



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
Człowiek – najlepsza inwestycja

Temat: Bezpieczeństwo w świecie wirtualnych gier

Czas trwania: 90 minut

Cele zajęć:

Uczeń/uczennica:

- zdobywa wiedzę na temat Europejskiego Systemu Klasyfikacji Gier Komputerowych PEGI
- samodzielnie odczytuje i wyjaśnia symbolikę wybranych elementów systemu PEGI
- dokonuje wyboru według ustalonych kryteriów
- formułuje kilkudzaniową wypowiedź oceniającą zachowanie bohaterki historyjki obrazkowej
- ma okazję do refleksji na temat bezpiecznego użytkowania gier komputerowych
- zdobywa wiedzę na temat portali internetowych przeznaczonych dla dzieci

Formy organizacyjne: zbiorowa, zindywidualizowana

Materiały: karty pracy, czytanka, symbole Europejskiego Systemu Klasyfikacji Gier Komputerowych PEGI, gra komputerowa

Aranżacja przestrzeni: klasa szkolna z dostępem do komputera i Internetu

Uwaga: w Kartach pracy, oprócz zadań obligatoryjnych, przeznaczonych do wykonania w czasie zajęć, uwzględniono również zadania dla chętnych o różnym poziomie trudności. Można je potraktować jako pracę domową lub zadanie dodatkowe.

Przebieg zajęć:

1. Powitanie i wprowadzenie do tematu zajęć (10')
Nauczyciel/nauczycielka odczytuje czytankę pt. „Dobry wybór”
2. Rozmowa kierowana na temat zasad wyboru odpowiedniej gry komputerowej (10')
(przykładowe pytania: Czego dowiedziały się dzieci od sprzedawczyni? Na co należy zwrócić uwagę kupując gry komputerowe? Co może się stać, gdy dziecko gra w grę nie przeznaczoną dla niego?)
3. Symbole PEGI (5')
Prezentacja Europejskiego Systemu Klasyfikacji Gier Komputerowych PEGI (załącznik nr 1).
Uczniowie/uczennice samodzielnie wyjaśniają znaczenie wybranych symboli. Korekta nauczyciela/nauczycielki.
PEGI to system klasyfikacji gier, który ma pomóc rodzicom i dzieciom w zakupie gry odpowiedniej dla dziecka w określonym wieku. Obowiązuje w całej Europie, a więc kupując grę w innym kraju, spotkamy się z tymi samymi symbolami. System ten składa się z kilkunastu obrazków (piktogramów), które w umowny sposób opisują daną grę. W pierwszej kolejności określa się, dla jakiej grupy wiekowej gra jest przeznaczona – gry dzielą się na te dozwolone od 3, 7, 12, 16 i 18 lat. Następnie za pomocą symboli oznaczono, jakie treści występują w danej grze i tak np.: zaciśnięta pięść oznacza grę z elementami przemocy, pajak – to, że niektóre sceny mogą przestraszyć dzieci; oznaczono również, że w grze używany jest wulgarny



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
Człowiek – najlepsza inwestycja

język, bohaterowie zachowują się niezgodnie z zasadami dobrego wychowania lub robią krzywdę innym. Jeśli na opakowaniu gry znajduje się symbol PEGI OK oznacza to, że gra jest bezpieczna nawet dla najmłodszego odbiorcy. Oznaczenia PEGI znaleźć można nie tylko na pudełkach gier komputerowych. Gry zamieszczane na portalach i stronach internetowych również podlegają temu systemowi oznaczeń.

Więcej informacji dla nauczyciela/nauczycielki: ww.pegi.info.pl

4. Zadanie „Dobry zakup” (5’)

Zadaniem uczniów/uczennic jest pomoc bohaterom opowiadania w dokonaniu wyboru odpowiedniego prezentu dla koleżanki. W Karcie pracy znajdują się rysunki różnych gier oznakowanych symbolami PEGI. Należy wskazać grę, która jest bezpieczna i można ją kupić w prezencie urodzinowym.

5. Zabawa ruchowa „Sałatka owocowa” (10’)

Prezent zakupiony, wszyscy goście stawili się na przyjęciu. Jednym z dań jest sałatka owocowa.

Dzieci ustawiają się w kole. Każde z nich staje się wybranym przez siebie owocem. Nauczyciel/nauczycielka wywołuje poszczególne owoce. W momencie wywołania np. truskawek, wszystkie dzieci, które wybrały sobie ten owoc, muszą zamienić się miejscami. Nie wolno pozostać w tym samym miejscu. Po kilku rundach zmian nauczyciel/nauczycielka woła „sałatka owocowa”. Na to hasło wszystkie dzieci ruszają się z miejsca, następuje wymieszanie owoców. Czynności należy powtórzyć kilkakrotnie.

