

Akademia Oli

Mapa kursu / osiem lekcji

Gry, czaty i nieznajomi

O1-K4 / 8 × 45 min / 8-9 lat



Osiem lekcji odkrywczej wyprawy

8 × 45 minut = 360 minut, czyli 6 godzin zegarowych.

Wariant 8-9 lat



Mapa wyprawy: Gry, czaty i nieznajomi

O1-K4 / 8 × 45 min / 8-9 lat

Na początek

Wystarczy rozumieć, że gracz może używać wymyślnego imienia. Nie uruchamiamy prawdziwej gry.



Co będzie nową umiejętnością?

Dziecko potrafi zakończyć naciskający kontakt i wybrać pomoc bez instalowania plików ani ujawniania sekretów.

Finał wyprawy

Mapa bezpiecznych decyzji gracza na papierowym ekranie fikcyjnej gry.

Do każdej lekcji są karty dziecka i wskazówki dla rodzica: gotowy przykład, własna próba i nowa sytuacja. Można czytać wspólnie i odpowiadać ustnie.



Osiem przystanków: Gry, czaty i nieznajomi

O1-K4 / 8 × 45 min / 8-9 lat

1. Kto jest za awatarem?

Obrazek i nazwa gracza nie potwierdzają jego tożsamości.

Ćwiczenie: Wskaż, czego naprawdę dowiadujemy się z A.

Angielski (opcjonalnie): avatar, player

Temat programu: Awatar nie potwierdza osoby

2. Wycisz albo wyjdź

Można ograniczyć kontakt, odrzucić zaproszenie i opuścić czat.

Ćwiczenie: Dobierz przycisk do powtarzających się zaproszeń z karty D. Wskaż też sposób wyjścia z czatu.

Angielski (opcjonalnie): mute, leave

Pomoc do ćwiczenia: papierowa makieta ekranu lub formularza (w karcie dziecka).

Temat programu: Gra ma własne narzędzia kontaktu



Gry, czaty i nieznajomi

O1-K4 / 8 × 45 min / 8-9 lat

3. Gratis z dodatkiem?

Nie instaluj niezgodnionego pliku dla obiecanej nagrody.

Ćwiczenie: Co zrobisz po otrzymaniu tej propozycji? Wskaż, kogo możesz poprosić o pomoc.

Angielski (opcjonalnie): no download

Temat programu: Gratisy i prośby o instalację

4. Zostań przy ustalonej rozmowie

Nie musisz przenosić rozmowy do prywatnego kanału pod naciskiem.

Ćwiczenie: Powiedz krótką odmowę przeniesienia rozmowy.

Angielski (opcjonalnie): I will stay here

Temat programu: Przeniesienie rozmowy poza grę



Gry, czaty i nieznajomi

O1-K4 / 8 × 45 min / 8-9 lat

5. Odznaka nie daje prawa do kodu

Deklarowana rola administratora nie uzasadnia prośby o sekret.

Ćwiczenie: Wskaż prośbę, której nie wykonasz.

Angielski (opcjonalnie): ask for help

Pomoc do ćwiczenia: papierowa makieta ekranu lub formularza (w karcie dziecka).

Temat programu: Fałszywy administrator gry

6. Zakończ bez ponownego otwierania

Najpierw przerwij nacisk i szukaj pomocy; nie otwieraj pliku ponownie dla dowodu.

Ćwiczenie: Ułóż: przerwij, powiedz dorosłemu, wspólnie sprawdź zgłoszenie.

Angielski (opcjonalnie): leave and tell

Temat programu: Zakończenie kontaktu krok po kroku



Gry, czaty i nieznajomi

O1-K4 / 8 × 45 min / 8-9 lat

7. Drużyna może poczekać

Chęć wygranej nie wymaga instalowania niesprawdzonego pliku.

Ćwiczenie: Wybierz bezpieczny tryb i powiedz to kapitanowi.

Angielski (opcjonalnie): check first

Temat programu: Drużyna pod naciskiem

8. Mapa gracza

Mapa decyzji pokazuje moment przerwania i drogę do pomocy.

Ćwiczenie: Dobierz bezpieczną reakcję do każdej prośby. Wskaż, kto może pomóc.

Angielski (opcjonalnie): my safe game

Temat programu: Mapa bezpiecznego gracza

