

Główny Partner:



Fundacja
Orange



Necio.pl

– Zabawa w Internet

SCENARIUSZE ZAJĘĆ NA TEMAT
BEZPIECZEŃSTWA W SIECI
DLA DZIECI W WIEKU 4-6 LAT.

Copyright 2012 Fundacja Dzieci Niczyje

Fundacja Dzieci Niczyje

Ul. Walecznych 59

03-926 Warszawa

Tel 022 616-16-69

e-mail: fdn@fdn.pl, dws@fdn.pl

www.fdn.pl, www.dzieckowsieci.fdn.pl

Autor: Andrzej Piękoś

Konsultacje: Łukasz Wojtasik, Ewa Dziemidowicz

Redakcja: Barbara Małyska

Grafika i skład: Ewa Brejnakowska- Jończyk



Główny Partner:



Partner:



Charakterystyka zajęć

Na potrzeby realizacji programu „Necio.pl – zabawa w Internet” zostały opracowane scenariusze pięciu 20-minutowych zajęć, podczas których dzieci zapoznają się z Neciem, bohaterem serwisu www.necio.pl, oraz z podstawowymi pojęciami związanymi z komputerem i Internetem. Słuchając bajki, ucząc się piosenki, wykonując ćwiczenia, dzieci poznają zasady działania Internetu, oswajają się z klawiaturą komputerową, a także dowiadują się, co robić w sytuacji zagrożenia w sieci.

Odbiorcy

Zajęcia adresowane są do dzieci w wieku 4-6 lat. Mogą być realizowane zarówno w przedszkolach, jak i w klasach zerowych i pierwszych szkoły podstawowej.

Cele

Podstawowym celem zajęć jest zapoznanie dzieci z Internetem oraz uwrażliwienie ich na zagrożenia związane z korzystaniem z sieci. W trakcie zajęć nauczyciel zachęca dzieci do odwiedzania serwisu www.necio.pl.

Prezentowane treści

Podczas zajęć dzieci zostają poznają pojęcia „komputer” oraz „Internet”, a także bohatera serwisu www.necio.pl – robota imieniem Necio, który zaprasza do wspólnej „zabawy w Internet”.

W trakcie zajęć dzieci dowiedzą się:

- czym jest komputer oraz Internet i do czego służą
- kto to jest Necio
- jak obsługiwać klawiaturę komputerową
- jak komunikować się z innymi
- co robić w sytuacji zagrożenia w Internecie.

Forma zajęć

Zajęcia opracowano w formie edukacji przez zabawę. Dzięki temu dzieci łatwiej i lepiej przyswoją ważne treści.

W scenariuszach wykorzystano:

- aktywne słuchanie
- grę ruchową
- ćwiczenia indywidualne i grupowe
- naukę piosenki.

Czas zajęć

Zajęcia zostały podzielone na pięć 20-minutowych bloków. Sugerujemy, by odbywały się co najmniej raz w tygodniu. Do niektórych z nich warto wracać, żeby utrwalić przekazywane treści. Dotyczy to szczególnie nauki piosenki.

Prowadzenie zajęć

Zajęcia mogą być prowadzone w dogodnym dla nauczyciela czasie.

Wymagana wiedza

Do prowadzenia zajęć wymagana jest jedynie podstawowa znajomość Internetu. Ważne, aby przed zajęciami dokładnie zapoznać się z niniejszym scenariuszem. Pomocne będzie również odwiedzenie serwisów internetowych: www.necio.pl, www.dzieckowsieci.fdn.pl.

Sprzęt i materiały potrzebne do realizacji zajęć

Do prowadzenia zajęć będzie potrzebny sprzęt audio (w przypadku nauki piosenki), arkusze pracy powielone w liczbie odpowiadającej liczbie uczestników zajęć, kredki oraz kłębek wełny.

Scenariusz zajęć (5 x 20 minut)

Przebieg spotkania

1. Bajka pod tytułem „Przygody Necia w Internecie”
2. Tworzymy sieć – gra ruchowa

Praca domowa: Necio – konstruktor

Nauczyciel przekazuje dzieciom arkusz z postacią Necia do wycięcia i poskładania.

3. Zabawy z klawiaturą – kolorowanie z użyciem arkusza I oraz arkusza II
4. „Necio Song” – nauka piosenki; zachęcamy, żeby do niej wracać
5. Komunikacja w Internecie – rysowanie z użyciem arkusza III

Praca domowa: Necio – memo

Nauczyciel przekazuje dzieciom arkusz z kartami gry memo do wycięcia.

BAJKA POD TYTUŁEM „PRZYGODY NECIA W INTERNECIE” – 20 MINUT

Potrzebne materiały:

- tekst bajki

Celem zajęć jest zapoznanie dzieci z pojęciami: komputer, Internet, oraz z Neciem – bohaterem serwisu edukacyjnego www.necio.pl. Zadaniem dzieci będzie udzielanie odpowiedzi na pytania zadawane w trakcie czytania bajki.

Poproś dzieci, żeby usiadły swobodnie. Wprowadź je w temat zajęć.

„Opowiem wam dzisiaj bajkę. Poznamy w niej przygody Necia – małego, przyjaznego robocika, który mieszka na stronie www.necio.pl. Posłuchajcie”.

„Bardzo blisko, całkiem niedaleko stąd, bardzo niedawno temu, w Internecie pojawił się mały, przyjazny robot Necio. Necio mieszkał sobie spokojnie na swojej stronie internetowej. Czuł się tam jak najlepsza z zabawek, która żyje w kartonowym pudełku. Strona ta nazywała się prawie tak samo jak on – Necio.pl. Przyjazny robocik bardzo lubił stronę, na której mieszkał. Sam ją sobie urządził. Ustawił stare komputery, zegary, przyciski i kolorowo migające światełka. Dzięki temu wszystkie dzieci, które nie znają Internetu, mogą wejść na stronę Necia i nauczyć się, czym jest i jak się z niego korzysta. Necio zaprasza wszystkich do wspólnej zabawy w Internet! Na swojej stronie zgromadził gry, piosenki, filmy, kolorowanki. Zawsze możecie zajrzeć do kartonowego świata Internetu przyjaznego robocika Necia.

Pewnie teraz jeszcze nie wiecie, co to tak naprawdę jest ten cały Internet? Zostawmy więc na chwilę Necia, powrócimy do niego trochę później. Teraz zajmiemy się Internetem. Nie, wiecie co, zrobimy jeszcze inaczej. Zaczniemy od początku, ponieważ zanim pojawił się Internet istniały już komputery, więc od nich właśnie zaczniemy. Necio poczeka sobie na swojej stronie internetowej i nie bójcie się, nie ucieknie. Będzie tam zawsze, kiedy będziecie mieli ochotę go odwiedzić.

Założę się o szklankę wody, że większość z was widziała kiedyś KOMPUTER lub nawet z niego korzystała. Zgadłem? A wiedzieliście, że na początku komputery były wielkie jak szafy i ludzie używali ich jako maszyn do liczenia? To na szczęście szybko się zmieniło i komputer stawał się coraz mniejszy. Teraz każdy z nas może mieć swój komputer w domu, na biurku, a nawet nosić go przy sobie. To bardzo dziwna sprawa, ale komputer, choć stawał się coraz mniejszy, to coraz więcej potrafił.



