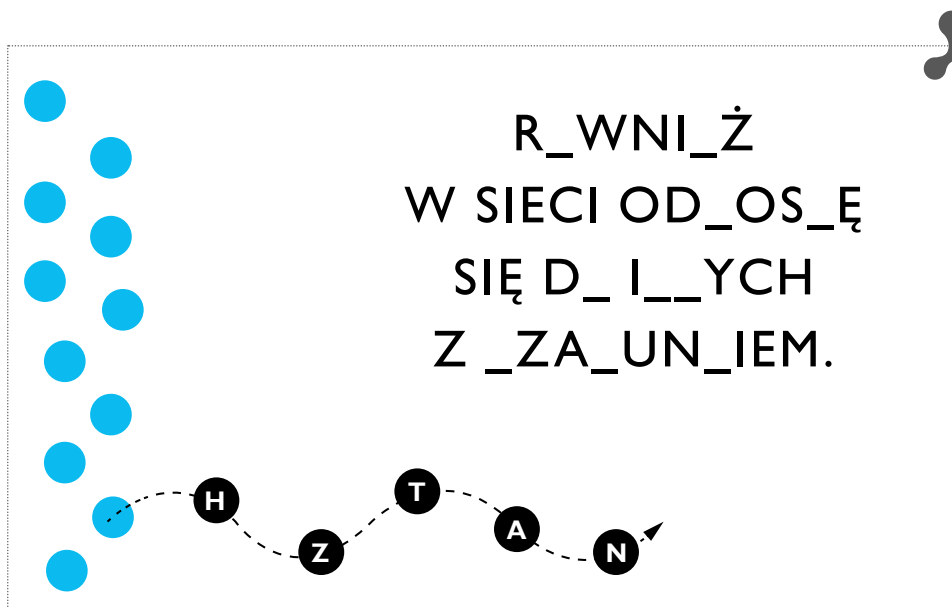
- arkusz roboczy z opisem przystanku dla opiekuna
- wzór historyjki obrazkowej do wycięcia można pobrać na <http://teachtoday.de/parcours>
- pudełka po butach lub podobne pudełka z kartonu
- alternatywnie: wydruk na papierze, magnesy lub pinezki, tablica lub tablica moderatora

Najpierw należy wyciąć części historyjki i nakleić je na pudełka, które dają się ułożyć jedno na drugim. Zadanie to mogą przejąć dzieci i wykonać je w ramach warsztatów przygotowawczych lub na lekcji plastyki.

Alternatywnie: opiekun przykleja wycięte motywy na twardą tekturę. Tak przygotowane ilustracje można wygodnie złożyć w jedną całość na podłodze.

# Przystanek 4

## Litery w równowadze



Zachowanie  
na czacie – zasady

Tematem przystanku jest prawidłowe zachowanie na czacie. Zadaniem dzieci jest uzupełnienie tekstu z lukami, dotyczącego reguł korzystania z czatu. Na początku dzieci otrzymują arkusz roboczy „Tekst z lukami”, czytają go, próbują zrozumieć zapisaną w nim zasadę i odgadują brakujące litery. Tymi opatrzone są piłki z rzepami, które znajdują się w skrzynce na starcie toru z przeszkodami. Dzieci starają się jedno po drugim przetransportować piłki na udawanych „tabletach”, pokonując tor z przeszkodami, aż do tablicy, na której znajduje się tekst z lukami. Dzieci dopinają brakujące litery. Następnie rozmawiają z opiekunem przystanku o zasadach czatowania.

### Wskazówka

Do zbudowania toru przeszkód lub slalomu nadają się różne materiały, np. kręgle lub małe piłki medyczne. Jeśli dysponujemy odpowiednio dużym pomieszczeniem, możemy zbudować dwa tory, po których porusza się dwoje dzieci jednocześnie.

### Materiał i przygotowanie

- arkusz roboczy z opisem przystanku dla opiekuna
- wzór z motywem tabletu do kopiowania, arkusz roboczy „Tekst z lukami”, tekst z lukami na tablicy, szablony liter do wycięcia | do pobrania na <http://teachtoday.de/parcours>
- piłki z rzepami i farba do malowania liter
- tablica lub tablica moderatora (alternatywnie: ściana, którą można okleić)
- samoprzylepna taśma z rzepy do przymocowania piłek na tablicy, taśma klejąca lub magnesy
- alternatywnie: piłki tenisowe, niezmywalny pisak, dwustronna taśma klejąca





Opiekun drukuje arkusz roboczy 2 – tekst z lukami – w kilku egzemplarzach, tak aby zawsze dwoje dzieci równocześnie mogło czytać tekst. Jeśli to możliwe – laminuje arkusze. Następnie okleja grube arkusze z kartonu graficznym motywem przedstawiającym tablet oraz maluje brakujące litery na piłkach.

