

МЕРЕЖУКИ.ORG

ГАДЖЕТОВІ ПРАВИЛА МЕРЕЖУКІВ

План уроків

АВТОР:

Лукаш Войтасік

ПЕРЕКЛАД І РЕДАГУВАННЯ:

Ольга Русіна, Яніна Юрківська, Марія Шагурі

ОФОРМЛЕННЯ:

Ева Брейнаковська-Йоньчик

Ольга Бжозовська

Наталя Вишне夫ська

Публікація розповсюджується за ліцензією Creative Commons — за умови вказування автора та некомерційного вжитку без похідних творів — 3.0. Польща
Ліцензію можна переглянути на сайті www.creativecommons.org/licences/by-nc-nd/3.0/pl/

Фінансовано Plan International Swedish Broadcasting Fundation в рамках проекту Strengthening Safety of Ukrainian children in Poland. Фундація Radiohjälpen/Swedish Broadcast Foundation не обов'язково поділяє погляди, висловлені в ньому. Виключну відповідальність за зміст несе автор.

With support from

**Radio
hjälpen**



Окремі права залишає за собою Фундація «Даємо дітям силу».



Copyright © 2021

Фундація «Даємо дітям силу»

вул. Валечних 59

03-926 Варшава

тел. 22 616 16 69

e-mail: biuro@fdds.pl

www.fdds.pl

Зміст:

- 4 ВСТУП
- 6 ХАРАКТЕРИСТИКА УРОКІВ
- 7 ПЛАН УРОКІВ: «ГАДЖЕТОВІ ПРАВИЛА МЕРЕЖУКІВ»
- 7 Урок 1: Мережуки проти Снейка, або ж про проблему зловживання гаджетами
- 13 Урок 2: Разом із Мережуками створюємо «Гаджетові правила Мережуків»
- 17 ДОДАТКИ

ВСТУП

Наведений нижче сценарій присвячений освіті у сфері безпеки в мережі. Особлива увага в ньому приділяється проблемі зловживання гаджетами та популяризації поміркованого користування інтернетом. У його основі – сюжет книги **«Мережуки. Місія: безпечний інтернет»** Лукаша Войтасіка.

Перед уроками діти знайомляться з сюжетом книги. Її можна завантажити у форматі pdf або послухати аудіокнигу – все у вільному доступі на сайті МЕРЕЖУКИ.ORG. Варто також перевірити, чи немає паперового варіанту книги у шкільній бібліотеці.

Проблема зловживання інтернетом

Надмірне використання інтернету – це велика загроза для наймолодших. Масштаб проблеми зростає паралельно зі щораз нижчим віком, у якому діти починають користуватися власними гаджетами. Цьому явищу сприяє також дедалі більша кількість пропозицій інтернет-контенту: додатків, ігор, соціальних мереж. Проблема стала особливо актуальною під час пандемії коронавірусу, коли можливості спільної активності з ровесниками великою мірою обмежилися онлайн-зустрічами, а учні до того ж проводили багато годин перед екранами під час дистанційного навчання.

Не можна не помітити – особливо під час ізоляції – позитивних наслідків використання гаджетів серед наймолодших дітей: дистанційне спілкування із близькими, навчання, розваги. Однак занадто активне їх використання разом із обмеженням офлайн-активності може мати негативний вплив на фізичний та психічний стан, а також на емоційний розвиток дітей. У крайніх ситуаціях фіксують навіть появу залежності від інтернету.

Про підозру щодо надмірного використання чи навіть залежності від мережі можна говорити за наявності одночасно двох явищ:

1. Дитина втрачає відчуття часу, проведеного перед екраном.

Це можна помітити, коли вона порушує встановлені часові ліміти, не може контролювати своє користування пристроями, часто до них звертається, реагує на обмеження доступу до гаджетів роздратовано та навіть агресивно, обманює щодо часу, проведеного в мережі.

2. Користування гаджетами негативно впливає на інші активності дитини.

