

Lidia Ippoldt
Polskie Towarzystwo Biblioterapeutyczne

Komputer na drodze do szczęścia – scenariusz zajęć biblioterapeutycznych dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym

Cele:

- uświadomienie uczestnikom jak niebezpieczne może być niekontrolowane korzystanie z komputera
- pokazanie uczestnikom złudnej wartości aplikacji komputerowych
- wskazanie uczestnikom wartości niezbędnych do osiągnięcia szczęścia

Warunki techniczne;

Liczba uczestników: klasa szkolna

Wiek uczestników: dzieci w wieku 7-10 lat

Miejsce: biblioteka, klasa lekcyjna, świetlica terapeutyczna

Czas trwania: 45 minut

Metody pracy: rozmowa kierowana, „burza mózgów”, praca z tekstem

Formy pracy:

Indywidualne, zbiorowe

Środki dydaktyczne:

Teksty literackie, po dwie kartonowe postacie chłopca i dziewczynki (uśmiechnięte i smutne), duży arkusz papieru, wycięte obrazki przedstawiające np. grę w piłkę, zabawę z psem, słońce, zabawę dzieci, rodzinę, grę na komputerze, puszczanie latawców

Literatura wykorzystana do zajęć:

Jędrzejewska-Wróbel R. Kwiat paproci. Warszawa 2022

Handzel W. Wielki gracz. W: Chłopcy z MOW-u bajki piszą... Wielkie Drogi 2025

Przebieg zajęć:

1. Po powitaniu „burza mózgów” – co to jest szczęście? Co robi osoba szczęśliwa? Co może dać szczęście?
2. Przeczytanie I fragmentu „Wielkiego gracza” (s.50-51) i „Kwiatu paproci” (fragment przedstawiający Zosię i jej codzienne czynności) przedstawiających sylwetki bohaterów jako szczęśliwych.
3. Rozmowa kierowana – Czy bohaterowie są szczęśliwi? Co robią? Jak i z kim spędzają czas?
4. Umieszczenie na dużym arkuszu uśmiechniętych kartonowych postaci dziewczynki i chłopca i dokładanie wokół nich wcześniej wyciętych obrazków – czynności, które wymieniają dzieci.
5. Przeczytanie II fragmentu opowieści o Pawle (s. 51-53) i Zosi (wybrany i skrócony przez prowadzącego fragment tekstu o Zosi, której aplikacja podpowiada jak osiągnąć

szczęście, aż do momentu, gdy dziewczynka czuje się coraz bardziej beznadziejnie, bo rezygnuje ze swoich wcześniejszych aktywności).

6. Rozmowa kierowana – Czy coś się zmieniło w życiu bohaterów?
7. Powrót do arkusza z postaciami i symbolami. Wymiana postaci na smutne i usunięcie z planszy wszystkich wyciętych obrazków z wyjątkiem tego przedstawiającego grę na komputerze. Rozmowa kierowana - Czy bohaterowie nadal są szczęśliwi? Co im psuje humor? Czym to jest spowodowane? Czy potrzebują pomocy, a jeżeli tak, to dlaczego? Do kogo mogą zwrócić się o pomoc?
8. Przeczytanie III fragmentu opowiadania o Pawle (s. 53-55) i o Zosi (fragment skrócony przez prowadzącego od momentu, gdy Zosia stwierdza, że nie tak to miało wyglądać, aż do momentu, gdy dziewczynka zaczęła sama dbać o swoje szczęście).
9. Rozmowa kierowana – Dlaczego udało się dzieciom odzyskać szczęście? Czy niezbędny do tego był komputer, a może aplikacja? Czy aplikacja oszukała Zosię? Kto pomógł dzieciom odzyskać szczęście? Czy one same coś zrobiły, by je odzyskać? Co trzeba zrobić, o czym pamiętać, by uniknąć kłopotów bohaterów?

Aneks: Opowiadanie „Wielki gracz” (zbiorek jest dostępny tylko za pośrednictwem Młodzieżowego Ośrodka Wychowawczego w Wielkich Drogach)

Wielki gracz

(uzależnienie od gier)

Dziewięcioletni Paweł zamieszkał w niewielkim domku wraz ze swoją mamą Beatą i dwunastoletnim bratem Damianem. Tata chłopców zginął w wypadku samochodowym. Synowie bardzo kochali mamę, która była najlepsza na świecie, chętnie pomagali jej w obowiązkach i bardzo chcieli, by była ze swoich dzieci dumna. Dlatego starali się nie sprawiać jej kłopotów, dobrze się uczyli i zawsze chętnie spełniali prośby mamy. Na swoje dziewiąte urodziny Paweł, w nagrodę za swoje wyniki w nauce oraz wzorowe zachowanie dostał komputer. Chłopiec bardzo się ucieszył, bo marzył o nim od dawna. Damian miał już swojego laptopa, czasami pożyczał go Pawełkowi, ale nie często młodszy brat mógł korzystać z tego sprzętu. Teraz wreszcie miał komputer na własność. Jubilat nie mógł się doczekać końca skromnego przyjęcia urodzinowego, by móc z dumą zasiąść za klawiaturą. Wreszcie, gdy już zapanował spokój, chłopiec wszedł do swojego pokoju ze swoim wymarzonym prezentem pod pachą. Szybko podpiął się do Internetu i zaczął buszowanie w sieci. Najpierw wyczytał informacje o ulubionej drużynie piłkarskiej Czarnych Dzików, później posprawdzał wyniki rozgrywek innych drużyn, aż wreszcie natrafił na darmową wersję jakiejś gry. Raz spróbował w nią zagrać, ale pomyślał z radością, że teraz może wreszcie mieć swoje ulubione gry, w które czasami grał na laptopie Damiana na stałe. Rzeczywiście w krótkim czasie zdobył ich

