



Uruchom grę bez kontuzji paluszków

Scenariusz lekcji dla szkół podstawowych klas 1-3

Wprowadzenie

Zajęcia zachęcają uczniów i uczennice do pomyślenia, jakie korzyści może przynieść granie w gry (komputerowe, na konsolę, w telefonie), ale też jakie zagrożenia. Następnie klasa wspólnie stworzy zasady bezpiecznego korzystania z gier.

Cele lekcji

- Omówienie, czego można się nauczyć podczas w gry na komputerze lub konsoli.
- Sprawdzenie, jakie zagrożenia mogą pojawić się podczas grania w gry.
- Rozpoznawanie, czy gra jest odpowiednia dla danej grupy wiekowej.
- Opracowanie zasad bezpiecznego grania w gry.

Cele lekcji (w języku ucznia)

- Dowiesz się, czego można się nauczyć podczas grania w gry na komputerze lub konsoli.
- Sprawdzisz, na co trzeba uważać podczas grania w gry.
- Nauczysz się rozpoznawać, czy dana gra jest dla ciebie.
- Opracujesz zasady bezpiecznego grania w gry.

Związek z podstawą programową:

I.2, III.4, III.8, III.9, IV.1, IV.6,

Kluczowe zagadnienia:

1. Jakie są plusy i minusy grania w gry wideo?
2. Jak rozpoznawać, czy dana gra nadaje się dla dziecka?
3. Jak bezpiecznie grać w gry?

Metody: gra, burza pomysłów, pogadanka

Formy pracy: praca w grupie

Materiały/ środki dydaktyczne potrzebne do przeprowadzenia zajęć:

tablica, kreda, Załącznik nr 1 PEGI, Załącznik nr 2. Oznaczenia na grach

Załączniki do scenariusza:

Załącznik nr 1. PEGI

Załącznik nr 2. Oznaczenia na grach

Skrót przebiegu zajęć:

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

Przebieg zajęć:

1. Sprawy organizacyjne (2 min)

2. Wprowadzenie (3 min)

Przedstaw temat i cele lekcji.

3. Rozwinięcie tematu (5 min)

Zapytaj się uczniów i uczennic, kto z nich gra w gry na komputerze, konsoli lub na telefonie. Jakie to są gry? Po odsłuchaniu klasy powiedz, że dziś na zajęciach wspólnie zagrać w grę.

4. Ćwiczenie (20 min)

Narysuj na tablicy punkt startowy, 5 pól oraz ziemię jako cel. Przykładowy rysunek:



Przeprowadź w klasie grę według poniższego scenariusza. W trakcie rozgrywki możesz się dzielić z klasą wybranymi kosmicznymi ciekawostkami. Za każdą odgadniętą zagadką skreślaj na tablicy po kolei od lewa jedno z pól.

Wstęp do gry:

Jesteście załogą statku kosmicznego „Ryba Latająca”. Zostaliście wystani miesiąc temu na ważną misję - mieliście zrobić zdjęcia kosmosu do nowo powstającej gry „Kosmiczne małolaty”. Zebraliście potrzebne materiały, ale niestety droga powrotna na Ziemię usiana jest niebezpieczeństwami. Żeby ich uniknąć, musicie za każdym razem rozwiązać zagadkę, która wyświetli się na ekranie pokładowego komputera.

Kosmiczna ciekawostka: Ryba Latająca to nazwa gwiazdozbioru na niebie południowym. Gwiazdozbiór jest niewidoczny z Polski, ale można go szukać na niebie nad Antarktydą czy Australią.

Zagadki:

1. Wasz statek zboczył z kursu i niebezpiecznie zbliżył się do czarnej dziury. Żeby ochronić się przed wciągnięciem w nią rozwiążcie zagadkę. Podajcie co najmniej trzy rzeczy, których można nauczyć się grając w gry komputerowe.

