

Cyfrowe Zombie

Scenariusze zajęć



Opracowanie: Paulina Milewska (materiał powstał na podstawie [gry Digital Zombies](#), Juliette Levy, CC BY SA 4.0). Treść dostępna na licencji CC BY SA 4.0

2017

Spis treści

Scenariusz do Misji 1. Podstawowe umiejętności potrzebne do przetrwania	3
Scenariusz do Misji 2. Bezpieczne schronienie	6
Scenariusz do Misji 3. Wiedza to podstawa i przewaga!	9
Scenariusz do Misji 4. Ostrzeż ludzi	11
Scenariusz do Misji 5. Wyśledź zombiaka!	13

Scenariusz do Misji 1.

Podstawowe umiejętności potrzebne do przetrwania

Tytuł zajęć

Cyfrowe Zombie – Misja 1. Podstawowe umiejętności potrzebne do przetrwania

Cele:

- wzmacnianie umiejętności wyszukiwania źródeł,
- rozwój umiejętności wyszukiwania konkretnych informacji,
- wzmacnianie umiejętności czytania ze zrozumieniem i analizy informacji,
- wzmacnianie umiejętności tworzenia krótkiego tekstu.

Metody:

- analiza fragmentu książki,
- praca z katalogiem,
- pogadanka,
- prezentacja,
- praca z tekstem, pisanie,
- dyskusja.

Materiały:

- fragmenty książki Maksa Brooksa *Zombie survival. Poradnik o technikach obrony przed atakiem żywych trupów* (ksero/druk),
- katalog biblioteczny,
- zeszyt bądź kartki, długopis, mazaki itp.

Czas realizacji:

2 x 45 minut

Konspekt zajęć:

Pierwsze 45 minut

1. Rozpoczęcie zajęć, przedstawienie tematu zajęć, krótkie wprowadzenie w cykl zajęć “Cyfrowe Zombie” (5 minut).
2. Krótka rozmowa z uczestnikami o ich wiedzy na temat zombie, pytania o to, czy znają tematykę, czy widzieli filmy, komiksy, czy czytali książki o tej tematyce (5 minut).
3. **Zadanie 1.** Uczestnicy czytają wskazany fragment książki, podkreślają lub wypisują najważniejsze informacje (10 minut).
Prowadzący zadaje pytania pomocnicze, naprowadzające na to, jakich informacji należy szukać we fragmencie, np. skąd się wzięły zombie, co jest potrzebne do ich pokonania, jaki jest cel ludzkości, co jest najsilniejszą bronią przeciwko zombie, czego trzeba się nauczyć. Przy realizacji tego zadania nie wolno korzystać z technologii.
4. **Zadanie 2.** Wytypowanie przez uczestników rodzajów książek, jakie mogą się przydać podczas zombie apokalipsy (10 minut). Przy realizacji tego zadania nie wolno korzystać z technologii. Prowadzący zadaje pytania pomocnicze, naprowadzające, które pomogą uczestnikom wytypować jak największą liczbę różnych książek. Prowadzący czeka na wytypowane rodzaje i krótko podsumowuje wyłonione typy.
5. **Zadanie 3.** Wyszukanie książek w katalogu (10 minut).
Prowadzący pokazuje uczestnikom katalog biblioteki i wyjaśnia zasady jego działania, wskazuje sposoby wyszukiwania książek, tłumaczy, czym są słowa kluczowe, wspólnie z uczestnikami ustala, jakie hasła warto wpisywać w katalog.
Uczestnicy mają znaleźć i spisać informacje o książkach, które mogą być przydatne w dalszej pracy. Szczególną uwagę należy zwrócić na poradniki survivalu, mówiące o przygotowywaniu schronienia (będą potrzebne przy realizacji Misji 2.).

Zadanie nr 1

Napisz krótką notatkę o zombie. Rozejrzyj się po swojej bibliotece. Wyszukaj i przygotuj podstawowe informacje o zombie lub też żywych trupach. Skąd się wzięły, co jest potrzebne do ich pokonania (jaka broń jest najlepsza, co jest nieskuteczne w starciu z zombiakami).

