

Temat lekcji: Grywalizacja w edukacji z wykorzystaniem gier SmartGames.

CELE GŁÓWNY

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

GRUPA DOCELOWA

- Przedszkole;
- Szkoła podstawowa;
- Szkoła średnia;

CELE LEKCJI

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

NARZĘDZIA

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

METODY NAUCZANIA

- Użycie różnych zestawów gier SmartGames w formie grywalizowanej.

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 SmartGames 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.

