

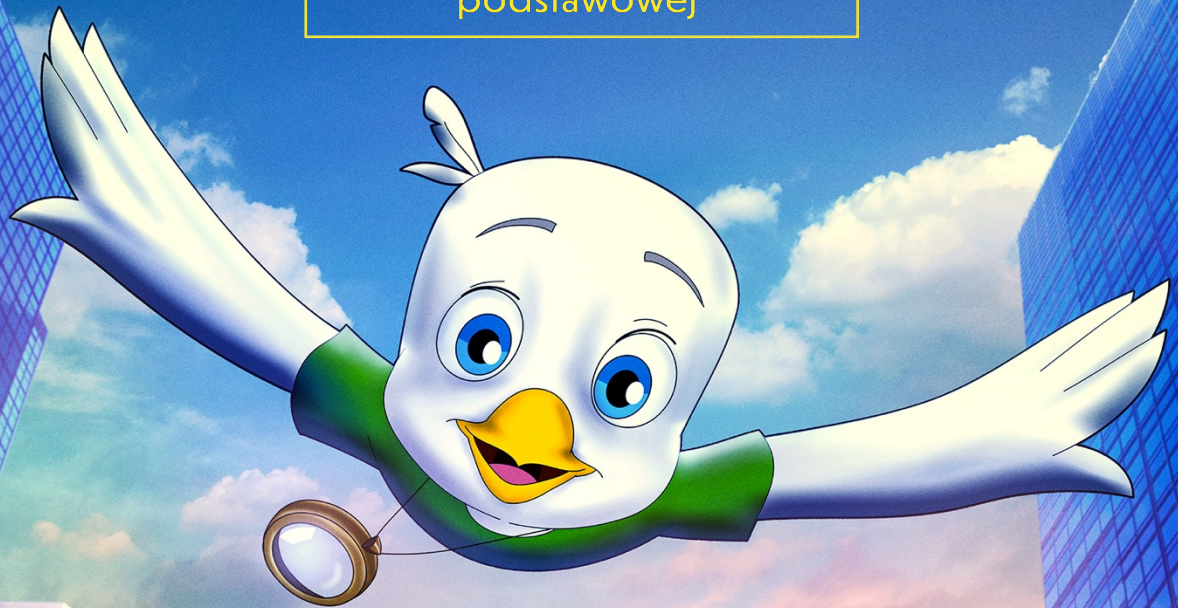
PIOTR
ADAMCZYK

AGNIESZKA
DYGANT

ABELARD
GIZA

DANUTA
STENKA

SCENARIUSZ ZAJĘĆ
dla klas 1-4 szkoły
podstawowej



ORZEŁEK IGGY

PATRONAT HONOROWY
NAD PREMIERĄ FILMU:
 Minister
Edukacji

PATRONAT
HONOROWY:
 Rzecznik
Praw Dziecka

 BIBLIOTEKA
NARODOWA



MATERIAŁY DYDAKTYCZNE
DLA NAUCZYTEK I NAUCZYCIELI
PRZYGOTOWANE PRZEZ

 **KinoSzkoła**
FUNDACJA ROZWOJU
KOMPETENCJI MEDIALNYCH
I SPOŁECZNYCH

Drogie Nauczycielki, Drodzy Nauczyciele,

film *Orzełek Iggy* stanowi znakomity punkt wyjścia do rozmowy z uczniami/uczennicami o ważnych wyzwaniach współczesnego dzieciństwa. Jego bohaterowie funkcjonują w świecie, w którym technologia ułatwia życie, ale jednocześnie odbiera uważność, osłabia relacje, ogranicza spontaniczność i aktywność. W obrazowy i zrozumiały dla dzieci sposób film pokazuje, co dzieje się, gdy cyfrowe bodźce zaczynają dominować nad codziennością – oraz jak wiele dobrego dzieje się wtedy, gdy uczymy się stawiać granice ekranom, wracać do ruchu, kontaktu z innymi ludźmi i autentycznych przeżyć. Dzięki temu seans otwiera możliwość rozmowy o emocjach, relacjach, koncentracji, potrzebie odpoczynku psychicznego i równowagi między światem online a realnością.

Przygotowany scenariusz zajęć **„Co się dzieje, gdy odkładam telefon? Czyli jak nie zostać „cyfrowym zombiakiem!”** rozwija i pogłębia treści obecne w filmie oraz wspiera uczniów/uczennice w refleksji nad ich własnymi doświadczeniami. Uczestnicy/uczestniczki zajęć analizują, co dzieje się z ich ciałem, umysłem i emocjami, gdy zbyt długo korzystają z urządzeń cyfrowych, uczą się rozpoznawać sygnały przeciążenia, nazywać swoje odczucia, porównywać doświadczenia z rówieśnikami oraz świadomie zastanawiać się nad konsekwencjami nadmiernego korzystania z technologii. Jednocześnie odkrywają, jakie korzyści przynosi odłożenie smartfona: lepsza koncentracja, odpoczynek głowy, poprawa samopoczucia, większa uważność na innych i chęć do ruchu oraz zabawy. Scenariusz opiera się na aktywizujących metodach pracy (rozmowa, praca grupowa, zabawy ruchowe i zadania kreatywne), rozwija współpracę, empatię, wyobraźnię i odwagę wypowiedzi uczniów/uczennic.