imponującą liczbę. Z dumą mógł rozmawiać o tym z kolegami, wymieniać się uwagami z bratem, nic więc dziwnego, że Paweł z ogromną radością zasiadał przed swoim nowym sprzętem. Niestety szybko okazało się, że kolejna gra pochłaniała mu tyle czasu, że zapomniał o zadanym zadaniu, wyrzuceniu śmieci lub telefonie do kumpla. Paweł zaczynał grać coraz częściej i dłużej. Pozwalał sobie nawet na wagary, okłamując mamę, że nie ma dzisiaj dwóch porannych lekcji lub boli go głowa i w ogóle nie może iść do szkoły. Na pierwszej po urodzinach chłopaka wywiadówce okazało się, że Paweł nie tylko ma gorsze stopnie niż dotychczas, ale dużo nieusprawiedliwionych nieobecności. Mama wróciła ze szkoły bardzo zmartwiona i przyznała, że po raz pierwszy musiała się wstydzić za swojego młodszego syna. Pawłowi zrobiło się strasznie przykro. Bardzo kochał mamę i nie chciał jej przecież sprawiać kłopotu. Grzecznie przeprosił i obiecał, że więcej się to nie powtórzy. Niestety, nie było to takie proste. Chłopiec najpierw rzeczywiście się starał, ale szybko gra okazywała się silniejsza od niego. Mama i brat zauważali to z przerażeniem, wiedząc jak łatwo można się uzależnić od gier. Postanowili zwołać rodzinną naradę, na którą zaprosili oczywiście również Pawła. On, usłyszawszy co proponuje rodzina, bardzo się zezłościł. Miał udać się na terapię aby wyleczyć się z uzależnienia od gier. Chłopak szalał, wściekał się, że nie jest uzależniony, nie będzie chodził na żadną głupią terapię i z płaczem zamknął się w swoim pokoju. Mama powstrzymała Damiana przed wtargnięciem do pokoju młodszego brata i stwierdziła spokojnie, że trzeba mu dać trochę czasu na przemyślenie swojej sytuacji. Przez dwa dni Paweł prawie nie wychodził z pokoju, obrażony na cały świat. Z jednej strony czuł złość, z drugiej jednak smutek, że ich tak zgodna do tej pory rodzina nie może się dogadać. Ze wstydem przyznał przed samym sobą, że to jego wina, a właściwie tych gier i komputera, bo przecież wcześniej było wszystko w porządku. Pomyślał też z lękiem, że może rzeczywiście uzależnił się już od grania. Wreszcie podjął odważną decyzję. Wyszedł ze swojego pokoju, zawołał brata i wkroczył do pokoju mamy. Głośno poprosił o pomoc. Mama i Damian bardzo się ucieszyli na słowa Pawła i zapewnili, że jego decyzja jest bardzo ważna, bo nie zawsze sami umiemy sobie poradzić ze swoim problemem. Mama obiecała poszukać synowi specjalisty, który pomoże mu wyjść z uzależnienia. Po kilku tygodniach Paweł poszedł na pierwsze spotkanie z terapeutą. Okazało się, że nie jest ono takie złe, można tam wysiedzieć, ale przede wszystkim chłopak dowiedział się co zrobić, by mniej grać. Od tej pory pilnował czasu spędzanego przed komputerem, w czym pomagała mu mama lub starszy brat. Część gier w ogóle wykasował, bo uznał, że nie są one tak ciekawe, by tracić na nie dzień, czy noc. Znalazł też sobie inną pasję. Okazało się, że jego

ulubiona drużyna Czarnych Dzików prowadzi szkółkę piłkarską, do której jeszcze można się zapisać. Chłopak pobiegł tam jak na skrzydłach i został juniorem drużyny. Teraz Paweł ciągle gra, ale głównie w piłkę nożną. Poprawił oceny, pomaga mamie, często gada ze swoim starszym bratem. Wreszcie może mu się pochwalić swoimi wynikami piłkarskimi. Jego komputer stoi w pokoju i czeka na wolne chwile właściciela, który tylko czasami odpala go, by sobie pograć godzinkę, czy dwie.