

Scenariusz lekcji z Grywalizacji wykorzystujący zestawy gier Smart Games:

Temat lekcji: Grywalizacja w edukacji z wykorzystaniem gier Smart Games

Cel główny:

Rozwijanie umiejętności logicznego i przestrzennego myślenia w kontekście pracy zespołowej i rywalizacji.

Grupa docelowa:

- przedszkole
- szkoła podstawowa
- szkoła średnia

Cele lekcji:

- Uczeń będzie w stanie rozwiązywać zadania logiczne w grach Smart Games.
- Analiza i refleksja na temat strategii stosowanych podczas gry.
- Uczeń będzie w stanie skupić się na zadaniu i pracować zespołowo.

Narzędzia:

- Gry z serii Smart Games, karty pracy, stoły do gry.
- Skrzynka z kłódką na szyfr

Metody nauczania:

- Użycie różnych zestawów gier Smart Games w formie grywalizowanej.

Etapy lekcji:

- 1. Obecność i podział na grupy (2 minuty)**
 - Sprawdzenie listy obecności.
 - Podział na małe zespoły (np. 2-4 osób).
- 2. Ćwiczenia gimnastyczne (3 minuty)**
 - Krótka rozgrzewka, np. kilka ćwiczeń rozciągających.
- 3. Opowieść i cele gry (5 minut)**
 - Nauczyciel przedstawia opowieść, która stanowi kontekst dla grywalizacji.
 - Wyjaśnienie 3 celów (punktów lub kodu do kłódki), które zespoły będą musiały zdobyć.
- 4. Praca z instrukcją (5 minut)**
 - Każda grupa otrzymuje grę oraz instrukcję do niej. Uczestnicy czytają i omawiają instrukcję, starając się zrozumieć zasady gry. Nauczyciel krąży między grupami i pomaga w razie pytań.
- 5. Runda 1 -3 grywalizacji (8 minut na rundę co daje 24 minuty na całą grę)**
 - Zespoły otrzymują wybrane gry Smart Games i mają za zadanie rozwiązać 5 łamigłówek z określonego poziomu (może być wylosowany lub z góry ustalony).
 - Zespoły mogą zdobyć od 0 do 5 punktów.
 - Po rundzie zespoły informują nauczyciela o liczbie zdobytych punktów.
 - Nauczyciel podaje, czy cel został zdobyty i jakie są wskazówki do kolejnej rundy.
 - Gra jest przekazywana następnemu zespołowi.
- 6. Sprzątanie i odnoszenie gry na miejsce (4 minuty)**

- Uczestnicy sprawdzają, czy wszystkie elementy gry są na miejscu, liczą je, a następnie odkładają grę na odpowiednie miejsce.

7. Dyskusja i praca z kartą pracy (6 minut)

Dyskusja na temat doświadczeń, strategii i tego, co najbardziej pomogło w zdobywaniu celów.

Podsumowanie:

Ta grywalizowana forma lekcji nie tylko rozwija kompetencje logicznego i przestrzennego myślenia, ale także dodaje element rywalizacji i współpracy zespołowej, co znacząco zwiększa zaangażowanie uczestników.