Materiał wpisuje się w aktualne potrzeby wychowawcze szkoły oraz kierunki polityki oświatowej związane z troską o dobrostan psychiczny uczniów/uczennic, edukacją cyfrową, profilaktyką przeciążenia technologią i rozwijaniem kompetencji społeczno-emocjonalnych. Może być z powodzeniem wykorzystywany na lekcjach wychowawczych, zajęciach profilaktycznych, godzinach wychowawczych oraz w projektach edukacyjnych dotyczących zdrowia psychicznego dzieci i odpowiedzialnego korzystania z mediów.

Wierzę, że połączenie treści filmu z refleksyjnie poprowadzonymi zajęciami pozwoli uczniom/uczennicom nie tylko lepiej zrozumieć wpływ technologii na ich życie, ale także wzmocni ich sprawczość, uważność i gotowość do świadomego wyboru świata „tu i teraz” – pełnego relacji, ruchu, ciekawości i prawdziwych doświadczeń.



Z poważaniem
dr Joanna Zabłocka-Skorek
Prezeska Fundacji KinoSzkoła

Opracowała: **dr Ewa M. Walewska**

– doktor nauk humanistycznych, kulturoznawczyni, wykładowczyni akademicka, edukatorka dzieci.

Temat:

Co się dzieje, gdy odkładam telefon? Czyli jak nie zostać „cyfrowym zombiakiem”!

Grupa wiekowa: klasy I-IV szkoły podstawowej.

Cele zajęć:

W trakcie zajęć uczeń/uczennica:

- rozważa, co dzieje się z jego/jej ciałem i umysłem, gdy wciąż wpatruje się w ekrany smartfonów i tabletów;
- dzieli się swoimi doświadczeniami z korzystania z cyfrowych urządzeń;
- porównuje swoje doświadczenia z doświadczeniami kolegów/żanek z klasy;
- rozważa i omawia negatywne konsekwencje zbyt częstego korzystania z cyfrowych urządzeń;
- rozważa, co pozytywnego dzieje się z jego/jej ciałem i umysłem, gdy przestaje wpatrywać się w ekrany smartfonów i tabletów;
- rozwija wyobraźnię;
- jest aktywizowany/a fizycznie poprzez udział w zabawie ruchowej i zręcznościowej;
- doskonali umiejętności uzasadniania i wyjaśniania;
- ćwiczy umiejętność działania w zespole;
- ćwiczy umiejętność przemawiania na forum grupy.

Czas trwania: realizacja wszystkich ćwiczeń potrwa 45 minut (1 jednostka lekcyjna)

Metody pracy:

- rozmowa;
- dyskusja;
- praca grupowa;
- zabawa ruchowa;
- zabawa zręcznościowa;
- wypowiedź indywidualna.

Materiały dydaktyczne:

1. Film *Orzełek Iggy*, reż. Bartek Kędzierski, Polska 2025, 85 min.
2. Załącznik nr 1 (do wydruku).
3. Załącznik nr 2 (do wydruku).

Potrzebne materiały:

- duże kartki papieru/brystolu/kartki z flipchartu,
- kredki, pisaki,
- miękka piłka/pluszak/inny miękki przedmiot bezpieczny do rzucania,
- wydruki załączników.



PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. MOJE DOŚWIADCZENIA Z EKRAMAMI

(zabawa ruchowa)

Nauczyciel/ka rozpoczyna zajęcia od przedstawienia uczniom/uczennicom tematu spotkania – dziś porozmawiamy o tym, co się dzieje z naszym ciałem i umysłem, gdy przestajemy wpatrywać się w ekrany smartfonów i tabletów.

Nauczyciel/ka zapowiada pierwszą zabawę, w której uczniowie/uczennice będą dzielić się swoimi doświadczeniami z cyfrowymi urządzeniami.

W zabawie nauczyciel/ka będzie odczytywać kolejne zdania i prosić o powstanie wszystkich/kie uczniów/uczennice, którzy/które będą czuli, że dane zdanie ich dotyczy. Nauczyciel/ka zachęca do tego, aby uczniowie/uczennice rozglądali się po sali i sprawdzali którzy/e koledzy/żanki z klasy mają podobne doświadczenia do nich.

Zdania do odczytania:

- Kto z Was lubi grać w gry na telefonie?
- Kto z Was lubi oglądać filmiki na YouTube?
- Komu z Was rodzice zwracają uwagę, że za długo bawi się na telefonie albo tablecie?
- Kto z Was ma ustalony z rodzicami „czas na telefon” i rodzice tego pilnują?
- Kto z Was może korzystać z telefonu lub tabletu bez żadnych ograniczeń?
- Kto z Was uważa, że jego rodzice za często patrzą w telefon?
- Kto z Was uważa, że jego rodzeństwo za często patrzy w telefon?
- Komu zdarzyło się włączyć kolejny filmik, chociaż wcześniej obiecał rodzicom, że już kończy oglądać?
- Komu z Was zdarzyło się kiedyś zasnąć, oglądając coś na telefonie?
- Kogo z Was rozboleła kiedyś głowa od patrzenia się w ekran?
- Kogo z Was piekły kiedyś oczy od patrzenia się w ekran?