Opiekun przytwierdza części tekstu z zasadą czatowania (arkusz roboczy 3) do tablicy lub ściany za pomocą taśmy klejącej, magnesów lub pinezek. W miejscu brakujących liter przykleja kawałki rzepy (dług. ok. 2 cm) tak, aby luki można było uzupełnić piłkami.

Wariant I:

Można wykorzystać piłki tenisowe opisane brakującymi literami i przytwierdzać je w miejsce luk wyklejonych taśmą dwustronną.

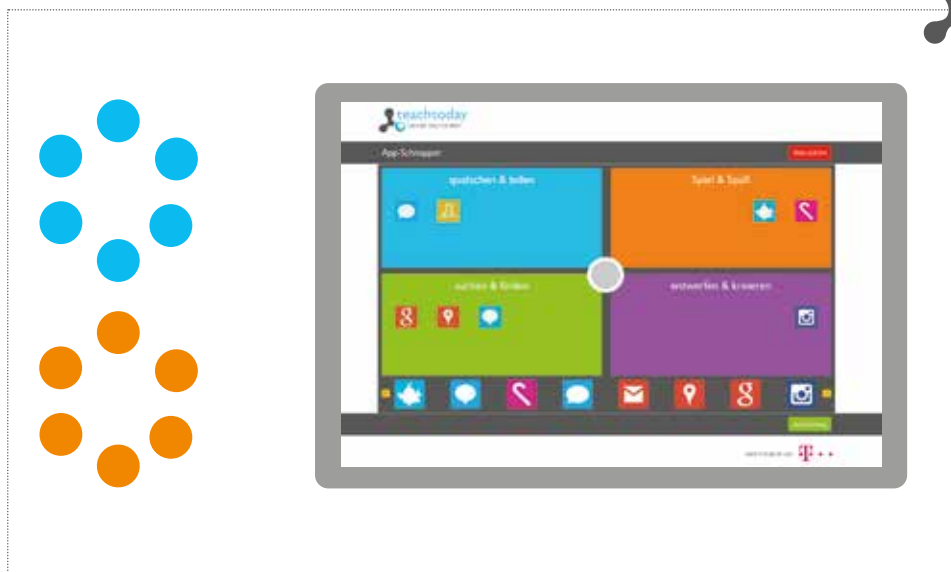
Wariant II:

W wersji bez piłek opiekun może wydrukować brakujące litery na pojedynczych kartkach. Dzieci siedzą w ścisłej kolumnie jedno za drugim zwrócone ku tablicy. Ostatnie dziecko podaje nad głowę literę siedzącemu przed sobą dziecku i tak dalej aż do początku kolumny. Dziecko siedzące z samego przodu przypina literę do tablicy, biegnie z powrotem do grupy i siada na końcu kolejki, by teraz jako pierwsze zacząć przekazywanie litery.



# Przystanek 5

## Łapka



Aplikacje –  
przyporządkowanie i użycie

Przystanek pozwala dzieciom sprawdzić swoją wiedzę o programach internetowych. W Łapce chodzi o to, by przyporządkować czynności wykonywane przez dzieci w sieci, przy komputerze lub na smartfonie, różnym narzędziom i aplikacjom. W tym kwizie, który można rozwiązać na komputerze, laptopie lub tablecie, dzieci znajdą wiele programów w formie ikonki, które mogą zostać przyporządkowane poszczególnym czynnościom takim jak „rozmawianie” lub „słuchanie muzyki” poprzez funkcję „przeciągnij & upuść”. Następnie dowiadują się, jak wypadły w tym zadaniu.

**Wskazówka**  
Opiekun przystanku spraw-  
dza najpierw, czy wszystkie  
dzieci znają pojęcie „aplikacja”  
i w razie potrzeby krótko je  
wyjaśnia.

