

Бесіда «Чого навчає комп'ютерна гра?»

1. Привітання

На цій ранковій зустрічі учні вітатимуться з побажаннями. Діти утворюють коло. Запропонуєте кожній дитині привітатися з іншою в колі із побажанням, тобто привітатися і щиро побажати саме цій дитині щось приємне. Розпочніть коло привітань:

Вчитель: «Доброго ранку, (ім'я дитини)!
Я рада тебе бачити в школі!
Я бажаю тобі гарного настрою!

Дитина, відповідно, вітається з Вами й висловлює своє побажання. Вітання продовжується в колі. Учні можуть висловлювати різні побажання (здоров'я, успіхів тощо). Головне, щоб ці побажання були приємними для іншої дитини і щирими.

2. Гра «Крокодил»

Об'єднайте учнів у дві рівні команди зручним способом. Роздайте кожній команді набір карток.

- Гравці однієї команди задумують слово, зображення якого є в наборі карток, й обирають одного гравця команди суперників, якому таємно повідомляють це слово. Після цього гравця відпускають «на свободу», до своєї команди, де він намагається пояснити це слово.

При цьому йому дозволено:

- використовувати жести, міміку, рухи
- показувати слово цілком чи частинами;
- кивати головою: «так», «ні».
- Але заборонено:
- писати і малювати;
- вимовляти склади і букви (навіть без звуку (одними губами)).

Запитайте учнів, що було б, якби не було правил гри. Чи цікаво було б бавитися в цю гру, якби були інші правила?

II. Відгадування предметів, захованих у «чарівній скриньці», для обговорення призначення пристрою

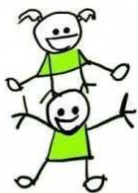
Запропонуйте відгадати предмет, який міститься в «чарівній скриньці». Заохочуйте учнів ставити відкриті запитання, пов'язані з призначенням пристрою (у скриньку помістіть «планшет» або «смартфон»).

Обговоріть коротко призначення пристроїв.

Обов'язково поясніть значення незрозумілих слів, спираючись на досвід учнів.

III. Демонстрування основних можливостей цифрових пристроїв

Учні розглядають разом з учителем зображення різних ігрових пристроїв (гаджетів, приставок та моделей комп'ютерів). За наявності можна розглядати справжні пристрої, які вчитель або учні можуть принести для навчальних цілей.



Матеріали для дітей. Додаток 12



- Обговоріть з дітьми призначення цих пристроїв і визначте «експертів» щодо кожного з них («експерти» – це учні, які мають досвід у використанні котрогось із цих пристроїв).
- Об'єднайте дітей у групи навколо визначених «експертів». Дайте можливість групам попрацювати самостійно, щоб «експерти»

продемонстрували іншим учасникам групи можливості пристроїв. (Учитель/ учителька може також стати «експертом», якщо якийсь пристрій не знайшов свого «експерта» серед учнів).

IV. Діалог «Моя улюблена комп'ютерна гра»

- Запитайте дітей щодо їх улюбленої комп'ютерної гри. Попросіть дітей обґрунтувати свою відповідь (чим ця гра подобається, чого навчає, який досвід можна здобути?)

- Акцентуйте увагу дітей на визначення часу, який вони проводять, граючись у комп'ютерні ігри. Це дає можливість перейти до теми безпеки та здоров'я під час використання цифрових пристроїв.

V. Формулювання правил безпечної гри в комп'ютерні ігри

Обговоріть з учнями:

різницю між реальною «живою» та комп'ютерною грою; запитайте, чи уявляють вони себе героєм улюбленої комп'ютерної гри, і скільки часу їхній герой може невтомно долати перешкоди в реальному і

комп'ютерному світі;

запитайте, чим можна підсилити комп'ютерного героя і як це зробити в реальному житті (взяти паузу, грати обмежений час, виконати вправи, дотримуватися зорового режиму);

обговоріть можливість вибору: грати довго декілька днів і втомитися, чи грати часто, але обмежену кількість часу;

переконайтеся, що діти розуміють та розрізняють дитячі та недитячі ігри.