Chyba nikt nie wyobraża sobie komputera bez ekranu, klawiatury i myszki, ale pierwsze komputery wcale ich nie miały. Dopiero jak ludzie stwierdzili, że mogliby dzięki komputerowi coś napisać, to pomyśleli o dodaniu klawiatury do komputera. KLAWIATURA ma przyciski, każdy z nich odpowiada jakiejś literce lub cyferce, więc dzięki niej możecie napisać to, na co tylko macie ochotę. Na przykład wyrazy „mama”, „tata” lub „kot”. Wszystko, co piszemy i robimy na komputerze, widać na podłączonym do niego

EKRANIE (zupełnie jak w telewizorze). To tak, jakbyśmy mieli kartki papieru i kredki, tylko... troszeczkę inaczej. Na klawiaturze komputera możemy coś napisać, ale możemy to też usunąć (wyrzucić z ekranu), jeśli się nam nie podoba. Kiedy rysujecie kredkami, to nie uda się wam usunąć narysowanych obrazków – możecie zacząć rysować obok, na drugiej stronie lub wziąć kolejną kartkę. Ale jak się skończą czyste kartki, to będzie trzeba kupić nowe. A w komputerze mamy bardzo, bardzo, bardzo dużo czystych kartek i każdą z nich możemy zapisywać ciągle od nowa. Pisać, kasować (usuwać), pisać coś innego, rysować obrazek.

Komputer może zapamiętać wszystko, co narysujecie i napiszecie. Możecie w nim pokazać wszystkie narysowane wcześniej obrazki.

No dobrze. Mamy komputer i monitor, i klawiaturę. Jest jeszcze MYSZKA, ale nie myślcie, że do każdego komputera dodawana jest mała, miła myszka, która od tej pory będzie waszym ulubionym domowym zwierzątkiem. Chodzi o myszkę komputerową. To dzięki niej możemy klikać, czyli wskazywać różne rzeczy na ekranie komputera. Myszkę komputerową nazwano myszką, bo kiedy powstawała, to bardzo taką prawdziwą myszkę, z kablem jako ogonkiem, przypominała.

Komputer pomaga wielu ludziom na całym świecie w ich codziennej pracy, nauce i zabawie. Możecie dzięki niemu rysować, pisać, grać, słuchać muzyki, oglądać filmy, liczyć, bawić się i uczyć, tworzyć zupełnie nowe rzeczy. Aż się zmęczyłem od tego wymieniania... Komputer umożliwia nam też korzystanie z Internetu. A w Internecie... czeka na was Necio...”

Przerwij czytanie. Zadaj dzieciom pytanie dotyczące usłyszanego fragmentu bajki.
„Powiedzcie dzieci – jak myślicie, co to jest komputer i do czego może nam służyć?”

Zbierz kilka swobodnych wypowiedzi uczestników zajęć. Dzięki temu sprawdzisz zrozumienie słuchanego tekstu. Moderuj dyskusję. Po kilku trafnych wypowiedziach na temat komputera oraz jego zastosowań przeczytaj kolejną część bajki.

„(...) Ludzie wymyślili komputery i cały czas tworzą nowe, żeby coraz szybciej wykonywały coraz więcej, coraz trudniejszych rzeczy. To tak, jak byście chcieli naraz ubierać się, myć zęby, bawić się ulubioną zabawką, jeść coś smacznego. Czy potraficie zrobić tyle rzeczy jednocześnie? Nie, ale za to komputer wie, jak to robić. Można na nim wykonywać wiele rzeczy na raz.

Potężne komputery pomagały ludziom w wielu sprawach, aż pewnego pięknego dnia pewien mądry człowiek wpadł na pomysł, żeby komputery ze sobą połączyć. Dzięki temu ludzie mogliby przekazywać sobie różne rzeczy za pomocą komputerów. I tak powstał INTERNET.

Pomyślcie, jeden komputer połączony z drugim za pomocą kabla! Zapewne takie dwa połączone ze sobą komputery stworzyły pierwszy, malutki Internet. A jakby dodać trzeci komputer, a potem czwarty i piąty oraz szósty? A później komputery dwudziesty i dwudziesty pierwszy oraz kolejne? Tak było z Internetem – komputerów przybywało i coraz więcej ludzi łączyło się ze sobą, tworząc sieć. Sieć podobną do utkanej przez pająka pajęczyny. Na początku Internet był w jednym mieście, potem

w kilku, a teraz jest na całym świecie i wy także możecie połączyć się z tą wielką komputerową siecią. Internet tworzą wszystkie komputery na całym świecie, które w danej chwili się z nim łączą. Częścią tej sieci jest także wasz komputer, kiedy korzystacie z Internetu (...)

Przerwij czytanie. Zadaj dzieciom pytanie dotyczące usłyszanego fragmentu bajki.

„Kto z was powie mi, co to jest Internet?”

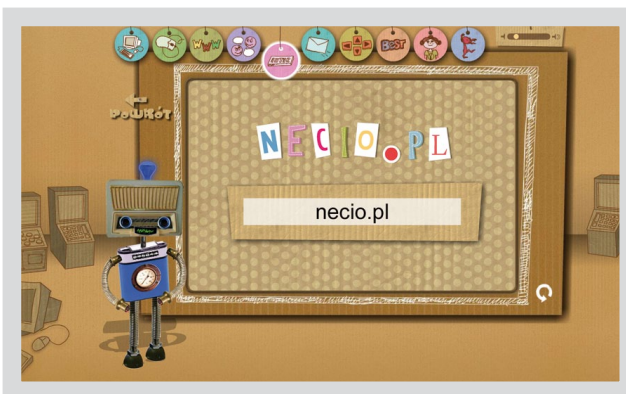
Zbierz kilka swobodnych wypowiedzi uczestników zajęć. Podsumuj wypowiedzi, podając definicję słowa „Internet”. Następnie przeczytaj kolejną część bajki.

„Powiedzieliście już, co można robić dzięki komputerom. Teraz wiecie, że Internet to wielka światowa sieć, która łączy ze sobą komputery. Internetu używa wiele dzieci i dorosłych. Łączą się z Internetem za pomocą różnych kabli, radia lub satelitów krążących w kosmosie”.

„(...) Dzięki Internetowi komputer stał się dużo bardziej ciekawy. W Internecie możemy oglądać to, co inni ludzie chcą nam pokazać. Możemy też zbudować swoje własne miejsce – stronę www. Również robocik Necio zbudował swoją stronę internetową. Nazwał ją po prostu Necio. Ponieważ jednak Necio to polski robot, więc do nazwy strony dodał „.pl”. Jeśli chcecie go znaleźć w Internecie, musicie wpisać adres, pod którym mieszka nasz bohater. Internetowy adres Necia to www.necio.pl (...)

Przerwij czytanie. Poproś, żeby dzieci powtórzyły adres www.necio.pl.

„(...) Poproście rodziców, żeby pokazali wam stronę Necia – na pewno wam pomogą i będziecie mogli wspólnie bawić się w Internet, rozpoczynając niesamowitą przygodę!”



„Necio w swoim tekturowym pokoiku zebrał, specjalnie dla was, najciekawsze informacje na temat komputerów i Internetu. Jeśli go odwiedzicie, to pokaże wam, jak używać myszki, klawiatury, poruszać się po stronach internetowych. Wszystko dokładnie wytłumaczy, a rodzice też pewnie chętnie pomogą. Wystarczy, że na stronie Necia klikniecie myszką w słowo „START”, wskazując duży komputer na środku strony. Rozpocznie się wtedy ciekawa zabawa w Internet. Na stronie znajdziecie gry, piosenki, filmy i inne rzeczy, które możecie zapisać na swoich komputerach. Tak działa Internet. Jedni ludzie coś tworzą i umieszczają w Internecie, żeby inni mogli się bawić, pracować i uczyć. Dzięki Internetowi możemy grać, oglądać filmy, słuchać muzyki. Możemy do osób, które znamy, pisać listy, rozmawiać z nimi jak przez telefon. Możemy ich nawet zobaczyć, gdy rozmawiamy, a to dzięki kamerce podłączonej do komputera. W Internecie możemy robić wiele rzeczy bez wychodzenia z domu – na przykład zakupy. Możemy oglądać piękne zdjęcia, poznawać dalekie kraje, zwiedzać muzea, a to wszystko dzięki Internetowi”.

