

# GRA EDUKACYJNA LEKTUROWY ESCAPE ROOM NA PODSTAWIE „OPOWIEŚCI Z NARNII”

**Autor:** Justyna Marzjan  
Nauczycielka ze Szkoły Podstawowej nr 3 im. Senatu RP  
w Braniewie



***Czy lekcje powtórzeniowe zawsze muszą wyglądać tak samo? Nie! Wystarczy pomysł na escape room, zadania ukryte pod kodami QR i... latarka UV, by zwykłe zajęcia zamienić w podróż z bohaterami omawianej lektury. Podążaj śladami Piotra, Edmunda, Zuzanny i Łucji, by odkryć tajemnice starej szafy, utrwalić wiedzę o przeczytanej lekturze, a przede wszystkim dobrze się bawić!***

## UCZESTNICZY

Uczniowie klasy 5 szkoły podstawowej podzieleni na 3-osobowe grupy.

## ZAJĘCIA

Scenariusz do wykorzystania na lekcji języka polskiego (45 minut).

## CELE OGÓLNE

- Rozwijanie zdolności rozumienia utworów literackich (I.1.).
- Znajomość wybranych utworów z literatury światowej (I.2.).
- Rozwijanie zdolności dostrzegania wartości prawdy, dobra, szacunku dla człowieka i kierowania się tymi wartościami (I.4.).
- Rozwijanie umiejętności efektywnego postępowania się technologią informacyjną (IV.6.).



## CELE OPERACYJNE

---

### Uczeń:

- a) opowiada o zdarzeniach fabuły oraz ustala kolejność zdarzeń i rozumie ich wzajemną zależność (I.7.);
- b) wskazuje w utworze bohaterów głównych i drugoplanowych (I.1.11.);
- c) określa tematykę oraz problematykę utworu (I.1.12.);
- d) wskazuje wartości w utworze oraz określa wartości ważne dla bohatera (I.1.20.);
- e) rozpoznaje w wypowiedziach związki frazeologiczne, dostrzega ich bogactwo, rozumie ich znaczenie oraz poprawnie stosuje w wypowiedziach (II.2.5.);
- f) dokonuje selekcji informacji (III.1.4.);
- g) korzysta ze słowników ogólnych języka polskiego, a także specjalnych, oraz słowników terminów literackich (IV.5.).

## METODY PRACY

---

metoda ćwiczeń praktycznych

## FORMY PRACY

---

praca w grupie

## ŚRODKI DYDAKTYCZNE

---

- a) patyczki laryngologiczne z imionami i nazwiskami uczniów;
- b) 7 ukrytych kopert z zadaniami dla każdej grupy;
- c) samodzielnie wykonane ćwiczenia interaktywne z platformy edukacyjnej [www.learningApps.org](http://www.learningApps.org) zakodowane kodami QR (Arkusze 1);
- d) smartfony z dostępem do internetu z darmową aplikacją do skanowania kodów QR (jeden telefon na grupę);
- e) skrzynka z nagrodami zaszyfrowanymi mazakiem, napisy można odczytać przy użyciu latarki UV (Arkusze 2);
- f) przedmioty do ukrycia kopert z kodami QR: komputer, drukarka, kalkulator, tablica, słownik wyrazów obcych, słownik poprawnej polszczyzny;
- g) mazak i latarka UV.



## PRZEBIEG ZAJĘĆ

---



1. Nauczyciel dzień wcześniej dzieli uczniów na 3-osobowe grupy za pomocą patyczków laryngologicznych z wypisanymi imionami i nazwiskami. Zadaniem każdego lidera grupy jest przyniesienie do szkoły smartfona z dostępem do internetu i ściągniętą darmową aplikacją do skanowania kodów QR. Uczniowie wchodzą do sali, grupy zajmują wskazane przez nauczyciela miejsca.
2. Nauczyciel wyjaśnia grupom, na czym będzie polegała dzisiejsza lekcja. Zadaniem uczniów będzie odnalezienie w sali lekcyjnej wskazówek i kopert z zadaniami dotyczącymi omawianej lektury. Po każdym prawidłowym rozwiązaniu zadania uczniowie muszą odgadnąć zagadkę, aby otrzymać wskazówkę, gdzie szukać kolejnych kopert.
3. Pierwsza koperta z zadaniami znajduje się na stoliku każdej grupy. Uczniowie otwierają poszczególne koperty, skanują smartfonami kody QR i wykonują w telefonach interaktywne zadania:
  - a) zadanie pierwsze: rozwiązanie interaktywnej krzyżówki na podstawie omawianej lektury „Opowieści z Narnii. Lew, Czarownica i stara szafa”;
  - b) zadanie drugie: interaktywna wykreślanka z bohaterami lektury;
  - c) zadanie trzecie: interaktywne układanie planu wydarzeń lektury;
  - d) zadanie czwarte: interaktywni Milionerzy na podstawie lektury;
  - e) zadanie piąte: interaktywne dopasowywanie związków frazeologicznych do ich znaczenia ze słowem lew;
  - f) zadanie szóste: interaktywne memory z bohaterami lektury;
  - g) zadanie siódme: interaktywny quiz dotyczący lektury.
4. Nauczyciel cały czas monitoruje pracę grup, udziela wskazówek, jeśli zachodzi taka potrzeba.
5. Zakończenie lekcji: grupy, które prawidłowo wykonają wszystkie zadania, odszyfrowują wylosowane ze skrzyni napisy z nagrodą, które można odczytać jedynie przy pomocy latarki UV (Arkusz 2).
6. Ocena zajęć: uczniowie proszeni są o wypełnienie karty ewaluacyjnej (Arkusz 3). Po wyjściu uczniów z sali nauczyciel dokonuje analizy karty ewaluacyjnej. Kolejne zajęcia z klasą rozpoczną się od krótkiego omówienia odpowiedzi udzielonych przez dzieci.





