

Materiały szkoleniowe objęte prawami autorskimi.

Scenariusz lekcji

Tworzenie gier planszowych na każdą lekcję – PROJEKT MONOPOLY

Autor: Michalina Wilkowska



HEVELIANUM
NAUKA

partner strategiczny



partner



patroni:



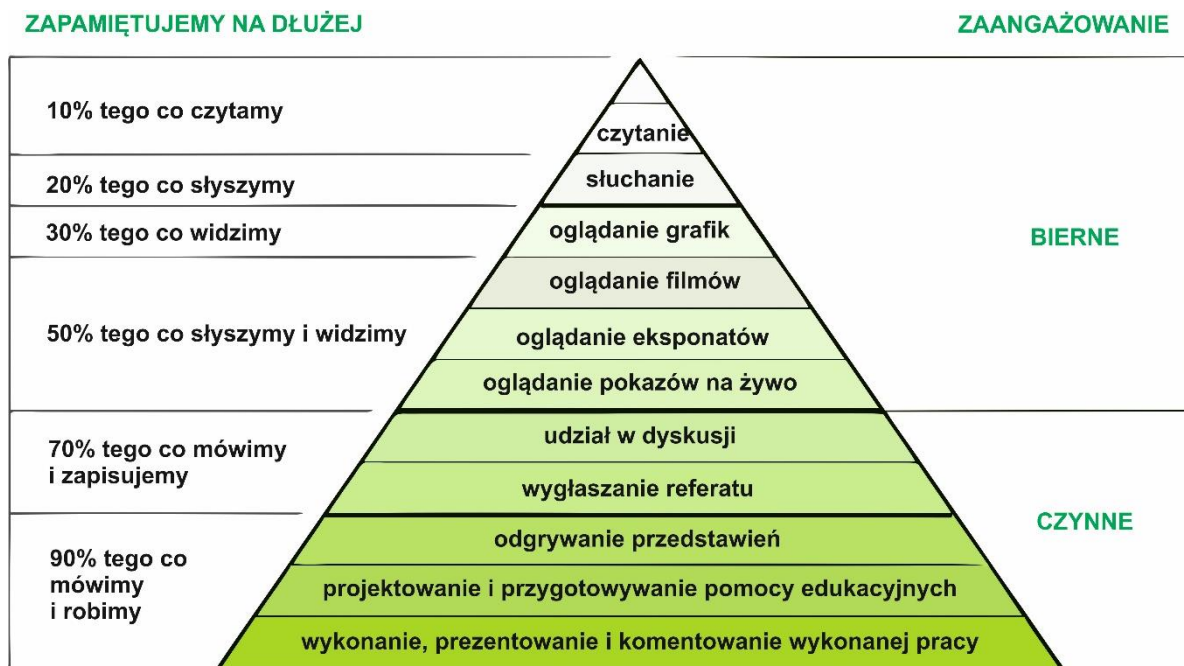
Wstęp

Scenariusz lekcji zakłada wykorzystanie **metody game-based learning** do stworzenia przez uczniów gry opartej na mechanice i projekcie popularnej gry **Monopoly**. Proponowany scenariusz zakłada stworzenie klasowego, międzyklasowego, a nawet ogólnoszkolnego projektu edukacyjnego w zależności od stopnia zaangażowania uczniów. Zaproponowany scenariusz można zaadaptować na różnych zajęciach od matematyki, po przyrodę, chemię, biologię, czy fizykę oraz przedmioty humanistyczne. Jest to idealny sposób na podsumowanie całorocznej wiedzy uczniów i nadaje się idealnie jako podsumowanie ostatnich dni roku szkolnego po wystawieniu ocen.

Metoda Game-Based Learning i piramida zapamiętywania

Metoda GBL (game-based learning) to edukacja oparta na grach, czyli wprowadzenie gry lub gier jako elementu realizacji tematu/zagadnienia. GBL **polega na wykorzystaniu w procesie edukacyjnym różnego rodzaju gier** (planszowych, karcianych, komputerowych, konsolowych, typu escape i innych). Ważne jest to, iż w sama gra w tym wypadku jest specjalnie zaprojektowanym, autonomicznym narzędziem, które możemy wykorzystać np. w trakcie części zajęć, a dalszą ich część prowadzić w inny wybrany przez nas sposób, już po zakończeniu samej rozgrywki. To aktywne podejście w znaczący sposób przyspiesza i polepsza przyswajanie nowych informacji, a przy tym pozwala na zdobywanie szeregu dodatkowych kompetencji.