Przerwij czytanie. Zadaj dzieciom pytanie dotyczące usłyszanego fragmentu bajki.

„Kto z was powie mi, co można robić w Internecie?”

Zbierz kilka swobodnych wypowiedzi uczestników zajęć. Moderuj dyskusję. Po kilku trafnych wypowiedziach na temat zastosowań Internetu podsumuj przeczytaną bajkę.

„Mam nadzieję, że bajka się wam podobała. Wiecie już, że Internet to wielka sieć łącząca komputery na całym świecie. W Internecie można się dobrze bawić. Na stronie www.necio.pl czeka na was przyjazny robocik Necio, który bardzo chętnie pobawi się z wami w Internet”.

Potrzebne materiały:

- kłębek wełny

Zabawa ma na celu zapoznanie dzieci z podstawowymi informacjami na temat Internetu. Polega na podawaniu sobie kłęбка wełny w taki sposób, by powstała sieć łącząca wszystkie dzieci biorące udział w zabawie.



Powiedz dzieciom, żeby usiadły razem z Tobą na podłodze, tworząc okrąg. Rozpocznij grę, rzucając kłębek wełny do dziecka, trzymając jednocześnie za jego koniec. Poproś dziecko z kłębkim o podanie go innemu, ale wcześniej wymienienie imienia uczestnika zabawy, do którego zamierza rzucić wełnę. Dziecko powinno jednocześnie zatrzymać fragment nici. Zachęcaj dzieci do podawania kłębka w różnych kierunkach, w ten sposób powstanie płatanina wełny, podobna do sieci – wyobrażenie, na jakiej zasadzie działa Internet.

Po utworzeniu okręgu wprowadź dzieci w temat oraz zasady wspólnej zabawy.

„Dzisiaj porozmawiamy o Internecie. Internet to sieć łącząca różne komputery na całym świecie. Z Internetu, za pomocą komputerów, korzysta wiele dzieci i dorosłych. W Internecie można oglądać strony WWW, grać, bawić się i uczyć. Można wysłać sobie różne ciekawe rzeczy przez Internet, rozmawiać ze znajomymi. Teraz pobawimy się w komputery, które chcą połączyć się w sieć, tworząc Internet. Zwykle komputery łączą się za pomocą różnego rodzaju kabli. My zamiast kabli użyjemy kłębka wełny. Będziemy podawać sobie kłębek, zatrzymując jednocześnie jego rozwinięty kawałek dla siebie. Trzymajcie swoje kawałki mocno, żeby nie stracić połączenia z Internetem”.

Kiedy w okręgu utworzy się wiele połączeń między dziećmi, podsumuj ten etap zabawy. Możesz poprosić dzieci, żeby wstały, trzymając swoje fragmenty wełny i lekko ją naciągnęły.

„Zobaczcie, stworzyliśmy wielką sieć, która łączy nas wszystkich. Bardzo podobnie działa Internet. Dzięki niemu różni ludzie mogą się łączyć z kim chcą, rozmawiać, wspólnie się bawić i poznawać wiele ciekawych rzeczy. Mogą słuchać muzyki, oglądać filmy, grać, przesyłać pliki, robić zakupy. Powiedzcie mi proszę – co to jest Internet i do czego on służy?”.

(zbierz kilka wypowiedzi dzieci)

Możesz kontynuować zabawę, prosząc dzieci, żeby przy okazji podawania kłębka mówiły, co chciałyby robić w Internecie.

Podsumuj zabawę.

„Dzisiaj, jako małe komputery, stworzyliśmy nasz własny Internet. Internet to sieć, która łączy ze sobą komputery na całym świecie. Dzięki niemu można robić wiele ciekawych rzeczy. Powiedzcie rodzicom, żeby pokazali wam Internet. Zaprosicie ich na stronę www.necio.pl – będziecie mogli wspólnie odkrywać jego możliwości”.

ZABAWY Z KLAWIATURĄ – 20 MINUT

Potrzebne materiały:

- arkusze I oraz II, powielony dla każdego dziecka
- plansze pokazowe z literami tworzącymi wyrazy z arkuszy (opcjonalnie)
- kredki

Celem zajęć jest zapoznanie dzieci z klawiaturą komputera. Powiedz dzieciom, żeby usiadły przy stolikach. Wprowadź je w ćwiczenie.

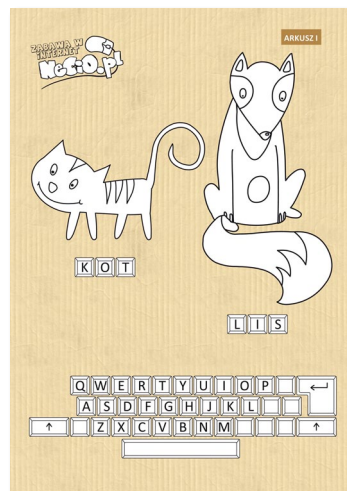
„Jak wiecie, żeby korzystać z Internetu, potrzebujemy komputera. Komputer, oprócz monitora, ma także klawiaturę i myszkę. Dzisiaj będziemy poznawać klawiaturę. Pamiętajcie, do czego służy klawiatura?”

(zbierz 2 wypowiedzi dzieci)

„Dzięki klawiaturze możemy pisać litery. Litery tworzą wyrazy. Bez liter nie stworzymy wyrazów. Pomożecie mi szukać liter?”

Rozdaj dzieciom arkusz I. Podaj instrukcję do ćwiczenia, pokazując i omawiając arkusz. Zadaniem dzieci będzie odszukiwanie i pokolorowanie literek tworzących wyrazy „lis” i „kot”. Kolejne literki, które dzieci mają znaleźć, możesz prezentować na planszach pokazowych. Do pomalowania każdego wyrazu dzieci powinny użyć innego koloru.

„Na obrazku są lis i kot. Widzicie też klawiaturę komputera. Będę pokazywać wam plansze z literkami. Popatrzycie na planszę i znajdziecie taką samą literkę na klawiaturze. Jak już ją znajdziecie, będziecie mogli ją pokolorować. Najpierw poszukajmy lisa. Niech każde z was przygotuje sobie czerwoną kredkę”.



Pokaż planszę z literą L – wymawiaj głoskę, prosząc dzieci, by odnalazły literkę. Obserwuj pracę grupy, podchodź z planszą do poszczególnych stolików.

„Czy każdy znalazł już literę L? Możecie ją teraz pokolorować. Zamalujcie cały klawisz z literą L”.

Powtórz powyższe czynności, pokazując dzieciom kolejne plansze liter tworzących wyraz „lis”. Po odnalezieniu wyrazu poproś dzieci o zmianę koloru na niebieski. Teraz ich zadaniem będzie odnalezienie na klawiaturze wyrazu „kot”. Po wypełnieniu arkusza I dzieci mogą pokolorować jego elementy.

Rozdaj arkusz II i powtórz ćwiczenie.



Potrzebne materiały:

- tekst piosenki
- podkład muzyczny

Celem zajęć jest zapoznanie dzieci z bohaterem serwisu Necio.pl poprzez naukę piosenki. Dzieci mają do odśpiewania krótkie partie. Zachęcamy do regularnego ćwiczenia piosenki – po pewnym czasie dzieci powinny opanować cały tekst.

REF.

JESTEM?

