



W ŚWIECIE GIER KOMPUTEROWYCH

KARINA MUCHA

IWONA PIETRUCHA

ANNA STALMACH-TKACZ

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania wychowania przedszkolnego

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – Agnieszka Karczewska-Gzik

Recenzja merytoryczna – dr Anna Kienig

Maria Ferenc

dr Beata Rola

Urszula Borowska

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Tytuł zajęć:

W świecie gier komputerowych

Cele:

kształtowanie zdrowych nawyków i prozdrowotnych zachowań, wprowadzenie w świat kultury popularnej, rozwijanie rozumienia rzeczywistości wirtualnej i realnej, ukazywanie gier w świecie rzeczywistym jako wartości, rozwijanie umiejętności współpracy dzieci ze sobą, prezentowanie pomysłów dzieci.

Metody/techniki/formy pracy:

gry oraz zabawy integracyjne, społeczne i edukacyjne, doświadczanie świata poprzez eksperymentowanie i samodzielną aktywność dziecka, zabawy badawcze, pogadanka, rozmowa kierowana, symulacje, inscenizacja, metoda zadawania pytań, słuchanie opowiadania i czytania nauczyciela, aktywizowanie poprzez literaturę, sztuki plastyczne oraz muzykę, praca w grupach, praca indywidualna, praca w parach, pogadanki, zabawy, w tym zabawy naśladowcze i tematyczne.

Środki dydaktyczne: naturalne (otoczenie przyrodnicze, kulturowe, społeczne), wzrokowo-słuchowe (rysunki, fotografie, ilustracje w książkach, nagrania dźwięków, piosenek, materiały multimedialne), manipulacyjne (kartki, kredki, klocki, zabawki, konstrukcje z różnych materiałów, kąski zainteresowań wraz z wyposażeniem).

Opis przebiegu zajęć:

1. Praca z multimediami dostępnymi w przedszkolu – grupa gra na tablicy multimedialnej w grę edukacyjną wybraną przez nauczyciela, a w której mocno uruchamiają się emocje dzieci związane z rywalizacją, presją czasu i chęcią zwycięstwa.
2. Rozmowa na temat emocji, jakie towarzyszyły dzieciom podczas rywalizacji: co czuły, co im się podobało? Czy były to dla nich emocje dobre czy złe?
3. Rozwijanie słownika dziecka i zdolności tworzenia narracji – dzieci opisują gry, w które grają. Muszą opisać, o co w danej grze chodzi oraz jak często grają w tę grę. Inne dzieci też mogą się wypowiedzieć na ten temat. Dzieci opisują również inne sposoby korzystania przez nie z multimedii oprócz gier.
4. Tworzenie zasad zdrowego przedszkolaka – tak jak jedzenie hamburgerów nam nie pomaga, tak samo bezmyślne korzystanie z gier też nie jest dla nas zdrowe. Dzieci wymyślają dla dzieci w całej Polsce zalecenia dla zdrowia, np. „nie wolno grać przed położeniem się do łóżka”, „maksimum pół godziny gry dziennie”, „jeśli denerwuję się podczas gry – wyłączam ją”.
5. Składanie przyrzeczenia – przestrzegania zasad korzystania z multimedii. Jako symbol można wymyślić jakąś naklejkę lub kartonik do zawieszenia na szyi.

Komentarz metodyczny

W czasie zajęć oraz na ich końcu nauczyciel powinien zastosować samoocenę, prosząc dzieci, by określiły, jak się czują, czy coś było dla nich łatwe/trudne. Dodatkowo warto rodzicom przedstawić listę dobrych gier edukacyjnych, które mogą być alternatywą dla nie zawsze ambitnych produkcji rozpowszechnionych w rodzinach.