

PUBLICZNA SZKOŁA PODSTAWOWA  
IM. KORNELA MAKUSZYŃSKIEGO  
W CHYNOWIE

**Scenariusz**  
**lekcji języka polskiego**  
*„Adepci cyfrowego Hogwartu”*

*Dokument został opracowany przez  
mgr Agnieszkę Ptasiewicz*

**Chynów 2024**

**Temat:** Adepci cyfrowego Hogwartu.

**Czas trwania:** 45 minut

**Grupa wiekowa:** uczniowie klasy 4 SP

**Opis lekcji:** Lekcja ma na celu przypomnieć i utrwalić wiedzę dotyczącą bezpieczeństwa w sieci zdobytą w klasach 1-3, a zarazem połączyć te zagadnienia z treścią omówionej lektury oraz poszerzyć wiedzę uczniów na temat świata przedstawionego powieści J. K. Rowling. Uczniowie rozwiążą wirtualny escape room opracowany na platformie Genially. Wcielą się w nim w adeptów cyfrowego Hogwartu i będą mieli za zadanie zgromadzić rzeczy niezbędne w tej szkole. Aby tego dokonać, muszą wykonać (w dowolnej kolejności) pięć zadań dotyczących:

- haseł, loginów i bezpiecznego logowania,
- bezpieczeństwa w kontakcie z innymi,
- ochrony przed wirusami,
- wiarygodności informacji dostępnych w internecie,
- higieny cyfrowej.

Gra kończy się „Wielkim Quizem Cybermagicznym”, w którym adepci będą mieli możliwość sprawdzenia swojej wiedzy.

**Cele lekcji:**

- przypomnienie i utrwalenie wiedzy dotyczącej bezpieczeństwa w sieci zdobytej w klasach 1-3 (seria filmów ze strony Cyfrowobezpieczeni.pl: <https://www.cyfrowobezpieczeni.pl/strefa-uczniwa/filmoteka/materialy-instrukcyjne-dla-uczniow-szkol-podstawowych-kl1-3>),
- utrwalanie znajomości wybranych utworów z literatury światowej („Harry Potter i Kamień Filozoficzny”),
- ćwiczenie umiejętności czytania ze zrozumieniem,
- rozwijanie umiejętności efektywnego posługiwania się technologią informacyjną,
- aktywizowanie uczniów i pobudzenie ich do działania.

**Materiały ogólne:** komputer z dostępem do Internetu dla każdego ucznia (uczniowie pracują w sali komputerowej szkoły - każdy z nich siedzi przy osobnym stanowisku lub pracują w parach).

**Metody pracy:** metoda ćwiczeń praktycznych (wirtualny escape room)

**Formy pracy:** praca indywidualna lub w parach

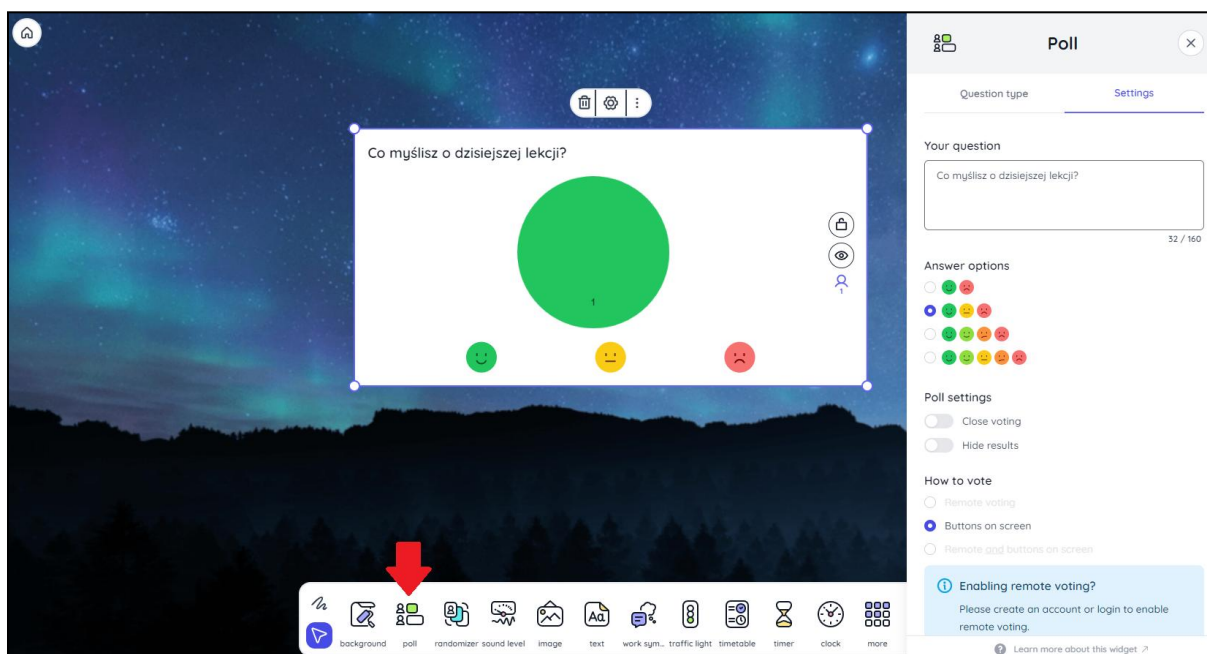
**Przygotowanie do zajęć:** Przed planowanymi zajęciami nauczyciel powinien samodzielnie przejść grę dostępną pod adresem [LINK: https://view.genially.com/664d941b02ff8900143e1bd0](https://view.genially.com/664d941b02ff8900143e1bd0), aby mógł służyć pomocą dzieciom w czasie lekcji. Gra się zapisuje, każde dziecko ma indywidualny kod do sejfu (dzięki dodatkowi BreakOut od <https://sandboxeducacion.es/>).

