

TO PLAY OR NOT TO PLAY - GRAĆ CZY NIE GRAĆ.

Granie w gry komputerowe (tą nazwą określamy także gry na konsoli czy smartfonie) jest obecnie jedną z najpopularniejszych aktywności online wśród nastolatków na świecie, także w Polsce. Wielu graczy przyznaje, że często trudno im regulować czas gry, co sprawia, że grają więcej i dłużej, niż planowali, niekiedy kosztem obowiązków domowych czy szkolnych.

W trakcie realizacji poszczególnych etapów zajęć uczniowie określali plusy i minusy grania w gry komputerowe, poznając i ćwicząc przy tym słownictwo angielskie.

Główne cele zajęć to:

- ćwiczenie samodzielnego myślenia,
- rozwijanie świadomości dotyczącej korzyści oraz zagrożeń płynących z grania w gry komputerowe,
- rozwijanie umiejętności świadomego podejmowania decyzji,
- wzmacnianie poczucia odpowiedzialności za dokonywane przez siebie wybory,
- zapobieganie nałogowemu korzystaniu z gier komputerowych.

Zastosowane rutyny:

- Most,
- 12 pytań

Następnie uczniowie biorąc udział w debacie klasowej próbowali odpowiedzieć na pytanie:
ARE COMPUTER GAMES MOSTLY GOOD OR MOSTLY BAD? - CZY GRY KOMPUTEROWE PRZEWAŻNIE SĄ DOBRE CZY ZŁE?