Przykładowe odpowiedzi: refleks, współpraca, ciekawostki związane z tematem gry (np. historyczne), cierpliwość, zapamiętywanie różnych rzeczy, logiczne myślenie, rozwiązywanie problemów

Kosmiczna ciekawostka: Jeśli człowiek wpadnie do czarnej dziury ulega tzw. „spaghettifikacji”, czyli jego ciało błyskawicznie rozciąga się jak nitki spaghetti.

2. Uwaga przed wami deszcz meteorytów! Zanim rozstrzaskają statek rozwiążcie zagadkę, żeby zrobić unik. Którymi znakami oznaczone są gry, w które możecie grać (Załącznik nr 1)?

Odpowiedź: PEGI 3 - gry oznaczone tym symbolem nie mają ograniczeń wiekowych; PEGI 7 - gry przeznaczone dla dzieci od 7 roku życia, ale mogą zawierać sceny lub dźwięki, które dzieci w tym wieku uznają za straszne.

Uwaga: jeśli zauważysz, że klasa podaje złą odpowiedź, nakieruj ją na właściwą, np. zwracając uwagę na liczby w oznaczeniach PEGI, które odnoszą się do konkretnego wieku osób grających

Kosmiczna ciekawostka: Deszcz meteorytów można oglądać co roku w jedną z sierpniowych nocy. Wtedy to spada najwięcej meteorytów i dzięki temu możemy zobaczyć tzw. noc spadających gwiazd.

3. Pokładowe odbiorniki oszalały i nagle zaczęły wskazywać kurs na Jowisz, największą planetę naszego Układu Słonecznego. Rozwiążcie zagadkę, żeby z powrotem zawrócić statek w kierunku Ziemi. Podajcie

co najmniej trzy przykłady tego, jak się czujemy, gdy za dużo gramy przed komputerem bądź konsolą.

Przykładowe odpowiedzi: łzawią oczy, oczy robią się czerwone, bolą mięśnie szyi, ciężko się wyprostować, zmęczenie, senność, rozdrażnienie, bezsenność, głód, smutek

Kosmiczna ciekawostka: Gdyby Ziemia była wielkości pomidorka koktajlowego to Jowisz byłby wielkości arbuza.

4. Przed statkiem pojawia się nagle góra kosmicznych śmieci. Zanim „Ryba Latająca” się o nie roztrzaska, rozwiążcie zagadkę i omińcie przeszkodę. Ile w ciągu dnia można grać w gry, żeby to było dla nas bezpieczne?

Odpowiedź: Dzieci w wieku 6-12 lat powinny grać maksymalnie 2 godziny dziennie. Dłuższe granie w tak młodym wieku może szkodzić zdrowiu. Przykładowe skutki to: pogorszenie się wzroku, wady kręgosłupa, trudności ze skupianiem uwagi a nawet uzależnienie od gier!

Kosmiczna ciekawostka: Kosmos jest pełen śmieci. Wśród nich znajdują się m.in. zużyte części rakiet czy nieużywane już satelity. Kosmicznymi śmieciami nikt się zazwyczaj nie zajmuje, więc stanowią ryzyko dla statków kosmicznych, ponieważ mogą się z nimi zderzyć i uszkodzić ich kadłuby.

5. Urządzenia na statku zaczynają wariować. Prawdopodobnie dosięgnął was wiatr słoneczny. Żeby umknąć rozwiążcie zagadkę. Jakich informacji o sobie nie należy podawać w grze??

Odpowiedź: W grze - szczególnie takiej, która rozgrywa się online z wieloma graczami naraz, nie należy podawać informacji takich jak nazwisko, miejsce zamieszkania, numer telefonu, informacje o swojej rodzinie. Nigdy nie należy podawać również danych karty bankowej w grze bez konsultacji z rodzicami lub opiekunami. Wiele gier, które na pierwszy rzut oka wydają się darmowe, udostępnia za darmo tylko podstawowy poziom gry. Żeby przejść na lepszy poziom lub mieć lepsze przedmioty, trzeba już płacić. Niechcący można ustawić też automatyczne ściąganie z karty i zamiast planowanych 10 zł okaże się, że z np. karty mamy zeszło 1000 zł! Zapytaj o zgodę rodziców lub opiekunów albo poszukajcie razem opcji gry, w której nie ma takich dodatkowych opłat.