## Przebieg zajęć:

1. Powitanie i czynności organizacyjne.
2. Wprowadzenie: Nauczyciel zaczyna od krótkiego storytellingu, zbudowania właściwej atmosfery - informuje uczniów, że w czasie dzisiejszych zajęć zamieniają się w adeptów cybermagii i będą starać się o przyjęcie do Cyfrowego Hogwartu. Następnie przekazuje uczniom (np. przez dziennik elektroniczny) link do wirtualnego escape roomu.
3. Realizacja: Uczniowie samodzielnie (lub w parach) rozwiązują kolejne zadania w grze (wspierani w razie potrzeby przez nauczyciela prowadzącego zajęcia). Każdorazowo zaczynają od obejrzenia krótkiej animacji (projekt: Cyfrowobezpieczeni.pl) przypominającej wiadomości z kl. 1-3, a następnie wykonują zadanie praktyczne o następującej tematyce:

Numer zadania	Nazwa - nawiązanie do lektury	Tematyka	Link do filmu
1.	Zaklęcia	Loginy, hasła i bezpieczne logowanie	<a href="https://youtu.be/fX3kP2pG-3c">https://youtu.be/fX3kP2pG-3c</a>
2.	Obrona przed czarną magią	Bezpieczeństwo w kontakcie z innymi	<a href="https://youtu.be/MoqymOQId80">https://youtu.be/MoqymOQId80</a>
3.	Fantastyczne zwierzęta	Ochrona sprzętu przed wirusami	<a href="https://youtu.be/_z_HtgD-JfE">https://youtu.be/_z_HtgD-JfE</a>
4.	Wróżbiarstwo	Wiarygodność informacji dostępnych w internecie	<a href="https://youtu.be/8DcsJWZp4Hw">https://youtu.be/8DcsJWZp4Hw</a>
5.	Mugoloznawstwo	Higiena cyfrowa	<a href="https://youtu.be/Q5u4qXEr72g">https://youtu.be/Q5u4qXEr72g</a>

4. Podsumowanie: Wielki Quiz Cybermagiczny - uczniowie odpowiadają na 10 pytań dotyczących poruszanych wcześniej zagadnień.
5. Ewaluacja: Uczniowie, wychodząc z sali po zakończonych zajęciach, oceniają formę pracy, klikając na odpowiednią ocenę na tablicy interaktywnej <https://classroomscreen.com/app/>.



Można też zastosować ewaluacyjne bileciki (do wydruku i pocięcia):

Wirtualny escape room  
"Adepci Cyfrowego Hogwartu"



Jak oceniasz zabawę?

Czego się dziś nauczyłeś/aś?



.....  
.....

Wirtualny escape room  
"Adepci Cyfrowego Hogwartu"



Jak oceniasz zabawę?

Czego się dziś nauczyłeś/aś?



.....  
.....

Wirtualny escape room  
"Adepci Cyfrowego Hogwartu"



Jak oceniasz zabawę?

Czego się dziś nauczyłeś/aś?



.....  
.....

Wirtualny escape room  
"Adepci Cyfrowego Hogwartu"



Jak oceniasz zabawę?

Czego się dziś nauczyłeś/aś?

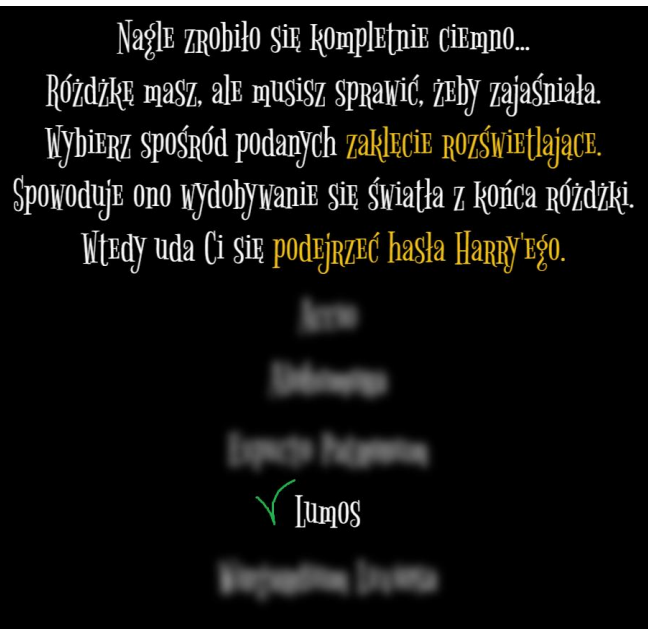


.....  
.....