NECIO, NECIO – śpiewają dzieci

DOBRA ZABAWA

NECIO! NECIO – śpiewają dzieci

SIECIUCHY TRZYMAJ Z DALA

I

CZEŚĆ, JESTEM NECIO

NECIO.PL – śpiewają dzieci

W INTERNECIE SPOTKASZ MNIE

KLIKAJ MYSZKĄ, WSKAKUJ W SIEĆ

TO ZABAWA W INTERNET – śpiewają dzieci

REF.

II

TUTAJ ŚPIEWAJ, GRAJ I RYSUJ

NIE POTRZEBA DŁUGOPISU

PROSZĘ, WPISZ LITERY TE

WWW.NECIO.PL – śpiewają dzieci

REF.

III

ZAPROŚ TATĘ, ZAPROŚ MAMĘ

RAZEM JUŻ BAWICIE SIĘ

JUŻ SIECIUCHY POKONANE

ZAŚPIEWAJMY REFREN TEN – śpiewają dzieci

REF.

Potrzebne materiały:

- arkusz III, powielony dla każdego dziecka
- kredki

Celem zajęć jest pokazanie dzieciom, na czym polega komunikacja za pośrednictwem Internetu oraz zwrócenie ich uwagi na zagrożenia związane z możliwością poznania obcych osób w sieci. Powiedz dzieciom, żeby usiadły przy stolikach. Wprowadź je w ćwiczenie.

„Dzisiaj porozmawiamy o Internecie. Jak wiecie, dzięki niemu można rozmawiać z ludźmi, których znamy. Można do nich pisać, rozmawiać jak przez telefon, a nawet widzieć ich w czasie rozmowy dzięki kamerce podłączonej do komputera. Jak myślicie, z kim możecie rozmawiać przez Internet?”

Zbierz kilka wypowiedzi dzieci. W odpowiedziach dzieci powinny podać bliższą i dalszą rodzinę, kolegów i koleżanki z przedszkola, klasy bądź podwórka. Podsumuj wypowiedzi, zwracając uwagę, że nie można rozmawiać z nieznanymi i należy mówić rodzicom o wszystkim, co spotyka dzieci w Internecie.

„Przez Internet możecie porozmawiać z dziadkami, ciociami, wujkami, kuzynami. Z kimś z rodziny, kto akurat wyjechał lub mieszka w innym mieście. Możecie rozmawiać z każdym, kogo znacie. Nie wolno jednak rozmawiać z obcymi, nawet jeśli wydają się bardzo mili i przyjaźni. Obcy poznani w Internecie mogą chcieć zrobić wam coś złego, dlatego zawsze jeśli ktoś obcy próbuje się zaprzyjaźnić, zaczepia was w Internecie, mówcie o wszystkim rodzicom”

Rozdaj dzieciom arkusz III. Podaj instrukcję do ćwiczenia, pokazując i omawiając arkusz. Zadaniem dzieci będzie narysowanie w pustych chmurkach czegoś, co mogą powiedzieć innym przez Internet. Dzieci mogą przerysować symbole widoczne na arkuszu lub narysować coś innego.

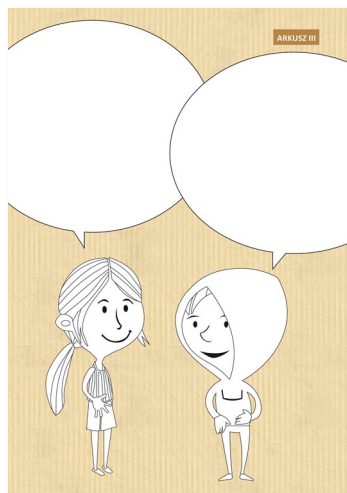
„Na obrazku widzicie Sieciaki, które chcą porozmawiać ze sobą przez Internet. Zastanówcie się, o czym Sieciaki mogłyby rozmawiać. Narysujcie to w pustych chmurkach. Możecie przerysować symbole widoczne na górze obrazka”

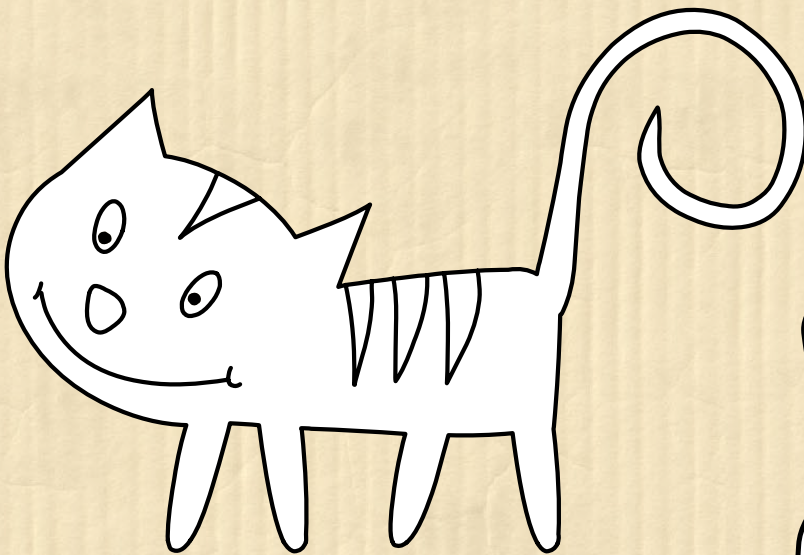
W trakcie ćwiczenia sprawdzaj, jak dzieci sobie radzą. Rozmawiajcie o tym, co rysują i dlaczego. Podkreślaj, że w Internecie tak samo jak w świecie rzeczywistym wszyscy powinni być dla siebie mili i uprzejmi, żeby nie sprawiać innym przykrości. Kiedy dzieci skończą pracę z arkuszem, podsumuj ćwiczenie.

„W Internecie jak w świecie rzeczywistym trzeba być uprzejmym. Jeśli będziecie dla kogoś niemili, sprawicie mu przykrość. Pamiętajcie, żeby nie rozmawiać z nieznanymi i mówić o wszystkim rodzicom. Możecie pobawić się w rozmawianie z innymi przez Internet w domu. Poproście rodziców, żebyście wspólnie skorzystali z komputera i wejdźcie na stronę www.necio.pl”

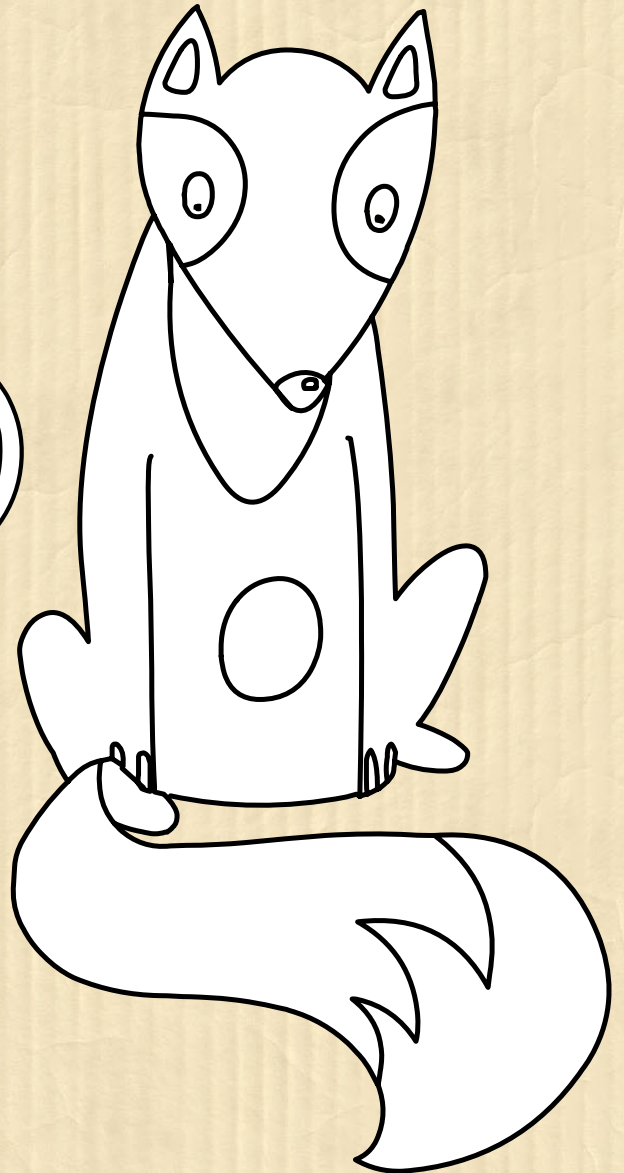
Prace domowe:

Po skończeniu zajęć 2 i 5 przekaz dzieciom materiały, które mogą wykorzystać do wspólnej zabawy z rodzicami.