Drugie 45 minut

1. Rozpoczęcie zajęć, przypomnienie tematu spotkań i podsumowanie poprzednio wykonanej pracy, zapytanie uczestników o zadanie nr 1, pytanie o wrażenia z lektury, ciekawostki (5 minut).
2. Pogadanka o cyfrowych zombie, wskazanie czym są, jakie są podobieństwa i różnice ze zwykłymi żywymi trupami (15 minut).
3. Po wysłuchaniu bibliotekarza i przeczytaniu informacji dotyczących digital zombies uczestnicy zastanawiają się, jak wiele z zachowań ich i ich znajomych można przypisać cyfrowemu zombiactwu. Dyskutują i spisują wspólnie najpopularniejsze symptomy, z którymi się spotykają, prowadzący prowadzi dyskusję i zapisuje wnioski na tablicy (10 minut).
4. Prowadzący dzieli uczestników na grupy. Każda grupa przygotowuje sposoby na to, jak się można wyrwać z cyfrowego zombiactwa oraz jak można zarządzać swoją obecnością w sieci w sposób zdrowy i nieszkodliwy. Grupy przygotowują po trzy krótkie hasła pomagające w walce z cyfrowym zombiactwem (15 minut).

Zadanie nr 2

Napisz krótką notatkę i porównaj zombie do cyfrowych zombie. Znajdź podobieństwa i różnice pomiędzy tymi dwoma rodzajami zombie.

Scenariusz do Misji 2.

Bezpieczne schronienie

Tytuł zajęć

Cyfrowe Zombie – Misja 2. Bezpieczne schronienie

Cele:

- wzmacnianie umiejętności wyszukiwania źródeł,
- wzmacnianie umiejętności wyszukiwania konkretnych informacji,
- wzmacnianie umiejętności czytania ze zrozumieniem i analizy informacji,
- rozwój umiejętności współpracy,
- umiejętność poruszania się w terenie i tworzenia wskazówek, map i materiałów informujących o położeniu konkretnego miejsca.

Metody:

- praca z katalogiem,
- wyszukiwanie informacji w tekście,
- praca w terenie,
- współpraca w grupach,
- korzystanie z planów i map.

Materiały:

- katalog biblioteczny,
- książki, artykuły i inne materiały z zakresu survivalu,
- zeszyt bądź kartki, długopis, mazaki itp.,
- stoper,
- plan budynku.

Czas realizacji:

2 x 45 minut

Konspekt zajęć:

Pierwsze 45 minut

1. Rozpoczęcie zajęć, przypomnienie tematu spotkań i podsumowanie poprzednio wykonanej pracy, zapytanie uczestników o zadanie nr 2, pytanie o wrażenia z lektury, ciekawostki (5 minut)
2. **Zadanie 1.** W znalezionych książkach z zakresu survivalu uczestnicy i prowadzący wspólnie wyszukują informacji o tworzeniu schronienia, o warunkach, jakie powinno spełniać bezpieczne miejsce. Następnie uczestnicy w grupach zastanawiają się, gdzie w budynku takie miejsce się znajduje. Celem zadania jest wytypowanie najbezpieczniejszego miejsca w bibliotece. Każda grupa może wybrać swoje miejsce i uzasadnić, dlaczego wybrali akurat to. Prowadzący powinien dostarczyć na lekcję książki, których dane bibliograficzne na pierwszych zajęciach zostały spisane z katalogu, uczestnicy mogą też wyszukać informacje w internecie, a prowadzący powinien także dostarczyć plan budynku (15 minut).
3. **Zadanie 2.** Uczestnicy w grupach rozchodzą się po budynku i liczą wyjścia ewakuacyjne najbliższej wskazanej kryjówki, próbują zmierzyć czas dotarcia do najbliższych wyjść w razie konieczności szybkiej ucieczki z kryjówki (15 minut).
Przy realizacji tego zadania nie wolno korzystać z technologii.
4. **Zadanie 3.** Uczestnicy wykonują zdjęcia swoich kryjówek. Na wydrukach bądź na komputerach na zdjęciach zaznaczają najważniejsze punkty kryjówek i wskazują, jakie ulepszenia należałoby wykonać.

Zadanie nr 3

Przygotuj krótką notkę o tym dlaczego wybrane przez Ciebie miejsce kryjówki jest najbezpieczniejsze do ukrycia się w przypadku inwazji żywych trupów. Wskaż mocne i słabe strony tego miejsca.