### Materiał i przygotowanie

- arkusz roboczy z opisem przystanku dla opiekuna
- aplikacja „Łapka”  
do pobrania na <http://teachtoday.de/parcours>
- 6 – 8 laptopów lub tabletów
- miejsca do siedzenia dla dzieci

Łapkę można łatwo zainstalować na wszystkich urządzeniach i obsługiwać ją myszką lub za pomocą ekranu dotykowego. Należy pamiętać o dostatecznym doładowaniu urządzeń – w hali sportowej lub auli dostęp do zasilania elektrycznego może być utrudniony.

# Test kompetencji medialnej

**Wskazówka**  
Test znajduje się na stronie  
[Teachtoday.de](https://teachtoday.de) pod:  
[Praktyczne porady](#)

Kompetentne korzystanie z mediów cyfrowych zyskuje na coraz większym znaczeniu. Temat kreatywnego i bezpiecznego wykorzystywania mediów, samodzielnego komunikowania się przez nie oraz rozumienie i ocenianie informacji istotne są już także dla dzieci i młodzieży. Z tą myślą Teachtoday opracował test kompetencji medialnej.

Test pomaga nauczycielom i pedagogom wpajanie uczniom kompetentnego korzystania z mediów.

## Grupy wiekowe

Test pomyślany jest dla dzieci i młodzieży w wieku od 9 do 12 lat. Pytania inspirują dzieci do refleksji nad swoim zachowaniem wobec mediów i pozwalają na ocenę własnych umiejętności. Każdy uczestnik testu otrzymuje następnie indywidualne zestawienie wyników testu, które w zanonimizowanej formie wpływają na ogólny wynik grupy.

## Model kompetencji

Test kompetencji medialnej zawiera 24 pytania dotyczące korzystania z mediów i nawiązuje do zachowania wobec mediów wśród dzieci i młodzieży. Podstawą testu jest test kompetencyjny, obejmujący 6 głównych kompetencji, istotnych dla kreatywnego, bezpiecznego i komunikatywnego korzystania z mediów cyfrowych:

## Kompetencje

Komunikatywność	Umiejętność współdziałania
Umiejętność oceniania	Kreatywność
Zdolność podejmowania decyzji	Poczucie odpowiedzialności

## Organizacja pytań testowych

Do każdej z sześciu kompetencji postawiono cztery pytania, które odnoszą się do wiedzy, działania i zachowania uczestnika testu na obszarze mediów. Taka organizacja testu pozwala na łatwiejszą ocenę i sklasyfikowanie charakterystycznych elementów poszczególnych kompetencji.

Wszystkie pytania wychodzą od codziennych sytuacji i dają możliwość wyboru jednej lub kilku opcji działania, zmuszając do indywidualnej oceny swojej osoby.

Pytania skierowane do grupy 9-12-latków skoncentrowane są wokół takich obszarów jak gry, nauka, słuchanie i kreatywne użytkowanie.

## Wynik testu

## Wyniki

Po rozwiązaniu wszystkich 24 zadań, uczestnicy otrzymują indywidualną ocenę. Jednocześnie wyniki pojedynczych uczestników składają się na całociowy wynik całej grupy.



## Przykładowa strona testu



### Dostęp do testu kompetencji medialnej

Test kompetencji medialnej można przeprowadzać z klasami szkolnymi lub grupami z instytucji dziecięcych, młodzieżowych czy rekreacyjnych. Każda grupa rejestruje się na Teachtoday: <http://teachtoday.de/pl/test>

[Rejestracja](#)

Pedagodzy otrzymują dla każdej grupy kod dostępu, dzięki któremu mogą wygenerować indywidualne kody dla poszczególnych podopiecznych i mieć wgląd w wyniki testu.

Ochrona danych osobowych użytkowników jest dla Teachtoday sprawą priorytetową. Dlatego dzieci i młodzież nie podają żadnych osobistych danych.

# Warsztaty „Umowa o korzystaniu z mediów”

Aby pogłębić doświadczenia i wyniki ścieżki „Media, ale pewnie!” warto jeszcze raz podjąć niektóre aspekty tematu, organizując warsztaty.

Propozycja tematu

Warsztaty „Umowa o korzystaniu z mediów” nawiązuje do wyników poszczególnych przystanków ścieżki i sposobu korzystania z mediów przez dzieci i młodzież w szkole i czasie wolnym.

## Zarys

### Cel

Dzieci układają wspólną umowę o korzystaniu z mediów dla swojej klasy czy grupy. Umowa obejmuje zasady zachowania poszczególnych użytkowników mediów.

