Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”

TAKE A DIGITAL BREAK

Skrypt lekcji

PROJEKT “Take a Digital Break” O NUMERZE REERENCYJNYM 2018-1-PL01-KA205-049992
WSPÓŁFINANSOWANY PRZEZ UNIĘ EUROPEJSKĄ W RAMACH PROGRAMU ERASMUS+.

Projekt "*Take a Digital Break*" o numerze referencyjnym 2018-1-PL01-KA205-049992 realizowany w ramach programu Erasmus+ Unii Europejskiej (Akcja 2: Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk, Partnerstwa Strategiczne).

Okres implementacji projektu wynosi 15 miesięcy i trwa od września 2018 do listopada 2019.

Jest 4 partnerów z różnych krajów
którzy są odpowiedzialni za realizację projektu:

Stowarzyszenie Kre-Aktywni (Polska)
Marketing Gate (Republika Macedonii Północnej)
GLAFKA (Republika Czeska)
ASEDDEDIPE (Grecja)

Marketing Gate GLAFKA KRE-AKTYWNI ASEDDEDIPE

TAKE A DIGITAL BREAK

Skrypt lekcji

Spis treści

Wstęp 6
Cele nauki 7
Metody nauczania 8
Materiały dydaktyczne 8
Czas trwania 8
Ewaluacja 9
Aktywności Rozszerzające Wiedzę 9

Scenariusz TDB 01 11
- Dzień 1 12
- Dzień 2 13

Scenariusz TDB 02 15
- Dzień 1 16
- Dzień 2 17

Scenariusz TDB 03 19
- Dzień 1 20
- Dzień 2 21

Ćwiczenia TDB 23

Skrypt Lekcji

Skrypt lekcji

1. Wstęp

Faktem jest, że scenariusz dydaktyczny lub ćwiczenie rzadko jest realizowane samodzielnie. Wynika to z tego, że każdy trener stosuje tak zwaną „elastyczność edukacyjną" zgodnie ze swoją osobowością i dynamiką konkretnego zespołu, dostosowując cele i treść scenariusza dydaktycznego do specyficznych wymagań klasy. Mamy jednak nadzieję, że przedstawione przez nas scenariusze dydaktyczne i ćwiczenia zapewnią trenerom podstawy do efektywnej organizacji lekcji. Projekt daje trenerowi pewność siebie, pozwalając mu dokonać właściwego podziału czasu i energii, tak aby ich nauczanie zakończyło się sukcesem, a uczestnicy osiągnęli swoje cele. Należy rozumieć, że scenariusz dydaktyczny nie powinien ograniczać kreatywności trenera, ale służyć jako narzędzie do lepszego ukierunkowania. Poza tym nawet najbardziej oryginalny trening wymaga co najmniej przeglądu kursu.

2. Cele nauki

Cele związane z wiedzą:

Rozpoznawać zjawisko online uzależnienia i jego różne formy, umieć go opisać i zinterpretować.

Cele związane z kompetencjami:

Być w stanie kontrolować sytuacje prowadzące do uzależnienia, demonstrować możliwe rozwiązania i stosować praktyki zapobiegające uzależnieniu. Ponadto stażyści powinni ćwiczyć to poprzez wieloaspektowe i multidyscyplinarne podejście do badanego przedmiotu poprzez uczestnictwo w metodzie dialogu opartego na współpracy.

Cele związane z postawami wobec przedmiotu:

Przyjmować postawy, zapobiegające rozwojowi uzależnienia, zachęcać i wspierać przyjaciół w korygowaniu nawyków prowadzących do uzależnienia. Ponadto trener powinien ocenić skuteczność wspólnego uczenia się oraz aktywować indywidualne i społeczne wartości i zasady poprzez doświadczenie dialogu lekcyjnego.

3. Metody nauczania

Nieformalne metody nauczania / szkolenia i uczenia się:

1. Metody oparte na komunikacji: interakcja, dialog, mediacja;
2. Metody oparte na aktywności: doświadczenie, praktyka, eksperymentowanie;
3. Metody społeczne: partnerstwo, praca zespołowa, tworzenie sieci;
4. Metody samoukierunkowane: kreatywność, odkrywanie, odpowiedzialność;
5. Budowanie zespołu i przełamanie lodów.

4. Materiały

Klasa komputerowa, projektor LCD, Wi-Fi (jeśli to możliwe), flipchart, kartki papieru, ołówki, długopisy, naklejki itp.

5. Czas trwania

Scenariusz nauczania zaimuje 8 godzin lekcyjnych. Zostanie on zrealizowany za 2 dni.

6. Ewaluacja

Trener może zrobić ankietę ewaluacyjną na koniec kursu, aby zebrać dane, które będą przydatne przy następnym uruchomieniu programu. Dostarcza również informacji osobom odpowiedzialnym za zmiany kursu. Ankieta ewaluacyjna musi być prosta, łatwa do ukończenia, szybka do zrobienia i anonimowa.