Такі наслідки ми бачимо, коли дедалі довше «сидіння в телефоні/планшеті/комп'ютері» – онлайн-ігри, соцмережі, перегляд відео тощо – негативно відображається на стосунках із ровесниками, спричиняє конфлікти в родині, відволікає дитину від розвитку своїх зацікавлень та участі у позакласних заняттях.

Онлайн-ігри

Ідеться як про ігри на приставці (Playstation, Xbox тощо), так і про комп'ютерні (комп'ютер, ноутбук) та мобільні (смартфон, планшет). Ігри вимагають щораз більшої залученості гравця, «затягують» його. Цьому сприяють численні механізми притягнення уваги користувача та його «винагородження». Інтуїтивний інтерфейс дає можливість грати дедалі молодшим дітям. Досягнення успіху, покращення результатів вимагає проведення перед екраном багатьох годин. До того ж, ігри пропонують можливість співпраці або змагань із ровесниками — небезпека виникає тоді, коли вони стають домінуючою платформою для взаємовідносин між дітьми, а також коли вони залишаються єдиною формою розваг, змагань та досягнення успіху.

Соціальні мережі

Більшість соцмереж призначена для дітей віком від 13 років — зокрема з огляду на високий ризик того, що молодші користувачі ними зловживатимуть. Новий контент, коментарі, оцінки, рейтинги, що з'являються нон-стоп, спокушають користуватися такими додатками ще і ще. Ризик зловживання пов'язаний також зі стеженням за новими трендами і діяльністю ровесників та інфлюенсерів (популярних творців онлайн-контенту). Коли дитина починає додатково публікувати власний контент, присвячений тіктоку чи інстаграму час зростає — як через створення постів, так і через перегляд реакцій на них (лайки, коментарі). Багато дітей (навіть молодших за 13 років) мають акаунти в одній, а то й у кількох соцмережах.

Комунікаційні платформи

Комунікаційні платформи, якими корисними вони би не були навіть для наймолодших (зв'язок із ровесниками та сім'єю), становлять загрозу, якщо діти користуються ними без нагляду батьків та без контролю над безпекою. Використання багатьох комунікаційних застосунків та участь у багатьох групах (групі класу тощо) викликає зацікавлення розмовами, що там ведуться, і, відповідно, — необхідність постійно бути онлайн.

Сервіси з відео

Перегляд онлайн-роликів — це одне з найпопулярніших занять серед дітей. Найбільш поширеним у цій категорії є ютюб. Підписка на канали популярних блогерів, слідкування за їхнім контентом (оцінки, коментарі, кількість підписників), необхідність орієнтуватися в їхніх найновіших відео, які користувачі дивляться не один раз, — усе це спричиняє те, що діти проводять на ютюбі навіть по кілька годин на день. Ризик зловживання гаджетами пов'язаний також із неконтрольованим доступом дітей до кіно-платформ типу Netflix чи HBO.

Запобігання зловживанню гаджетами серед дітей — це надзвичайно важливе завдання і для батьків, і для вчителів. Ефективна профілактика у цій сфері повинна спиратися на встановлені правила використання мережі (контент, час), а також на збалансованість онлайн- та офлайн-занять. Відповідно до порад Всесвітньої організації охорони здоров'я та Американської асоціації педіатрів, діти віком 6-9 років (молодша школа) мають проводити перед екранами не більше, ніж дві години на день. Ці вказівки, звісно, варто підлаштовувати під конкретні умови — під час пандемії та дистанційного навчання час, проведений онлайн, збільшується. Однак тут і надалі ключовим є встановлення лімітів і увага до збалансованого часопроведення із суттєвою перевагою офлайн-активностей (рухливі ігри, взаємодія з родиною та ровесниками, позакласні заняття тощо). Тему збалансованого використання інтернету і дітьми, й іншими членами сім'ї популяризує кампанія «Домашні гаджетові правила». З ідеєю правил та темою зловживання гаджетами з боку дітей можна ознайомитися на сайті www.domowezasadyekranowe.fdds.pl.