(Czas: ok. 5-8 minut)



2. REFLEKSJA PO ĆWICZENIU

(dyskusja)

Nauczyciel/ka wyjaśnia, że chciałaby teraz porozmawiać o poprzednim ćwiczeniu i doświadczeniach uczniów/uczennice z cyfrowymi urządzeniami (smartfonami, tabletami, komputerami).

Inicjuje dyskusję, zadając pytania:

- Jak myślicie, czy zbyt częste korzystanie ze smartfona, tabletu lub komputera może być szkodliwe dla naszego zdrowia, naszego ciała?
- Jak myślicie, co złego dzieje się z nami, gdy zbyt długo wpatrujemy się w ekrany smartfona, tabletu czy komputera?
- Nauczyciel/ka zbiera jak najwięcej wypowiedzi uczniów/uczennic, zadaje pytania pogłębiające i zachęca uczniów/uczennice do szerszej wypowiedzi.

(Czas: ok. 5 minut)

3. KIM JEST „CYFROWY ZOMBIAK”?

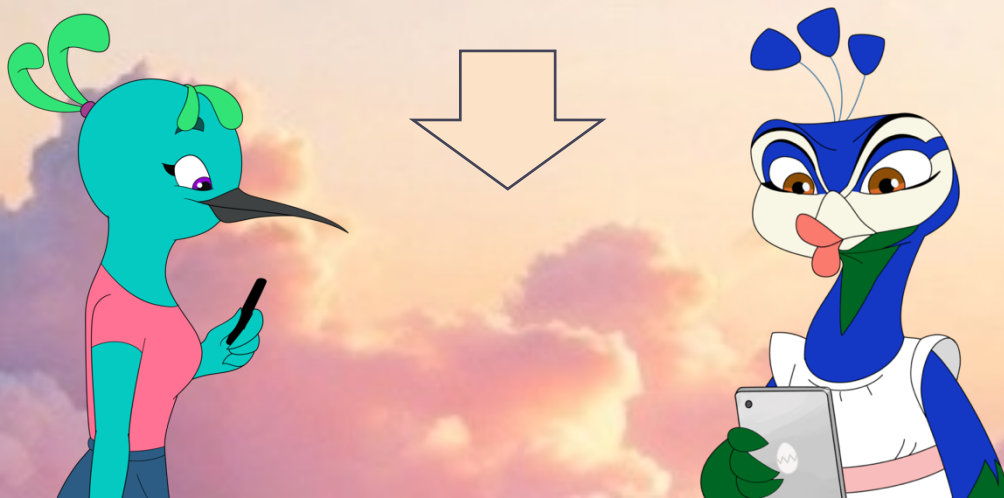
(rozmowa o filmie + zabawa zręcznościowa)

Nauczyciel/ka bierze do rąk przygotowany wcześniej miękki przedmiot odpowiedni i bezpieczny do rzucania (np. piłkę lub pluszaka). Zapowiada, że będzie zadawał/a uczniom/uczennicom pytania na temat wydarzeń z filmu *Orzełek Iggy*. Chętni do odpowiedzi uczniowie/uczennice mają się zgłaszać (poprzez podniesienie ręki), a wtedy nauczyciel/ka udziela im głosu, rzucając miękki przedmiot do kolejnych uczniów/uczennic. Po udzieleniu odpowiedzi każdy uczeń/uczennica odrzuca przedmiot z powrotem do nauczyciela/ki.

Pytania:

- Dlaczego wszystkie ptaki w filmie straciły umiejętność latania? Co było przyczyną?
- Dlaczego rodziców Iggy’ego i jego nauczycieli i kolegów z klasy można nazwać „cyfrowymi zombiakami”?
- Jak zachowuje się „cyfrowy zombiak”?

Nauczyciel/ka zbiera jak najwięcej odpowiedzi uczniów/uczennic na każde pytanie.



[dla nauczyciela/ki]
Prawidłowe odpowiedzi:

- W filmie bibliotekarka Pani Sowa wyjaśniła Iggy'emu, że ptaki straciły umiejętność latania z powodu używania nowoczesnych urządzeń i technologii, takich jak auta, pociągi i samoloty, które wszędzie nas wożą oraz smartfony i komputery, które nas zajmują. „Technologia sprawiła, że ptaki stały się wygodne. Już nie musimy latać... Przez lenistwo straciliśmy swój największy dar!”.
- Rodzice Iggy'ego oraz jego nauczyciele i koledzy z klasy zachowywali się jak „cyfrowe zombiaki”, bo przed swoje smartfony i tablety byli „odmóždzeni” – tak bardzo wpatrywali się w ekrany, że przestawali zauważać, co dzieje się dookoła.
- „Cyfrowy zombiak” wciąż wgapia się w swoje urządzenie, nie zauważa świata poza nim, utrzymuje kontakt z innymi tylko przez internet, nie chce albo nie potrafi bawić się „na żywo” (offline), denerwuje się, gdy ktoś mu zabierze urządzenie lub odetnie internet, szuka odpowiedzi na każde pytanie w internecie i nie potrafi sobie poradzić bez niego, itd.