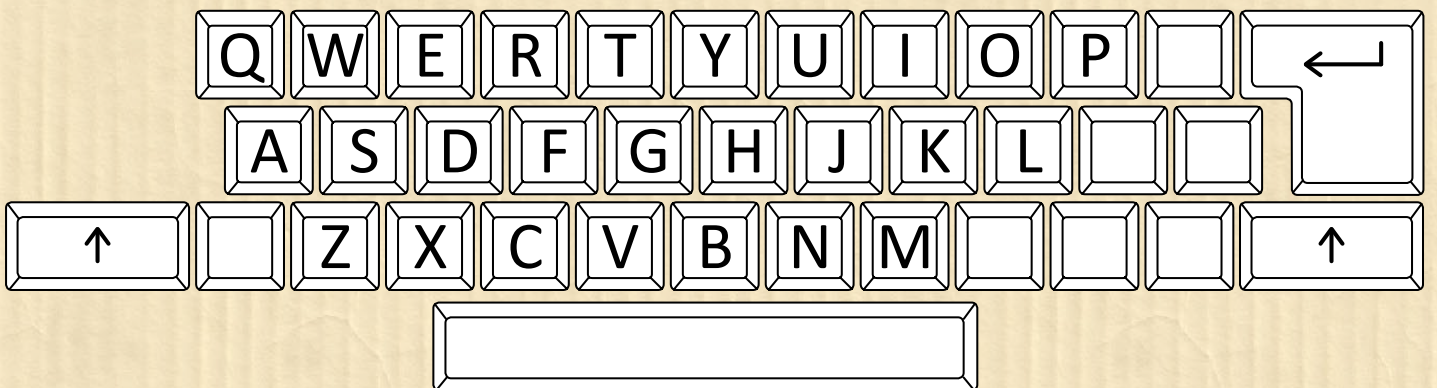


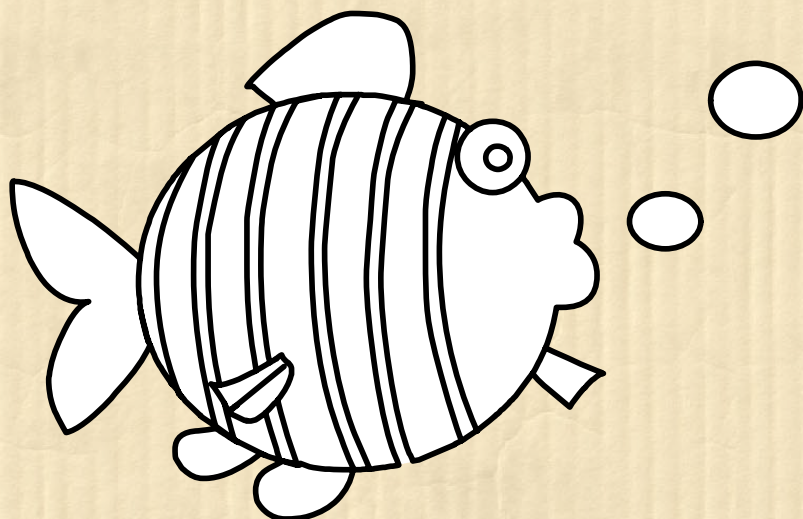


K O T

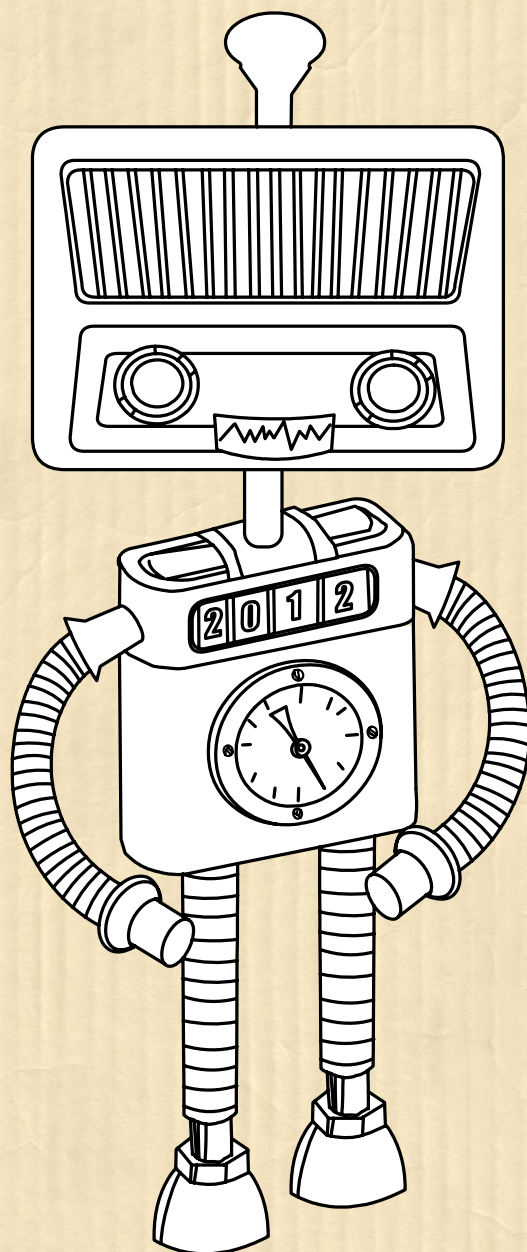


L I S

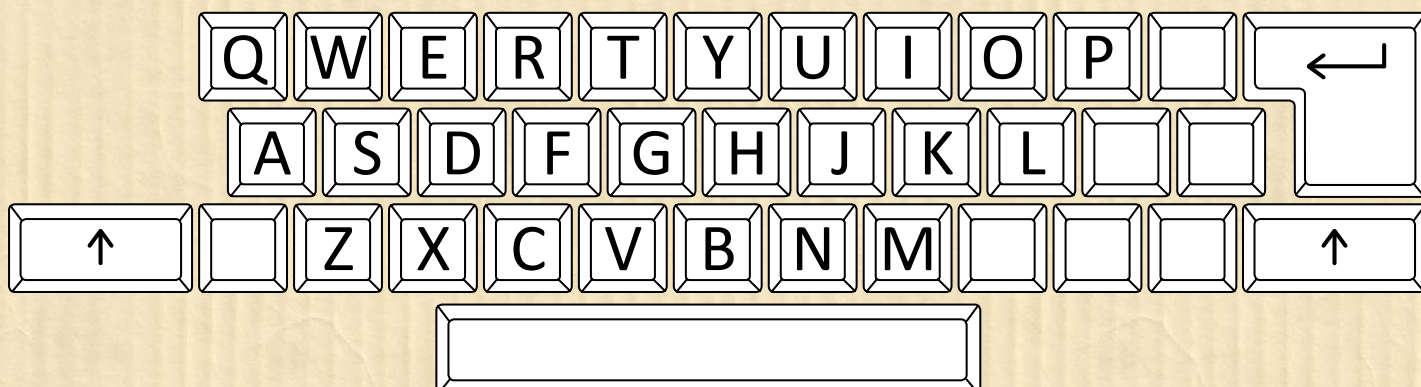