Kosmiczna ciekawostka: Słońce emituje nie tylko ciepło i światło, ale też cząstki elementarne, które jak huragan pędzą przez kosmiczną

przestrzeń z szybkością milionów kilometrów na godzinę. Nazywa się je wiatrem słonecznym i mogą one sprawić, że komputery pokładowe przestają działać.

6. Zbliżacie się do Ziemi i możecie już nadać sygnał, który odbierze wasza stacja kontroli lotów kosmicznych. Informacja zostanie przekazana gdy rozwiążecie zagadkę. Co oznaczają te symbole umieszczone na grze? Załącznik nr 2.

Odpowiedź: 1. gra zawiera przemoc, 2. gra zawiera wulgarny język, 3. gra może przestraszyć młodsze dzieci

Kosmiczne ciekawostki: Statki kosmiczne kontaktują się ze stacją na Ziemi na tej samej zasadzie, na jakiej działa radio czy telewizja - za pomocą fal radiowych. Na statku znajduje się nadajnik, a na Ziemi ogromna antena wyposażona w odbiornik.

Koniec:

Brawo! Wasza misja zakończyła się sukcesem. Wróciliście bezpiecznie na Ziemię.

5. Podsumowanie (5 min)

Poproś klasę, żeby na chwilę wstała, rozpięta niewidzialne skafandry i odłożyła na bok. Gra dobiegła końca. Podkreśl, że podczas rozwiązywania zagadek mogliśmy dowiedzieć się, że podczas grania w gry:

- można się wielu rzeczy nauczyć - podaj przykłady wymieniane przez klasę, możesz też zapytać klasę, czego nowego się o kosmosie dziś dowiedziała dzięki grze;
- trzeba uważać, bo jeśli gramy za długo to szkodzi to naszemu zdrowiu, tak samo szkodliwe jest granie w gry nieprzeznaczone dla naszej grupy wiekowej, bo mogą np. powodować u nas koszmary, lęki, wybuchy złości.

Zaproś klasę do wspólnego wypisania zasad, których należy przestrzegać grając w gry. Zasady spisuj na tablicy, stwórz Kodeks Dobrego Gracza i Graczki.

Przykładowe zasady:

- Zanim włączę grę sprawdzam, czy jest ona dla mnie przeznaczona.
- Gram maksymalnie godzinę dziennie./ Jak zaczynam grać włączam alarm i ustawiam na godzinę później.
- Nie wykupuję płatnych dodatków w grze bez konsultacji z rodzicami.

- Nie podaję informacji o sobie w czasie gry (imię, nazwisko, adres zamieszkania, numer telefonu).
- Gdy jest czas posiłków, odchodzę od komputera.
- Gdy przychodzi pora spania, wyłączam grę.
- Rozmawiam z kimś zaufanym, gdy czuję, że nie radzę sobie z graniem (np. mamą, tatą, nauczycielem).

Jeśli klasa nie umie jeszcze czytać, możesz użyć symboli na oznaczenie zasad.

Zadbaj, żeby zasad nie było dużo. Dodaj na koniec, że istnieje Telefon Zaufania Dzieci i Młodzieży (116111), pod który mogą dzwonić również wtedy, jeśli czują że grają za dużo i nie wiedzą, co z tym zrobić.

Jeśli starczy czasu zachęć uczniów i uczennice do ich przepisania lub narysowania na kartce tak, aby móc umieścić Kodeks Dobrego Gracza i Graczki przy komputerze domowym.

Podziękuj klasie za udział w zajęciach.

Dodatkowe materiały

<https://akademia.nask.pl/publikacje/Dzieci-w-%C5%9Bwiecie-gier-komputerowych.pdf>

Autorka scenariusza: Judyta Ziętkowska

Załącznik nr 1 PEGI

Załącznik nr 1 PEGI



Załącznik nr 2 Oznaczenia na grach