(Czas: ok. 6 minut)



4. CO SIĘ DZIEJE, GDY ODKŁADAM SMARTFON?

(układanka tematyczna)

Nauczyciel/ka zapowiada uczniom/uczennicom, że w tym ćwiczeniu cała klasa będzie działała razem, układając bardzo specjalną układankę. Tytuł układanki to: „Co się dzieje, gdy odkładam telefon?”.

Nauczyciel/ka wyjmuje wydrukowane karty z **Załącznika nr 1** (w formie domków) i rozkłada je na podłodze w sali (lub na osobnych ławkach) w pewnej odległości od siebie.

Nauczyciel/ka wyjaśnia, że gdy odkładamy smartfon i przestajemy w niego patrzeć, z naszym ciałem dzieją się dobre rzeczy. Następnie odczytuje hasła zapisane w domkach (lub prosi o odczytanie uczniów/uczennice):



- Mózg się budzi;
- Oczy nam dziękują;
- Ciało chce się ruszać;
- Lepiej śpimy;
- Lepiej rozumiemy innych ludzi.



To właśnie te dobre rzeczy, które dzieją się wtedy z naszym ciałem!

Nauczyciel/ka miesza i rozkłada na podłodze prostokąty z **Załącznika nr 2** i stawia przed uczniami/uczennicami zadanie: „Musicie dopasować do każdego domku po 4 prostokąty z pasującymi przykładami”.

Nauczyciel/ka z uczniami/uczennicami odczytują na głos hasła z prostokątów i próbują dopasować puzzle do odpowiednich domków. Nauczyciel/ka pomaga uczniom/uczennicom i w razie błędnych odpowiedzi, koryguje je.



[dla nauczyciela/ki]
Prawidłowe rozwiązanie:

- **Mózg się budzi:**
 - Łatwiej nam się myśli
 - Szybciej się uczymy
 - Mamy więcej pomysłów
 - Mamy lepszą pamięć
- **Oczy nam dziękują:**
 - Mniej pieką
 - Lepiej widzą
 - Mniej łzawią
 - Nie robi się wada wzroku
- **Ciało chce się ruszać:**
 - Chce się biegać
 - Chce się skakać
 - Chce się grać w piłkę
 - Chce się jeździć na rowerze
- **Lepiej śpimy:**
 - Szybciej zasypiamy
 - Mamy fajniejsze sny
 - Rano czujemy się wyspani
 - Rano czujemy się wypoczęci
- **Dostrzegamy innych ludzi:**
 - Widzimy twarz rozmówcy
 - Widzimy ręce rozmówcy
 - Widzimy ciało rozmówcy
 - Słyszymy głos rozmówcy



UWAGA: W przypadku młodszych dzieci, nauczyciel/ka odczytuje wszystkie hasła samodzielnie. W przypadku starszych uczniów/uczennic nauczyciel/ka prosi uczniów/uczennice o odczytywanie haseł.

(Czas: ok. 15 minut)





5. RYSUJEMY „CYFROWEGO ZOMBIAKA”!

(praca grupowa + tworzenie plakatu)