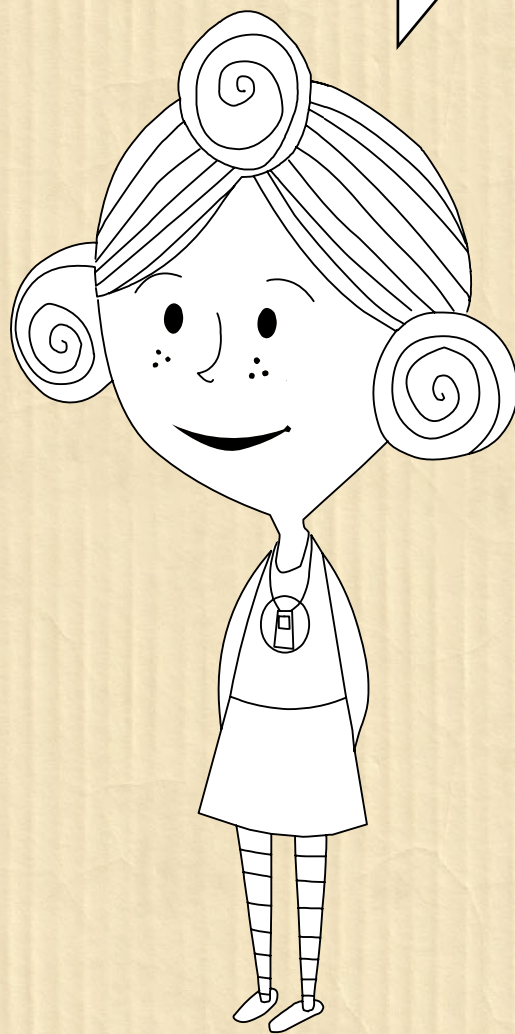
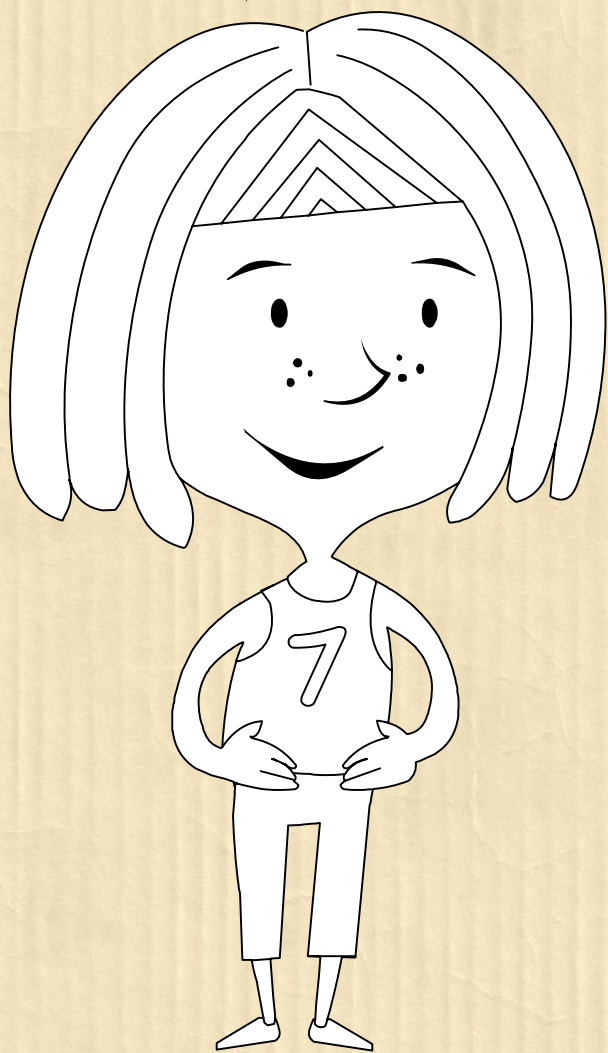
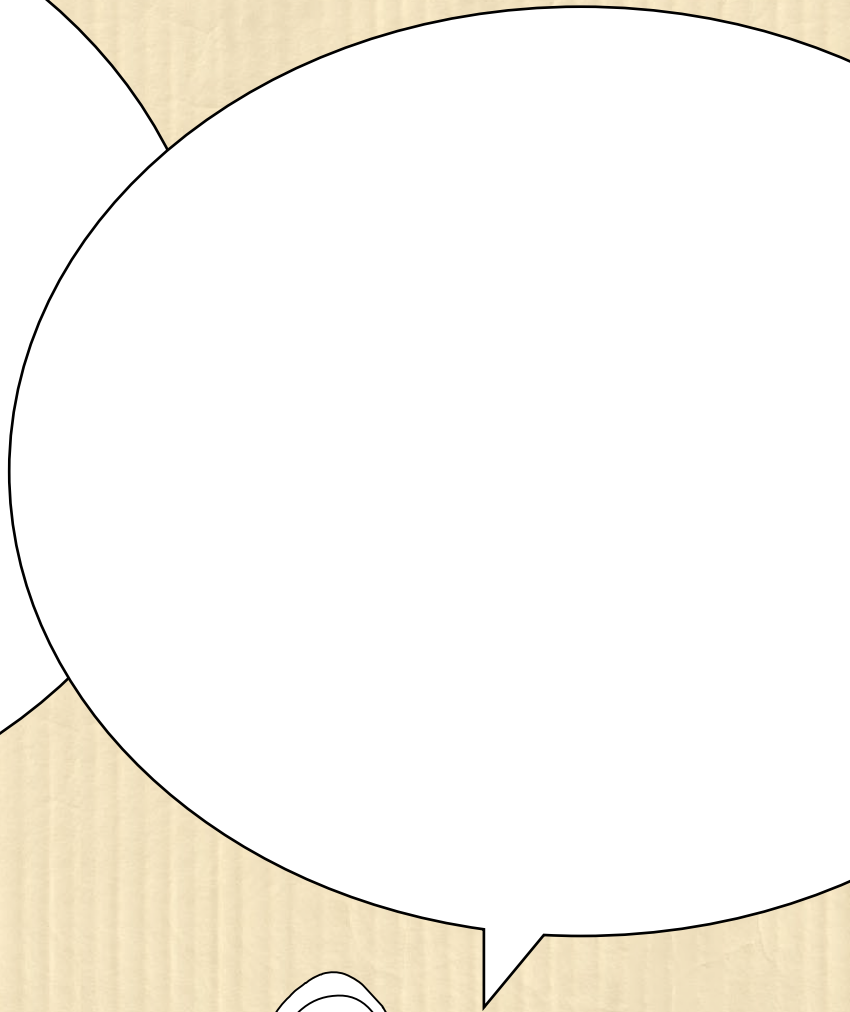
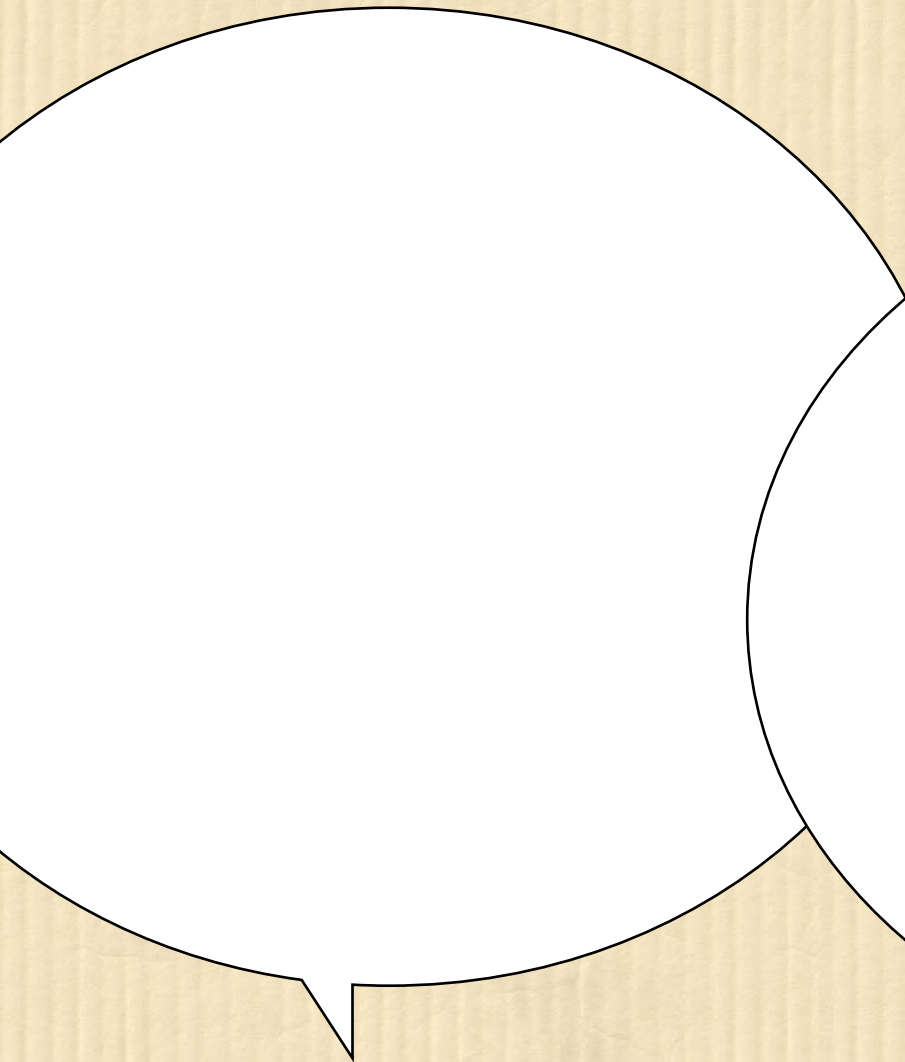


