

Mamo, tato, zostaję gamerem - o zawodowym graniu w gry wideo

Scenariusz lekcji dla szkół podstawowych klas 4-6

Wprowadzenie

Lekcja ma zachęcić uczniów i uczennice do refleksji nad korzyściami i ryzykami, jakie niesie ze sobą zawodowe granie w gry wideo (tzw. gaming). Zajęcia są polecane dla klas 4-6 jako tej grupy wiekowej, która może być szczególnie zafascynowana profesjonalnym gamingiem i osobami zawodowych graczy (gamerów).

Cele lekcji

- Wyjaśnienie, na czym polega zawodowy gaming.
- Omówienie zalet i wad zawodowego grania w gry.

Cele lekcji (w języku ucznia)

- Sprawdzicie, na czym polega zawodowy gaming.
- Rozpoznać zalety i wady zawodowego grania w gry wideo.

Związek z podstawą programową:

informatyka: III.1-III.2, IV.4,

etyka: IV.6

godzina wychowawcza

Kluczowe zagadnienia:

1. Na czym polega zawodowe granie w gry wideo?
2. Jakie są zalety i wady zawodowego gamingu?
3. Zachęcenie do refleksji, czy zawodowy gaming ma więcej zalet czy wad dla uczniów i uczennic.

Metody: praca z filmem, gra, dyskusja

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach

Materiały/ środki dydaktyczne potrzebne do przeprowadzenia zajęć:

heksy edukacyjne (Załącznik 1), 4 kartki z buźkami/emotikonami do umieszczenia w sali lekcyjnej

Załączniki do scenariusza:

Załącznik nr 1. Heksy edukacyjne

Załącznik 2. Blaski i cienie zawodowego gamingu

Skrót przebiegu zajęć:

1. Sprawy organizacyjne (3 min.)
2. Wprowadzenie (5 min.)
3. Rozwinięcie tematu (10 min.)
4. Ćwiczenie (15 min.)
5. Podsumowanie (12 min.)

Przebieg zajęć:

1. Sprawy organizacyjne (3 min)

2. Wprowadzenie (5 min)

Powiedz uczniom i uczennicom, że za chwilę wysłuchają wywiadu, który Julka i Szymon przeprowadzili ze swoim gościem. Następnie wyświetl fragment filmu „Digi świat - gry” od 4:22 do 6:37. Zachęć ją do zgadnięcia, o czym będzie dzisiejsza lekcja. Przykładowe odpowiedzi: o grach, o Youtuberach, o turniejach gier wideo... Po zebraniu kilku odpowiedzi, przedstaw klasie temat i cele zajęć.

3. Rozwinięcie tematu (10 min)

Zapytaj uczniów i uczennice o to, co to jest zawodowy gaming. Po odsłuchaniu odpowiedzi, podziel się definicją:

Zawodowy gaming to traktowanie grania w gry wideo jako swojej pracy. Aby otrzymywać pieniądze zawodowy gracz (zawodowy gamer) gra codziennie, żeby rozwijać swoje umiejętności tak, by osiągać najwyższe wyniki, rywalizuje z innymi, bierze udział w specjalnych rozgrywkach. Zawodowy gaming nazywa się czasem tzw. sportem elektronicznym (e-sportem).

Podziel przestrzeń klasy na 4 obszary. Następnie oznacz je tak jak poniżej:



Następnie poproś uczniów i uczennice, żeby zajęli to miejsce, które najlepiej pokazuje, w jakim stopniu zgadzają się ze stwierdzeniem:

„Gaming jest bardzo dobrym pomysłem na pracę zawodową.”

4. Ćwiczenie (15 min.)

Podziel klasę na 4 lub 5-osobowe zespoły. Każdej grupie daj wycięty zestaw heksów z Załącznika 1 w taki sposób, żeby nie było widać napisów znajdujących się na heksach. Poproś uczniów i uczennice o podzielenie się heksami. Zachęć ich do rozłożenia heksów przed sobą i zapoznania się z treścią. Na środku połóż heks rozpoczynający z napisem: „Ola jest pro gamerką od 5 lat”. Wyjaśnij klasie, że gra polega na tym, żeby dokładać heksy po kolei do siebie opowiadając dalszą część historii Oli. Dokładając swój heks do innych należy wskazać w opowiadanej historii, jak przylegające heksy łączą się ze sobą. Zaznacz, że w grupie powinna być jedna osoba, która zapisuje historię.