Czynne wykonywanie, zapamiętywanie, analizowanie i przygotowanie zapewnia najlepsze rezultaty w przypadku zapamiętywania.

Dlaczego gra Monopoly?

Monopoly jest jedną z najbardziej rozpoznawalnych gier na świecie. Gra powstała w 1935 roku i od tamtego czasu cieszy się niesłabnącą popularnością. Wymyślona w Stanach Zjednoczonych w okresie Wielkiego Kryzysu przez Elizabeth Magie. Gra została opatentowana 31 grudnia 1935 roku. Do tej pory powstało wiele gier wzorowanych na Monopoly takich jak Fortuna, czy Eurobusiness oraz wersje gry dla kilku Polskich miast. W sklepach znajdziemy również wersje z popularnymi postaciami z bajek, czy filmów dla dzieci, wersje uatrakcyjnione dodatkowymi elementami, czy dodatkami do gry. Potencjał tej gry i możliwości wprowadzania dodatkowych elementów, czy mechanizmów jest ograniczona tylko naszą wyobraźnią.



Cele projektu:

- Zaangażowanie i wzbudzenie kreatywności uczniów
- Zbieranie, opracowywanie i analizowanie danych i zadań
- Podsumowanie wiedzy przedmiotowej i tworzenie pytań
- Projektowanie, kreowanie pomysłów, tworzenie i dokumentowanie rozwiązań oraz ich ocena
- Praca w grupach i kooperacyjne działanie
- Wytworzenie motywacji u uczniów - zaangażowanie do podjęcia wyzwania
- Dodatkowo – tworzenie rywalizacji pomiędzy klasami – międzyklasowy konkurs w szkole

Zadanie projektowe: Stworzenie gry opartej o popularną grę Monopoly, w realizacji której uczestniczy cała klasa, na podstawie dostarczonych przez nauczyciela wytycznych oraz komercyjnie dostępnych zestawów projektowych.

Czas trwania projektu: cały rok szkolny (można również użyć do realizacji pojedynczego działu – wtedy czas jest krótszy)

Spodziewany efekt projektu:

- Opracowanie pytań podsumowujących poszczególne działy na podstawie wiedzy i podręcznika
- Stworzenie gry podsumowującej wiedzę zdobytą w ciągu roku z jednego przedmiotu
- Wytworzenie motywacji i zaangażowania wśród uczniów
- Lepsze zrozumienie tematyki lekcyjnej poprzez proces samodzielnego stworzenia treści – piramida zapamiętywania
- Poprawa samooceny uczniów
- Wzrost zainteresowania przedmiotem
- Większe zaangażowanie w relacjach między uczniami

Metody:

- Dyskusja
- Współpraca
- Przygotowanie i podsumowanie treści
- Prezentacja
- *Dla chętnych – wykorzystanie druku 3D*

Formy pracy: grupowa, z całą klasą



partner strategiczny



partner



patroni:



Przebieg projektu

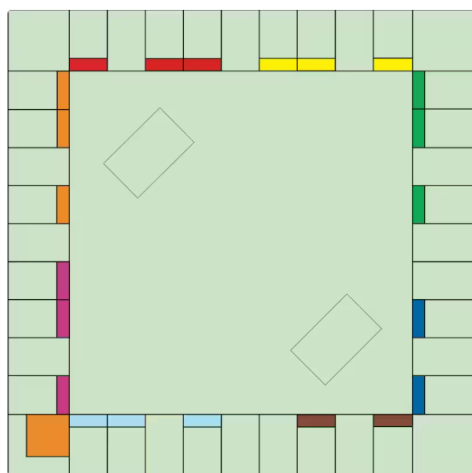
Wykorzystanie metody **game-based learning** do stworzenia projektu gry opartej na mechanice i wariacjach popularnej gry Monopoly. Nauczyciel przedstawia projekt omawiając zasady i elementy projektu.

