**TEMAT: Uruchamianie i korzystanie z gier komputerowych** **– 1 godz.**

CELE OGÓLNE

* kształcenie nawyków świadomego wyboru gier komputerowych zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem

CELE SZCZEGÓŁOWE Uczeń:

* zdobywa wiedzę na temat Europejskiego Systemu Klasyfikacji Gier Komputerowych PEGI
* samodzielnie odczytuje i wyjaśnia symbolikę wybranych elementów systemu PEG
* zna zagrożenia dla zdrowia wynikające z niewłaściwego wyboru gier komputerowych
* zna korzyści wynikające z grania w gry komputerowe

METODY:

* ćwiczenia z wykorzystaniem komputera
* pogadanka

 ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

* zestaw komputerowy
* projektor
* słuchawki

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Faza wprowadzająca

Podanie tematu i uświadomienie uczniom celu zajęć.

Nauczyciel zadaje uczniom pytania:

- Czy gracie w gry komputerowe?

- Jakie są wasze ulubione gry?

- Na czym polegają?

- Jakie znacie rodzaje gier komputerowych?

Faza realizacyjna

Nauczyciel wyjaśnia uczniom, 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. Podkreśla, że powinno się to robić w sposób legalny - korzystać z wersji oficjalnie udostępnianych. Tłumaczy, że 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.

Nauczyciel prezentuje uczniom portale internetowe przeznaczony dla dzieci: www.sieciaki.pl, www.buliba.pl, www.qlturka.pl, www.ciufcia.pl. Zapoznaje uczniów ze strukturą tych stron, pokazuje ich możliwości. Uczniowie uruchamiają wybrane przez siebie gry.

Faza podsumowująca

Uczniowie wspólnie z nauczycielem 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.

Uczniowie piszą test.