

**Scenariusz lekcji metodą aktywizującą z wykorzystaniem TIK przygotowany przez nauczyciela uczestniczącego w szkoleniach z zakresu kompetencji cyfrowych w kontekście wykorzystania narzędzi TIK na lekcjach w ramach projektu „Podniesienie kompetencji cyfrowych wśród uczniów i nauczycieli województwa podlaskiego”**

**Autor: Anna Małgorzata Porębska**

## SCENARIUSZ ZAJĘĆ

1. Autor(a) Anna Małgorzata Porębska
2. Etap edukacyjny II
3. Przedmiot informatyka
4. Temat: **Komunikacja w Internecie – zalety, zagrożenia, ostrzeżenia.**
5. Cele zajęć: uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej
6. Szczegółowe cele zajęć wraz z odwołaniem do podstawy programowej:
  - wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;
  - uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej;
  - rozumie potrzebę przestrzegania praw autorskich;
  - zna i rozumie pojęcia: prawa autorskie, prawo cytatu, plagiat, piractwo komputerowe
  - postępuje etycznie w pracy z informacjami;
  - potrafi zgodnie z prawem pobrać i opisać materiały pobrane z Internetu.

7. Kompetencje kluczowe:

Rozwijanie kompetencji społecznych – komunikacja i współpraca w grupie.

Umiejętność rozwiązywania problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki oraz lepsze zrozumienie, jakie są obecnie możliwości technologii, komputerów i ich zastosowań.

Kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki (podstawa programowa).

Wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich (podstawa programowa).

8. Metody i formy pracy:

Nauczanie metodą cyklu Kolba (film-refleksja- wnioski), forma pracy – grupowa, indywidualna, grywalizacja.

9. Wykorzystane środki dydaktyczne:

Film, dyskusja, tablica jamboard, prezentacja, gra dydaktyczna, odczytywanie kodu QR.

10. Przebieg zajęć:

## I. Czynności organizacyjno-porządkowe.

Prezentacja filmu <https://www.youtube.com/watch?v=tS5VHty4Y3A> (7min) Rozmowa kierowana, dla której punktem wyjścia ma być film, ale też problem niezgodnego z prawem pobierania z Internetu materiałów i ściągania przez uczniów.

- II. Podział uczniów na grupy ze wskazaniem lidera, z których każda zapisuje na udostępnionej tablicy jambord zalety i wady komunikacji w Internecie (zalety i wady rozróżnić kolorystycznie, np. zielone – zalety, żółte lub różowe zagrożenia i ostrzeżenia). Porównanie notatek, omówienie, wnioski.

Nauczyciel inicjuje dyskusję na temat możliwości użycia materiałów umieszczonych w Internecie i zasad, na jakich można je wykorzystywać. Uczniowie wyjaśniają, co podlega prawu autorskiemu – są to utwory (szczególne efekty pracy twórczej): fotograficzne, plastyczne, literackie, publicystyczne, naukowe, graficzne, programy komputerowe – wszystko, co jest wyrażone słowem, symbolami matematycznymi i znakami graficznymi; materiały audiowizualne, wzornictwo przemysłowe, utwory sceniczne, choreograficzne, sceniczno-muzyczne, pantomimiczne, architektoniczne, urbanistyczne, lotnicze.

- III. Krótka prezentacja (genial.ly) o zasadach netykiety i prawach autorskich jako podsumowanie.

Aby móc wykorzystać zdjęcia, plakaty, utwory muzyczne, należy podać ich autora i miejsce, skąd zostały pobrane. Jeśli chodzi o opisy wydarzeń, notki biograficzne itp., zawsze podajemy autora artykułu (o ile jest znany) lub źródło informacji. Nie możemy pobierać całych artykułów, chyba że za zgodą autora, ale możemy umieszczać fragmenty z komentarzami, szczególnie: możemy używać cytatów (przytaczania fragmentów czyjejś pracy) jako uzupełnienia lub potwierdzenia naszych wypowiedzi. W całości możemy umieszczać krótkie utwory, takie jak: wiersze, opowiadania, historyjki oraz informacje prasowe. W cytacie nie możemy dokonywać żadnych zmian. Możemy dokonać przeróbki pracy, adaptacji, ale wtedy podajemy swoje dane jako autora i źródła, z których korzystaliśmy. Jeśli po prostu podpiszemy się pod czyjąś pracą lub jej fragmentem bez podania prawdziwego autora, popełnimy plagiat.

- IV. Sprawdź swoją wiedzę na temat netykiety i prawa autorskiego (nearpod.com). Logowanie do panelu gry dydaktycznej, wybór postaci, start testu. Po zakończeniu gry dydaktycznej omówienie zagadnień, które sprawiły uczniom największy problem.
- V. Podsumowanie lekcji w formie informacji zwrotnej od uczniów, odczytanie kodu QR – czytnik kodów kreskowych i kodów QR. Odczytanie kodu może być też formą pracy domowej.

## 11. Informacje dodatkowe:

Podczas zajęć nauki zdalnej zajęcia możliwe do przeprowadzenia po zalogowaniu do platformy edukacyjnej. Zajęcia mogą być przeprowadzone w ramach planowych zajęć informatyki w klasie VII jak też w ramach godziny wychowawczej w klasach VI-VIII.

12. Lista załączników:

- <https://www.youtube.com/watch?v=tS5VHty4Y3A> fragment filmu „Program 3... 2... 1... Internet” dotyczący własności intelektualnej.
- <https://app.genial.ly/editor/6053d14ed666d90d7e4c78b6> - prezentacja o zasadach netykiety i prawach autorskich
- <https://www.youtube.com/watch?v=ouQowkWRImA> – Czym są licencje Creative Commons?
  - QRCode Monkey - Free QR Code Generator



<https://www.qrcode-monkey.com>

- Podstawy prawa autorskiego.pdf – Materiały edukacyjne z portalu wiedzy dla nauczycieli „Scholaris”