



SCENARIUSZ ZAJĘĆ KOŁA NAUKOWEGO HUMANISTYCZNEGO prowadzonego w ramach projektu *Uczeń online*

1. Autor: Dominik Burchard
2. Grupa docelowa: uczestnicy koła humanistycznego
3. Liczbą godzin: 2
4. Temat zajęć: ***W grze jestem zupełnie kimś innym...***
5. Cele zajęć:
Uczeń:
 - potrafi wskazać pozytywny i negatywny wpływ gier komputerowych na dzieci i młodzież;
 - wyszukuje internecie potrzebne informacje;
 - wskazuje motywy literackie i źródła inspiracji w grach komputerowych;
 - potrafi formułować wnioski w debacie na określony temat, podaje trafne argumenty.
6. Metody i techniki pracy: prezentacja, pogadanka, debata, praca na komputerze (wyszukiwanie informacji w internecie).
7. Materiały dydaktyczne: filmy z serwisu YouTube (linki i tytuły w treści scenariusza).
8. Przebieg zajęć:

I. W co gramy, czyli jakie gry komputerowe są popularne wśród gimnazjalistów - ranking tytułów (pogadanka)

Zajęcia rozpoczynamy od pogadanki na temat popularnych tytułów oraz rodzajów gier komputerowych. Na zasadzie propozycji i głosowania przygotowujemy ranking najbardziej popularnych gier.

II. Historia gier komputerowych

1. Prezentacja filmu z serwisu YouTube pt. *Evolution of Video Games 1952-2015*, ukazującego rozwój gier komputerowych od 1952 r. (<https://www.youtube.com/watch?v=vRvcIH7tRvk>)

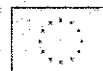
Pogadanka na temat różnic (grafiki, fabuły, bohaterów) gier współczesnych i gier retro.

2. Rozwój konsol oraz kontrolerów do gier

Emisja filmu *History of gaming* (<https://www.youtube.com/watch?v=5-Gdl5tj2Hs>)

III. Klasyfikacja gatunków gier komputerowych (indywidualna praca na komputerze)

Uczniowie wyszukują w internecie informacje na temat gatunków gier i zasad ich klasyfikacji. Omawiają wybrane gatunki np. gry strategiczne, symulacyjne, edukacyjne, a także podgatunki np. gier fabularnych – rpg, hack and slash, mmorpg, roguelike, mud-y.



IV. Przyszłość gier komputerowych

1. Pogadanka na temat przyszłości gier np. elementów interakcji, fabuły, kreacji bohaterów, wykorzystania nowoczesnych technologii itp.

2. Prezentacja nowych gadżetów w świecie gier m.in. pancerza-kamizelki, bieżni czy symulatorów (filmiki z serwisu YouTube lub artykuł z serwisu Gram.pl -

<http://www.gram.pl/news/2013/04/22/tak-wyglada-przyszlosc-gier-wideo-rozgrywka-w-team-fortress-2-z-wykorzystaniem-wielokierunkowej-biezni-i-oculus-rift.shtml>)

V. Literackie inspiracje w grach komputerowych

Uczniowie wyszukują tytuły gier powstałych na podstawie utworów literackich. Prezentują na forum przygotowane informacje. Warto wspomnieć m.in. o grach: *Wiedźmin: Zabójcy Królów*, *Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie*, serii gier o Harrym Potterze.

Tę część zajęć warto podsumować pogadanką o tym, czy gry komputerowe mogą zachęcić do czytania książek?

VI. Debata na temat pozytywnego i negatywnego wpływu gier komputerowych na dzieci i młodzież.

Dzielimy uczniów (w drodze losowania) na dwie przeciwne grupy. Mają oni za zadanie przekonać uczestników dyskusji do swoich racji. Przypominamy o kulturze wypowiedzi i rzeczowości argumentacji.

9. Spostrzeżenia po realizacji

Zajęcia były bardzo żywiołowe i atrakcyjne dla uczniów. Dobrze orientowali się w zaproponowanym temacie, chętnie zabierali głos i prezentowali wyszukane treści. W debacie obie strony przedstawiały ciekawe i rzeczowe argumenty. Kilku uczniów zaproponowało tematykę kursów związanych z grami komputerowymi, które przygotowują na platformie Supermemo.net.

Oświadczam, że scenariusz zajęć nie narusza praw autorskich osób trzecich.

Czytelny podpis.....*Dominik Zuchowicz*.....