

1)

2) Uzależnienie od gier – jeden z głównych problemów współczesnej młodzieży

a) 1. Cele lekcji

i)a) Wiadomości

Uczeń:

- zna pozytywne i negatywne skutki grania w gry komputerowe i gry video,
- odnosi problem, który dotyczy jego rówieśników do szerszego kontekstu wartości moralnych,
- rozumie istotność i społeczny kontekst poruszanego problemu.

ii)b) Umiejętności

Uczeń:

- uczy się odpowiedzialności za dokonywane wybory,
- uczy się myślenia w kategoriach przyczynowo-skutkowych,
- zdobywa umiejętność pracy w grupie,
- nabywa umiejętności samodzielnego myślenia,

c) Podstawy

Lekcja realizuje podstawę programową w zakresie:

- celów edukacyjnych – kształtuje refleksyjną postawę wobec człowieka i różnych sytuacji życiowych oraz rodzi refleksję związaną z odpowiedzialnością za siebie i dokonywane wybory moralne,
- zadań szkoły – uświadamia ważny problem moralny i sposoby jego rozwiązania oraz umożliwia rozwój umiejętności prezentacji własnego stanowiska za pomocą pracy w grupie.
- treści – należy do bloku tematycznego „główne problemy współczesnej etyki”,
- osiągnięć – uczy dokonywania wyboru wartości oraz rozstrzygania wątpliwości i problemów moralnych zgodnie z przyjętą hierarchią wartości i dobrem wspólnym.

b) 2. Metoda i forma pracy

Praca przy użyciu metody aktywizującej „drzewko decyzyjne”.

c) 3. Środki dydaktyczne

- Kilka arkuszy papieru,
- kolorowe flamastry.

d)4. Przebieg lekcji

i)a) Faza przygotowawcza

Przed zajęciami nauczyciel przygotowuje arkusze papieru zawierające schemat drzewka decyzyjnego. Na zajęciach nauczyciel zapoznaje uczniów z tematem lekcji i informuje o celu zajęć.

ii)b) Faza realizacyjna

1. Nauczyciel dzieli klasę na trzyosobowe grupy i rozdaje każdej z nich arkusz papieru oraz flamastry.. Podaje instrukcję do wypełnienia go.
2. Uczniowie pracują aktywnie w grupach. przygotowują drzewko decyzyjne zgodnie z instrukcją. Nauczyciel pełni rolę pomocniczą, podchodząc do każdej z grup i służąc radą.
3. Każda grupa po zakończeniu pracy prezentuje własne drzewko i omawia sposób jego przygotowania.

iii)c) Faza podsumowująca

Nauczyciel ocenia pracę uczniów. Następnie podkreśla zagrożenia związane z uzależnieniem od gier komputerowych i gier video.

d) Praca domowa

Nauczyciel prosi uczniów o wyszukanie informacji temat obecnych gier na rynku i zadaje do domu sformułowanie następującej wypowiedzi pisemnej: „Jakie wartości moralne promują, a jakim wartościom przeczą obecne na rynku gry komputerowe”.

e)

f)5. Bibliografia

1. Jenkins J., *Introducing Moral Issues*, Heinemann, Oxford 1994.
2. Jadcak M. (red.), *Interaktywne metody nauczania z przykładowymi konspektami - Do realizacji na lekcjach przedmiotowych w szkołach podstawowych gimnazjach i liceach*, Wydawnictwo Bea, Toruń 2001.

g)6. Załączniki

i)b) Materiały pomocnicze dla nauczyciela

DRZEWKO DECYZYJNE

CELE I WARTOŚCI

1. Zwalczenie nietolerancji i dyskryminacji, niegodzenie się na przemoc, unikanie ryzyka uzależnienia, stawianie na dialog międzyludzki, niegodzenie się na ocenianie człowieka po tym co ma, samodyscyplina i samokontrola – Nie warto.
2. Rozwój intelektu, refleksu, wyobraźni, asertywności, logicznego myślenia, woli walki. – Warto.

P	- gry rozwijają inteligencję	- pozbawiamy siebie źródła rozrywki
O	- gry pomagają rozwiązywać trudne zadania	- trzymamy dzieci pod kloszem
Z	- gry ćwiczą refleks	- nie pozwalamy wyładować negatywnych emocji
Y	- gry mogą rozwijać asertywność	w grze i przemoc przenosi się na ulice
T	- gry pobudzają wyobraźnię	- odcinamy się od nowych zdobyczy technologii,
Y	- służą dzieciom do nauki (liczenia, języka)	jesteśmy nie na czasie
W	- gry pomagają dzieciom oswoić się z	- nie grając w gry, w które grają rówieśnicy,
N	komputerem.	tracimy z nimi dobry kontakt, nie możemy
E		włączyć się do rozmowy.

SKUTKI

N	- przestajemy rozmawiać ze sobą	- oszczędzamy dużo czasu
E	- przestajemy interesować się innymi rzeczami	- nie denerwujemy się niepotrzebnie
G	- gry wywołują agresję	- możemy zaoszczędzić pieniądze na coś bardziej
A	- gry mogą spowodować światłoczułą epilepsję	pozytecznego
T	- gry są seksistowskie – używają kobiecego ciała	- nie grając w gry nie godzimy się na przemoc
Y	- gry rodzą nietolerancję – budują stereotypowy	- nie napędzamy biznesu, który prowadzi do
W	obraz obcokrajowców	uzależnienia dzieci
N	- gry są pożeraczem czasu, zaniedbujemy szkołę	
E	- gry są stresujące; w dodatku psują oczy	
	- zwiększają różnice między bogatymi i biednymi	

Tak

MOŻLIWE ROZWIĄZANIA

Nie

SYTUACJA WYMAGAJĄCA PODJĘCIA DECYZJI

Czy warto grać w gry komputerowe i gry video?

ii)b) Karta pracy ucznia – na dużym arkuszu papieru.

DRZEWKO DECYZYJNE

CELE I WARTOŚCI

.....
.....
.....
.....

P
O
Z
Y
T
Y
W
N
E

--

--

SKUTKI

N
E
G
A
T
Y
W
N
E

--

--



MOŻLIWE ROZWIĄZANIA



Tak

Nie

SYTUACJA WYMAGAJĄCA PODJĘCIA DECYZJI

Czy warto grać w gry komputerowe i gry video?

h)7. Czas trwania lekcji

90 minut (2x45 minut)

i)8. Uwagi do scenariusza

Brak.