



### *Haker,*

reż. Poul Berg, Dania 2019, 97 min.

### Scenariusz zajęć

**Temat:** Cyberuzależnieni. O roli mediów w naszym życiu.

**Opracował:** Łukasz Nieradko, edukator medialny

**Grupa wiekowa:** szkoła podstawowa, klasy 4-6

#### **Cele:**

- zrozumienie roli nowych mediów (internet) i ich wpływ na nasze życie, ze szczególnym uwzględnieniem gier komputerowych;
- zwrócenie uwagi na różnicę w komunikacji zdalnej i bezpośredniej (przesyłanie i odczytywanie emocji na odległość);
- ukazanie różnych możliwości twórczego korzystania z internetu, gier komputerowych i mediów społecznościowych;

**Czas trwania:** 45 min.

#### **Metody pracy:**

- praca indywidualna;
- dyskusja.

#### **Materiały:**

- pisaki, kartki

#### **Przed zajęciami:**

Uczniowie oglądają film pt.: Haker, reż. Poul Berg, Dania 2019, 97 min.



### **Przebieg zajęć:**

#### 1. Tworzymy kodeks gracza

Nauczyciel omawia wstępnie temat na podstawie załącznika nr 1., a następnie prosi uczniów o przesłanie propozycji zasad, które mogą się znaleźć w kodeksie. Każda propozycja ucznia powinna być przez niego uzasadniona.

Nauczyciel komentuje przykłady podkreślając wagę rozsądnego korzystania z gier komputerowych i zasobów sieci.

#### 2. Emocje w sieci

Nauczyciel przesyła uczniom załącznik nr 2.

Zadaniem uczniów jest dopasowanie emotki (emotikon) do właściwej postaci w określonej pozie emocjonalnej. Nauczyciel komentuje wybory uczniów podkreślając wagę komunikacji „twarzą w twarz” i porównuje taką komunikację z komunikacją zdalną, w trakcie której często nie możemy odczytać emocji we właściwy sposób.

#### 3. Gry i aplikacje pomocne w nauce

Nauczyciel przesyła uczniom załącznik nr 3.

Uczniowie mają za zadanie dopisać do każdego przedmiotu tytuł gry komputerowej lub nazwę programu/aplikacji, która ich zdaniem przydaje się w nauce konkretnego przedmiotu.

Nauczyciel komentuje spostrzeżenia uczniów. Zwraca szczególną uwagę na to, że zainteresowanie grami komputerowymi i programami może iść w parze z dobrymi wynikami w nauce.



### Kodeks gracza

- 1. wyznaczenie czasu poświęconego na granie;**
- 2. robienie przerw podczas grania;**
- 3. granie w wentylowanym pomieszczeniu;**
- 4. zadbanie o odpowiednią pozycję ciała;**
- 5. wybieranie obcych wersji językowych;**
- 6. przestrzeganie zasad internetowego *savoir-vivre*;**
- 7. reagowanie na cyberprzemoc;**
- 8. kupowanie legalnych kopii gier;**
- 9. poszerzanie wiedzy na temat gry z innych źródeł;**

#### Zalety gier komputerowych:

1. rozwój zmysłów;
2. lepszy refleks i spostrzegawczość;
3. wielozadaniowość;
4. lepsza koncentracja;
5. nauka języków obcych;
6. poznawanie nowych kultur, dziedzin życia, historii;
7. rozwój logicznego myślenia;
8. nauka planowania;
9. socjalizacja;

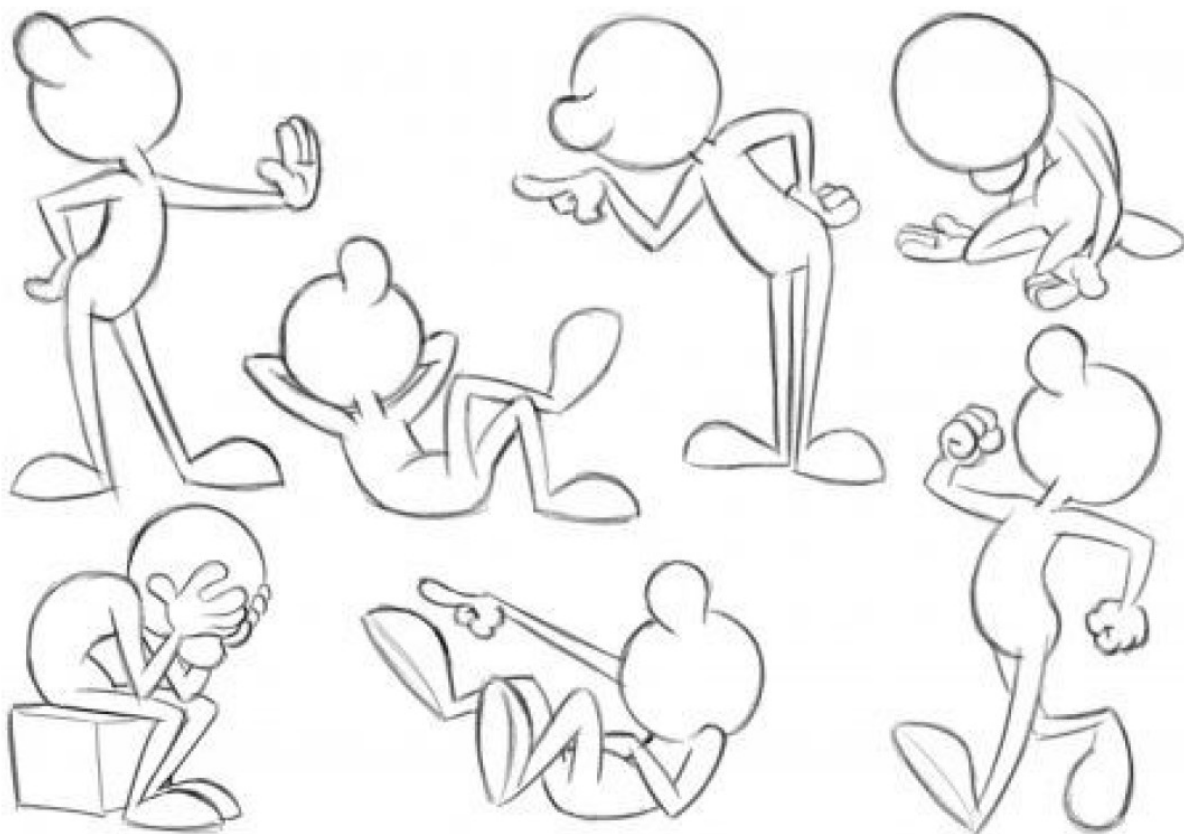
#### Wady gier komputerowych:

1. demoralizacja;
2. wzrost agresji;
3. schematyczność;
4. antyintelektualizm;
5. uzależnienie;
6. gra jako „pożeracz czasu”;
7. alienacja/desocjalizacja;
8. cyberprzemoc;
9. kłopoty ze zdrowiem;



Załącznik nr 2

Dopasuj emotki do właściwych postaci



1. :) .....
2. :D .....
3. :\* .....
4. ;P .....
5. :( .....
6. :/ .....
7. :> .....



Załącznik nr 3

Do każdego przedmiotu dopisz tytuły gier i aplikacji, które twoim zdaniem mogą się przydać w nauce.

PRZEDMIOT	GRA/PROGRAM/APLIKACJA
JĘZYK POLSKI	
MATEMATYKA	
JĘZYK OBCY	
MUZYKA	
HISTORIA	
PLASTYKA	
PRZYRODA	
INFORMATYKA	
TECHNIKA	