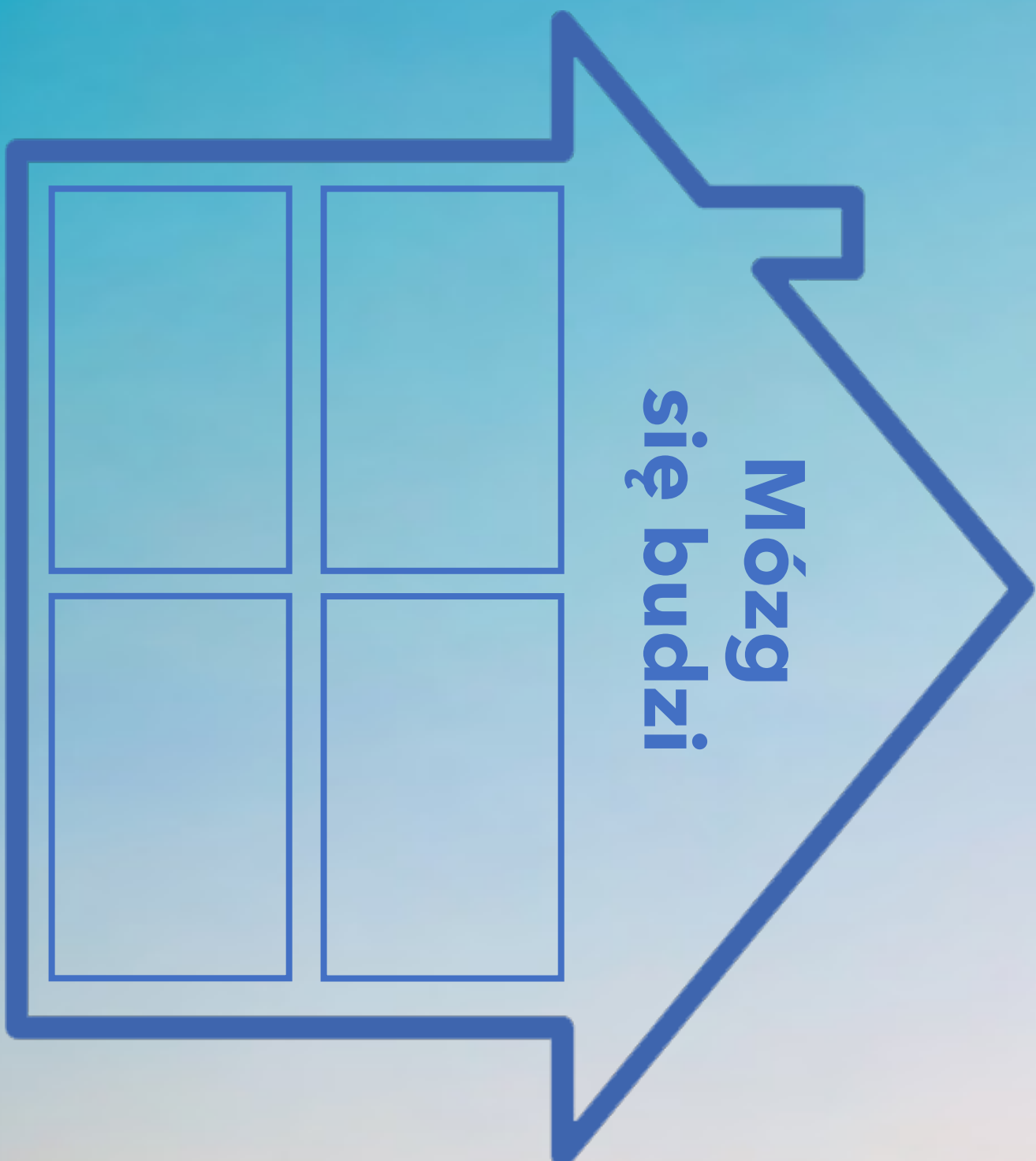
Nauczyciel/ka dzieli uczniów/uczennice na kilkusobowe grupy (np. uczniowie/uczennice z dwóch sąsiadujących ławek). Każda grupa otrzymuje dużą kartkę papieru/brystolu/kartkę z flipchartu. Uczniowie/uczennice są proszeni/proszone o wyjęcie swoich kredek/pisaków lub nauczyciel/ka rozdaje im materiały do pisania. Na górze każdej kartki nauczyciel/ka lub uczniowie/uczennice pisze/ą hasło „Cyfrowy zombiak”.

