



**Materiały dydaktyczne dla nauczycieli uczestniczących
w KinoSzkółowym Festiwalu Filmowym dla Nauczycieli,
dofinansowanym przez Ministerstwo Kultury, Dziedzictwa
Narodowego i Sportu pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.**



**Ministerstwo
Kultury
Dziedzictwa
Narodowego
i Sportu.**

***Haker,*
reż. Poul Berg, Dania 2019, 97 min.**

Scenariusz zajęć pofilmowych

Materiały dydaktyczne dla nauczycieli uczestniczących w KinoSzkółowym Festiwalu Filmowym dla Nauczycieli, dofinansowanym przez Ministerstwo Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.



Temat: CYBERUZALEŻNIENI. O ROLI MEDIÓW W NASZYM ŻYCIU

Opracował: Łukasz Nieradko, edukator medialny

Grupa wiekowa: szkoła podstawowa, klasy 7-8

Cele:

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

Czas trwania: 45 min.

Metody pracy:

praca indywidualna

dyskusja

Materiały:

1- pisaki

2- kartki

Przed zajęciami:

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

Materiały dydaktyczne dla nauczycieli uczestniczących w KinoSzkółowym Festiwalu Filmowym dla Nauczycieli, dofinansowanym przez Ministerstwo Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu pochodzących z Funduszu Promocji Kultury.



Przebieg zajęć:

1. Tworzymy kodeks gracza

Nauczyciel omawia wstępnie temat na podstawie załącznika nr 1.

Nauczyciel 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 przekazuje uczniom załącznik nr 2.

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

3. Gry i aplikacje pomocne w nauce

Nauczyciel przekazuje 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.



Załącznik nr 1

KODEKS GRACZA:

1. wyznaczenie czasu poświęconego na gry
2. robienie przerw podczas grania
3. granie w wentylowanym pomieszczeniu
4. zadbanie o odpowiednią pozycję ciała
5. wybieranie obcych wersji językowych (angielskich, niemieckich itd)
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



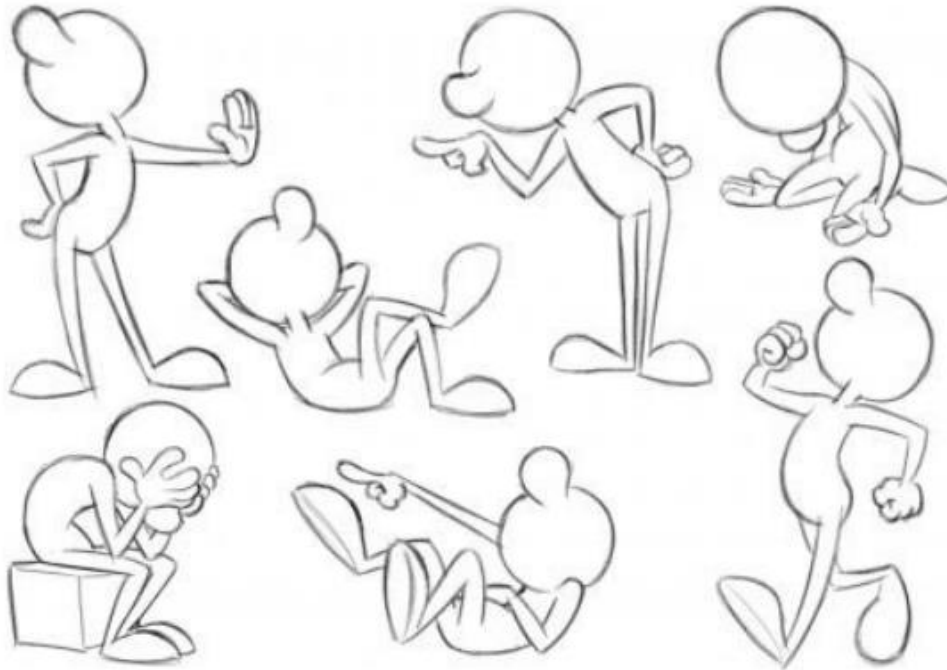
WADY GIER KOMPUTEROWYCH:

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. :>
.....