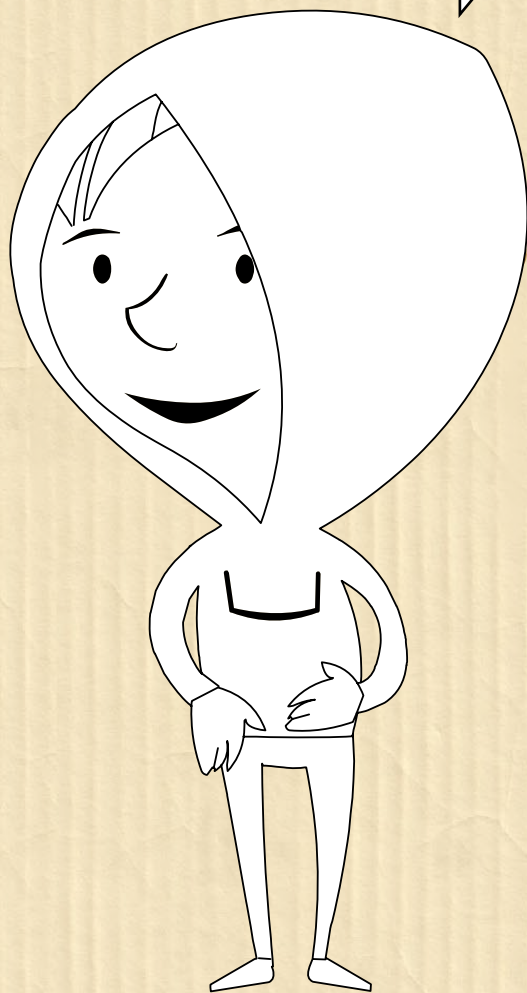
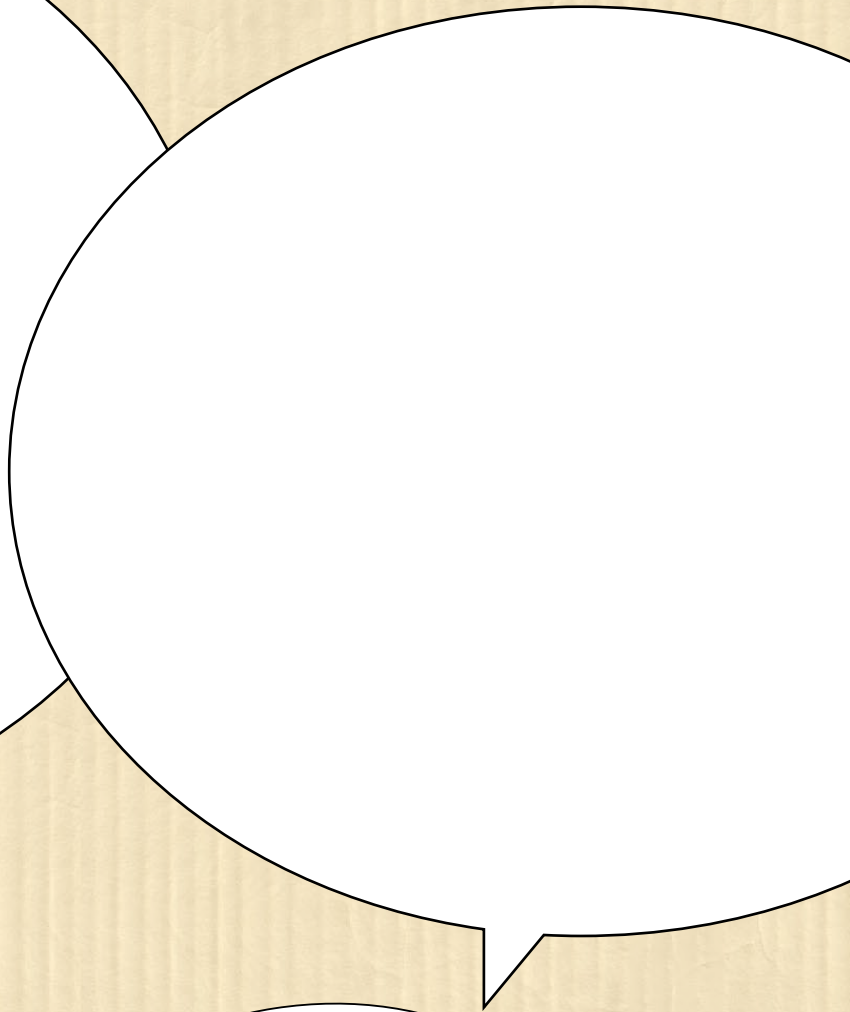
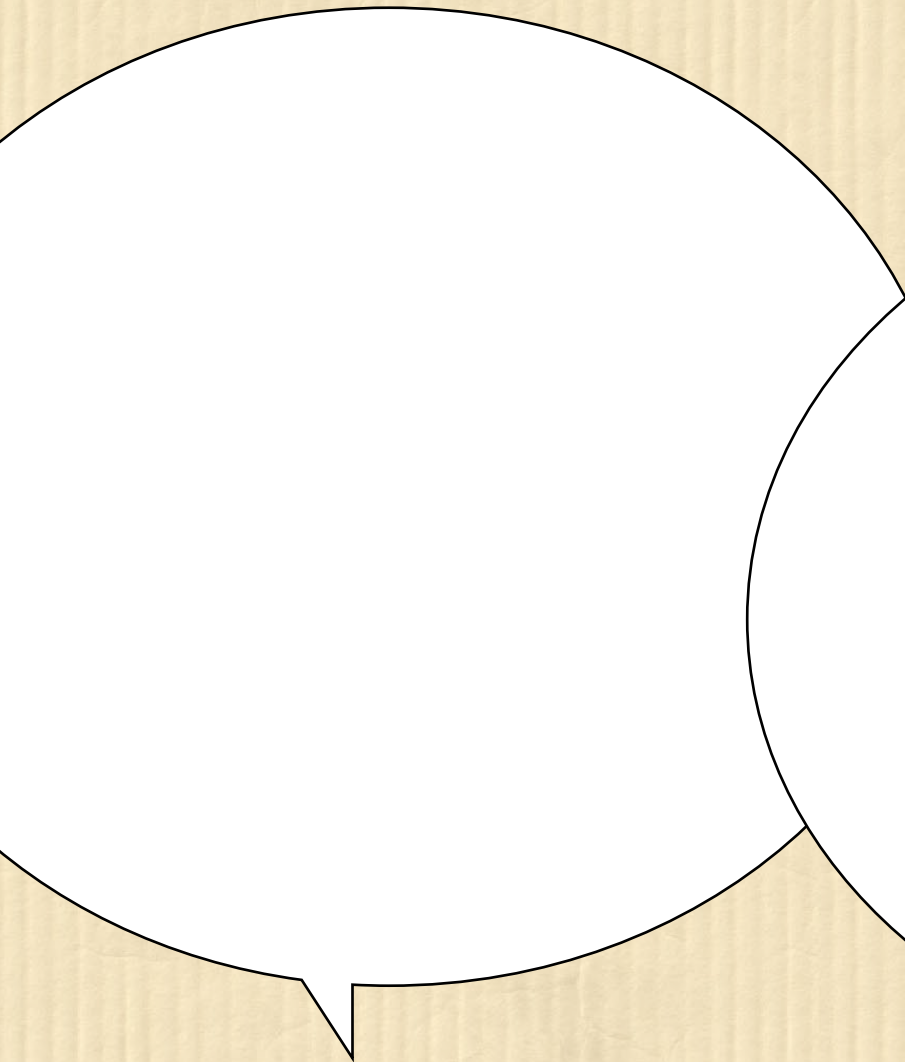
R Y B A



