

## KONSPEKT ZAJĘĆ Z WYKORZYSTANIEM GRY



**Czas trwania zajęć:** 45 min

**Opis zajęć:** formuła zajęć polega na wykorzystaniu gry „Asy Nauki” w celu zapoznania uczniów z sylwetkami najznamienitszych naukowców i odkryć naukowych w historii. Podczas gry uczniowie dowiedzą się interesujących naukowych faktów, które znajdą na kartach do gry oraz na stronie internetowej, do której odnośnik znajduje się na każdej karcie. Uczniowie zostaną poproszeni w czasie gry, aby wybrały ich zdaniem najciekawszy fakt, którego się dowiedziały, które zgłaszane nauczycielowi będą przez niego zapisywane na tablicy bądź wyświetlana na ekranie. Na koniec zajęć uczniowie zagłosują na ich zdaniem najciekawszy fakt a osoba, która go zaproponowała, może zostać nagrodzona np. poprzez przyznanie „plusa”.

**Cel zajęć. Uczeń:**

- Zapozna się z sylwetkami największych naukowców w historii.
- Przećwiczy swoje zdolności wyszukiwania informacji oraz czytania ze zrozumieniem.
- Przećwiczy swoje zdolności myślenia strategicznego i taktycznego

**Pomoce dydaktyczne:** rzutnik, ekran, prezentacja PowerPoint załączona do niniejszego konspektu, komputer, odpowiednia liczba zestawów gry „Asy Nauki” tak, aby na każdą parę uczniów przypadł jeden egzemplarz.

**Przebieg zajęć:**

lp.	Działanie	Opis
<b>FAZA WPROWADZAJĄCA</b>		
1.	Czynności wstępne	Wprowadzenie uczniów do klasy i sprawdzenie listy obecności.
2.	Wyjaśnienie tematu oraz formuły zajęć.	Nauczyciel wyjaśnia, na czym będą polegały zajęcia i przedstawia jego dwa elementy: <ul style="list-style-type: none"><li>• Przeprowadzenie rozgrywki w grę „Asy Nauki”</li><li>• Wybór najlepszej ciekawostki/faktu, którego uczniowie dowiedzieli się w trakcie gry.</li></ul>

3.	Wyjaśnienie zasad gry	Nauczyciel wyjaśnia zasady gry posiłkująca się dołączoną do niniejszego konspektu prezentacją, instrukcją szczegółową. Rozwiewa wątpliwości uczniów i wspiera ich w procesie poznawania gry.
4.	Wyjaśnienie zasad konkursu	Równoległe do rozgrywki w czasie zajęć odbędzie się konkurs na najlepszą ciekawostkę/fakt, o których uczniowie dowiedzieli się w trakcie rozgrywki. Każda karta do gry zawiera opis danej postaci/zjawiska. Dodatkowo, na rewersie każdej karty znajduje się kod QR, który jest odnośnikiem do bazy wiedzy na stronie internetowej projektu „Asy Nauki”. To właśnie będą źródła informacji, z których uczniowie mogą czerpać, wybierając najciekawszy fakt. W czasie rozgrywki lub po jej zakończeniu uczniowie mogą podejść do nauczyciela, aby ten zapisał ich propozycję na tablicy, lub wyświetlił na rzutniku (polecamy wyświetlać propozycję na rzutniku z ekranu komputera, doświadczenie uczy, że to rozwiązanie jest najszybsze). Nauczyciel informuje uczniów, że osoba, która wybierze najlepszą ciekawostkę/fakt zostanie nagrodzona „plusem”, bądź inną, wybraną przez nauczyciela dostępną formą gratyfikacji.
<b>FAZA REALIZACYJNA</b>		
5.	Rozgrywka gry „Asy Nauki”	<p>Uczniowie dobierają się w pary, a nauczyciel rozdaje każdej parze po egzemplarzu gry. Uczniowie rozgrywają grę „Asy Nauki” zgodnie z zasadami, które zostały wyjaśnione w poprzednim kroku. Nauczyciel służy uczniom pomocą i wspiera w trakcie rozgrywki.</p> <p><i>Uwaga: w sytuacji gry mamy zbyt mało gier tak, aby można było zagrać parach, można podzielić całą klasę na większe grupy. W takim przypadku gra będzie przebiegała grupowo. Np. W przypadku dwóch dużych grup można postawić jeden stół na środku sali, na którym będzie się odbywała rozgrywka i po jednym stole po dwóch stronach sali. To będą stoliki drużyn, na których będą rozłożone ich karty i gdzie będą mogli się naradzać względem kolejnych ruchów, które będą podejmować wspólnie.</i></p>

6.	Zbieranie propozycji na największą ciekawostkę/fakt	<p>W trakcie trwania gry, gdy uczniowie będą się zapoznawać z kartami, mogą zgłaszać do nauczyciela swoje propozycje najlepszej ciekawostki/faktu, którego dowiedzieli się w trakcie gry. Nauczyciel zapisuje wszystkie propozycje na tablicy, bądź wyświetla na rzutniku. W przypadku podania drugi raz tej samej ciekawostki prawa do nie ma uczeń, który zgłosił je jako pierwszy.</p> <p><i>Alternatywnie: można poprosić uczniów, aby zapisali wybraną przez siebie ciekawostkę na kartkach, które zostaną przekazane nauczycielowi po rozgrywce.</i></p>
<b>FAZA PODSUMOWUJĄCA</b>		
7.	Głosowanie na najlepszą ciekawostkę	<p>Kiedy wszystkie ciekawostki zostaną zapisane, nauczyciel informuje uczniów, że każdy może teraz zagłosować na jego zdaniem najbardziej interesującą ciekawostkę. Każdy uczeń ma jeden głos. Uczniowie oddają głosy poprzez podniesienie ręki w górę w momencie gdy nauczyciel będzie czytał daną ciekawostkę. Następnie nauczyciel czyta po kolei każdą ciekawostkę, a uczniowie oddają głosy. Gdy wszystkie ciekawostki zostaną ocenione, nauczyciel wskazuje, która z nich otrzymała największą liczbę głosów i nagradza ucznia, którą ją zgłosił „plusem”, bądź inną wybraną formą gratyfikacji.</p>
8.	Podsumowanie i zakończenie zajęć	<p>Nauczyciel pyta uczniów o wrażenia i odczucia względem zajęć, a następnie dziękuje im za zajęcia i żegna. Uczniowie opuszczają klasę.</p>