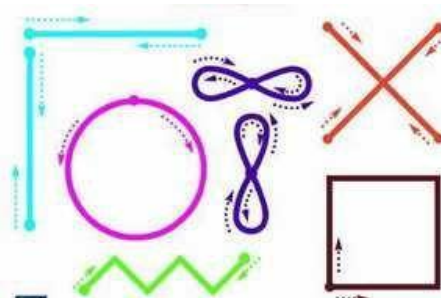
Сформулюйте спільно з учнями декілька обов'язкових правил, яких потрібно дотримуватися, граючи в комп'ютерні ігри (для того, щоб не завдати шкоди власному здоров'ю).

Запитайте, для чого учням дотримуватися цих правил і як вони можуть себе контролювати (встановлювати час на будильнику, таймері, залучати інших осіб, щоб нагадали, повісити над монітором вдома схему вправ для очей тощо). Можна навести учням такий аргумент, що комп'ютерний герой теж діє згідно з таймером, умонтованим у гру і коли таймер доходить до нуля, гра закінчується, тому учні так само, як і їхні герої із гри, можуть грати тільки обмежений час, а потім відновлювати свої сили, відпочивати, грати в рухливі ігри або займатися іншими важливими справами.

Обов'язково наголосіть, що сидіння за комп'ютером вимагає, щоб ми після цього порухалися – зайнялися спортом, пішли на прогулянку, побавилися у спортивні ігри або зробили руханку.

VI. Руханка «Очі, руки, вуха, хвіст»

- Вправи для очей див. за схемою:



- Потерти енергійно руки одна об одну долоньками, зробити масаж пальчиків.

- Потерти вушка по зовнішньому краю пальчиками.

- Підняти руки догори, потягнутися за руками вгору, стати на пальчики і рухати «хвостиком» вправо-вліво, розтягуючи спину й легенько похитуючи нею.
-

VII. Знайомство з історією створення комп'ютерних ігор

Перегляд фрагменту програми «Рожеві окуляри» – «Розвиваючі комп'ютерні ігри для дітей» <https://www.youtube.com/watch?v=UNJAQuJsSZM>

Перевірте, наскільки уважно учні дивилися відеоматеріал. Запропонуйте дати відповіді на запитання:

О Чого можна навчитися з комп'ютерної гри? О На яких пристроях можна грати в ігри?

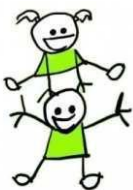
О Де знаходиться віртуальний світ?

О Як створюють комп'ютерні ігри? Скільки часу це може тривати? О Хто створює комп'ютерні ігри?

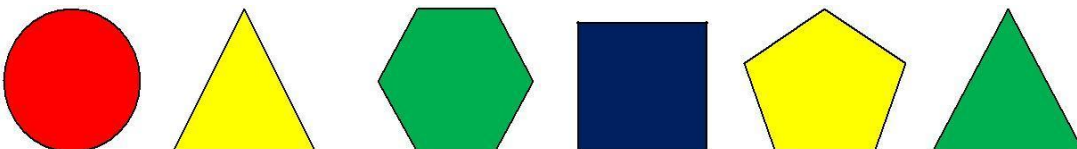
VIII. Ігрова діяльність учнів на планшетах / комп'ютерах / смартфонах

- Учні на планшетах (комп'ютерах або смартфонах) замальовують довільні фігури (наприклад, он-лайн розмальовка «Ну, постривай!»)
- Ознайомте учнів із палітрою кольорів у графічному редакторі Paint (або безмашинний варіант: учні мають заготовки (фігури різних форм і кольорів, аркуш паперу і клей).
- Об'єднайте учнів у 2 команди. Роздайте кожній дитині аркуш із зафарбованою фігурою. Нехай хтось називає вголос цю фігуру і її колір для своєї команди. Інші учасники команди створюють таку фігуру в графічному редакторі або наклеюють на аркуш. Повторюють 6 разів. Виграє команда, яка першою справиться із завданням. Після закінчення вправи учні рахують кількість фігур, кількість правильно замальованих фігур, кількість фігур одного кольору тощо.