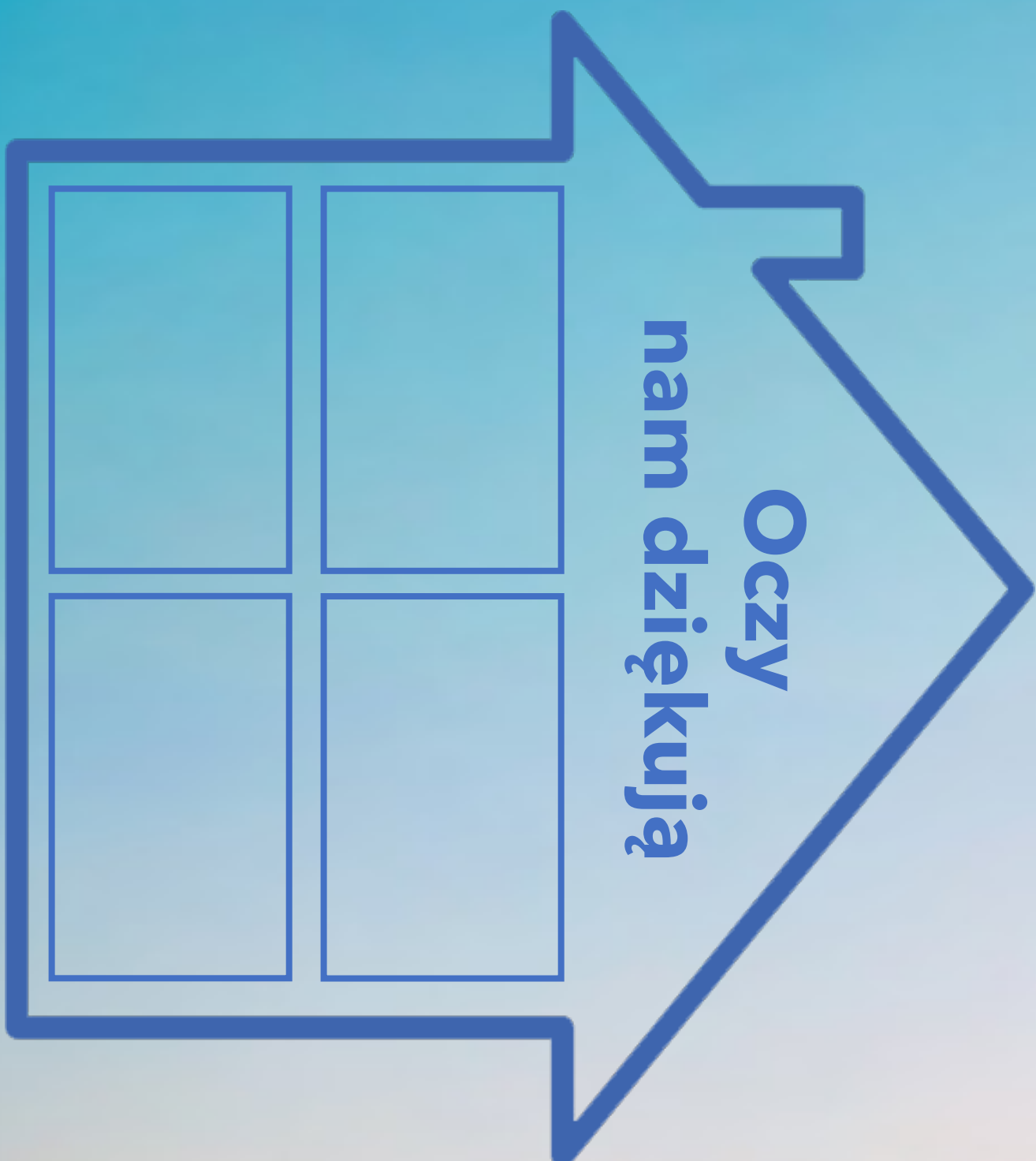
Zadaniem każdej grupy jest stworzenie plakatu przedstawiającego „cyfrowego zombiaka”. Uczniowie/uczennice są proszeni/proszone o narysowanie go w taki sposób, aby ktoś, kto nie wie, kim jest „cyfrowy zombiak”, mógł to zrozumieć.

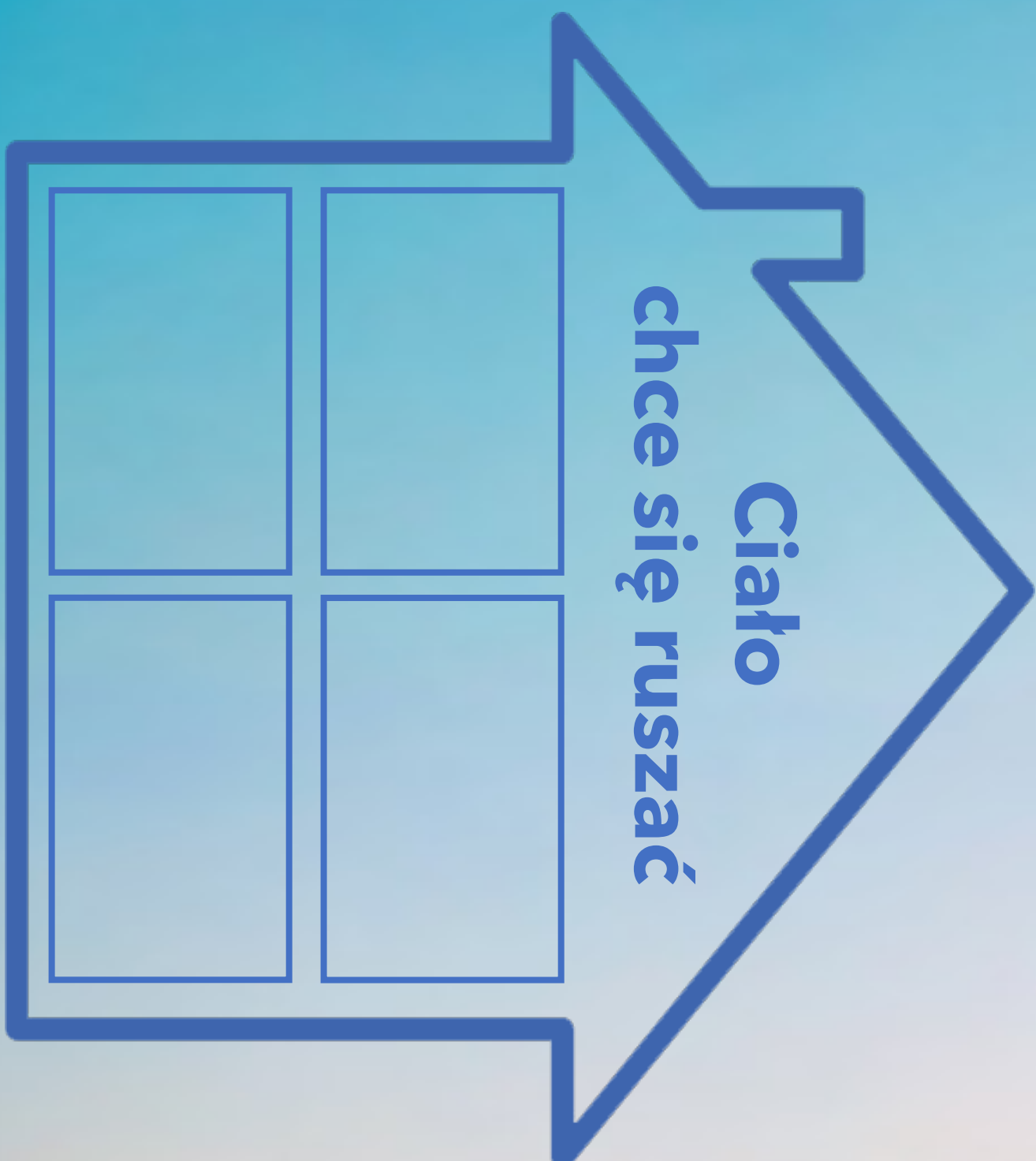
Na koniec zajęć grupy pokazują i omawiają swoje plakaty. Po zajęciach plakaty mogą zostać wywieszane w klasie.