### Przebieg

Czas trwania:  
5 minut

#### Rozmowa wprowadzająca: moje media

Grupa dyskutuje o doświadczeniach ze ścieżki. Opiekun może motywować dzieci do rozmowy, pytając na przykład o to, czy łatwo było robić przerwę co dwie minuty lub z jakich mediów często i chętnie korzystają w szkole i w domu.

Czas trwania:  
15 minut

#### Burza mózgów: poszerzenie zakresu wykorzystywanych mediów

Na koniec grupa dyskutuje o różnych aspektach korzystania z mediów, zastanawiając się nad zasadami pełnego szacunku i pewnego korzystania z mediów i Internetu.

Pomocne mogą być pytania typu: Kiedy media są dla was pożyteczne a kiedy nie? Kiedy wam przeszkadzają? Co konkretnie wam przeszkadza, jakie zachowania użytkowników i wasze? Kiedy i gdzie chcielibyście mieć większy dostęp do mediów?

W trakcie dyskusji wyłaniają się ważne sposoby zachowania, które grupa zapisuje na tablicy lub na flipcharcie.

Czas trwania:  
25 minut

#### Praca w grupach: zasady – umowa o korzystaniu z mediów

Małe grupy do pięciorga dzieci wypracowują wspólnie najważniejsze zasady zachowania w sieci, zapisują je na kolorowym papierze i wycinają.



Następnie wyniki pracy przedstawiane są reszcie grupy. Ogół grupy/klasę wspólnie wybiera najczęściej wymieniane zasady i włącza je do wspólnej umowy o mediach. Wybrane reguły przyklejone zostają do plakatu (flipchartu).

Na koniec grupa robi sobie wspólne zdjęcie i je wydrukowuje. Fotografia służy jako „podpis” i również zostaje umieszczona na plakacie, który może zawisnąć na ścianie pomieszczenia, z którego korzysta klasa lub inna grupa.

#### Materiał

- Flipcharty lub tablica
- Kolorowy papier, kredki, nożyczki, klej
- Opcjonalnie: aparat fotograficzny, drukarka do zdjęć

#### Przykłady zasad



W szkole zawsze wyłączam komórkę.

Również w Internecie i przez komórkę nikogo nie obrażam.

Nie przesyłam dalej wiadomości, które napawają innych strachem, obrażają ich lub im przeszkadzają, jak np. listy łańcuskowe.

Zasięgam informacji o tym, które rzeczy wolno mi publikować w Internecie, a których nie.

Zwracam się do osoby dorosłej, kiedy ktoś mnie obrazi w Internecie lub kiedy spotka mnie tam lub przez komórkę coś nieprzyjemnego.

Robiąc zadania domowe nie kopiuję tak po prostu treści z Internetu.

Ostrożnie korzystam ze swoich mediów i mediów innych osób.



Nie daję mojego numeru telefonu przypadkowym osobom.

Czuwamy nad sobą nawzajem i rozmawiamy o tym, co wydarzyło się w Internecie lub w komunikacji przez komórkę.

## Tło

„Dzieci i młodzież korzystają z mediów w różnych miejscach i różnych kontekstach: może to być telewizor oglądany z rodziną, Internet włączany w czasie wolnym, komunikacja poprzez serwisy społecznościowe lub nauka w przedszkolu lub szkole. Wszystkie te miejsca dają okazję do nabywania kompetencji medialnej”. [3]

### Cyfryzacja wszystkich obszarów życia

Media cyfrowe towarzyszą nam już długo i trudno wyobrazić sobie bez nich codzienne życie w szkole, czasie wolnym, w kontekście czasu spędzanego z rodziną czy w pracy. Serwisy społecznościowe, czaty i gry internetowe powoli zajmują centralne miejsce w zakresie korzystania z mediów. Pojawienie się tabletów i smartfonów w pokoju dzieci stawia przed rodziną, szkołą i organizacjami młodzieżowymi nowe wyzwania. Rosnąca cyfryzacja wszystkich obszarów życia w oczywisty sposób oddziałuje na zachowanie dzieci wobec mediów, szczególnie grupy dzieci w wieku od 9 do 12 lat, która z racji wieku traci powoli zainteresowanie medialną ofertą dla dzieci, skierowując się – często bez wystarczającego przygotowania – ku propozycjom dla starszych nastolatków.