У ситуації, коли правила відсутні, або коли попри їхнє застосування дитина зловживає гаджетами, важливою є реакція близьких їй дорослих (наприклад, батьків чи учителів). У деяких випадках можна допомогти дитині, перевіривши або запровадивши правила, аби обмежити її час перед екраном. В інших — може бути рекомендована спеціалізована психологічна допомога.

Характеристика уроків:



Мета уроків:

- Ознайомити учнів з темою безпечного користування інтернетом
- Обговорити загрози, пов'язані зі зловживанням гаджетами
- Популяризувати збалансоване використання мережі.



Адресати:

Учні 3-5 класу



Тривалість:

2 уроки (2 x 45 хв)



Місце:

Класна кімната, світлиця, бібліотека



Матеріали:

- Мультимедійна презентація
- Трейлер **«Мережуки. Місія: безпечний інтернет»** (доступний на ютубі та на сайті МЕРЕЖУКИ.ORG)
- Книга або аудіокнига **«Мережуки. Місія: безпечний інтернет»**
- Робочий аркуш «Мій вільний час»
- Робочий аркуш «Гаджетові правила Мережуків — витинанки»
- Папір формату А3 — 6 аркушів
- Матеріали для приготування плакатів — наприклад, фломастери, ножиці, клей, кольоровий папір
- Мультимедійну презентацію та робочі аркуші можна завантажити на сайті МЕРЕЖУКИ.ORG у вкладці «Для вчителів — освітні пропозиції».



Формати і методи роботи:

Групова та індивідуальна робота, розмова, дискусія, мозковий штурм.



Необхідне обладнання:

Комп'ютер та проєктор / дошка для демонстрації презентації.



Хто проводить урок:

Учителі, педагоги (у Польщі це спеціальний працівник школи, який визначає проблеми під час освітнього процесу та корегує їх вирішення — перекл.), шкільні психологи.



Перед уроками

Перед уроками вчитель/вчителька та учні читають вдома книгу або слухають аудіокнигу **«Мережуки. Місія: безпечний інтернет»** (доступні на сайті МЕРЕЖУКИ.ORG). Аби зацікавити дітей, їм заздалегідь демонструють анімований трейлер книги (також доступний на сайті МЕРЕЖУКИ.ORG).

План уроків

Урок 1:

МЕРЕЖУКИ ПРОТИ СНЕЙКА, АБО Ж ПРО ПРОБЛЕМУ
ЗЛОВЖИВАННЯ ґАДЖЕТАМИ

Після завершення уроку дитина:

- Може перерахувати загрози в інтернеті
- Знає наслідки надмірного використання ґаджетів
- Знає, що таке баланс у користуванні ґаджетами і як його зберігати.

Вступ (13 хвилин)



СЛАЙД 1

1.

Особа, що веде уроки, повідомляє, що вони будуть присвячені безпеці в мережі та зосереджені на ролі інтернету й ґаджетів у житті учнів, на загрозах, пов'язаних зі зловживанням ґаджетами, а також на правилах безпечного користування інтернетом. Він/вона питає учнів, чи вони ознайомилися з книгою або аудіокнигою, розпитує про їхні враження. Показує наступні слайди і разом із класом відтворює найважливіші моменти історії.

- Колись давно Флуд Флейман потрапив до в'язниці за крадіжку в інтернеті.



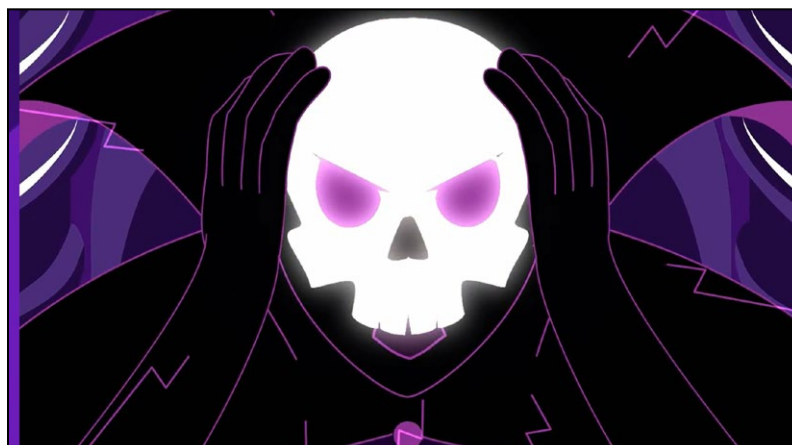
СЛАЙД 2

- Він утік із в'язниці через інтернет-кабелі разом із компанією своїх співкамерників.