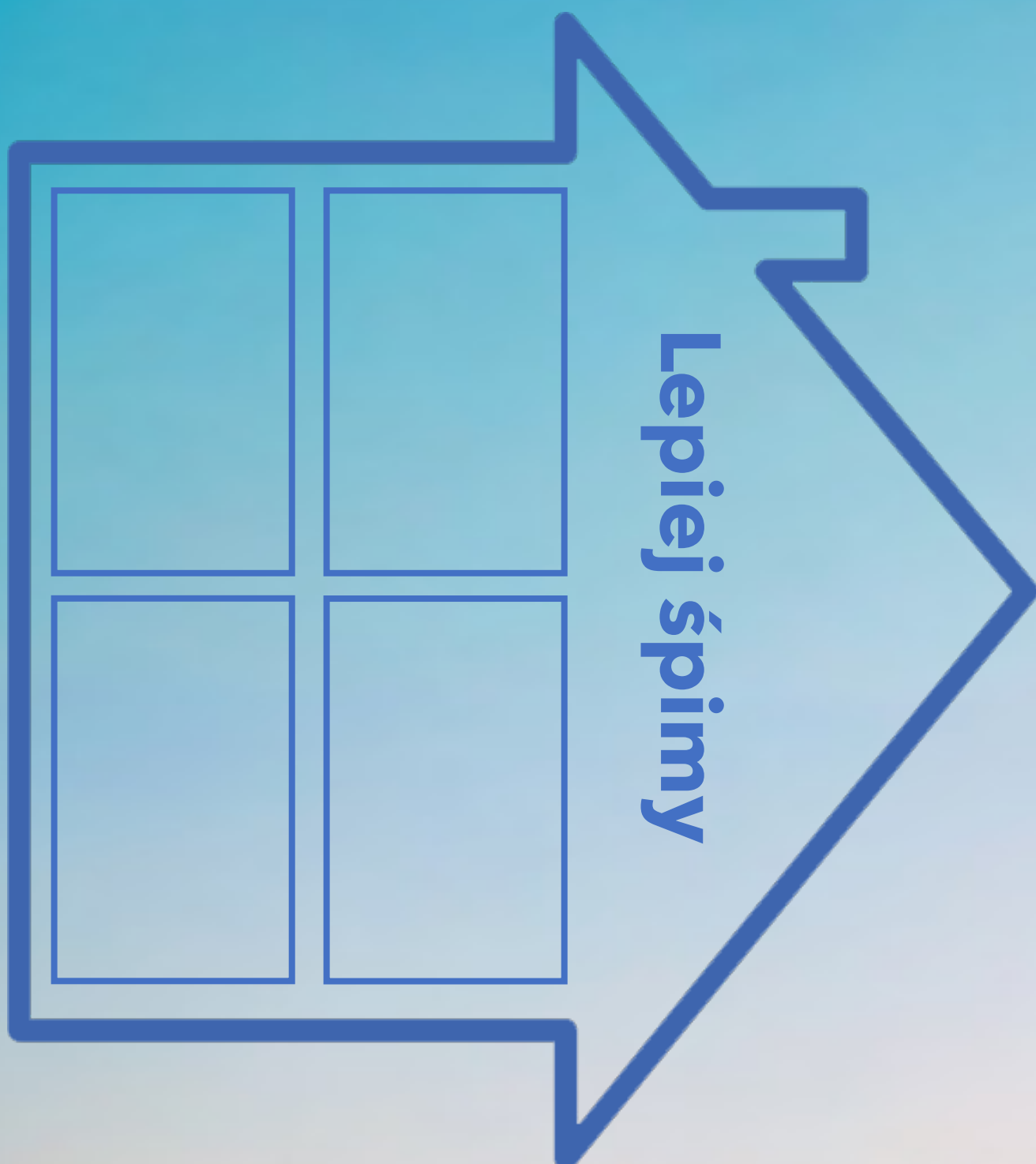
(Czas: ok. 10 minut)



