

GRA PEŁNA WARTOŚCI

o powieści ze szkolnych pamiętników

gra edukacyjna
inspirująca do
życzliwej postawy

Wydanie pierwsze
Gdów 2023

Copyright
Strefa Dobrej Edukacji &
Małgorzata Czyrnek

Wszelkie prawa zastrzeżone. Kopiowanie, przetwarzanie oraz rozpowszechnianie jakiegokolwiek części tej publikacji bez zgody autora jest zabronione.

Grafiki oraz zdjęcia użyte w materiale pochodzą z legalnej bazy mającej zastosowanie w użytku komercyjnym.

Zasady gry:

Gra składa się z 10 zadań. Każde zadanie to osobny poziom.

Uczniowie dzielą się na grupy 3-4 osobowe.

Każdy otrzymuje swój arkusz tak, aby mógł wpisywać swoją własną wypowiedź i samodzielnie skanować kod.

Uczniowie wykonują zadania w grupie, ale ostatecznie każdy zapisuje swoją własną odpowiedź/pomysł. W grupach dyskutują, dzielą się pomysłami czy różnymi wskazówkami.

Do kolejnego etapu można przejść, gdy każdy z grupy wykona zadanie.

Grupy wzajemnie mogą sprawdzać i oceniać swoje zadanie, gdy prowadzący powie komunikat

SĘDZIOWIE KOMPETENTNI

Uczestnicy zamieniają się w sędziów i przez kilka minut wzajemnie sprawdzają swoje pomysły i wykonanie zadań. W tym momencie poszczególne osoby mogą zmienić grupy. Ilość komunikatów zależy od prowadzącego (może być tylko raz powiedziany)

W trakcie wykonywania zadań podczas gry, drużyny nie komunikują się ze sobą.

Nad przebiegiem gry czuwa prowadzący zajęcia.

Przebieg gry:

Gra jest pracą samodzielną uczniów w grupach (samodzielną- bez znacznego wpływu prowadzącego). Dobór liczebności osób zależy od poziomu wiedzy uczniów i zaangażowania.

Grę można przeprowadzić w ten sam dzień (to najlepsza opcja) jak i rozdzielić na dni, jeśli nie ma takiej możliwości organizacyjnej.

Gry na pewno nie uda się przeprowadzić na jednej jednostce lekcyjnej.

Po przejściu przez wszystkich uczestników poszczególnych etapów warto przeprowadzić rozmowę na temat wrażeń odnośnie gry, a także samej życzliwości w klasie.

Może nastąpić dyskusja odnośnie poszczególnych zadań i ich realizacji.

Warto także porozmawiać o tym jakie ma znaczenie dla człowieka i dlaczego jest ważna.

WARIANTY:

Podział klasy na grupy i każda grupa losuje jeden etap. Po wykonaniu zadania każda grupa prezentuje zrealizowany etap.

WARIANTY cd.:

Podział klasy na grupy i każda grupa otrzymuje po dwa-trzy etapy do zrealizowania. Po zrealizowaniu etapów uczniowie prezentują efekty swojej pracy

WAŻNA UWAGA:

Gra posiada aż 10 poziomów, co faktycznie może wydłużyć się w czasie. Dlatego warto dobrać wariant do możliwości grupy i swoich oczekiwań.

Jak skanować kod QR?

Kod QR skanuje się za pomocą opcji Aparatu w telefonie. Po włączeniu aparatu należy najechać na kod (jakby zamierzało się zrobić zdjęcie).

Dzięki temu kod zostaje zeskanowany i przenosimy się do zadania.

ETAP 1

Zeskanuj kod QR, aby przeczytać zamieszczoną tam historię. W poniższych okienkach zapisz propozycje, które mogłyby przyczynić się do zmiany tego typu zachowań.

Jesteśmy inicjatorami szkolnej kampanii "Przemocy mówimy NIE".
Jakie działania zainicjujemy w klasach?

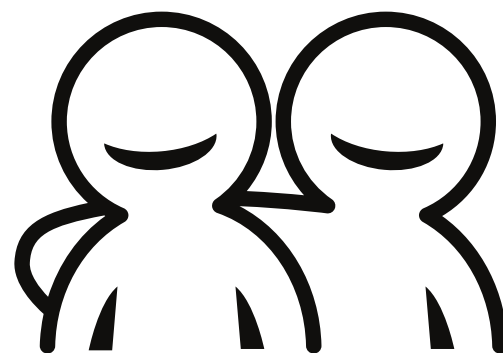


Możemy zaprosić znaną osobę do naszej kampanii. Kogo angażujemy i jakie działania robimy wspólnie, abyśmy bardziej mogli dotrzeć do młodych ludzi?

Chcemy zrozumieć przyczyny tego typu zachowań. Jakie refleksje mamy odnośnie tego, skąd biorą się takie zachowania?

PODJĘTE
DZIAŁANIE

Historia Ewy jest historią prawdziwą. Jak kampania może zmienić sytuację uczniów, którzy mają doświadczenia podobne do Ewy.



ETAP 2

Uzupełnij poniższą piramidę wartościami, które uznasz za ważne po przeczytaniu historii ukrytej pod kodem QR.

