



GRA PLANSZOWA  
CZY KOMPUTEROWA,  
OTO JEST PYTANIE

RENATA  
PASYMOWSKA

## SCENARIUSZ LEKCJI

Program edukacji wczesnoszkolnej w szkole podstawowej

opracowany w ramach projektu

**„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”**

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty.

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – Agnieszka Karczewska-Gzik  
Recenzja merytoryczna – mgr Maria Ferenc  
mgr Jadwiga Iwanowska  
Agnieszka Ratajczak-Mucharska  
mgr Urszula Borowska

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019  
Ośrodek Rozwoju Edukacji  
Aleje Ujazdowskie 28  
00-478 Warszawa  
[www.ore.edu.pl](http://www.ore.edu.pl)

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –  
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

## Czas trwania zajęć:

2 godz. lekcyjne.

## Temat:

Gra planszowa czy komputerowa, oto jest pytanie.

## Cele główne:

- uświadomienie uczniom walorów gier planszowych i komputerowych,
- wdrażanie uczniów do rozumienia zasad gier i korzystania z internetu,
- doskonalenie kompetencji społecznych, tj. mediacji,
- rozwijanie umiejętności radzenia sobie w trudnych sytuacjach,
- stymulowanie emocjonalno-społecznego rozwoju dzieci,
- wyzwalanie potencjału tkwiącego w uczniach i wzmacnianie ich mocnych stron

## Cele operacyjne – uczeń:

- opowie o walorach gry komputerowej i planszowej, znajdzie minusy korzystania z gier, zagra w grę komputerową i planszową, skonstruuje zasady do własnej gry, rozstrzygnie kwestie sporne w drodze mediacji, zapanuje nad emocjami, zakomunikuje własne odczucia, skupi się na zadaniu, będzie przestrzegać zasad gier, zaprezentuje swoje mocne strony.

## Metody:

wizualizacja, praktycznego działania, symulacja, waloryzacyjne, pracy we współpracy, gry dydaktyczne.

## Formy pracy:

zbiorowa, grupowa, w parach, indywidualna.

## Środki dydaktyczne:

laptopy, program Sebran, gra planszowa, matryca do gry planszowej.

## Przebieg zajęć:

- 1. Zapoznanie z tematem i celami zajęć, określenie NaCoBeZU** – wydanie opinii na temat obu gier, granie w gry z dostosowaniem się do zasad, radzenie sobie z przegraną, konstruowanie własnej gry planszowej.
- 2. Przygotowanie reklamy gry komputerowej i gry planszowej.** Uczniowie pracują w zespołach. Wspólnie podejmują decyzję o tym, które gry zareklamować kolegom i koleżankom.
- 3. Prezentacja reklam przez grupy.** Nauczyciel notuje po obu stronach tablicy walory obu gier.
- 4. Zabawa w krytyków.** Tym razem zespoły szukają minusów w tych samych grach.

5. **Prezentacja krytycznych opinii opracowanych przez grupy.** Nauczyciel obok opinii pozytywnych notuje negatywy.
6. **Przeliczenie plusów i minusów gier przedstawionych przez dzieci.**  
Wyciągnięcie wniosków.
7. **Rozmowa z uczniami na temat korzystania przez nich z gier.** Omówienie dostępności, zgody rodziców i zagrożeń.
8. **Wspólne zagranie w grę dydaktyczną *Deszcz liter*.** Omówienie zasad. Bicie klasowych rekordów. Właściwa reakcja na przegraną. Omówienie korzyści z wykorzystania gry.
9. **Propozycja gry w parach: „Zaszyfruj słowo”.** Uczniowie pracują z laptopem. Wykorzystują utrwalony zestaw słownictwa i kodują wyrazy w dowolny sposób. Zamieniają się miejscami i odgadują wyrazy. Gromadzą punkty za poprawne rozwiązania.
10. **Ocena zaproponowanej gry pod względem korzyści dla ucznia.**
11. **Zespołowe gry planszowe.** Uczniowie grają w dowolną grę. Omawiają zasady. Wszystkie sporne kwestie rozwiązują w drodze mediacji.
12. **Opracowanie przez zespół gry** do gotowej matrycy. Uczniowie tworzą zasady, ustalają kolejność i weryfikują jej przebieg.
13. **Ocena przydatności skonstruowanej gry planszowej.** Nauczyciel bierze pod uwagę zaangażowanie, możliwości i ograniczenia twórców gier, zwłaszcza jeśli charakteryzują ich SPE.
14. **Podsumowanie zajęć wydaniem opinii na temat obu rodzajów gier.**

### Komentarz metodyczny

Nauka przez zabawę daje uczniom wiele korzyści, szczególnie w przypadku dzieci ze SPE. Społeczny aspekt uczenia się odgrywa tu dominującą rolę. Ważne, by uczeń ten akceptował zespół, w którym przyjdzie mu pracować.