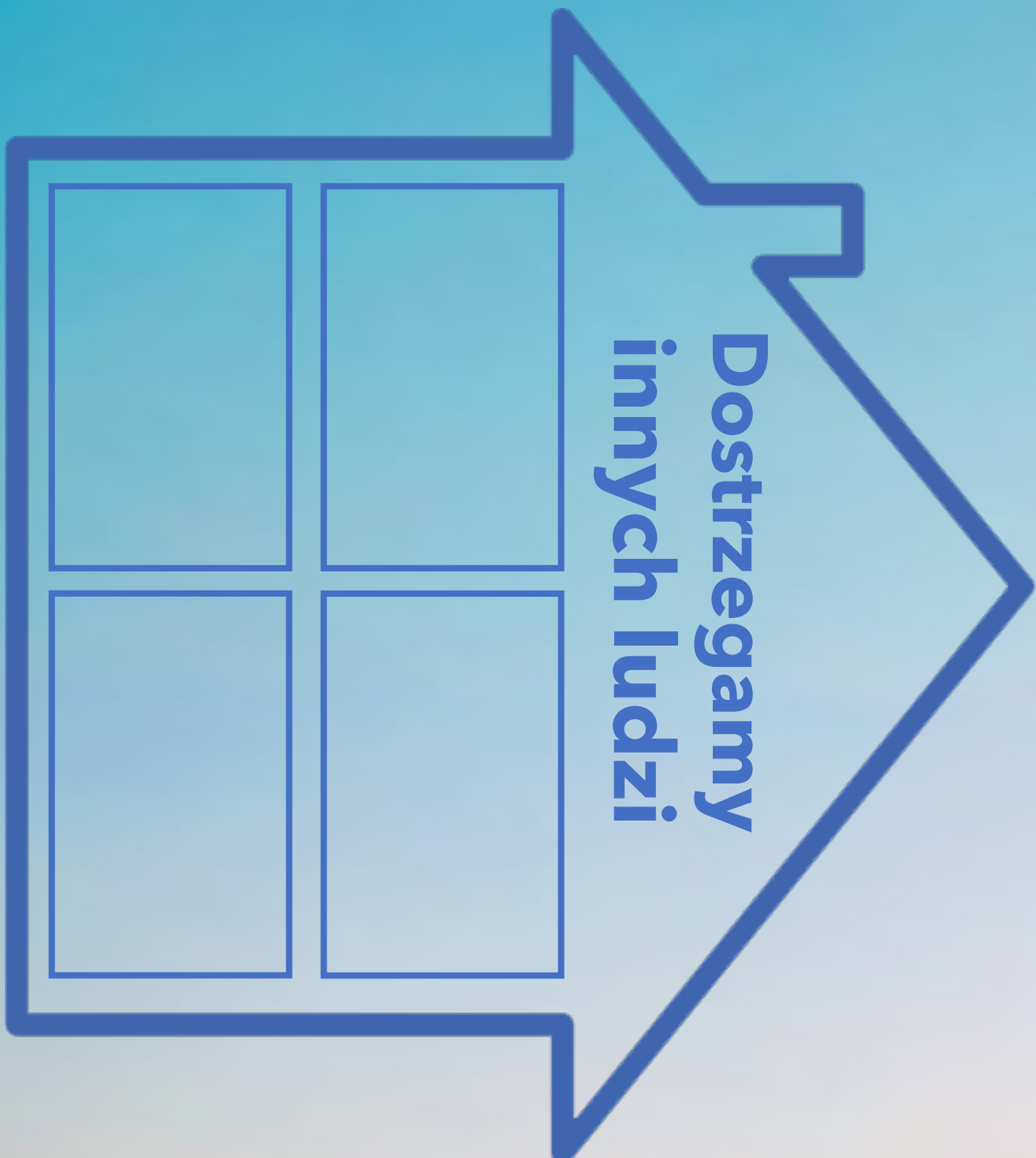








**Dostrzegamy
innych ludzi**



ZAŁĄCZNIK 2

Uwaga: należy wyciąć każdy prostokąt

Łatwiej nam
się myśli

Szybciej się
uczymy

Mamy więcej
pomysłów

Mamy lepszą
pamięć

Mniej pieką

Lepiej widzą

Mniej łzawią

Nie robi się
wada wzroku

Chce się
biegać

Chce
się skakać

ZAŁĄCZNIK 2

Uwaga: należy wyciąć każdy prostokąt

Chce się grać
w piłkę

Chce się
jeździć na
rowerze

Szybciej
zasypiamy

Mamy
fajniejsze sny

Rano
czujemy się
wyspani

Rano
czujemy się
wypoczęci

Widzimy
twarz
rozmówcy

Widzimy
ręce
rozmówcy

Widzimy
ciało
rozmówcy

Słyszemy
głos
rozmówcy