Zasady tworzenia gry i przydzielanie zadań

I. Zadania nauczyciela:

Gra bazuje na mechanice popularnej gry MONOPOLY, a zadaniem uczniów jest **opracowanie pytań** oraz urozmaicenie gry poprzez **zaprojektowanie nowych pól, ciekawych wyzwań i wariacji pod względem mechaniki gry**.

Nauczyciel przedstawiając projekt powinien powołać się na inspirujące przykłady pokazane w tym scenariuszu. Pozwoli to uczniom lepiej przygotować się do realizacji projektu.



Gra Monopoly podzielona jest na 8 rodzajów kolorowych pól, oznaczających w oryginalnej grze państwa, z trzema lub dwoma miastami. W wersji edukacyjnej gry jednokolorowe pola będą poszczególnymi działami z podręcznika, aby je kupić trzeba dodatkowo odpowiedzieć poprawnie na pytanie.

Zadaniem nauczyciela jest podział treści z podręcznika na 8 działów oraz podzielenie klasy na 8 grup. Podział uczniów najlepiej

przeprowadzić losowaniem.

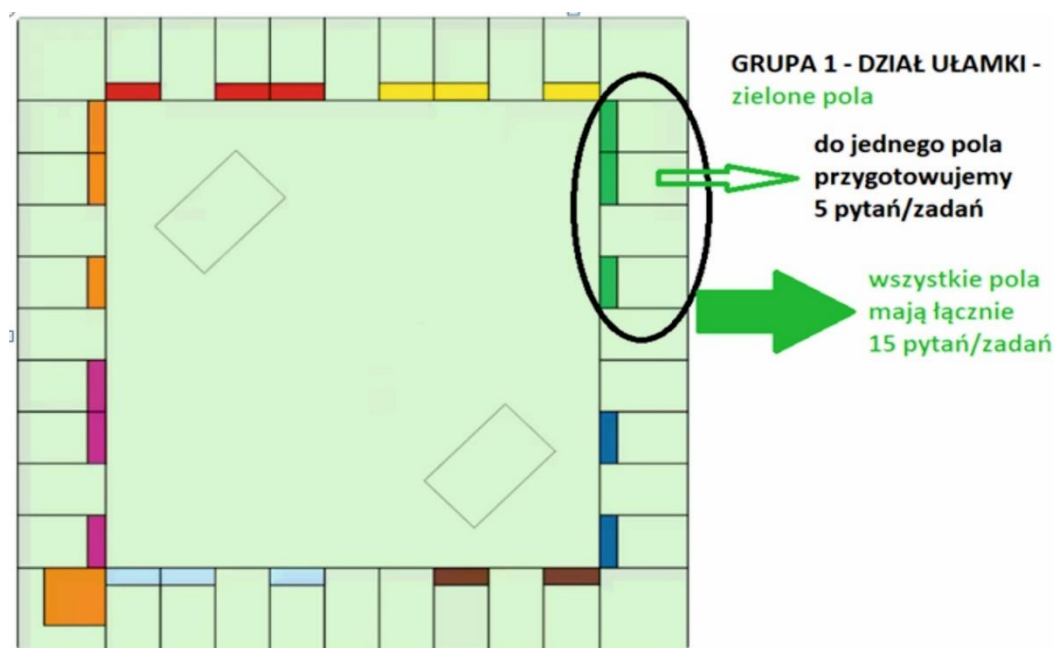
II. Zadania do wykonania dla uczniów:

1. Opracowanie pytań

Po podzieleniu uczniów na 8 grup oraz przydzieleniu poszczególnych działów dla każdej grupy, uczniowie opracowują w grupach po **5 pytań/zadań dla każdego pola**.

Pytania/zadania muszą dotyczyć określonego, przydzielonego do grupy działu.





Uczniowie tworzą pytania dopiero po skończonym dziele na danym przedmiocie, jako podsumowanie poszczególnych treści.

