



Gry edukacyjne utworzone w ramach projektu

„Game based learning for development of problem solving skills - Nauczanie oparte na grach w celu rozwijania umiejętności rozwiązywania problemów” z programu Erasmus+

W naszej szkole dążenie do wykorzystania w procesie dydaktycznym nowoczesnych pomocy dydaktycznych jest jednym z głównych priorytetów. Poprawa jakości nauczania i uczenia się może odbywać się między innymi poprzez wprowadzenie technologii informacyjno-komunikacyjnej. Nauczanie z zastosowaniem nowoczesnych technologii będzie przebiegać efektywniej, a uczeń będzie pracował aktywnie dzięki wykorzystaniu odpowiednich materiałów i narzędzi właściwych dla nauczanego przedmiotu. W związku z powyższym dobrą praktyką stało się w naszej szkole zastosowanie rezultatu jednego z licznych projektów w których szkoła aktywnie uczestniczy. Wymienionym rezultatem są gry edukacyjne, które powstały w ramach projektu pn. „Game based learning for development of problem solving skills” - „Nauczanie oparte na grach w celu rozwijania umiejętności rozwiązywania problemów”, program Erasmus+.

Partnerzy projektu:

- Selcuklu Mahmut Sami Ramazanoglu Anadolu Imam Hatip Lisesi – Turcja,
- SMART IDEA Igor Razbornik s.p. – Słowenia,
- Konya Il Milli Egitim Mudurlugu – Turcja,
- Liceul Tehnologic de Transporturi Auto – Rumunia,
- Sdrujenie Nauchno – Obrazovaten Tsenter STEAM – Bułgaria,
- Epralima – Escola Proffisional do Alto Lima – C.I.P.R.L. – Portugalia,
- Zespół Szkół Ponadpodstawowych w Chojnie – Koordynator Polska,
- Stowarzyszenie Douzelage – Polska.

W realizacji naszego projektu pomaga platforma eTwinning. Jest ona częścią unijnego programu pod patronatem Komisji Europejskiej i ma za zadanie wspierać jednostki w realizacji projektów szkolnych przy pomocy technologii informacyjno – komunikacyjnych. W ramach realizacji projektu odbywały się spotkania robocze partnerów, szkolenia dla nauczycieli, wymiana uczniów, konkursy ale co najistotniejsze opracowane zostały gry edukacyjne możliwe do wykorzystania na różnych lekcjach. Gry zostały przetestowane i nagrano do nich filmy instruktażowe – efekt końcowy to umieszczenie ich na platformie projektu. Dzięki wykorzystaniu gier możemy między innymi: zwiększyć efektywność nauczania, zwiększyć formę przekazu, ułatwić proces uczenia się, wspierać krytyczne myślenie i umiejętności podejmowania decyzji, rozwijać kreatywność, a przede wszystkim motywować do nauki.

Przykłady gier z opisem:

1. Gra strategiczna Call of War (online)

Nazwa gry	Gra strategiczna Call of War https://gameplanet.onet.pl/gry/strategiczne/call-of-war/h8vtx91
-----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Obszar gry/przedmiot	Historia
Potrzebny czas	40 minut
Wiek uczniów	12-16 lat
Kompetencje kluczowe	<ul style="list-style-type: none"> — kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji, V <input type="checkbox"/> — kompetencje w zakresie wielojęzyczności, V <input type="checkbox"/> — kompetencje matematyczne oraz w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii, V <input type="checkbox"/> — kompetencje cyfrowe, V <input type="checkbox"/> — kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się, V <input type="checkbox"/> — kompetencje obywatelskie, <input type="checkbox"/> — kompetencje w zakresie przedsiębiorczości, V <input type="checkbox"/> — kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej, <input type="checkbox"/>
Liczba graczy	- nieograniczona
Potrzebne pomoce	- komputer z dostępem do Internetu
Obszar poprawy / umiejętności *	Planowanie i strategia, komunikacja, analiza, podejmowanie decyzji, współpraca, przywództwo.
Krótki opis gry	W Call of War obejmiecie kontrolę nad jedną ze światowych nacji w niespokojnych czasach II Wojny Światowej i stawicie czoła innym graczom korzystając z dyplomacji, szpiegostwa lub swojej armii.
Przebieg gry	Główną częścią zabawy w Call of War jest walka lub kooperacja z innymi graczami, której celem jest powiększanie waszej strefy wpływów i to niekoniecznie przy pomocy armii. Sprytny gracz wykorzysta też inne sposoby na zwiększenie siły swojego państwa, np. poprzez dyplomację czy szpiegostwo. W trakcie działań dyplomatycznych kontaktujecie się bezpośrednio z innym graczem i możecie na różne sposoby nawiązać z nim współpracę, np. związując umowę handlową. Możecie też bezpośrednio z nim porozmawiać i ustalić plan działania powiązany np. z atakiem na innego gracza. Z kolei szpiegostwo pozwala na zbieranie informacji dotyczących gospodarki i siły militarnej innego państwa oraz umożliwia przeprowadzenie sabotażu. Oczywiście główną metodą podboju są działania wojenne. Tu też macie sporo możliwości, bo w Call of War znajdziecie 30 różnorodnych jednostek wojskowych.
Korzyści dla uczniów, nauczycieli i szkoły	Uczniowie rozwijają myślenie strategiczne i analityczne, poznają historię II wojny światowej.
Dodatkowe informacje	
Dodatkowe linki i zasoby	