## ARKUSZ 1



**Zadania z kodem QR** należy umieścić w siedmiu kopertach ukrytych w konkretnym miejscu w sali. Liczba tych samych kopert uzależniona jest od liczby grup. Koperta z zadaniem nr 1 leży na ławkach poszczególnych grup. Koperta nr 2 ukryta jest na wewnętrznym skrzydle tablicy. Koperta nr 3 ukryta jest przy komputerze. Koperta nr 4 ukryta jest przy drukarce. Koperta nr 5 ukryta jest w „Słowniku wyrazów obcych”. Koperta nr 6 ukryta jest w „Słowniku poprawnej polszczyzny”. Koperta nr 7 ukryta jest przy kalkulatorze. Nagrody ukryte są skrzyni.

Numer zadania	Zadanie z kodem QR
1.	
2.	



Numer zadania	Zadanie z kodem QR
3.	
4.	
5.	



Numer zadania	Zadanie z kodem QR
6.	
7.	



## ARKUSZ 2: NAGRODY

<p><b>Kupon ESCAPE ROOM</b> otrzymuje grupa</p> <p>.....</p> <p><b>TELEPORTACJA</b> (każdy z Was może usiąść na jednej lekcji języka polskiego, z kim chce)</p>	<p></p> <p>KUPON WAŻNY JEST DO .....</p>
<p><b>Kupon ESCAPE ROOM</b> otrzymuje grupa</p> <p>.....</p> <p><b>ZWOLNIENIE Z KARTKÓWKI</b> (kupon zwalnia jednorazowo z kartkówki z języka polskiego)</p>	<p></p> <p>KUPON WAŻNY JEST DO .....</p>
<p><b>Kupon ESCAPE ROOM</b> otrzymuje grupa</p> <p>.....</p> <p><b>ZWOLNIENIE Z PRACY DOMOWEJ</b> (kupon zwalnia jednorazowo z pracy domowej z języka polskiego)</p>	<p></p> <p>KUPON WAŻNY JEST DO .....</p>
<p><b>Kupon ESCAPE ROOM</b> otrzymuje grupa</p> <p>.....</p> <p><b>ZWOLNIENIE Z ODPOWIEDZI USTNEJ</b> (kupon zwalnia jednorazowo z odpowiedzi ustnej z języka polskiego)</p>	<p></p> <p>KUPON WAŻNY JEST DO .....</p>
<p><b>Kupon ESCAPE ROOM</b> otrzymuje grupa</p> <p>.....</p> <p><b>JEDZENIE NA JEDNEJ LEKCJI JĘZYKA POLSKIEGO</b></p>	<p></p> <p>KUPON WAŻNY JEST DO .....</p>
<p><b>Kupon ESCAPE ROOM</b> otrzymuje grupa</p> <p>.....</p> <p><b>PICIE NA JEDNEJ LEKCJI JĘZYKA POLSKIEGO</b></p>	<p></p> <p>KUPON WAŻNY JEST DO .....</p>
<p><b>Kupon ESCAPE ROOM</b> otrzymuje grupa</p> <p>.....</p> <p><b>BONUS – DODATKOWE NIEPRZYGOTOWANIE</b></p>	<p></p> <p>KUPON WAŻNY JEST DO .....</p>



## ARKUSZ 3

### ESCAPE ROOM



Jak oceniasz zabawę?



Czego się dzisiaj nauczyłeś?

.....  
.....

### ESCAPE ROOM



Jak oceniasz zabawę?



Czego się dzisiaj nauczyłeś?

.....  
.....

### ESCAPE ROOM



Jak oceniasz zabawę?



Czego się dzisiaj nauczyłeś?

.....  
.....

### ESCAPE ROOM



Jak oceniasz zabawę?



Czego się dzisiaj nauczyłeś?

.....  
.....

### ESCAPE ROOM



Jak oceniasz zabawę?



Czego się dzisiaj nauczyłeś?

.....  
.....