СЛАЙД 3

- Вони вирішили залишитися в мережі і чинити там кривду.
- Флуд Флейман перетворився на Чисте Зло, а решта в'язнів — на Мережахів.



СЛАЙД 4



СЛАЙД 5

2.

Особа, що веде урок, просить учнів пригадати, як звали Мережахів. Після всіх відповідей показує слайд із групою Мережахів і питає клас, за які погані дії відповідають Белькотяка, Крадун, Брехуняка та Смітникун.

Белькотяка пише в мережі глупоти, що злять людей, спричиняє сварки, ображає інших користувачів на форумах, в чатах і в коментарях.

Завдання **Брехуняки** — обманювати та кривдити користувачів. Він видає себе за інших людей і бреше. Намагається подружитися, але насправді має злі наміри.

Крадун обкрадає в мережі інших людей: забирає в них гроші, особисті дані, айтеми (items) в іграх тощо.

Смітникун створює та закидає в інтернет фальшиві, безсенсовні дописи, підозрілі повідомлення, відео та зображення, які нічого не варті. Він перетворює інтернет на величезне сміттєзвалище.

Учитель/учителька звертає увагу на те, що в книзі розповідається про Мережахів, але в реальному житті такі речі в інтернеті — це справа рук людей. Він/вона підкреслює, що нам треба бути розважливими та обережними, аби ніколи не поводитися так, як котрийсь із Мережахів.

3.

Особа, що веде урок, разом із класом розповідає історію далі.

- Для боротьби з Мережахами науковці створили Систему Штучного Інтелекту (СШІ).



СЛАЙД 6

- СШІ потрібна була допомога, тому вона полагодила старого робота Нетробе і зібрала команду Мережуків.

4.

Учитель/вчителька просить клас пригадати імена Мережуків. Показує слайд із зображенням команди дітей і запитує, які суперсили Айпі, Нетка, Комп і Спотик отримали від СШІ.



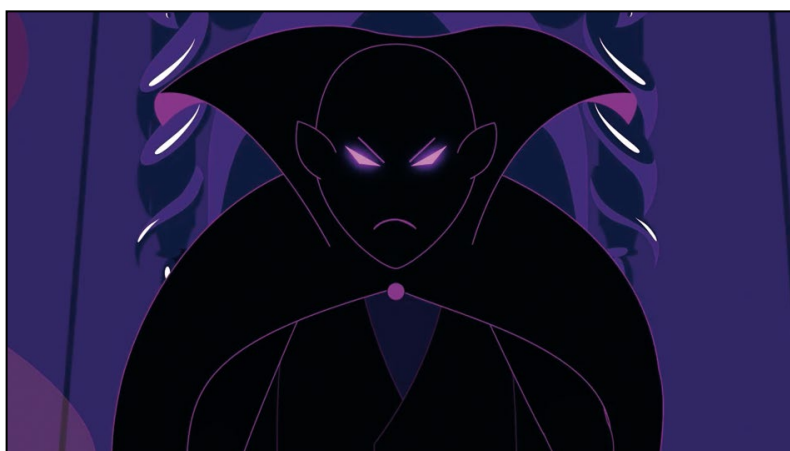
СЛАЙД 7

Айпі може вмить визначити IP-адресу кожного інтернет-користувача.
Спотик вмить заблокувати будь-якому користувачеві доступ до мережі.
Комп отримав здатність сканувати пристрої та профілі користувачів у соціальних мережах.
Нетка може знайти будь-яку інформацію в інтернеті за лічені секунди.

