



DZIAŁAJMY RAZEM!

Scenariusz gry wirtualno - terenowej

A. Założenia i cel gry

1. W Szkole Podstawowej im. Jana Pawła II w Michałowicach, w dniach 31 stycznia 2019 roku oraz 4 - 8 lutego 2019 roku, w ramach obchodów Dnia Bezpiecznego Internetu (DBI) prowadzone będą działania edukacyjno – informacyjne na terenie szkoły, związane m. in. z propagowaniem wiedzy na temat bezpieczeństwa w korzystaniu z zasobów gromadzonych w Internecie, a także tworzenie przez Nas bezpiecznego Internetu. Spotkania zorganizowane zostaną przez funkcjonariuszy Wydziału Prewencji KWP w Krakowie dla uczniów, rodziców oraz nauczycieli ww. placówki.
2. Rozwijanie przez dzieci umiejętności pracy w grupie, pracy zespołowej, umiejętności logicznego myślenia, podejmowania decyzji, rozwiązywania zadań, quizów, rebusów, itp.

B. Gra wirtualno - plenerowa

1. „Fabuła” gry

Uczniowie Szkoły Podstawowej kl. 4-8 na obszarze wyznaczonym i wskazanym przez *dyrekcję placówki*, poruszają się w kilkuosobowych Zespołach (3-5 osób), pomiędzy pięcioma/sześcioma usytuowanymi „stoiskami” (Levelami). Uczniowie odszukują właściwe stoisko, które oznaczone są kartami z QR Kodami w sekwencji Level 1 – Level 6 (poniżej przykład). Drużyny wykonują – rozwiązują wyznaczone zadania związane z szeroko rozumianym bezpieczeństwem w sieci internetowej i komputerowej.





Level 1 – stanowisko dot. bezpieczeństwa w Internecie - QUIZ



2. Osoby biorące udział w grze

- ✓ Organizatorzy (SP im. Jana Pawła II w Michałowicach – Wydział Prewencji KWP w Krakowie)
- ✓ Przedstawiciele Kuratorium Oświaty (m. in. p. Anna Pankiewicz)
- ✓ Uczniowie Szkoły Podstawowej im. Jana Pawła II w Michałowicach
- ✓ Nauczyciele będący opiekunami uczniów – czuwający nad ich bezpieczeństwem oraz prawidłowym przebiegiem gry

3. Zasady gry

- a. W grze uczestniczą uczniowie kl. IV – VIII dobrani w kilkusobowe (3 - 5 osób) drużyny plus opiekun. Drużyn może być kilka do kilkunastu. Grupy otrzymują „Karty Logowania Drużyny” wraz z kartą oraz zawartym dla niej QR Kodem, do którego stanowiska – Levelu ma się „zalogować”. Jeżeli uczestnicy nie będą posiadali smartfonu z odpowiednią aplikacją, będą przygotowane karty z alternatywną formą wskazania stanowiska (Levelu) oraz zadania do wykonania. Drużyny mają wykonać zadania na określonych stanowiskach (Level 1 – Level 6). Po dotarciu do stanowiska, drużyny rozwiązują określone przez organizatorów zadania.

Zadania mogą być przedstawione w formie:

- ✓ Quiz
 - ✓ Pytań w formule online PRAWDA – FAŁSZ
 - ✓ Rebusy – Bezpieczny Komputer
 - ✓ Netykieta – Mój Bezpieczny Internet
 - ✓ Qwarantanna (prace plastyczne).
- b. Uroczyste wręczenie nagród zwycięskim drużynom nastąpi we wskazanym przez organizatorów terminie (w trakcie uroczystego apelu szkolnego), nie później jednak niż do końca miesiąca marca 2019 roku.