### Poszerzenie repertuaru mediów

Charakterystyczne dla tej grupy jest poszerzenie repertuaru mediów jak również coraz bardziej samodzielne korzystanie z nich. Szczególne zainteresowanie kierowane jest ku różnorodnym grom komputerowym, łączącym fanów i graczy w jedną wspólnotę, oraz ofertom rozrywkowym i informacyjnym i różnym kanałom komunikacji. Jednocześnie wśród dzieci w wieku od 9 do 12 lat nieślabnącą popularnością cieszą się media masowego przekazu takie jak telewizja „łącznie z alternatywnymi rodzajami dostępu do sieci”. [4]

### Badania KIM Studie 2014

Według badań KIM Studie 2014 częstotliwość korzystania z Internetu w tej grupie wiekowej wzrosła: 40 procent użytkowników Internetu surfuje codziennie lub prawie codziennie, 44 procent wchodzi do sieci raz lub kilka razy w tygodniu, zaś 16 procent należy do sporadycznych użytkowników. Nie ma natomiast znaczących różnic między chłopcami i dziewczynkami. Od 10 roku życia jednak wyraźnie wzrasta liczba codziennych internautów: 8 do 9 lat: 18 %, 10 do 11 lat: 38 %, 12 do 13 lat: 60 %.

Komputer i laptop w dalszym ciągu zajmują czołową pozycję na liście urządzeń umożliwiających dostęp do Internetu, dziewięć z dziesięciu użytkowników Internetu między 6 i 13 rokiem życia regularnie korzysta z Internetu za pomocą komputera lub laptopa, podczas gdy jedna trzecia dzieci wchodzi do sieci przez komórkę lub smartfon. [5]

### Aktywność w cyfrowym świecie

Dzieci w wieku od 9 do 12 lat dysponują już wieloma doświadczeniami związanymi z korzystaniem z mediów cyfrowych zarówno w kontekście prywatnym jak i szkolnym. Do aktywności dzieci tego przedziału wiekowego należą przede wszystkim słuchanie muzyki, bycie online, szukanie i znajdowanie informacji, regularne oglądanie filmów, robienie zdjęć, wysyłanie wiadomości SMS i wypróbowywanie różnych programów. Dzieci korzystają z serwisów takich jak Google, YouTube i – coraz częściej – Whats-App oraz Facebook.

