

المواطنة الرقمية القصص المصورة

لقد أكملنا جميع الأسابيع الأربعة لوحدة النزاهة لدينا. حان الوقت الآن لتطبيق كل ما تعلمته. خلال الأسبوع أو الأسبوعين المقبلين ، سنعمل على إنشاء لوحات قصص مفيدة لمساعدة زملائنا في التنقل في العالم الرقمي بطريقة آمنة ولطيفة.

(النزاهة الفرعية مفهوم (ق)

مثابرة، العطف

الإطار الزمني للمشروع

أسابيع ، مقسمة حسب الحاجة حسب جدول 1-2

الحصص

المواد المطلوبة

- ❑ الوصول إلى أجهزة الكمبيوتر
- ❑ اللوازم الفنية الأساسية
- ❑ لوحات الملصقات لكل مجموعة (أو منشئ القصص المصورة عبر الإنترنت مثل www.storyboardthat.com)
- ❑ الطابعة (اختيارية إذا تم استخدام لوحة القصة عبر الإنترنت)
- ❑ شريط / شرائط لتعليق القصص المصورة النهائية

خريطة المعايير

ومعايير ، CASEL يتوافق هذا المشروع مع كفاءات التنقيف الصحي الوطنية ، والجمعية الدولية للتكنولوجيا في معايير التعليم ، عند الاقتضاء ، ومعايير الدولة الأساسية المشتركة. يرجى الرجوع إلى خريطة المعايير للمزيد من المعلومات.

سيشجع هذا النشاط الصدق والنزاهة عند الاتصال بالإنترنت وسيساعدنا على استخدام جميع الأدوات التي اكتشفناها هذا الشهر لتشجيع الآخرين على تطبيق هذه المفاهيم في حياتهم أيضاً.

هذه هي خطة هذا المشروع

1. سوف أقسمك بشكل عشوائي إلى مجموعات من 3-4. ستكون كل مجموعة مسؤولة عن إنشاء لوحة القصة المكونة من 3 أجزاء لتوضيح موضوع المواطنة الرقمية الخاص بك.
2. يجب أن يكون كل شخص ضمن مجموعتك مشاركاً نشطاً. ستحتاج إلى فنانين أو فنانين وكاتب واحد ومقدم واحد. إذا كان الفن صراعاً ، فيمكنك قص الصور لتوضيح لوحة العمل الخاصة بك.
3. ستقدم كل مجموعة لوحة العمل الخاصة بهم إلى فصلنا. بعد كل عروضنا التقديمية ، سيتم عرض القصص المصورة في جميع أنحاء المدرسة لتشجيع الحلول للضغوطات المشتركة التي نختبرها جميعاً في أوقات مختلفة في العالم الرقمي.

(الجزء 1 (الأسبوع 1

خطوتنا الأولى هي فهم المواطنة الرقمية بشكل أفضل. لمساعدتك على فهم ماهية المواطنة الرقمية ، سنبدأ <https://www.digitalcompass.org/game/index.html>. بلعبة كومون سينس ميديا

- ملاحظة: ستحتاج إلى الوصول إلى الكمبيوتر لهذا المكون. يمكن القيام بذلك كمجموعة كبيرة على مجموعة صغيرة مع أجهزة كمبيوتر مشتركة ، أو بشكل مستقل مع أجهزة ، SMART لوحة إذا لم يكن لديك وصول إلى التكنولوجيا في المدرسة ، فراجع Ipad الكمبيوتر المحمولة / أجهزة اللوحة وقدم النقاط الرئيسية التالية:
 - الخصوصية: كيفية الحفاظ على خصوصيتك على الإنترنت
 - الأمان: كيف تحافظ على سلامتك عند الاتصال عبر الإنترنت
 - النزاهة: كيف تحافظ على وفاءك بما تعلم أنه على صواب ولطيف على الإنترنت
 - اللطف: كيف تتأكد من أنك تعامل الآخرين بلطف عبر الإنترنت
 - التركيز: كيفية استخدام الإنترنت لما تحتاجه والقضاء على عوامل التشويش

- بعد انتهاء فصلك الدراسي من اللعبة (أو قمت بشرح المفاهيم المذكورة أعلاه) قم بتوجيه مناقشة حول المواطنة الرقمية:

- ما هي الفئة التي كانت أصعب عليك شخصياً ولماذا؟
- ما الذي تجده أكثر تشويشاً على الإنترنت؟ (الألعاب ، وسائل التواصل الاجتماعي ، إلخ)
- ما هي التجارب السلبية التي مررت بها أنت أو أي شخص تعرفه عبر الإنترنت؟

إذا كان ذلك ممكناً ، امنح وقتك المعتاد في رأس الخيمة للعمل في هذا المشروع في الفصل. خمسة عشر يمكن أن تساعدك دقائق كل يوم (أو حتى بضعة أيام هذا الأسبوع) في توجيه الطلاب والسماح للمحادثة بالتكشاف بشكل طبيعي.

(الجزء الثاني (الأسبوع الثاني

الآن بعد أن فهمنا المواطنة الرقمية بشكل أفضل ، نحتاج إلى مساعدة الآخرين في إيجاد حلول للمشاكل الشائعة الموجودة على الإنترنت. سنتلقى كل مجموعة موضوعاً واحداً لإنشاء لوحة عمل منه. هدفك هو التركيز على حل واقعي للموضوع المخصص لك. تذكر أنك تحتاج إلى توضيح ورواية القصة المصورة الخاصة بك لمساعدة المارة على فهم رسالتك بشكل أفضل.

الخطوة 1

تعيين المواضيع. تتضمن بعض الخيارات: شخص غريب يحاول أن يصادقك على وسائل التواصل الاجتماعي ، أو يقوم صديق بنشر صورة لك دون إذنك ، أو يبدأ شخص في المدرسة في التمر عليك عبر الرسائل النصية أثناء البحث عن البحث عن المدرسة ، فأنت لا تريد. تأكد مما إذا كان YouTube ، أو يتشتت انتباهك بواسطة موقع الويب حقيقة أم خيال.

الخطوة 2

اطلب من كل مجموعة كتابة مسودة تقريبية سريعة لحلها للموضوع المحدد. إذا كان ذلك ممكناً ، فامنحهم الضوء الأخضر لإنشاء لوحة العمل الخاصة بهم. إذا لم يكن الأمر كذلك ، ساعدهم في التوصل إلى خيار قابل للتطبيق.

الخطوة 3

إتاحة الوقت لإبداعات القصة المصورة. تأكد من إعطاء كل مجموعة من دقيقتين إلى ثلاث دقائق لتقديم إبداعاتها وشرح حلها.

الخطوة الرابعة

إعرض القصص المصورة الخاصة بك في جميع أنحاء المدرسة