

**SCENARIUSZE LEKCJI  
NA GODZINY WYCHOWAWCZE  
W RAMACH PROFILAKTYKI UZALEŻNIEŃ**

**OPRACOWANE PRZEZ UCZESTNIKÓW SZKOLENIA:  
„Współczesne uzależnienia wśród dzieci i młodzieży”  
(W-22)**

**ZORGANIZOWANEGO PRZEZ CEN W ŁOMŻY**

**Łomża, 11.01.2020 r.**

## SCENARIUSZ 1.

**TEMAT:** Czy gry komputerowe uzależniają?

**CELE LEKCJI:**

- uświadomienie uczniom zagrożeń płynących z nadmiernego korzystania z komputera, Internetu
- kształtowanie umiejętności dokonywania wyboru

**METODY:**

- „burza mózgów”
- wykład
- panel dyskusyjny
- drama
- prezentacja multimedialna

**FORMY:** praca w grupach

**ŚRODKI DYDAKTYCZNE:** film ([https://www.youtube.com/watch?v=B4H\\_OE-mRtA](https://www.youtube.com/watch?v=B4H_OE-mRtA)), flamastry, piłka

**FAZY LEKCJI:**

**a) Wprowadzenie:**

1. Rozmowa z uczniami:

- Jakie gry komputerowe znacie? (ewentualnie można wyświetlić strony startowe kilku gier, aby sprawdzić, czy uczniowie je znają)
- Co wiecie na temat uzależnień i ich rodzajów?

**b) Faza właściwa:**

2. Obejrzenie części filmu (do momentu podejmowania decyzji przez bohatera, czy wyjeżdża z klasą, czy zostaje w domu, aby grać w gry komputerowe).

3. Podział klasy na dwie grupy.

I grupa – Proszę przygotować scenkę dramatową, w której bohater podejmie decyzję, że jednak pojedzie z klasą na wycieczkę

II grupa – Proszę przygotować scenkę dramatową, w której bohater zdecyduje się zostać w domu.

4. Prezentacja scenek i dyskusja na ich podstawie, a następnie wypełnianie w formie podsumowania tabeli (w grupach)

Bohater wyjeżdża na wycieczkę:		Bohater zostaje w domu i gra w gry komputerowe	
Wady tej decyzji	Zalety tej decyzji	Wady tej decyzji	Zalety tej decyzji

5 Obejrzenie dalszej części filmu – wypracowanie wniosków w doniesieniu do tematu lekcji:

GRY UZALEŻNIAJĄ (WADY GIER KOMPUTEROWYCH)		GRY NIE UZALEŻNIAJĄ (ZALETY GIER KOMPUTEROWYCH)
OBJAWY	SKUTKI	
		-np. kształcenie spostrzegawczości

### c) Podsumowanie i ewaluacja

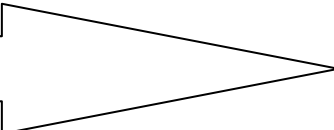
6. Podsumowanie:

- Co w takim razie zrobić, aby nie uzależnić się od komputera czy gier komputerowych?
- Powiedzieliście o tym, że przed uzależnieniem może chronić spędzanie wolnego czasu w różnorodny sposób. Spróbujcie zatem podać propozycje, jak aktywnie można spędzać wolny czas, które zanotujemy na dużej kartce i zawiesimy w naszej klasie (propozycję podaje osoba, do której zostanie rzucona piłka):

AKTYWNE FORMY SPĘDZANIA CZASU WOLNEGO:

-...

7. Oceńcie atrakcyjność naszych dzisiejszych zajęć, przyklejając karteczki pod właściwą oceną na naszym skali ocen:

1	2	3	4	5	6	
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	

## SCENARIUSZ 2.

**TEMAT: Wpływ Internetu na rozwój intelektualny i społeczny (2 godziny lekcyjne)**

### CEL OGÓLNY:

-uświadomienie zagrożeń mających wpływ na rozwój intelektualny i fizyczny człowieka

### CELE SZCZEGÓŁOWE

#### Uczeń:

- wskazuje związek między nadmiernym korzystaniem z Internetu a wynikami edukacyjnymi
- określa wpływ Internetu na relacje społeczne

### METODY:

- film edukacyjny
- drama
- pedagogika zabawy

### PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Sprawy organizacyjne
2. Podanie celów lekcji
3. 3. Prezentacja filmu: [https://www.youtube.com/watch?v=B4H\\_OE-mRtA](https://www.youtube.com/watch?v=B4H_OE-mRtA)
4. Rozmowa z uczniami na podstawie filmu, sformułowanie wstępnych wniosków
5. Praca z 4 grupach:
  - a) Przygotujcie scenkę, która będzie ukazywała negatywne skutki korzystania z Internetu – GRUPA I
  - b) Przygotujcie scenkę, w której pokażecie pozytywne aspekty zrównoważonego korzystania z zasobów Internetu – GRUPA II
  - c) Przygotujcie zestaw gier i zabaw na wyjazd integracyjny bez urządzeń elektronicznych – GRUPA III i IV
6. Prezentacja efektów prac grup, w tym przećwiczenie w praktyce zestawu gier i zabaw przygotowanych przez grupy: III i IV.
7. Podsumowanie zajęć w formie wpisów do tabeli (można zrobić to w grupach albo swobodne wypowiedzi uczniów całej klasy, które są wpisywane do tabeli):