*do wyboru z następujących: aktywne słuchanie, analiza, badania, kreatywność, komunikacja, rzetelność, podejmowanie decyzji, budowanie zespołu, współpraca, ciekawość, przywództwo, inteligencja społeczna, wytrwałość, samokontrola, uczciwa gra, rozpoznawanie

wzorców, umiejętności wizualno-przestrzenne, planowanie i strategia, myślenie przyszłościowe, rozumowanie dedukcyjne.

Jeśli gra rozwija inne umiejętności niż wymienione powyżej, proszę je wpisać do tabeli i **zaznaczyć na czerwono**.

2. Urządzenia wejścia wyjścia (online)

Nazwa gry	Urządzenia wejścia wyjścia
Obszar gry/przedmiot	Informatyka
Potrzebny czas	15 minut
Wiek uczniów	15 +
Kompetencje kluczowe	— kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji x — kompetencje w zakresie wielojęzyczności, x — kompetencje matematyczne oraz w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii, — kompetencje cyfrowe, x — kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się, x — kompetencje obywatelskie, — kompetencje w zakresie przedsiębiorczości, — kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej,
Liczba graczy	10
Potrzebne pomoce	Komputer osobisty, laptop z dostępem do Internetu
Obszar poprawy / umiejętności *	Analiza, badania , podejmowanie decyzji
Krótki opis gry	Uczniowie rozpoznają urządzenia, wejścia, wyjścia
Przebieg gry	Po wyświetleniu obrazka uczeń przyporządkowuje urządzenia
Korzyści dla uczniów, nauczycieli i szkoły	Rozpoznawanie urządzeń wejścia wyjścia
Dodatkowe informacje	http://learningapps.org/watch?v=pqaeaa6uj01
Dodatkowe linki i zasoby	

*do wyboru z następujących: aktywne słuchanie, analiza, badania, kreatywność, komunikacja, rzetelność, podejmowanie decyzji, budowanie zespołu, współpraca, ciekawość, przywództwo, inteligencja społeczna, wytrwałość, samokontrola, uczciwa gra, rozpoznawanie wzorców, umiejętności wizualno-przestrzenne, planowanie i strategia, myślenie przyszłościowe, rozumowanie dedukcyjne.

Jeśli gra rozwija inne umiejętności niż wymienione powyżej, proszę je wpisać do tabeli i **zaznaczyć na czerwono**.

3. Kółko i krzyżyk w trójkach (tradycyjna)

Nazwa gry	Kółko i krzyżyk w trójkach
Obszar gry/przedmiot	wychowanie fizyczne
Potrzebny czas	10-45
Wiek uczniów	10 plus
Kompetencje kluczowe	— kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji, <input type="checkbox"/> xxx — kompetencje w zakresie wielojęzyczności, <input type="checkbox"/> xxx — kompetencje matematyczne oraz w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii, <input type="checkbox"/> xxx — kompetencje cyfrowe, <input type="checkbox"/> — kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się, <input type="checkbox"/> xxx — kompetencje obywatelskie, <input type="checkbox"/> — kompetencje w zakresie przedsiębiorczości, <input type="checkbox"/> — kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej, <input type="checkbox"/>
Liczba graczy	Grupa 3osobowa
Potrzebne pomoce	Kartka, długopis
Obszar poprawy / umiejętności *	Analiza, komunikacja, podejmowanie decyzji, planowanie i strategia, umiejętności wizualno-przestrzenne, samokontrola, rozumowanie dedukcyjne.
Krótki opis gry	Każda z grup ustala samodzielnie sposób „kodowania” swojej planszy do gry, np.: a1b2, 123, lewa góra, dół środek, abc.
Przebieg gry	Dwóch zawodników toczy pojedynek między sobą nie widząc planszy – trzeci zawodnik zapisuje. Gramy „każdy z każdym”. Na koniec podsumujemy wyniki trzech pojedynków.
Korzyści dla uczniów, nauczycieli i szkoły	
Dodatkowe informacje	
Dodatkowe linki i zasoby	

*do wyboru z następujących: aktywne słuchanie, analiza, badania, kreatywność, komunikacja, rzetelność, podejmowanie decyzji, budowanie zespołu, współpraca, ciekawość, przywództwo, inteligencja społeczna, wytrwałość, samokontrola, uczciwa gra, rozpoznawanie wzorców, umiejętności wizualno-przestrzenne, planowanie i strategia, myślenie przyszłościowe, rozumowanie dedukcyjne.

Jeśli gra rozwija inne umiejętności niż wymienione powyżej, proszę je wpisać do tabeli i **zaznaczyć na czerwono**.

Szczegółowe informacje dotyczące projektu i więcej przykładów gier znajdują się na stronie internetowej szkoły: zsp1chojna.pl (zakładka Projekty)