7. Aktywności Rozszerzające Wiedzę

- Uczestnicy powinni przeprowadzić własny wywiad (1-2 min) z kolegami na temat wykorzystania technologii. Czy poglądy rówieśników różnią się od ich poglądów?
- Uczestnicy powinni pobrać aplikację o nazwie „Moment", która śledzi i zlicza użycie telefonu komórkowego, i używać telefonu normalnie przez kilka dni. Po kilku dniach zapytaj, czy są zaskoczeni ilością czasu, który faktycznie spędzają w telefonach? Dlaczego? Czy ta informacja może zmienić ich przyszłe zachowanie? Omów to na forum, które zostanie utworzone dla określonego tematu.
- Uczestnicy przygotowują plakaty na temat bezpieczeństwa w Internecie, zdrowego korzystania z Internetu i komunikowania się z przyjaciółmi bez Internetu lub telefonów komórkowych.
- Przeczytaj następujący artykuł New York Times: „Addicted to Distraction". Jak technologia wpłynęła na koncentrację i wydajność użytkowników? Czy „detoks technologiczny" jest wykonalny w dzisiejszym społeczeństwie? Czy chciałbyś spróbować? Omówcie w grupie.

Scenariusz TDB 01

Scenariusz TDB 01

DZIEŃ 1

Tematy (podsekcje)	Czas trwania	Techniki nauczania	Materiały dydaktyczne
Przywitanie i wstęp • Cele szkolenia • Zapoznanie się • Oczekiwania, obawy, propozycje • Prezentacja programu • Pakt Społeczny (porozumienia dotyczące bezpiecznego, pełnego szacunku środowiska wzajemnego uczenia się)	25 min	Wstęp, dialog	Komputer stacjonarny, projektor
Uzależnienie cyfrowe	45 min	Wstęp	Komputer stacjonarny, projektor
Gra Team Trivia	60 min	Budowanie zespołu	Arkusze odpowiedzi lub papier, długopisy, mikrofon lub system PA
Nomofobia	90 min	Burza mózgów, dialog	Flipchart, kartki papieru, ołówki, długopisy, naklejki
Podsumowanie i ocena	20 min	Burza mózgów	Flipchart

Scenariusz TDB 01

DZIEŃ 2

Tematy (podsekcje)	Czas trwania	Techniki nauczania	Materiały dydaktyczne
Smombie	45 min	Wstęp	Komputer stacjonarny, projektor
Ucieczka Zombie	30 min	Rozwiązywanie problemów, praca zespołowa, komunikacja	Lina, klucz i od pięciu do dziesięciu zagadek lub wskazówek
Smombie	90 min	Burza mózgów, debata	Flipchart, kartki papieru, ołówki, długopisy, naklejki
Ewaluacja	30 min		Ankieta ewaluacyjna

* Ćwiczenia mają charakter orientacyjny i mogą być stosowane zgodnie z oceną instruktora.

Scenariusz TDB 02

Scenariusz TDB 02

DZIEŃ 1

Tematy (podsekcje)	Czas trwania	Techniki nauczania	Materiały dydaktyczne
Uzależnienie cyfrowe	45 min	Wstęp	Komputer stacjonarny, projektor
Zrozumienie źródła problemu	180 min		Papier masarski, taśma klejąca, markery; papier, długopisy, podkładki do pisania z klipsem
• Otwarcie: obecność, ogłoszenia, przegląd programu	20 min	Wstęp, dialog	
• Rozgrzewka: dowolne skojarzenia	10 min	Burza mózgów	
• Ale dlaczego tak jest?	120 min	Burza mózgów, praca zespołowa	
• Ćwiczenie: mapowanie koncepcji	20 min	MAPA POMYSŁÓW	
• Zamknięcie	10 min	Burza mózgów, dialog	
Podsumowanie i ocena	20 min	Burza mózgów, dialog	Flipchart

Scenariusz TDB 02

DZIEŃ 2

Tematy (podsekcje)	Czas trwania	Techniki nauczania	Materiały dydaktyczne
Najlepszy i najgorszy smartfon	60 min	Burza mózgów	Komputer stacjonarny, projektor
Debata: Plusy i minusy Smartfonów • Otwarcie: obecność, ogłoszenia, przegląd programu • Budowanie zespołu: stworzenie strony na Facebooku • Działanie: zabawna debata • Podsumowanie • Zamknięcie	180 min 30 min 20 min 90 min 30 min 10 min	Wstęp, dialog Burza mózgów, praca zespołowa Debata Dialog Burza mózgów, dialog	Papier masarski, taśma klejąca, markery; papier, długopisy, podkładki do pisania z klipsem
Ewaluacja	20 min		Ankieta ewaluacyjna

* Ćwiczenia mają charakter orientacyjny i mogą być stosowane zgodnie z oceną instruktora.