Наприклад:



Матеріали для дітей. Додаток 13



IX. Обговорення оповідання «Найкращий друг»

Запропонуйте учням послухати оповідання «Найкращий друг» і висловити свою думку про те, чи історія, яка трапилася з Андрійком, могла б бути у вашому класі.

Найкращий друг

Андрійко йшов до школи щасливим. Старший брат подарував йому сучасний планшет, і Андрійкові дуже кортіло похвалитися ним у школі. Тому, як тільки трапилася вільна хвилинка на перерві, він сів за парту, витягнув планшет із чохла і почав бавитися в комп'ютерну гру. Андрійка відразу ж обступили однокласники, усі захоплено дивилися на диво-техніку, особливо ті, які не мали планшета вдома. До Андрійка підійшов Артем і з виглядом «знавця-експерта» почав давати поради. Андрійко був у центрі уваги. Усі хотіли сидіти коло нього, торкатися «чарівного» екрана, усі хотіли дружити з ним.

– От що таке популярність, – думав Андрійко. Після закінчення уроків до Андрійка підійшов Миколка і, як завжди, запропонував пограти у футбол по обіді.

– Ні, не можу, у мене тепер є планшет, такий, як у Артема, ми домовилися бавитися з ним.

– Шкода, сказав Миколка, – і сумний поспішив додому.

Увесь тиждень Андрійко ходив до школи, мов на крилах. На перервах його обступали діти, просили дати побавитися планшетом. Андрійко дозволяв це робити тільки Артемові, який завжди хизувався, що знає про комп'ютери все, і Ганнусі, бо вона йому подобалася. Однак із часом Андрійко зауважив, що діти втратили до планшета інтерес, а отже, упало зацікавлення й Андрійком. Хлопці й дівчата збиралися на стадіоні побавитися в різні ігри, і там було байдуже, чи хтось має планшет, чи ні, і які в кого кросівки.

Одного дня мама Андрійка заборонила йому брати планшет із собою до школи. Це сталося на прохання вчительки, бо Андрійко увесь вільний час сидів із ним, перестав бавитися з іншими, усамітнися. Андрійко йшов до школи в розпачі.

– Хто буде дружити зі мною, я ж без планшета, – думав він.

І справді, на першій перерві до Андрійка підбіг Артем, але, побачивши, що той без планшета, пішов до іншої групки.

– А може побавимося в іншу гру, – не здавався Андрійко, – у мене є чудовий трансформер.

– Я в дитячі ігри не бавлюся, – гордо відповів Артем. – Планую йти до Петра з 1-Б, він має крутий гаджет, такий, як у мене.

– А я люблю бавитися у трансформери, – до розмови доєднався Миколка.

– Можна побавитися з тобою? Трансформери – це гра не тільки для маленьких, навіть дорослі їх колекціонують, сам бачив по телевізору.

Андрійко був вдячний Миколці, що той врятував його авторитет – дуже вже йому не хотілося, щоб Артем уважав його маленьким. Він нахилився до Миколки і промовив:

– Я вже скучив за нашим футболем. Хто сьогодні на воротах?

(Мирослава Олійник)

Запитайте в дітей про таке:

- 1. Хто був для Андрійка справжнім другом – Миколка чи Артем? Чому?**
- 2. Чи правильно дружити з кимось тільки через те, що в нього/ у неї є дорогий телефон, планшет, комп'ютер?**
- 3. Чи траплялося тобі бути в ролі Миколки чи Андрійка?**
- 4. Що ти можеш порадити Артемові?**
- 5. Чи дотримувався Андрійко правил безпечного користування планшетом?**

X. Рефлексія «Що я беру із собою?»

Запитайте в дітей, що корисного вони дізналися? Заохочуйте їх висловлювати свою думку й обґрунтовувати її.