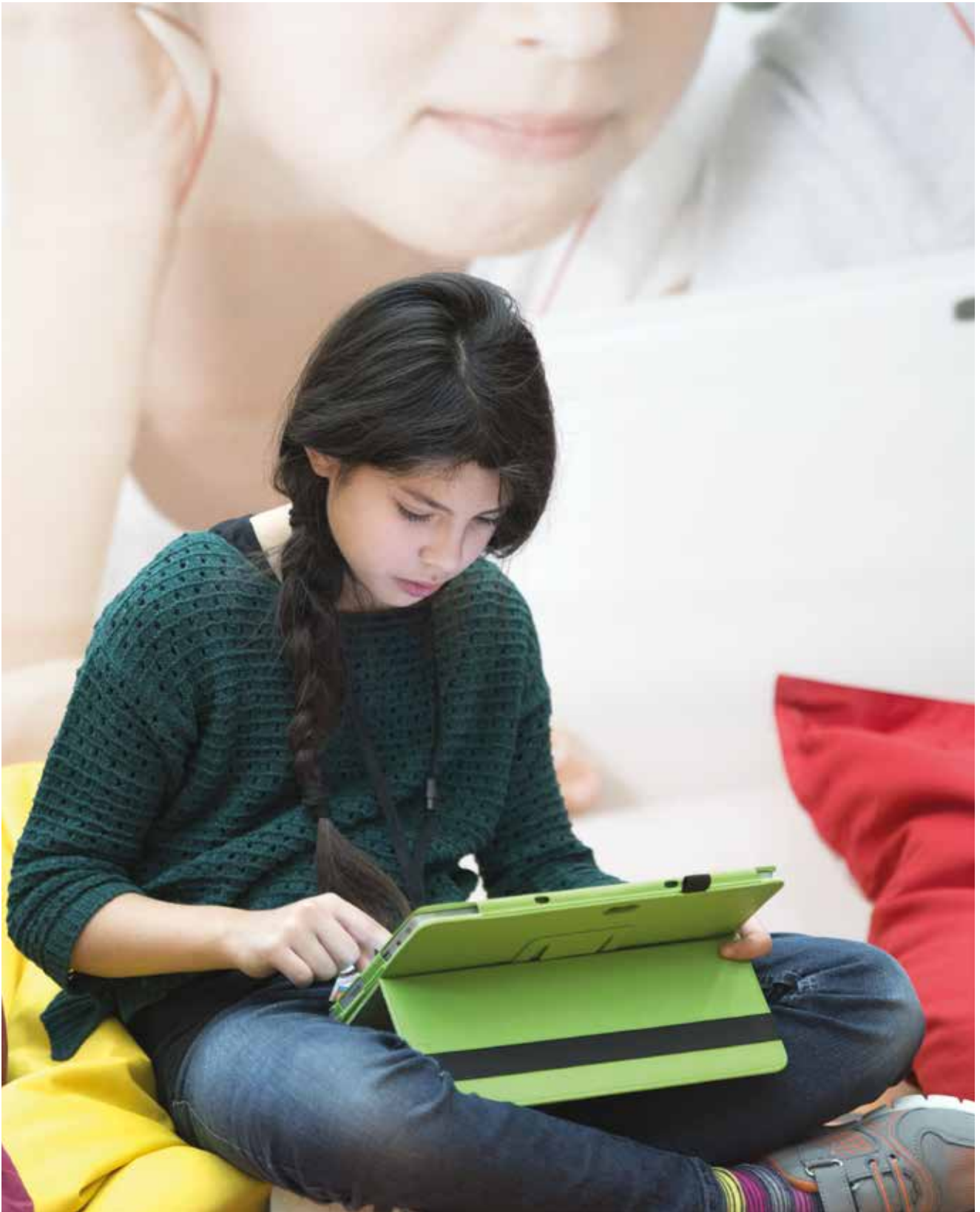




Wraz z rosnącym użytkowaniem mediów coraz poważniejsze są też oczekiwania wobec odpowiedzialnego i pewnego z nich korzystania, zarówno w odniesieniu do ochrony własnej jak i dotyczące potrzeb innych osób.

Raport dot. dzieci z 2015 r. informuje, że dzieci korzystające z Internetu wyraźnie dostrzegają zarówno wady jak i zalety Internetu: 92 procent znajduje w sieci rzeczy, które sprawiają frajdę, 86 procent znajduje tam interesujące informacje, zaś 71 procent jest zdania, że może zasięgnąć odpowiedniej dla ich wieku informacji. Jedyne 5 procent dzieci i młodzieży czuje się pewnie wobec problematycznych treści. [6]

**Raport dot. dzieci 2015**





# Dokumentacja

## Do dalszego wykorzystania w szkole

Udane nauczanie i nauka to nie tylko przekazywanie i stosowanie wiedzy, lecz przede wszystkim formy nauczania, pozwalające dzieciom na samodzielną naukę i umożliwiające im ocenę własnych postępów.

Otrzymają Państwo materiały, które pozwolą Państwu na szybką i klarowną dokumentację udanych zajęć. Ponadto stworzyliśmy ankietę dla dzieci „Co zostało?”, w której mogą one ocenić i zapisać swój udział w projekcie.

## Celem zebrania dokumentacji jest

- przyswojenie procesu dokumentacji zajęć.
- krytyczna refleksja nad własną realizacją treści zajęć.
- motywacja nauczycieli i pedagogów do samodzielnego wykonania projektu.

Struktura dokumentacji opiera się na udanej koncepcji „pd4 [p(Θ)tifuR]”, składającej się z czterech kroków:

- [define] – analiza sytuacji wyjściowej i określenie celu
- [design] – przygotowanie jednostki lekcyjnej
- [deploy] – przeprowadzenie jednostki lekcyjnej
- [describe] – dokumentacja i refleksja

**Dokumentacja** projektu zajęć rozpoczyna się krótką analizą konkretnej sytuacji wyjściowej. W tym celu mogą Państwo wykorzystać formularz „Analiza”, następnie połączyć w jedno wszystkie arkusze robocze i materiały oraz opis konkretnego przebiegu zajęć.

**Wyniki** projektu mogą Państwo zapisać w formularzu „Wyniki” względnie w ankiecie „Co zostało?”. W tej fazie warto włączyć w pracę dzieci. Tutaj sprawdza się stworzenie jednej grupy dokumentacyjnej, która zapisuje wykorzystane materiały i wyniki.

**Całościowa dokumentacja** może składać się ze wszystkich materiałów, wyników jak również obu formularzy, spiętych w całość i opatrzonych okładką z tytułem projektu.