PLUSY KORZYSTANIA Z INTERNETU	MINUSY KORZYSTANIA Z INTERNETU	WŁASNE PROPOZYCJE SPĘDZANIA CZASU WOLNEGO

8. Zakończenie zajęć – ocena zajęć (dostosowana do wieku uczniów: minki: wesoła-smutna, naklejki z plusami i minusami)

### **SCENARIUSZ 3.**

**TEMAT:** Gra komputerowa i ja.

**CEL OGÓLNY:**

-poznanie pozytywnych i negatywnych aspektów korzystania z gier komputerowych

**CELE SZCZEGÓŁOWE:**

**Uczeń:**

- poznaje funkcje Internetu
- zna zagrożenia wynikające z korzystania z Internetu
- potrafi wskazać wymienić korzyści płynące z prawidłowego korzystania z Internetu
- wie, jakie są objawy uzależnienia

**METODY:**

- „burza mózgów”
- „rybi szkielet”
- pogadanka
- prezentacja multimedialna

**POMOCE DYDAKTYCZNE:**

-arkusz papieru, mazaki, kwestionariusz ankiety, „buźki” do ewaluacji i dwa pudełka

**PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

1. Zapoznanie uczniów z tematem i celami zajęć.
2. Funkcje Internetu – zebranie pomysłów w formie „burzy mózgów”.
3. Obejrzenie filmu: [https://www.youtube.com/watch?v=B4H\\_OE-mRtA](https://www.youtube.com/watch?v=B4H_OE-mRtA)
4. Dyskusja na podstawie filmu, ocena postępowania bohatera i jego decyzji.
5. Podział klasy na dwie grupy:
  - a) Wypiszcie zagrożenia związane z nadmiernym korzystaniem z gier komputerowych
  - b) Wypiszcie korzyści wpływające z „inteligentnego” korzystania z gier komputerowych.
6. Skutki i objawy uzależnienia od gier komputerowych – „rybi szkielet”
7. Czy jestem uzależniony od gier komputerowych – ankieta (załącznik nr 1)
8. Podsumowanie:
  - Pracując w grupach wypiszcie sposoby, jak ustrzec się uzależnienia od gier komputerowych.
  - Prezentacja multimedialna nt.: „Alternatywne sposoby spędzania czasu wolnego” (przygotowana przez nauczyciela lub uczniów)
9. Ewaluacja zajęć poprzez wrzucanie do dwóch pojemników „buziek” uśmiechniętych i smutnych

**TEST – CZY JESTEM UZALEŻNIONY OD GIER KOMPUTEROWYCH?**

1. Czy grasz codziennie lub prawie codziennie? **TAK/ NIE**
2. Czy czułeś(a)ś niepokój, przygnębienie, gdy próbowałeś(a)ś ograniczyć czas spędzany w Internecie (np. na graniu) lub zaprzestać korzystania z niego? **TAK/NIE**
3. Czy w związku z korzystaniem z sieci zdarza Ci się zaniedbać obowiązki domowe, szkolne lub inne ważne sprawy ? **TAK/NIE**
4. Czy granie zajmuje Ci dużo czasu, np. kilka godzin dziennie? **TAK/NIE**
5. Czy zdarzyło Ci się nie spać, aby dokończyć grę lub przejść jej dany level? **TAK/NIE**
6. Czy wolisz grać niż spotykać się z przyjaciółmi lub poświęcać czas na coś innego? **TAK/NIE**
7. Czy mając do wyboru grę internetową i przygotowanie do sprawdzianu lub kartkówki, wybierasz granie? **TAK/NIE**
8. Czy granie w gry komputerowe pomaga Ci zapomnieć o problemach i poprawia Ci nastrój? **TAK/NIE**
9. Czy oszukałeś(a)ś kogoś z bliskich, aby ukryć to, że często grasz w gry na komputerze lub telefonie/smartfonie? **TAK/NIE**
10. Czy denerwujesz się lub złościsz, jeżeli z jakichś powodów nie możesz grać? **TAK/NIE**

Jeśli przynajmniej na 4 spośród tych pytań odpowiedziałe(a)ś twierdząco, musisz się zastanowić, jaką rolę w Twoim życiu odgrywa granie w gry (nie tylko na komputerze). Być może tracisz nad nim kontrolę.