

GRA EDUKACYJNA INTERAKTYWNY POKÓJ ZAGADEK

Autor: Marlena Majchrocka
Nauczycielka w Szkole Podstawowej w Domaszewnicy



„Interaktywny pokój zagadek” to projekt edukacyjny, który wykorzystuje narzędzia i aplikacje webowe, co ma motywować uczniów do czytania i dalszego rozwoju. Gra bazuje na rozgrywce typu escape room. Uczniowie po kolei rozwiązują zagadki umieszczone w kopertach, przechodząc do następnych etapów zabawy. Wygrywa ta grupa, która wykona zadania najszybciej bądź uzyska najwięcej punktów. Grę edukacyjną „Interaktywny pokój zagadek” z powodzeniem można wykorzystać podczas powtórzenia wiadomości z lektur przed egzaminem ósmoklasisty.

UCZESTNICZY

Uczniowie 8 klasy szkoły podstawowej.

POMOCE DYDAKTYCZNE

Smartfony z dostępem do internetu, wyposażone w aplikacje/czytniki kodów QR.

ROZGRZEWKĄ

Na stronie <https://classroomscreen.com/> nauczyciel losuje koordynatorów grup i jej członków (poprzez wprowadzenie numerów z dziennika). Pomoże to uniknąć zawstydzenia uczniów, związanego z koniecznością wybierania osób do składu poszczególnych grup.



ZAGADKA I

Uczniowie powinni być wyposażeni w telefony i darmowe aplikacje/czytniki kodów QR.

Dzieci siadają na wyznaczonych stanowiskach. Nauczyciel umieszcza w kopercie wydrukowany kod QR – poprowadzi on graczy do piosenki, w której znajdują się tytuły książek. Zadaniem uczniów jest wypisać usłyszane tytuły książek oraz podać ich autorów. Dzieci sygnalizują opiekunowi wykonanie zadania, np. poprzez uderzenie w hotelowy dzwonek. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonanego zadania i zezwala na otwarcie kolejnej koperty. Kod QR znajduje się w Arkuszu 1.



ZAGADKA II

Po otwarciu drugiej koperty uczniowie otrzymują kolejne kody QR – są to fragmenty dzieł literackich. Uczestnicy mają za zadanie napisać, z jakich utworów pochodzą cytaty. Kody QR i rozwiązanie zagadki znajdują się w Arkuszu 2.





ZAGADKA III

Kolejna porcja kodów QR – tym razem prowadzą one uczestników zabawy do utworów muzycznych. Uczniowie słuchają piosenek i dopasowują do nich tytuły lektur. Kody QR i rozwiązanie zagadki znajdują się w Arkuszu 3.



ZAGADKA IV

Uczniowie wykorzystują podany [link](#), który prowadzi ich do zagadki w aplikacji LearningApps. Tym razem mają za zadanie wpisać w wyznaczone miejsca autorów wymienionych książek.

Chłopcy z Placu Broni	Powrót taty	Kajko i Kokosz	Kordian
Opowieści z Narnii. Lew, czarownica i stara szafa	W pustyni i w puszczy	Kamienie na Szaniec	Krzyżacy
Felix, Net i Nika oraz Gang Niewdzialnych Ludzi	Akademia Pana Kleksa	Balladyna	Opowieść Wigilijna
Szyfrowe Prace	Wybór fraszek, pieśni i trenów, w tym tren I, V, VII i VIII	Zemsta	Zona modna

Na koniec dzieci sprawdzają swoje odpowiedzi poprzez naciśnięcie niebieskiego przycisku znajdującego się w prawym rogu na dole strony.

ZAGADKA V

Uczniowie wykorzystują podany [link](#), który przenosi ich do zadania w aplikacji LearningApps. Uczestnicy rozgrywki łączą symbole z ich objaśnieniami. Prawidłowe odpowiedzi znikają.



ZAGADKA VI

Uczniowie za pomocą swojego ciała i wybranych przez siebie rekwizytów znalezionych w klasie mają za zadanie stworzyć „żywą okładkę książki”. Tytuł książki zależy od tego, co zostanie wylosowane w [interaktywnym kole fortuny](#). Nauczyciel robi zdjęcia „żywym okładkom książki”, przesuwa je na tablicę multimedialną i przyznaje uczniom punkty lub robi zdjęcia, przydziela punkty, a fotografie wyświetla na początku następných zajęć.

ZAGADKA VII

Uczniowie otrzymują [link](#) do zadania. W jego treści zobaczą: artystyczne instalacje uliczne, film, rzeźbę, tekst użytkowy oraz zniekształcony portret. Uczestnicy gry zgadują powiązania z lekturami i wpisują tytuł utworu.

PODSUMOWANIE

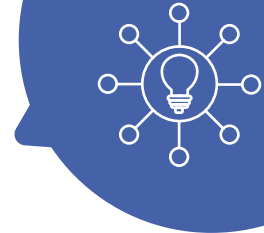
„Interaktywny pokój zagadek” wygrywa ta drużyna, która wykona zadania najszybciej bądź uzyska najwięcej punktów. Nauczyciel może zrezygnować z niektórych zadań, jeśli uzna, że nie wystarczy czasu na ich realizację.





ARKUSZ 1





ARKUSZ 2



Odpowiedzi:

„Lew, czarownica i stara szafa”

„W pustyni i w puszczy”

„Żona modna”

„Dywizjon 303”

„Latarnik”



ARKUSZ 3



Odpowiedzi:

„Chłopcy z Placu Broni”

„Pan Tadeusz”

„Krzyżacy”

„Akademia Pana Kleksa”

„Balladyna”