6. Rozmowa na temat znanych uczniom/uczennicom gier komputerowych (10 ')

Czy gracie w gry komputerowe? Jakie są wasze ulubione gry? Na czym polegają? Jakie znaczą rodzaje gier komputerowych?

Nauczyciel/nauczycielka wyjaśnia uczniom/uczennicom, że istnieje kilka źródeł pozyskiwania gier komputerowych - można je zakupić w sklepie, grać w nie on-line albo ściągnąć z Internetu i zainstalować na własnym komputerze. Należy podkreślić, że powinno się to robić w sposób legalny - korzystać z wersji oficjalnie udostępnianych. Z myślą o dzieciach tworzone są specjalne strony, portale internetowe z grami edukacyjnymi. Gry komputerowe służą nie tylko rozrywce i spędzaniu wolnego czasu. Dzięki nowym technologiom można się czegoś nauczyć, zdobyć umiejętności, albo powtórzyć wiadomości.

Dzieci wypowiadają się na temat własnych doświadczeń z grami komputerowymi.

7. Portale internetowe przeznaczone dla dzieci (15')

Nauczyciel/nauczycielka prezentuje uczniom/uczennicom wybrany przez siebie portal internetowy przeznaczony dla dzieci (np.: www.sieciaki.pl, www.buliba.pl, www.qłturka.pl, www.ciufcia.pl). Zapoznaje uczniów/uczennice ze strukturą strony, pokazuje jej możliwości. Wspólnie z uczniami/uczennicami wypróbowuje różne funkcjonalności - wyszukiwanie informacji, uruchamianie programów i gier.

8. Jak bezpiecznie grać w gry komputerowe? (10’)

„Pewnie ciekawi jesteście, co u Zuzi, czy prezent urodzinowy się jej spodobał? Okazało się, że nawet za bardzo. Dziewczynka zaraz po powrocie ze szkoły włączyła komputer i najchętniej



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
Człowiek – najlepsza inwestycja

oprócz grania, nic innego by nie robiła. Ula była trochę zła, bo nie mogła wyciągnąć koleżanki nawet na plac zabaw. Zresztą, przyjrzyjcie się obrazkom (Karta pracy), a sami zobaczycie, jak wyglądało popołudnie Zuzi”

Uczniowie/uczennice zapoznają się z historyjką obrazkową (Karta pracy), a następnie odpowiadają na pytania: *Jak spędziła popołudnie Zuzia? Jakie mogą być skutki spędzania czasu w sposób taki jak Zuzia? Na czym polega niebezpieczeństwo? Jakie dolegliwości mogą się pojawić, gdy spędza się za dużo czasu przed komputerem? Jak wy spędzacie swój wolny czas? Ile czasu wam to zajmuje?*

[należy pamiętać, że w odpowiedziach powinny pojawić się kwestie konsekwencji dla zdrowia fizycznego, np.: ból oczu, głowy, pleców, nadwężenie słuchu przy głośnym słuchaniu dźwięków, jak również psychicznego i społecznego – brak czasu na obowiązki, zmęczenie, brak czasu na zabawę z przyjaciółmi, itp.].

9. Podsumowanie (10')

Uczniowie/uczennice, z ewentualną pomocą nauczyciela/nauczycielki, formułują zasady, których należy przestrzegać grając w gry komputerowe (np.: najpierw odrabiamy lekcje, wykonujemy swoje obowiązki, nie spożywamy posiłków przy komputerze, przeznaczamy na grę określony czas - nigdy go nie przedłużamy, itp.).

Warianty:

- Jeżeli dysponujemy większą ilością czasu, zasady mogą zostać narysowane i przychepione w widocznym miejscu w klasie.
- Każde dziecko może narysować swój własny katalog zasad (Karta pracy).

10. Praca domowa (zadanie zróżnicowane ze względu na stopień trudności) (5')

Nauczyciel/nauczycielka wyjaśnia uczniom/uczennicom, że w grach często możemy spotkać anglojęzyczne słowa, które mają swoje polskie odpowiedniki. W ramach pracy domowej uczniowie/uczennice mają za zadanie uzupełnić Kartę pracy o polskie wersje słów: online, offline, game over, level, player.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego
Człowiek – najlepsza inwestycja

Załącznik nr 1





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Człowiek – najlepsza inwestycja