Scenariusz TDB 03

Scenariusz TDB 03

DZIEŃ 1

Tematy (podsekcje)	Czas trwania	Techniki nauczania	Materiały dydaktyczne
Cyfrowe uzależnienie a detoksykacja cyfrowa	45 min	Wstęp	Komputer stacjonarny, projektor
Czyje to biuro?	60 min	Budowanie zespołu	Komputer stacjonarny, projektor
Uzależnienie cyfrowe: badanie przywództwa sytuacyjnego • Otwarcie: obecność, ogłoszenia, przegląd programu • Budowanie społeczności: wszyscy na pokład! • Odgrywanie ról: przywództwo sytuacyjne • Zamknięcie	180 min 20 min 30 min 120 min 10 min	Wstęp, dialog Praca zespołowa Symuluj Burza mózgów, dialog	Flipchart, kartki papieru, ołówki, długopisy, naklejki
Podsumowanie i ocena	20 min	Burza mózgów, dialog	Flipchart

Scenariusz TDB 03

DZIEŃ 2

Tematy (podsekcje)	Czas trwania	Techniki nauczania	Materiały dydaktyczne
Warsztaty z detoksykacji cyfrowej	60 min	Wstęp	Komputer stacjonarny, projektor
Lider Cyfrowej 'Diety' • Otwarcie: obecność, ogłoszenia, przegląd programu • Rozgrzewka: odbicie w lustrze • Idealne portrety lidera • Podsumowanie • Zamknięcie	180 min 20 min 30 min 90 min 20 min 10 min	Wstęp, dialog Gra, burza mózgów Pracuj w parach Dialog Burza mózgów, dialog	Papier masarski, taśma klejąca, markery; papier, długopisy, podkładki do pisania z klipsem
Ewaluacja	10 min		Ankieta ewaluacyjna

* Ćwiczenia mają charakter orientacyjny i mogą być stosowane zgodnie z oceną instruktora.

Ćwiczenia TDB

Ćwiczenia TDB

Nazwa	Czas trwania	Cele	Materiały dydaktyczne
Moje cyfrowe „ja”	20 min	Poznanie się lepiej, zabawa	Papier, długopisy, karty dwustronne - jedna strona to PRAWDA, druga to FAŁSZ
Tak lub Nie?	15 min	Dowiedzieć się, co wiedzą o wybranym temacie uczestnicy, rozjaśniając podstawowe pojęcia, poprawić atmosferę	Nic, tylko trochę miejsca
Kilka słów o bezpie-czeństwie cyfrowym	30 min	Uważajcie na zagrożenia w Internecie i sieciach społecznościowych	Smartfon uczestnika, Internet, papier, długopis
Internet jak ogień: dobry sługa, ale zły pan	60 min	Pozytywne i negatywne aspekty Internetu	Dwa arkusze papieru A2, długopisy, zakreślacze, kredki
Historia uzależnienia	60 min	Wyjaśnić, co to jest uzależnienie internetowe, jak wpływa na codzienne życie osoby uzależnionej, konsekwencje uzależnień	Kartki papieru A2, długopisy, zakreślacze, kredki, kostki do opowiadania, karty dixit, czasopisma, klej

Ćwiczenia TDB

Nazwa	Czas trwania	Cele	Materiały dydaktyczne
Skala uzależnienia	20 min	Skalowanie tego, co jest normalnym stanem korzystania z Internetu, jakie są oznaki problemów początkowych, fizyczne i behawioralne objawy uzależnienia od Internetu	Post-it, długopisy, flipchart, markery, taśma papierowa
Trochę statystyki	20 min	Zbadać, jak realna jest część życia spędzona online, jak duży jest procent życia online w porównaniu z życiem offline	Papier, długopisy, telefon komórkowy
Jak uzależnienie od Internetu zmienia nasz mózg i ciało	6 min	Wgląd w uzależnienie, zmiany w ciele, nie tylko w zachowaniach społecznych	Połączenie internetowe, komputer lub projektor danych, ekran projekcyjny
Plan ratunkowy	30 min	Dowiedzieć się, gdzie szukać profesjonalnej pomocy, stworzyć plan pomocy krok po kroku w przezwyciężaniu uzależnienia	Papiery A1, gazety, markery, klej, kredki, zakreślacze, pędzle i farby (wszelkie materiały artystyczne)

Marketing Gate

GLAFKA

KRE-AKTYWNI

ASEDDEDIPE

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”

TAKE A DIGITAL BREAK

TAKE A DIGITAL BREAK

Skrypt lekcji

Marketing Gate

GLAFKA

KRE-AKTYWNI

ASEDDEDIPE

PROJEKT “Take a Digital Break” O NUMERZE REERENCYJNYM 2018-1-PL01-KA205-049992
WSPÓŁFINANSOWANY PRZEZ UNIĘ EUROPEJSKĄ W RAMACH PROGRAMU ERASMUS+