Grupa, która ukończy przygotowywanie poszczególnych pytań przedstawia je przed całą klasą na lekcji podsumowującej dany dział i przygotowującej do sprawdzianu.

Następuje dyskusja między uczniami oraz omówienie treści przedstawionych przez grupę.

Przygotowanie pozostałych elementów gry jest zadaniem dla całej klasy. Klasa powinna przedyskutować i przydzielić nawzajem role dla osób chętnych i odpowiedzialnych za stworzenie pozostałych elementów.

2. Stworzenie planszy

Plansza powinna zawierać podstawowy podział 8 rodzajów kolorowych pól. Plansza może zostać przygotowana z różnego rodzaju materiału i być dowolnej wielkości. Przygotowanie jej jest zależne od inwencji klasy.

Przykłady plansz

<https://pl.pinterest.com/pin/269723465172993555/>

<https://pl.pinterest.com/pin/771874823626649932/>

<https://pl.pinterest.com/pin/537265430551145653/>

<https://pl.pinterest.com/pin/2322237278884652/>



partner strategiczny



partner



patroni:



3. Zaprojektowanie dodatkowych pól

Uczniowie w klasie powinni wykazać się dodatkową inwencją i zaprojektować przynajmniej kilka pól dodatkowych, takich jak szanse, nagrody, pole start, parking, pole dworców itp. Pola dodatkowe mogą spełniać funkcje przyspieszające grę lub ułatwiające, mogą zawierać dodatkowe pytania, kolekcjonowanie dodatkowych elementów. Wszystkie pola powinny być utrzymane w konwencji edukacyjnej oraz przedmiotowej.

4. Stworzenie pionków, figurek, kostki do gry oraz dodatkowych elementów

Kolejnym elementem do zaprojektowania przez uczniów są pionki oraz kostka, a także ewentualnie dodatkowe figurki zastępujące domy i hotele, czy elementy pieniędzy.

Wiele z tych elementów można znaleźć w Internecie jako szablony lub elementy gotowe do wydruku.

<https://www.pinterest.fr/pin/339951471861964988/>

<https://www.pinterest.fr/pin/40884309109270165/>

<https://www.pinterest.fr/pin/154600199702400910/>

Kolejną inspiracją jest wykorzystanie **druku 3D** do stworzenia pionków, figurek, czy samej kostki. Drukarki 3D od kilku lat coraz częściej pojawiały się w polskich szkołach. Jednak od września 2022 takie urządzenie powinno być już dostępne w każdej polskiej publicznej szkole podstawowej. Wszystko za sprawą programu **Laboratoria Przyszłości**, w ramach którego wszystkie chętne szkoły otrzymały środki na zakup m.in. drukarki 3D oraz rzeczy do nauki elektroniki i programowania.

Wykorzystanie do tego celu drukarki może być dodatkowym atutem.



HEVELIANUM
NAUKA

partner strategiczny



Fundacja

partner



pi-stacja

patroni:



KREATYWNA
PEDAGOGIKA



fundacja
empiria i wiedza



Ciekawym rozwiązaniem dla projektów tworzenia gier jest zakup gotowych elementów do projektowania planszówek.



Zestaw projektanta. Skomponuj swoją grę!

Wydawnictwo Muduko

Cena: 59,00 zł (rok 2023)

Zestaw zawiera:

2 talie po 55 kart

Plansza 46 x 46 cm

3 plansze 20x23 cm

6 składanych pionków

12 kwadratowych kafelków

Kilkadziesiąt tekturowych żetonów
pudełko

Link do strony: <https://sklep.muduko.com/pl/p/Zestaw-projektanta.-Skomponuj-swoja-gre/312>

Designer Pack

Wydawnictwo Albi

Cena: 149,99 zł (rok 2023)



Zestaw zawiera:

dwustronna plansza, 50 koszulek na

karty, 120 kart 58x88 mm, 50 kart

44x68 mm, 20 kart 79x120 mm,

kartonowe żetony i płytki terenu,

40 drewnianych pionków,

120 drewnianych żetonów,

120 drewnianych kostek, 4 drewniane

kości do gry k6, 1 plastikowa kość do gry k8, 2 klepsydry, 4 markery,

1 bloczek papierowy, 8 woreczków strunowych, 1 ołówek.

