



SCENARIUSZ ZAJĘĆ INDYWIDUALNYCH

CELE:

1. Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia u dziecka oraz zadawania pytań weryfikujących otrzymane informacje.
2. Uświadomienie dziecku, że nie wszystko, co atrakcyjne, jest dla nas dobre.
3. Nauka zatrzymywania się i podejmowania świadomych decyzji zamiast działania pod wpływem impulsu.
4. Rozwijanie uważności na własne potrzeby (takie jak odpoczynek, cisza, bezpieczeństwo).
5. Nauka identyfikowania i nazywania przeżywanych emocji.
6. Wyposażenie rodziców w materiały do rozmowy z dzieckiem o tym, jak ważne jest weryfikowanie informacji znalezionych w internecie.

WIEK: 7–10 lat

CZAS: 60 minut

MATERIAŁY: komputer lub smartfon z dostępem do internetu



PRZEBIEG ZAJĘĆ

1 Przywitanie się z dzieckiem

Przywitaj się z dzieckiem i zapytaj, z jakimi emocjami przychodzi na zajęcia. Sprawdź jego poziom energii. Możesz zadać mu pytania pomocnicze, np.: „Gdyby twój nastrój był drogą, to byłaby ona prosta i spokojna czy pełna zakrętów?”.

2 Zaproszenie do ćwiczenia

Poproś wybrany darmowy generator obrazów AI z internetu o stworzenie jak najbardziej rzeczywistego obrazu. Następnie pokaż go dziecku i zastanówcie się wspólnie, po czym można poznać, że ilustracja została wygenerowana przez sztuczną inteligencję.

Podpowiedź

Zwróćcie uwagę na: anatomię (liczbę palców i zębów, nienaturalne spojrzenie z dziwnymi refleksami), logiczne niespójności w tle (światło padające w nienaturalny sposób, przedmioty przenikające przez siebie, dziwne rozmycie), teksturę (zbyt dużą gładkość skóry, zbyt perfekcyjne zdjęcie, „plastikowy” efekt).

3 Wprowadzenie do tematu

Zapytaj dziecko, czy łatwo ocenić, czy coś, co widzimy w internecie lub na billboardzie, jest prawdziwe. Czy wszystkie informacje, które docierają do nas z mediów społecznościowych, są prawdziwe? Czy łatwo podejmować decyzje na podstawie informacji, które mogą być fałszywe?

4 Czytanie bajki

Przeczytaj bajkę na głos. Pamiętaj, aby po każdej scenie sprawdzać poziom uwagi dziecka.

5 Omawianie bajki

Zadaj kilka pytań zamkniętych i otwartych na temat bajki. Możesz posiłkować się przykładowymi pytaniami lub wymyślić własne.



Pytania zamknięte

- Jak miała na imię główna bohaterka?
- Co Zosia dostała od babci?

- Jaką nazwę nosiła gra?
- Od czego zaczynała się gra?
- Co znajdowało się przy kolorowej ścianie?
- Czy wskazówki gry zawsze miały sens?
- Czy słuchanie wskazówek bez namysłu było bezpieczne?
- Gdzie Zosia postanowiła odpocząć?
- Kogo spotkała w lesie?
- Czy sowy zawsze są mądre?



Pytania otwarte

- Co czuła Zosia, kiedy się zorientowała, że gra różni się od wszystkich innych?
- Co pomyślała, kiedy musiała wybrać kierunek, a nie wiedziała, co ją czeka?
- Dlaczego zdecydowała się pójść tam, gdzie były brawa?
- Co czuła, kiedy utknęła przy ścianie?
- Co mogła pomyśleć, kiedy przeczytała ostrzeżenie?
- Jak się czuła nad stawem, gdy inne dzieci zaczęły się z niej śmiać?
- Dlaczego zdecydowała się pójść do lasu?
- Co poczuła, gdy zrozumiała, że wskazówki nie mają sensu?
- Co dał jej odpoczynek w ciszy?
- Jak się poczuła, gdy usłyszała, że sowy nie zawsze są mądre?
- Czego nauczyła się podczas tej gry?
- Czy zawsze to, co wygląda atrakcyjnie, jest dla nas dobre? Dlaczego?



6 Ćwiczenie „Zatrzymaj się i pomyśl”

Poproś dziecko, aby przypomniało sobie moment z bajki, w którym Zosia musiała dokonać wyboru. Zastanówcie się wspólnie, jakie miała możliwości, co mogła zrobić inaczej oraz czego mogła potrzebować do podjęcia lepszej decyzji. Następnie zaproponuj dziecku wymyślenie własnego zdania, które można sobie powiedzieć przed podjęciem decyzji, np.: „Zatrzymuję się i sprawdzam, czy to na pewno dla mnie dobre”. Porozmawiajcie chwilę o tym, w jakich sytuacjach warto zatrzymać się przed podjęciem decyzji.