Проблема зловживання гаджетами (13 хв)

5.

Учитель/вчителька нагадує учням уривок з промови Чистого Зла.

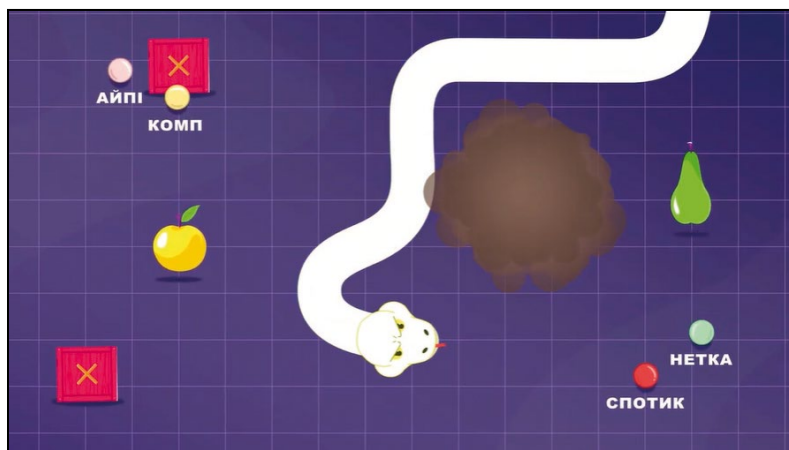


СЛАЙД 8 (АНІМОВАНІЙ)

6.

Учитель/учителька запитує клас, у чому полягав план Чистого Зла, яким чином Мережахи хотіли переманити дітей на темну сторону інтернету.

- Мережахи створили гру «Снейк», щоби зробити дітей залежними від неї.
- Гра повністю поглинула дітей.



СЛАЙД 9

7.

Учитель/учителька запитує школярів про наслідки непомірного користування інтернетом (робота в класі або в малих групах). Відповіді дітей записує на дошці. Відповідаючи, учні можуть посилатися як на сюжет книги чи аудіокниги, так і на власний досвід та спостереження. Важливо, щоб серед відповідей були і такі:

- відсутність контролю за часом,
- відмова від хобі та уподобань,
- погіршення стосунків з рідними та друзями,
- суперечки щодо користування інтернетом,
- труднощі з навчанням,
- наслідки для здоров'я: втома, погіршення зору.

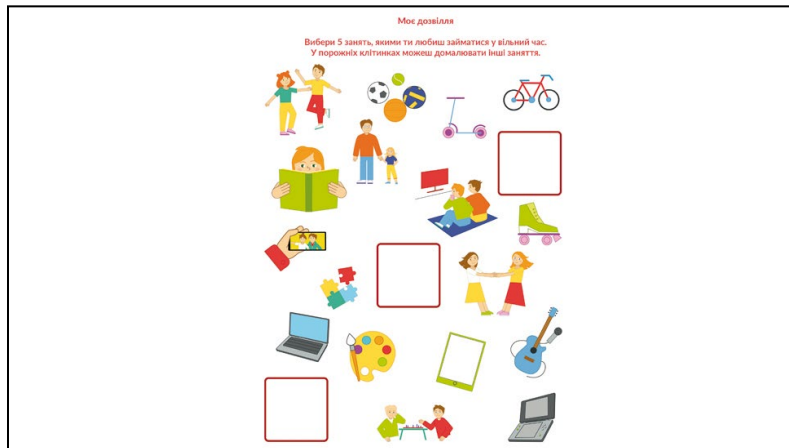
8.

Учитель/учителька підсумовує тему зловживання гаджетами. Наголошує, що це може призвести навіть до залежності, а це дуже серйозна проблема, з якою важко боротися.

Баланс (17 хв)

9.

Учитель/учителька роздає учням роздруківки (Додаток 1) та обговорює завдання.



СЛАЙД 10

➔ **Рекомендований коментар:** «Мережуки, як і ви, ходять до школи і по-різному проводять свій вільний час після уроків. Нетка, наприклад, любить читати книги, кататися на роликах і веде канал про книги в інтернеті, Спотик їздить на дошці, грає в баскетбол, слухає улюблену музику в мережі та спілкується з друзями в месенджері».

Завдання учнів — зазначити на картках свої улюблені заняття. Якщо якісь види діяльності відсутні на зображеннях, вони можуть намалювати їх у порожніх квадратах.

10. Декілька учнів розповідають про свій вибір. Учитель/вчителька з цікавістю розпитує про їхні онлайн- та офлайн-заняття. Зокрема, запитує про кількість часу, який діти витрачають на них. Він/вона хвалить їхні захоплення та хобі. Підсумовуючи, учитель/вчителька наголошує, що поміркованість є ключем до безпечного і позитивного користування інтернетом та гаджетами.

11. Учитель/вчителька запитує учнів, як вони розуміють поняття поміркованості у користуванні гаджетами. Підкреслює, що коли екрани захоплюють життя дітей, це стає проблемою.

➔ **Рекомендований коментар:** «Баланс у користуванні гаджетами — це стан, коли вони не домінують у вашому житті, а є лише доповненням до нього. Це можливо тоді, коли ви проводите в офлайн більшу частину свого вільного часу — наприклад, спілкуєтеся з родиною, граєтеся з друзями, займаєтеся спортом, хобі. Баланс — це вміння користуватися гаджетами так, щоб це не впливало негативно на ваше самопочуття та стосунки з іншими. Коли ви проводите забагато часу перед екраном, то баланс порушується. Цього не можна допускати».

12. Учитель/вчителька просить інших учнів проаналізувати свій власний вибір на робочому аркуші та поміркувати над тим, чи він є збалансованим. Просить поділитися думками.

Підсумки уроку (2 хв)

13. Насамкінець учитель/вчителька підсумовує, що інтернет можна використовувати з позитивною метою, але він може бути і шкідливим, якщо в ньому «сидіти» без міри. Також він/вона бажає дітям вміти бути поміркованими та повідомляє про наступну зустріч, присвячену правилам поведінки, які їм у цьому допоможуть.

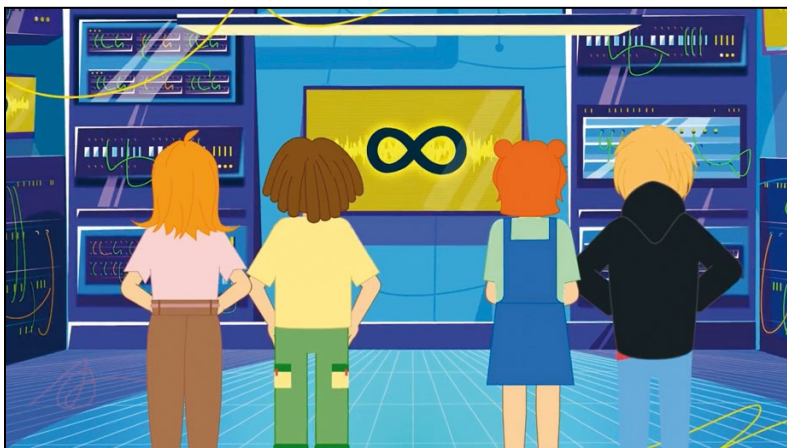
Урок 2:

РАЗОМ ІЗ МЕРЕЖУКАМИ СТВОРЮЄМО «ГАДЖЕТОВІ ПРАВИЛА МЕРЕЖУКІВ»

Після завершення уроку дитина:

- знає принципи збалансованого користування гаджетами та має мотивацію застосовувати їх на практиці.

Вступ (4 хв)



СЛАЙД 11

1.

Учитель/вчителька коротко нагадує підсумки попереднього заняття:

- інтернет може бути корисним, але при надмірному використанні він несе загрозу,
- зловживання гаджетами негативно впливає на здоров'я та стосунки,
- необхідно дбати про баланс — офлайн-активність повинна переважати над часом, проведеним онлайн.

2.

Учитель/вчителька нагадує кінцівку книги «Мережуки. Місія: безпечний інтернет»:

- Мережуки допомогли одноліткам зрозуміти, що ті перебували під впливом Мережахів,
- Система Штучного Інтелекту відключила Мережахам доступ до інтернету.

Він/вона зачитує учням епілог історії:

Після ситуації з Мережахами і Снейком до всіх дійшло: добре те, що добре в міру. Діти відклали телефони і знову почали спілкуватися між собою. Спотик і Комп зраділи, що їм знову є з ким пограти в баскетбол. Однак СШІ знала, що Мережахи рано чи пізно повернуться до інтернету і знову будуть атакувати. Тому вона надіслала Мережукам повідомлення, щоби вони завітали в Мегацентр Захисту. Зустрівшись із друзями, СШІ доручила їм розробити та розповісти дітям про принципи поміркованого користування гаджетами. Вона назвала це «Гаджетові правила Мережуків». Айпі, Нетка, Комп та Спотик одразу взялися до справи.

Формулювання та обговорення правил (9 хв)

ГАДЖЕТОВІ ПРАВИЛА МЕРЕЖУКІВ

Після ситуації з Мережахами і Снейком до всіх дійшло: добре те, що добре в міру. Діти відклали телефони і знову почали спілкуватися між собою. Спотик і Комп зраділи, що їм знову є з ким пограти в баскетбол. Однак СШІ знала, що Мережахи рано чи пізно повернуться до інтернету і знову будуть атакувати. Тому вона надіслала Мережукам повідомлення, щоби вони завітали в Мегацентр Захисту. Зустрівшись із друзями, СШІ доручила їм розробити та розповісти дітям про принципи поміркованого користування гаджетами. Вона назвала це «Гаджетові правила Мережуків». Айпі, Нетка, Комп та Спотик одразу взялися до справи.

СЛАЙД 12

3. Учитель/вчителька ділить учнів на сім груп, роздає кожній з них витинанки та завдання (Додаток 2).

- ➔ **Рекомендований коментар:** «Уявіть собі, що саме ви отримали завдання від Системи Штучного Інтелекту розробити та донести до своїх однолітків „Гаджетові правила Мережуків“. Із розданих вам карток виріжте слова і наклейте їх у правильному порядку у верхній частині плакату (аркуш А3) так, щоб вийшло правило. Спочатку ми обговоримо всі варіанти, а потім на вільному місці на ваших плакатах зробіть ілюстрації до правила, яке ви спільно зібрали».

Після завершення роботи кожна група презентує свій плакат класу та пояснює його значення. Учитель/вчителька за потреби їм допомагає.

Приклади обговорення правил:

- 1) Я обмежую час користування гаджетами.** Варто встановити ліміт часу, проведеного перед екранами, оскільки надмірне сидіння перед ними може завдати шкоди здоров'ю. Допустимий час для дітей 6-12 років — це близько 2 годин на день (це стосується всіх гаджетів, включно з телевизором).
- 2) Я не користуюся гаджетами перед сном.** Світло, що випромінюють екрани, перешкоджає засинанню і погіршує якість сну, тому найкраще відкласти всі гаджети за годину до сну.

- 3) **Я не тримаю телефон у спальні.** Телефон у спальні відволікає і є своєрідною спокусою. Вхідні сповіщення та інші звуки можуть порушувати сон. Бажано заряджати пристрій поза межами спальні та вимикати сповіщення на ніч.
- 4) **Я не користуюся гаджетами, коли їм.** Пристрої не повинні заважати розмовам з близькими або відволікати від спільного дозвілля. Вживання їжі перед екранами негативно впливає на процес травлення та формує шкідливі харчові звички.
- 5) **Я відкладаю пристрої, коли виконую домашнє завдання.** Щоб не відволікатися, краще відкласти всі гаджети під час виконання домашніх завдань. Бажано не тримати пристрої у полі зору, оскільки один лише їхній вигляд може негативно впливати на концентрацію уваги.
- 6) **Я проводжу час активно.** Ходьба, командні ігри, їзда на велосипеді тощо допомагають збалансувати час, проведений перед екраном, а також позитивно впливають на фізичний стан нашого тіла та мозку.
- 7) **Я граюся з іншими без гаджетів.** Варто знаходити час для розмов, ігор та розваг без пристроїв. Краще вимкнути звук та відкласти телефони, так само бажано вимкнути телевізор, щоб повністю зосередитися на спілкуванні з оточуючими.