Przykład:

heks rozpoczynający: „Ola jest pro gamerką od 5 lat” + heks „Zawody” („I przez ten czas brała udział w wielu zawodach” + heks „Wygrana” („Ma na swoim koncie kilka zwycięstw” + heks „Zmęczenie” („Ale ostatnio zauważa, że coraz bardziej męczy ją ciągłe siedzenie przed komputerem”).

Na koniec ćwiczenia możesz zaproponować grupom, żeby zrobiły zdjęcie heksowych układanek.

W załączniku znajdują się także puste heksy. Możesz wpisać własne propozycje haseł, które wykorzystasz w ćwiczeniu.

Jeśli w pracującej nad heksami grupie pojawi się trudność z wyjaśnieniem połączenia między dokładanymi heksami, unikaj kwestionowania jego ułożenia. Zamiast tego zadawaj pytania, które zachęcą uczniów i uczennice do samodzielnych refleksji. W zadawaniu pytań może pomóc materiał z Załącznika 2.

Alternatywne rozwiązanie dla klas 4: jeśli uznasz, że praca w grupach z heksami może być za dużym wyzwaniem dla klasy, wykonaj ćwiczenie na forum. Zaproś uczniów i uczennice do wylosowania jednego lub dwóch heksów i osoby po kolei będą dokładać swój kawałek historii Oli na forum całej klasy.

5. Podsumowanie (12 min)

Zapytaj uczniów i uczennice, jakie myśli im się pojawiają w głowach po usłyszeniu historii Oli. Jeśli nie pojawiają się odpowiedzi, dopytaj: Co was zaskoczyło? Który fragment historii Oli był dla was najciekawszy? Dlaczego?

Zwróć uwagę uczniom i uczennicom, że właśnie mieli szansę się przyjrzeć, jakie korzyści i jakie ryzyka niesie ze sobą bycie zawodowym gamerem. Wróć do podziału do stwierdzenia z początku zajęć: „Gaming jest bardzo dobrym pomysłem na pracę zawodową.” Poproś uczniów i uczennice o ponowne zajęcie miejsca w przestrzeni sali, która odpowiada temu, w jakim stopniu zgadzają się bądź nie z tym stwierdzeniem. Podkreśl, że mogą zająć inne miejsce niż na początku lekcji.

Jeśli starczy czasu zapytaj chętnych na forum, dlaczego wybrali właśnie to miejsce. Co na to wpłynęło?

Podziękuj klasie za udział w zajęciach.

Źródła

https://www.youtube.com/watch?v=CNVG35TD024&ab_channel=TheGamer [dostęp dn. 21.08.2022]

https://www.youtube.com/watch?v=cKr4H_U5s1o&t=3s&ab_channel=TheGamer [dostęp dn. 21.08.2022]