Drugie 45 minut

1. Rozpoczęcie zajęć, przypomnienie tematu spotkań i podsumowanie poprzednio wykonanej pracy, zapytanie uczestników o zadanie nr 3, pytanie o wrażenia z lektury, ciekawostki (5 minut).
2. **Zadanie 1.** Uczestnicy w grupach przygotowują mapy budynku z oznaczeniem swoich kryjówek, na planie zaznaczają możliwe drogi ucieczki oraz słabe i mocne punkty kryjówki oraz ewentualnych sposobów i dróg ucieczki (20 minut).
Przy realizacji tego zadania nie wolno korzystać z technologii.
3. Uczestnicy w grupach wymieniają się mapkami, każda grupa na podstawie uzyskanej mapy próbuje znaleźć kryjówkę innej grupy. Po odnalezieniu oznaczonego miejsca grupa robi sobie selfie w rozpoznanym bezpiecznym miejscu schronienia.

Zadanie nr 4

Korzystając z atlasów, mapy swojego miasta lub map satelitarnych dostępnych w sieci, opracuj najszybszą i najbezpieczniejszą drogę ucieczki z biblioteki do domu. Opisz trasę, uwzględniając potencjalne zagrożenia i niebezpieczeństwa w razie ataku zombie.

Scenariusz do Misji 3.

Wiedza to podstawa i przewaga!

Tytuł zajęć

Cyfrowe Zombie – Misja 3. Wiedza to podstawa i potęga!

Cele:

- wzmacnianie umiejętności wyszukiwania źródeł,
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania konkretnych informacji,
- wzmacnianie umiejętności czytania ze zrozumieniem i analizy informacji,
- rozwój umiejętności współpracy,
- umiejętność tworzenia materiałów informacyjnych.

Metody

- praca z katalogiem,
- praca z komputerem w programie graficznym,
- wyszukiwanie informacji w internecie,
- współpraca w grupach,
- tworzenie prezentacji,
- korzystanie z zasobów internetu opartych na wolnych licencjach Creative Commons.

Materiały:

- katalog biblioteczny,
- książki, artykuły i inne materiały z zakresu medycyny,
- zeszyt bądź kartki, długopis, mazaki itp.,
- komputer/tablet (pracownia komputerowa),
- program graficzny,
- makulatura.

Czas realizacji:

45 minut

Konspekt zajęć:

1. Rozpoczęcie zajęć, przypomnienie tematu spotkań i podsumowanie poprzednio wykonanej pracy, zapytanie uczestników o zadanie nr 4, pytanie o dotychczasowe wrażenia, ciekawostki (5 minut).
2. Prowadzący wskazuje źródła, w których uczestnicy mogą szukać informacji dotyczących chorób.
3. **Zadanie 1.** Wyszukanie informacji na temat chorób (internet, podręczniki, encyklopedie, czasopisma, książki). Przygotowanie i przedstawienie krótkiej notatki, w której uczestnicy scharakteryzują historię wybranej choroby, sposób jej rozprzestrzeniania, epidemie, które wywołała, a także metody, którymi ludzkość ją zwalczyła (20 minut).
4. Prowadzący, przed rozpoczęciem pracy uczestników, pokazuje internetowe źródła grafik, zdjęć, które uczestnicy mogą wykorzystać na zasadach otwartych licencji podczas tworzenia swojego plakatu.
Zadanie 2. Plakat ostrzegawczy – uczestnicy mogą pracować w programie graficznym lub przy użyciu tradycyjnych metod (kolaż, rysunek) (20 minut).

Zadanie nr 5

Znasz na pewno różne znaki ostrzegawcze, które informują o niebezpieczeństwie i są uniwersalne i znane na całym świecie. Stwórz taki znak ostrzegający przed niebezpieczeństwem związanym z zombie, który można będzie umieszczać, aby ostrzec ludzi.

Scenariusz do Misji 4. Ostrzeż ludzi

Tytuł zajęć

Cyfrowe Zombie – Misja 4. Ostrzeż ludzi

Cele:

- wzmacnianie umiejętności wyszukiwania źródeł,
- kształtowanie umiejętności wyszukiwania konkretnych informacji,
- wzmacnianie kreatywności,
- rozwój umiejętności współpracy,
- umiejętność tworzenia materiałów informacyjnych,
- kształtowanie umiejętności z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Metody:

- praca z komputerem w programie do obróbki audio/wideo,
- wyszukiwanie informacji w internecie,
- współpraca w grupach,
- korzystanie z zasobów internetu opartych na wolnych licencjach Creative Commons,
- dyskusja,
- pogadanka,
- prezentacja.