Link do strony: <https://albipolska.pl/designer-pack-en/de/fr/pl/cz/>

Gotowe elementy nadają się do malowania, rysowania i szkicowania.



Poszczególne fazy projektu

1. Faza wstępna:

- Przedstawienie przez nauczyciela projektu na początku roku – omówienie zasad projektu i elementów gry
UWAGA! Grą nie musi być Monopoly. Można użyć dowolnej mechaniki gry lub skorzystać z inwencji twórczej uczniów jeżeli chodzi o mechaniki różnych gier.
- Podział na grupy – określenie ról i zadań w projekcie i zadań
- Przypisanie grup do różnych działów przedmiotowych
- Określenie zadań dodatkowych dla całej klasy
- **Dodatkowo – ogłoszenie konkursu**
Konkurs może być realizowany pomiędzy klasami na tym samym poziomie lub pomiędzy różnymi klasami w szkole. Rywalizacja powinna zakończyć się oceną gier przez inne klasy w szkole lub przez nauczycieli.

2. Faza realizacji :

- Realizowanie stopniowe każdego działu przedmiotowego zakończone podsumowaniem w postaci pytań od poszczególnych grup
- Realizowanie projektu jako aktywność pozalekcyjna lub projekt domowy
- Praca w grupach oraz współpraca klasowa przy tworzeniu dodatkowych elementów. Przeprowadzenie poszczególnych etapów projektu:
 - burza mózgów
 - weryfikacja pomysłów
 - tworzenie prototypu projektu
 - testowanie projektu
 - modyfikacja projektu
 - tworzenie gotowego projektu
- Wykorzystanie druku 3d – dodatkowy atut

3. Faza podsumowania:

- Podsumowanie każdego z działów za pomocą prezentacji pytań od poszczególnych grup
- Omówienie pracy każdej z grup, w klasowej dyskusji
- Po zakończeniu projektu zagranie w grę w klasie



- Przekazanie gry dla innych klas – na zasoby biblioteczne lub świetlicy szkolnej
- **Nauka poprzez samodzielne stworzenie gry jako najlepsza forma nauki**
- **Rozstrzygnięcie konkursu i rywalizacji między klasowej w szkole.**
- **Wyciągnięcie wniosków i analiza przeprowadzonego projektu**



HEVELIANUM
NAUKA

partner strategiczny



partner



patroni:



Zrealizowane punkty podstawy programowej w zakresie szkoły podstawowej

1. Kształcenie ogólne:

- 4) rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;
- 5) rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania;
- 6) ukazywanie wartości wiedzy jako podstawy do rozwoju umiejętności;
- 7) rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki;
- 8) wyposażenie uczniów w taki zasób wiadomości oraz kształtowanie takich umiejętności, które pozwalają w sposób bardziej dojrzały i uporządkowany zrozumieć świat;
- 10) wszechstronny rozwój osobowy ucznia przez pogłębianie wiedzy oraz zaspokajanie i rozbudzanie jego naturalnej ciekawości poznawczej;
- 11) kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi, aktywności w życiu społecznym oraz odpowiedzialności za zbiorowość;
- 12) zachęcanie do zorganizowanego i świadomego samokształcenia opartego na umiejętności przygotowania własnego warsztatu pracy.

2. Najważniejsze umiejętności rozwijane w ramach kształcenia ogólnego:

- 2) sprawne wykorzystywanie narzędzi matematyki w życiu codziennym, a także kształcenie myślenia matematycznego;
- 3) poszukiwanie, porządkowanie, krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł;
- 4) kreatywne rozwiązywanie problemów z różnych dziedzin ze świadomym wykorzystaniem metod i narzędzi wywodzących się z informatyki, w tym programowanie;
- 6) praca w zespole i społeczna aktywność.

Dodatkowo poszczególne cele kształcenia oraz treści nauczania będą realizowane w zależności od wybranego zakresu materiału i przedmiotu.



partner strategiczny



partner



patroni:

