Wskazówki dla nauczycieli szkół specjalnych i klas integracyjnych,

w jaki sposób pracować z uczniami online.

**Gra dydaktyczna dla uczniów szkół ponadpodstawowych.**

Schemat gry dydaktycznej nadaje się do użycia na większości przedmiotów ogólnokształcących a także zawodowych i posiada kilka wariantów.

Potrzebne będą:

1. Pionki, różnokolorowe cukierki dla każdego z graczy po jednym
2. Plansza podzielona na 25 pól (można wykonać ją razem z uczniami), ważne aby pola start i meta były w tym samym miejscu, ponieważ zdarza się, że uczeń może szybko przebyć wszystkie pola.
3. Kostka do gry, najlepiej duża.
4. Pytania tematyczne przygotowane przez nauczyciela.

**Przykładowe pytania:**

Historia

Które z państw nie zostało utworzone w wyniku I wojny światowej?

a) Hiszpania b) Łotwa c) Polska d) Finlandia

Fizyka:

Ile wyniesie droga, którą przebył samochód jadący z prędkością 18 m/s w czasie 3 s?

a) 54 m b) 27 m c) 9 m d) 3 m

WOS:

Jaki system studiów obowiązuje obecnie w Polsce?

a) padewski b) londyński c) boloński d) lyoński

Język polski

Jan Kochanowski jest nazywany:

a)ojcem literatury polskiej, b)ojcem poezji polskiej, c)ojcem języka polskiego, d)ojcem narodu polskiego

Każde z pytań może stać się pytaniem otwartym. Prowadzącym grę nie musi być nauczyciel, w licznych klasach można przekazać prowadzenie wraz z listą poprawnych odpowiedzi liderowi zespołu. Graniczna liczba uczestników gry na jednej planszy nie powinna przekraczać 15 osób, optymalna to 6- 8 osób.

**Wariant I gra z planszą**:

* Uczniowie wybierają pionek i stawiają go na polu start
* Każdy uczestnik rzuca kostką a grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek
* Uczestnik rzuca kostką i losuje pytanie, przesuwa pionek o liczbę wylosowanych oczek
* Za dobrą odpowiedź otrzymuje punkt, za złą lub jej brak zero punktów

Gra toczy się do momentu braku pytań lub czasu przeznaczonego na grę. W tym wariancie można przyznać na polu start dodatkowy punkt za każdorazowe przejście przez to pole poza rozpoczęciem gry. Daje to możliwość zdobycia choć jednego punktu uczniowi, którego opuści szczęście i nie odpowie na żadne pytanie.

**Wariant I gra z planszą bez punktów, kto pierwszy do mety?**:

* Uczniowie wybierają pionek i stawiają go na polu start
* Każdy uczestnik rzuca kostką a grę rozpoczyna osoba, która wyrzuci największą liczbę oczek
* Uczestnik rzuca kostką i losuje pytanie, przesuwa pionek o liczbę wylosowanych oczek
* Za dobrą odpowiedź otrzymuje punkt, za złą lub jej brak zero punktów

Gra toczy się do momentu zakończenia puli pytań, czasu przeznaczonego na grę lub dojścia do mety poszczególnych uczestników.

**Wariant II gra bez planszy, prowadzona przez lidera zespołu**:

Lider zgłasza swój zespół do odpowiedzi podczas „wolnych” pytań, decyduje o tym, która drużyna będzie odpowiadać na następne pytanie. Może wybrać swoją przez 3 kolejki pod rząd lub którąś z drużyn przeciwnych. Lider pilnuje aby na pytania odpowiadały różne osoby z jego własnego zespołu.

* Uczniowie dzielą się na 6- 8 osobowe zespoły. Każdy zespół wybiera lidera.
* Nauczyciel zadaje tzw. „wolne” pytanie, liderzy po naradzie z zespołem zgłaszają swoje drużyny do odpowiedzi
* Odpowiedzi udziela członek pierwszego zgłoszonego zespołu.
* Lider zespołu, decyduje czy na następne pytanie odpowiada jego drużyna czy przeciwnicy
* Jeśli zespół podał złą odpowiedź, nauczyciel pozwala na zgłoszenia pozostałych zespołów
* Jeśli minęły trzy kolejki pod rząd, na które odpowiadała ta sama drużyna nauczyciel podaje kolejne „wolne” pytanie
* Na koniec gry liczone są punkty drużyn i ogłaszany jest zwycięski zespół

Gra toczy się do momentu braku pytań lub końca czasu przeznaczonego na grę.

**Nagrody**

Wszyscy uczestnicy gry zjadają swoje pionki-cukierki.

Można zaproponować ocenę za pracę na lekcji, dodatkową możliwość zgłoszenia nieprzygotowania lub tzw. Dzień bez pytania z danego przedmiotu.

 Doradca Hanna Kaczmarek

Zapraszam do kontaktu

doradca.hkaczmarek@odnpoznan.pl