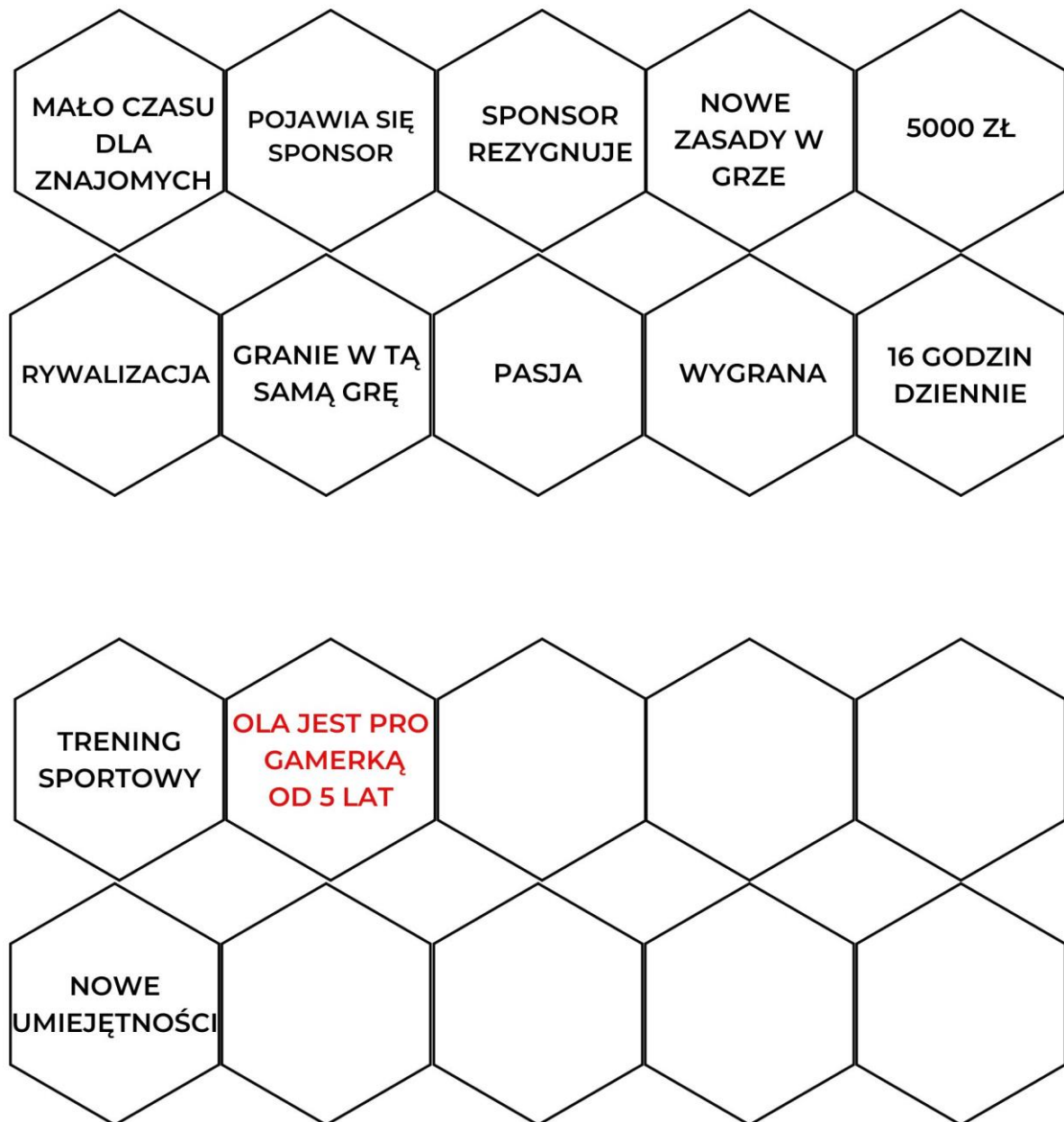
<https://www.henryford.com/blog/2020/10/the-pros-and-cons-of-esports> [dostęp dn. 21.08.2022]

<https://cyberathletiks.com/top-10-negative-effects-of-gaming-esports/> [dostęp dn. 21.08.2022]

Autorka scenariusza: Judyta Ziętkowska

Załącznik 1. Heksy edukacyjne





Załącznik 2. Blaski i cienie zawodowego gamingu - materiał pomocniczy do heksów edukacyjnych

Nowe umiejętności - w czasie grania w gry wideo można zdobyć i rozwinąć wiele umiejętności takich jak koordynacja ręka-oko, zdolność do skupiania uwagi, podejmowanie decyzji, rozwiązywanie problemów, współpraca (w grach drużynowych).

Trening sportowy - wbrew powszechnym wyobrażeniom o osobach grających w gry cierpiących na brak formy fizycznej, zawodowi gamerzy muszą dbać o swoją kondycję i regularnie ćwiczyć. Regularne ćwiczenia i odpowiednia dieta pozwalają im na lepszą

koordynację ruchową i refleks a tym samym na osiąganie lepszych wyników. Jeśli nie dbają o swoją kondycję fizyczną długie siedzenie przed ekranem w jednej pozycji odbija się negatywnie na ich zdrowiu (np. wzroku, kręgosłupie).