SCENARIUSZ ZAJĘĆ GRUPOWYCH

CELE:

1. Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia u dzieci oraz zadawania pytań weryfikujących otrzymane informacje.
2. Uświadomienie dzieciom, że nie wszystko, co atrakcyjne, jest dla nas dobre.
3. Nauka zatrzymywania się i podejmowania świadomych decyzji zamiast działania pod wpływem impulsu.
4. Rozwijanie uważności na własne potrzeby (takie jak odpoczynek, cisza, bezpieczeństwo).
5. Nauka identyfikowania i nazywania przeżywanych emocji.
6. Wyposażenie nauczycieli w materiały do rozmowy z dziećmi o tym, jak ważne jest weryfikowanie informacji znalezionych w internecie.

WIEK: 7–10 lat

LICZBA OSÓB: maksymalnie 30

CZAS: 60 minut

MATERIAŁY: opcjonalnie komputer lub smartfon z dostępem do internetu



PRZEBIEG ZAJĘĆ

1 Przywitanie się z dziećmi

Przywitać się z dziećmi i zapytać, z jakimi emocjami przychodzą na zajęcia. Sprawdzić ich poziom energii. Możesz poprosić je, aby pokazały, ile mają energii – niech wysoko uniosą ręce lub nisko je opuszczą.

2 Zaproszenie do ćwiczenia

Powiedz dzieciom, że przeczytasz im kilka zdań, w których są zawarte popularne mity. Zadaniem dzieci będzie ocena, czy dane zdanie jest prawdą, czy mitem.

Uwaga! Upewnij się, że dzieci wiedzą, że mit to nieprawdziwa informacja, która jest powszechnie uważana za prawdziwą.

A. Każdy człowiek używa tylko 10% mózgu.

Mit. Tak naprawdę człowiek używa całego mózgu, ale podczas różnych czynności aktywne są jego różne części.

B. Jedzenie marchewek poprawia wzrok.

Prawda. Marchewki mają dużo witaminy A, która wspomaga siatkówkę oka, a także wpływa na ostrość widzenia po zmroku.

C. Jeśli coś jest naturalne, to na pewno jest zdrowe.

Mit. Niektóre napary roślinne mogą okazać się szkodliwe, jeśli pijemy ich za dużo. Istnieją także rośliny trujące.

Jeżeli macie więcej czasu, po przeczytaniu każdego zdania możesz poprosić dzieci, aby poszukały odpowiedzi w internecie. Niech wskażą źródła, w których znajdują te informacje.

3 Wprowadzenie do tematu

Zapytaj dzieci, skąd wiemy, że jakaś informacja jest prawdziwa lub nie. Czy warto zawsze ufać treściom w internecie? Porozmawiajcie o tym, w jaki sposób ocenić wiarygodność źródeł informacji.

4 Czytanie bajki

Przeczytaj bajkę na głos. Pamiętaj, aby po każdej scenie sprawdzać poziom uwagi dzieci.

5 Omawianie bajki

Zadaj kilka pytań zamkniętych i otwartych na temat bajki. Możesz posłużyć się przykładowymi pytaniami lub wymyślić własne.



Pytania zamknięte

- Jak miała na imię główna bohaterka bajki?
- Od kogo dostała grę?
- Na czym polegała ta gra?
- Czy wskazówki w grze zawsze miały sens?
- Czy wykonywanie wskazówek w grze zawsze było bezpieczne?
- Kogo Zosia spotkała w lesie?
- Czy sowy zawsze są mądre?
- Skąd sowa wiedziała, jak przejść grę?



Pytania otwarte

- Jak czuła się Zosia, gdy odkryła, że dostała grę dla jednej osoby?
- Jak zareagowała na pierwsze wskazówki w grze?
- Co poczuła, gdy przykleiła się do ścianki, przy której inni mieli jej bić brawo?
- Co pomyślała, gdy miała wejść do stawu?
- Co poczuła, gdy dzieci zaczęły się z niej śmiać po wykonaniu zadania z gry?
- Jak zareagowała, gdy zrozumiała, że wskazówki nie mają sensu?
- Co poczuła, gdy zaczęło się ściemniać?
- Czego nauczyła się po tej grze?
- Dlaczego nieprawdziwe informacje potrafią być niebezpieczne?
- Czy coś, co wygląda atrakcyjnie, zawsze jest dla nas dobre? Dlaczego?



6 Ćwiczenie „Gracze”

Poproś dzieci, aby stanęły w kręgu lub rozsypce. Powiedz im, że za chwilę będziecie się bawić w wykonywanie poleceń, ale obowiązuje jedna ważna zasada: mają to zrobić tylko wtedy, gdy polecenie zacznie się od słowa „Gracze”. Podaj kilka przykładów i upewnij się, że dzieci rozumieją, o co chodzi (np.: „Gracze skaczą”,

„Gracze klaszczą w dłonie”). Na początek formułuj polecenia zgodne z zasadą, np.: „Gracze robią krok do przodu”, „Gracze klaszczą dwa razy”. Następnie przeplataj z nimi „pułapki”, np.: „Podskoczcie”, „Dotknijcie swoich głów”, „Obróćcie się”.

Po kilku rundach skończ zabawę i zapytaj, czy łatwo było zatrzymać się w trakcie gry i co pomogło dzieciom zachować uważność. Podsumuj ćwiczenie konkluzją, że nie każde polecenie należy wykonać od razu – czasem warto się zatrzymać i sprawdzić, czy ono ma sens i czy jest dla nas dobre.