

POZIOM EDUKACJI

- Edukacja wczesnoszkolna;

CELE OGÓLNE

- Uczeń potrafi wyciągać wnioski przyczynowo - skutkowe;
- Uczeń rozwija umiejętności pracy w grupie;

CELE SZCZEGÓŁOWE

Uczeń:

- Rozwija umiejętności rozwiązywania zadań logicznych;
- Rozwija umiejętności analizy, syntezy i spostrzegawczości wzrokowej;
- Rozwijanie umiejętności pracy w grupie;
- Rozwijanie kreatywności;
- Nauka przestrzegania zasad;



METODY

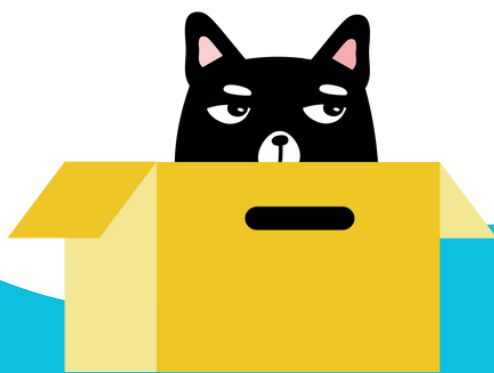
- Problemowa;
- Praktyczna;

FORMY PRACY

- Zbiorowa;
- Indywidualna;
- Grupowa;

POMOCE DYDAKTYCZNE

- Arkusze A4;
- Długopisy, kredki itp.
- Gry SmartGames: *Trzy Małe Świnki*, *3 Traki*, *Czerwony Kapturek*, *Kamelot Jr*, *Mądry Zamek*, *Kolorowy Kod*;
- Naklejki lub stemple, za pomocą których uczniowie oznaczają zdobyte przez siebie punkty;



1. „W zdrowym ciele zdrowy duch” – ćwiczenia rozciągające (10 minut)

- Uczniowie kolejno proponują ćwiczenia (zaczynając od głowy i stopniowo przechodząc do niższych partii ciała);
- Przy liczniejszych klasach nauczyciel może zaproponować ćwiczenia samodzielnie;

2. „Gramy w gry” (25 minut)

- Uczniowie podchodzą do stolika z grami i zabierają te 3 gry, które wybrali na poprzednich zajęciach*;
- Każdy z członków grupy próbuje samodzielnie przejść przynajmniej 1 z etapów wybranej dla siebie gry. Jeżeli ma problem pozostali członkowie grupy starają się mu pomóc (uczniowie zaczynają od najłatwiejszych zajęć i stopniowo przechodzą do kolejnych);
- Każdy z uczniów posiada kartkę, na której wypisane są wszystkie tytuły gier i wpisuje w odpowiednich miejscach numer poziomu, który rozwiązał**;

* Jeżeli nie ma możliwości żeby każda z grup otrzymała te gry, które pierwotnie wybrała nauczyciel stara się aby grupy miały przynajmniej 1 grę ze swojego pierwotnego wyboru, a pozostałymi grami mogą wymieniać się w trakcie zajęć;

** Gotowa karta do wydruku na 5 stronie scenariusza.

3. 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.

4. Dyskusja i podsumowanie zajęć (7 minut)

- Krótka dyskusja na temat doświadczeń uczestników i próba udzielania odpowiedzi na pytania:
 - Czego mogłem/am się nauczyć z dzisiejszych zajęć?;
 - W ile gier udało mi się zagrać?;
 - Czy łatwiej było mi pracować samodzielnie, czy wolałem/am pracę w grupie?;
 - Która z SmartGames podobała mi się najbardziej?;

Wskazówki

- w przypadku młodszych uczniów mogących mieć trudności z czytaniem i pisaniem, to nauczyciel może zapoznać uczniów z instrukcjami poszczególnych gier i pomóc im w zrozumieniu zasad.



Klasa:

Imię i nazwisko:

Tytuł gry:

Numer rozwiązanego
poziomu:

Trzy Małe
Świnki

3 Traki

Czerwony
Kapturek

Kamelot Jr

Mądry Zamek

Kolorowy Kod