Kontuzja - choć grając zawodowo w gry wideo jest mała szansa na bezpośrednie starcie w przeciwieństwie do np. piłki nożnej, to nie jest to aktywność całkowicie pozbawiona kontuzji. Zawodowym gmerom zdarza się cierpieć m.in. na zespół cieśni nadgarstka, obciążenie odcinka szyjnego, lędźwiowego czy przedramienia.

Zmieniające się zasady gry - zawodowi gmerzy muszą ciągle mierzyć się ze zmieniającymi się zasadami gry, w której się specjalizują. Producenci gier co i rusz wypuszczają nowe wersje dostosowane do rozwijających się technologii, dodają nowe postacie czy poziomy. Dla profesjonalnych graczy oznacza to konieczność ciągłego śledzenia zmieniających się warunków gry i te umiejętności, które jeszcze miesiąc temu stawiały ich na szczycie, dziś mogą być już niewystarczające.

Drogi sprzęt - żeby móc grać w ciągle uaktualniane wersje gier oraz osiągać coraz lepsze wyniki, zawodowi gmerzy inwestują dużo pieniędzy w sprzęt. Komputer gamingowy, nagłośnienie, słuchawki, fotel gamingowy - to wszystko potrafi kosztować nawet kilkadziesiąt tysięcy złotych!

Ta sama gra - aby osiągać coraz lepsze wyniki, wygrywać zawody i tym samym zdobywać sponsorów, zawodowi gracze muszą się poświęcić całkowicie jednej grze. Nie dla nich granie w 5 gier naraz w zależności od nastroju. Rywale i rywalki nie śpią i trenują godzinami jedną grę.

Codziennie granie - zawodowi gracze potrafią ćwiczyć od 8 do 16 godzin dziennie; w chwilach gdy nie grają, oglądają powtórki z poprzednich rozgrywek lub śledzą postępy innych graczy. Choć dla niektórych może to brzmieć jak spełnienie marzeń, to presja związana z graniem w jedną grę po kilkanaście godzin, żeby nie wypaść z wprawy, potrafi zepsuć przyjemność z rozgrywki.

Oceny - zawodowy gaming wymaga czasu i poświęceń. Ciężko jednocześnie zadbać o regularny trening growy i o szkołę. To może znów rodzić napięcia między młodymi graczami a rodzicami, dla których ta decyzja nie będzie zrozumiała.

Zmęczenie, stres - długie godziny przed ekranem, nieregularny czas grania, ciągłe napięcie i rywalizacja, brak czasu na coś innego niż granie potrafią doprowadzić do zaburzeń snu, zmęczenia, długotrwałego stresu, a nawet depresji czy stanów lękowych.

Uzależnienie od gier - uzależnić można się nie tylko od substancji psychoaktywnej takiej jak narkotyki czy alkohol, ale także od czynności. Przykładem na to jest uzależnienie od grania w gry. W grupie ryzyka są m.in. zawodowi gmerzy.

Sponsorzy - zdobycie sponsora lub sponsorki to jeden z najważniejszych celów dla zawodowego gamera. Dzięki temu ma regularne źródło dochodu i wsparcie, np. w postaci środków na treningi, branie udziału w zawodach na szczeblu światowym. Ale przyjęcie oferty sponsoringu niesie ze sobą też duże koszty. Gracze bywają zobowiązani umową do grania w określoną grę przez lata, mają mieć konkretny wizerunek czy korzystać oficjalnie z produktów sponsora, np. picia energydrinków.

Pieniądze - zawodowi gmerzy zarabiają przede wszystkim biorąc udział w rozgrywkach i współpracując ze sponsorami. Dochody profesjonalnego gracza mogą wynosić nawet do kilkunastu tysięcy złotych. Najlepsi gracze na świecie podpisują kontrakty na miliony dolarów. Ale konkurencja jest ogromna, ciężko jest znaleźć i utrzymać sponsoring