\* Źródło grafik: darmowe zasoby Canvy - autorzy: @dancingrain16 (kapelusze), @freeicon (ikony).

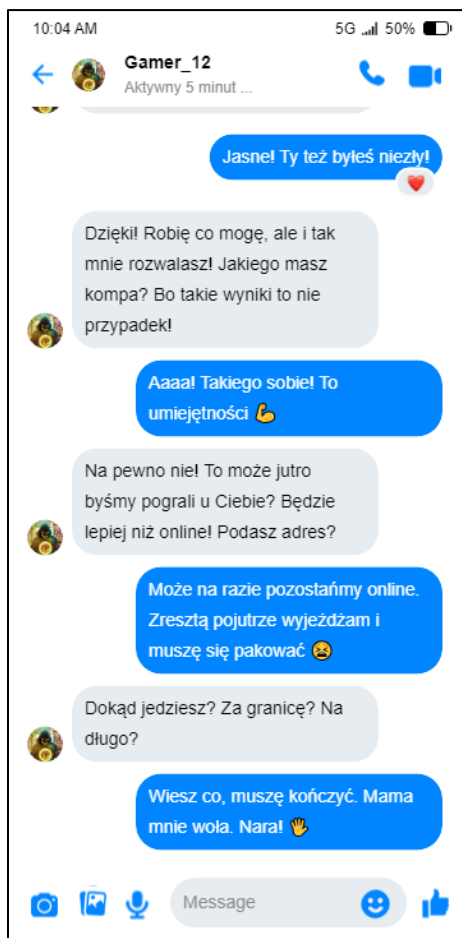
## Rozwiązania zadań:

### ZADANIE 1.



## ZADANIE 2.

Oczekiwana treść rozmowy:



## ZADANIE 3.

Zadanie zręcznościowe - w czasie 30 sekund trzeba „złapać” (czyli kliknąć) 20 stworków-wirusów. W razie niepowodzenia, zabawa zaczyna się ponownie.

## ZADANIE 4.

1. Harry Potter ma urodziny tego samego dnia (31 lipca) co J. K. Rowling - autorka książek o nim. - PRAWDA
2. J. K. Rowling za radą wydawcy zaczęła podpisywać swoje książki inicjałami, aby stworzyć wrażenie, że pisze je mężczyzna. WRÓŻBA
3. J. K. Rowling otrzymała Order Uśmiechu. PRAWDA
4. J. K. Rowling cierpiała na depresję. PRAWDA
5. J. K. Rowling ma córkę o imieniu Di. To jej zadeedykowała jedną ze swoich książek. WRÓŻBA
6. J. K. Rowling wymyśliła historię Harrego i jego przyjaciół w pociągu, a napisała pierwszą z książek na maszynie do pisania. WRÓŻBA

## ZADANIE 5.

1/10 00:24

Bezpieczne hasło powinno mieć co najmniej:

10 znaków  8 znaków  5 znaków

Send

2/10 00:23

Hasło można wpisywać tylko na stronach logowania, które dobrze znasz.

Prawda  Fałsz

Send

3/10 00:16

W ilu źródłach (co najmniej) powinna być sprawdzona informacja, żeby można było ją uznać za wiarygodną?

1  3  5

Send

4/10 00:20

Hasła powinny się:

czesto zmieniać  zapisywać na kartce  podawać innym osobom

Send

5/10 00:37

W internecie nie wolno:

umawiać się na spotkania z kimś, kogo nie znamy  podawać swoich danych obcym osobom  wysyłać wiadomości do znajomych z klasy  grać w gry online

Send

6/10 00:27

Zawsze, kiedy ktoś Ciebie próbuje nawiązać z Tobą kontakt przez internet, trzeba powiedzieć o tym swoim rodzicom.

Prawda  Fałsz

Send

7/10

Ile czasu można jednorazowo spędzić w Twoim wieku przed ekranem? Co ile należy zrobić przerwę?

co 30 minut  co godzinę  nie trzeba robić przerw  co 2 godziny

Send

8/10

Jeśli podejrzewasz, że komputer został zainfekowany złośliwym oprogramowaniem, powiniśn/powiniśnec:

samodzielnie zainstalować oprogramowanie antywirusowe  poinformować o tym kogoś dorosłego  prosić o pomoc znajomych z czatu w grze

Send

9/10

Z komputera/tabletu/telefonu i słuchawek należy korzystać:

przy zapalonym świetle  na maksimum głośności  bez przerw na odpoczynek wzroku/słuchu

Send

10/10 00:55

Gdy korzystasz z komputera, musisz zawsze:

informować rodziców, jeśli komputer zacznie działać inaczej niż dotychczas  otwierać załączniki z e-maili od osób, których nie znasz  potwierdzać wyskakujące komunikaty, nawet jeśli się ich nie rozumiesz

Send