Materiały:

- zeszyt bądź kartki, długopis, mazaki itp.,
- komputer/tablet/smartphone (pracownia komputerowa),
- program do obróbki audio/wideo,
- przykłady spotów kampanii społecznych,
- telefony komórkowe (smartfony).

Czas realizacji:

2 x 45 minut

Konspekt zajęć:

Pierwsze 45 minut

1. Rozpoczęcie zajęć, przypomnienie tematu spotkań i podsumowanie poprzednio wykonanej pracy, zapytanie uczestników o zadanie nr 5, pytanie o wrażenia z lektury, ciekawostki (5 minut).
2. **Zadanie 1.** Prowadzący pokazuje przykłady spotów kampanii społecznych (bezpieczeństwo na drodze, bezpieczeństwo w pracy, zdrowie). Tłumaczy jakie elementy powinny się znaleźć w skutecznym przekazie kampanii ostrzegawczej (15 minut).
Uczestnicy w grupach opracowują scenariusz swojego spotu, który ma ostrzec ludzi przed zarazą cyfrowych zombie. Każda grupa przedstawia swój scenariusz. Uczestnicy dyskutują o kształcie scenariuszy i ich zawartości merytorycznej, pod kątem siły przekazu.
Prowadzący nadzoruje, nakierowuje pracę uczestników (25 minut).

Drugie 45 minut

1. Rozpoczęcie zajęć, przypomnienie tematu spotkań i podsumowanie poprzednio wykonanej pracy, ciekawostki (5 minut).
2. Przed rozpoczęciem zadania prowadzący przedstawia różne programy, aplikacje do tworzenia krótkich materiałów wideo. Instruuje uczestników w zakresie posługiwania się narzędziami. Wymienia także źródła grafik, zdjęć, filmów, muzyki, dźwięków z których uczestnicy mogą korzystać na zasadach wolnych licencji Creative Commons (20 minut).
3. **Zadanie 2.** Uczestnicy w grupach tworzą swój ostrzegawczy spot. Po skończonej pracy uczestnicy prezentują swoje spoty, opowiadając, jak wyglądał proces tworzenia i czy scenariusz udało się zrealizować w całości (20 minut).

Scenariusz do Misji 5.

Wyśledź zombiaka!

Tytuł zajęć

Cyfrowe Zombie – Misja 5. Wyśledź zombiaka

Cele:

- poznanie zagrożeń w sieci i umiejętność ich dostrzegania,
- umiejętność rozdzielenia rzeczywistości od kreacji internetowej,
- umiejętność krytycznego oceniania informacji.

Metody:

- pogadanka,
- współpraca w grupach,
- planowanie.

Materiały:

- przygotowane materiały z życia Jana Zombie,
- kartki, flamastry itp.

Czas realizacji:

45 minut

Konspekt zajęć:

1. Rozpoczęcie zajęć, przypomnienie tematu spotkań i podsumowanie poprzednio wykonanej pracy, zapytanie uczestników o ich przemyślenia, lektury, ciekawostki (5 minut).
2. Prowadzący na podstawie materiałów ze strony <http://cyfrowa-wyprawka.org/> przekazuje uczestnikom informacje o podstawowych zagrożeniach w sieci oraz zasadach, które pozwalają na uniknięcie większości owych zagrożeń (20 minut).

Zadanie 1. Uczestnicy dostają wydrukowane materiały, które dotyczą życia w sieci wykreowanej postaci. Na podstawie otrzymanych wskazówek uczestnicy odtwarzają dzień z życia postaci. Jednocześnie wskazują, jak wiele informacji uzyskali o tej postaci, dzięki jej

aktywności na różnych portalach społecznościowych. Grupy prezentują wyniki pracy, porównując swoje spostrzeżenia i wnioski (20 minut).

Życie Jana Zombie można znaleźć w materiałach dodatkowych.

Zadanie końcowe

Utwórz plan swojej obecności w sieci. Rozpisz, w jakich miejscach będą dostępne informacje o Tobie, w jaki sposób i kogo będziesz informował o wydarzeniach w Twoim życiu. Zaplanuj, na jakich portalach będziesz mieć profile i w jaki sposób będziesz z nich korzystać.