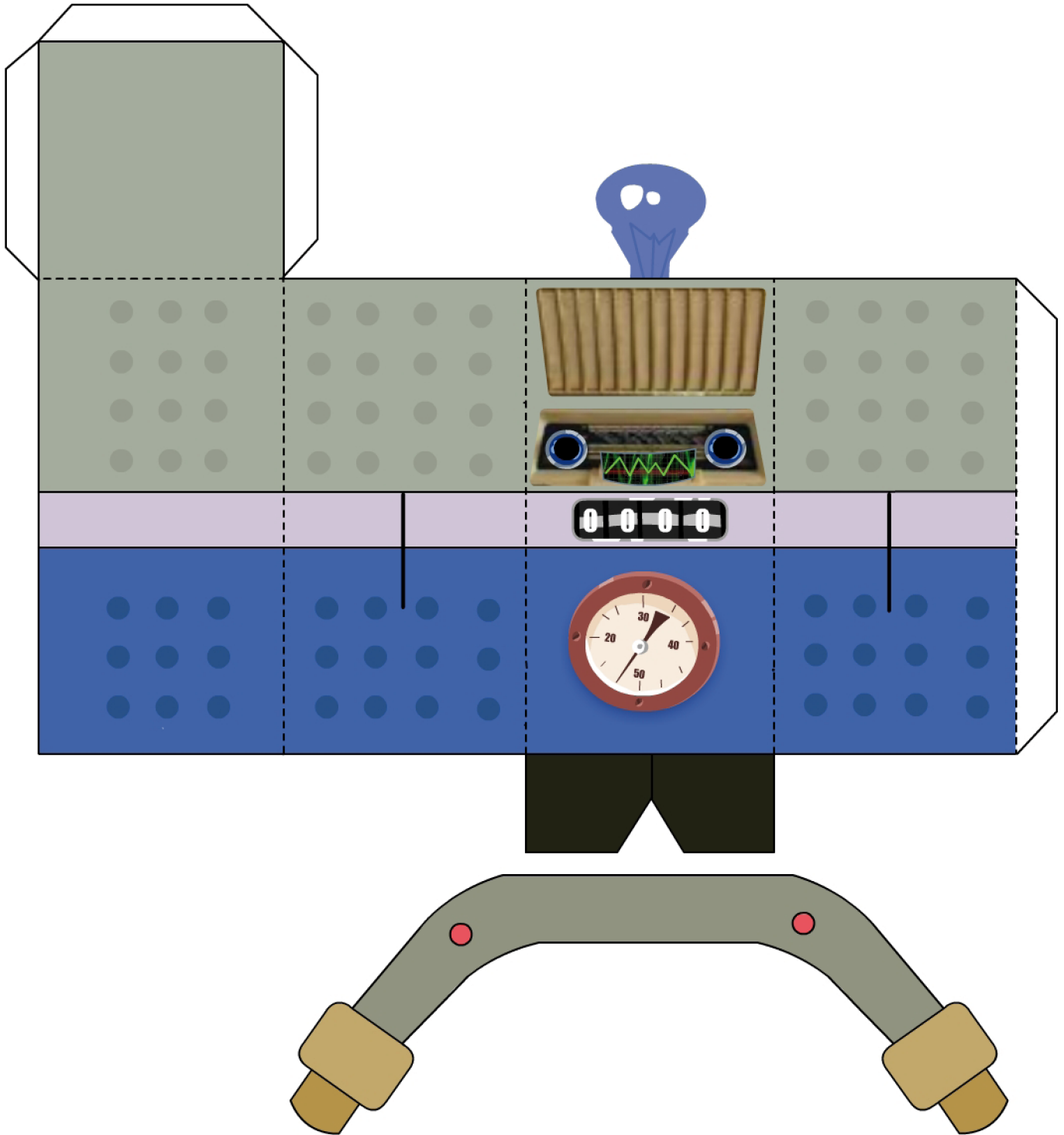
N E C I O







W Y T N I J
S K L E J







Zajęcia „Necio.pl – zabawa w Internet” poświęcone są bezpieczeństwu najmłodszych użytkowników Internetu. Przeznaczone są dla przedszkolaków i uczniów klas zerowych szkoły podstawowej. Ideą zajęć jest zapoznanie dzieci z podstawowymi pojęciami związanymi z komputerem i Internetem oraz zasadami bezpiecznego i efektywnego korzystania z sieci. W czasie zajęć dzieci słuchają bajki o Internecie, uczą się piosenki, poznają klawiaturę komputerową, rozmawiają na temat komunikacji online. Realizacja zajęć może zaowocować przygotowaniem przez dzieci przedstawienia na temat bezpieczeństwa w sieci.

FUNDACJA DZIECI NICZYJE

ul. Walecznych 59
03-926 Warszawa
Tel. 22 616 02 68

fdn@fdn.pl
www.fdn.pl