Плакати з правилами (30 хв)

4. Учитель/учителька розповідає дітям продовження історії:

Коли Мережуки показали СШІ розроблені ними правила, вона була у захваті. Нетробо вони теж дуже сподобалися. Він їздив по колу, блимаючи всіма своїми возниками і повторюючи знову і знову: «Су-пер пра-ви-ла, су-пер пра-ви-ла».

- Тепер ви маєте поширювати ці поради у вашій школі, – сказала СШІ.
- Ми зробимо плакати, – запропонувала Нетка.
- Чудова ідея, – хором відповіли решта дітей.

5. Учитель/учителька просить кожную групу зробити плакат на аркуші паперу з наклеєним правилом.

6. Діти закінчують роботу і учитель/учителька збирає плакати, обговорює їх із класом, оцінює, хвалить і вивішує на видному місці в класі.

Примітка: Учитель/учителька може ухвалити рішення про виконання роботи самостійно, а не в групах. Це може виявитися кращим варіантом, особливо в молодших класах.

Підсумки уроку (2 хв)

7. Учитель/учителька дякує учням за роботу та підбиває підсумки. Він/вона заохочує дітей обговорити ці правила зі своїми батьками, опікунами та братами/сестрами. Також рекомендує відвідати сайт MEPEЖУКИ.ORG.

1. Плакати можуть бути представлені як класна або шкільна виставка або опубліковані на шкільному сайті.
2. Як продовження теми, учитель/вчителька може використовувати інші плани уроків або курс е-навчання, доступний на МЕРЕЖУКИ.ORG.
3. Ці виховні заходи можна доповнити, поінформувавши про них батьків, наприклад, у такій формі:

Шановні батьки, шановні опікуни!

Ваша дитина взяла участь у заняттях, присвячених безпечному користуванню гаджетами, за програмою освітнього проєкту МЕРЕЖУКИ.ORG, співфінансованого Фондацією «Даємо дітям силу». На першому занятті ми обговорили проблему зловживання гаджетами та з'ясували, що таке баланс між офлайн- та онлайн-активністю. На другому уроці діти дізналися про безпечне та раціональне використання електронних пристроїв.

Ми закликаємо вас поговорити з дитиною про свідоме використання гаджетів. Запровадження домашніх правил користування смартфонами, планшетами, телевізорами та комп'ютерами сприятиме контрольованому використанню електронних пристроїв. Більше інформації про це можна знайти на сайті кампанії «Домашні гаджетові правила»: www.domowezasadyekranowe.fdds.pl.

Окрім цього, разом з дитиною можна відвідати освітній сайт для дітей.

Робочий аркуш «Моє дозвілля»

Моє дозвілля

Вибери 5 занять, якими ти любиш займатися у вільний час.
У порожніх клітинках можеш домалювати інші заняття.



Робочий аркуш «Гаджетові правила Мережуків – витинанка».

ЧАС

Я

ОБМЕЖУЮ

ЕКРАНОМ

ПЕРЕД

ГАДЖЕТАМИ

ПЕРЕД

Я

НЕ

СНОМ

КОРИСТУЮСЯ

НЕ

КОЛИ

ЇМ

КОРИСТУЮСЯ

ГАДЖЕТАМИ

Я

ДОМАШНЄ

ВІДКЛАДАЮ

Я

ВИКОНУЮ

ПРИСТРОЇ

КОЛИ

ЗАВДАННЯ

ІНШИМИ

ГАДЖЕТИВ

ГРАЮСЯ

Я

З

БЕЗ