**Uznanie** osiągnięć jest ważne dla rozwijania dalszej motywacji. Warto zaprezentować swoją dokumentację w klasie lub przedstawić ją krótko na zebraniu rodziców lub naradzie nauczycieli.

## Koncepcja dokumentacji projektu

## Analiza

## Aktywności cyfrowe

# Analiza projektu

## Opis sytuacji wyjściowej

Imię i nazwisko

Adres e-mailowy, telefon

## Kontekst

W jakim kontekście został przeprowadzony projekt?

## Grupa dydaktyczna

Jaki był socjalny przekrój grupy?

## Pomysł na projekt

Czy przeprowadzenie projektu poprzedzone było konkretnym pomysłem lub specjalną okazją?

## Scenariusz przebiegu

Jak przebiegł projekt (krótki opis)?



# Analiza wyników

## Opis doświadczeń zebranych podczas projektu

Tutaj można dołączyć zdjęcia ilustrujące uczestnictwo w projekcie.

Impresje

Jakie doświadczenia wynieśli Państwo z projektu.




Przeżycia

Proszę zapisać tu najważniejsze wyniki dzieci.

Wyniki

## Reakcja zwrotna: Co zostało?

Twoja opinia jest dla nas ważna. Co podobało Ci się w dzisiejszych zajęciach?  
Czego się nauczyłeś(-a)?

Oceń się sam(a)!			
Temat mi się podobał.			
Aktywnie uczestniczyłem(-a) w zajęciach.			
Zadania były dla mnie proste.			
Nauczyłem(-a) się wielu nowych rzeczy.			

Nauczyłem(-a) się dzisiaj, że

---

---

Następnym razem bardziej zwrócę uwagę na to, żeby

---

---

Szczególnie podobało mi się

---

---

Mniej podobało mi się

---

---



## Źródła

- [1] Deutsche Telekom Stiftung (ed.): Medienbildung entlang der Bildungskette. 2014, s. 25–26  
[http://www.telekom-stiftung.de/dts-cms/sites/default/files/dts-library/materialien/pdf/buch\\_medienbildung\\_bildungskette\\_end.pdf](http://www.telekom-stiftung.de/dts-cms/sites/default/files/dts-library/materialien/pdf/buch_medienbildung_bildungskette_end.pdf)
- [2] Ibid., s. 29
- [3] Ibid, Dr. Eckehard Winter: preface, s. 3 [4] Ibid, s. 26
- [5] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (ed.): KIM Studie 2014, s. 71  
<http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf>
- [6] Deutsches Kinderhilfswerk (ed.): Kinderreport 2015, s. 14  
<http://www.dkhw.de/cms/images/downloads/DKHW-kinderreport2015.pdf>

# Teachtoday

## Nasza inicjatywa

Teachtoday jest inicjatywą firmy Deutsche Telekom AG na rzecz wspierania bezpiecznego i kompetentnego korzystania z nowych mediów. Pomaga dzieciom i młodzieży, rodzicom i dziadkom oraz nauczycielom i pedagogom poprzez udostępnienie praktycznych materiałów i informacji.

Sprawy dotyczące ochrony danych, praw autorskich oraz kontaktów w sieci stają się wraz z postępującą cyfryzacją coraz ważniejsze. Teachtoday uwzględnia różne warunki życia oraz sposoby korzystania przez dzieci i młodzież z nowych mediów, co ma miejsce w domu, w szkole oraz w czasie wolnym. Propozycje Teachtoday wychodzą od konkretnych sytuacji, a rodzice, dziadkowie i nauczyciele mogą je natychmiast zastosować w praktyce. Nasza inicjatywa pragnie pomagać udostępniając odpowiednie materiały na [www.teachtoday.de/pl/](http://www.teachtoday.de/pl/) oraz bezpośrednio na miejscu. Teachtoday spogląda także ponad granice państwowe, informuje bowiem o międzynarodowych przykładach dobrych praktyk i jest dostępna w wielu językach.

## Więcej informacji pod

Biuro projektowe Teachtoday – Deutsche Telekom AG  
c/o Helliwood media & education  
Marchlewskistraße 27, 10243 Berlin

Tel.: +49 30 2938 1680  
E-mail: [contact@teachtoday.de](mailto:contact@teachtoday.de)

[www.teachtoday.de/pl/](http://www.teachtoday.de/pl/)

