

GRA EDUKACYJNA „ZEMSTA” ALEKSANDRA FREDRY – ESCAPE ROOM

Autor: Monika Kluska – nauczycielka w Szkole Podstawowej
w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Lgocie Małej



Scenariusz lekcji „Zemsta” Aleksandra Fredry – escape room” to edukacyjna gra polegająca na odgadywaniu zagadek związanych z treścią lektury. Rozgrywka przygotowana została na zasadach escape roomu, w którym przejście do następnego zadania jest możliwe tylko wtedy, gdy uczestnik rozwiąże poprzednią zagadkę. Scenariusz powinien zostać zrealizowany w sali lekcyjnej wyposażonej w komputery z dostępem do internetu.

UCZESTNICY

Uczniowie klasy 7 lub 8 szkoły podstawowej. Udział w grze może wziąć dowolna liczba osób. Przy większej ilości uczestników konieczny jest podział na drużyny.

CZAS GRY

Do 45 minut.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Wszyscy gracze (lub drużyny) powinni być zaopatrzeni w smartfon z zainstalowaną aplikacją do skanowania kodów QR, komputer/laptop z dostępem do internetu, książkę „Zemsta” Aleksandra Fredry z oznaczonymi wersami, kartkę i długopis/otówek.

OGÓLNE ZASADY GRY

Podczas rozgrywki uczniowie rozwiązują zagadki związane z treścią „Zemsty” Aleksandra Fredry. Przejście do następnych etapów gry jest możliwe wyłącznie po rozwiązaniu poprzedniego zadania. Zwycięzcą gry zostaje ten, kto pierwszy odgadnie hasło końcowe oraz zdobędzie największą liczbę punktów. Najkrótszy czas rozwiązania jest wart 100 punktów. Każdy kolejny gracz/drużyna (liczy się czas odgadnięcia końcowego hasła) otrzymuje o trzy punkty mniej.



Podpowieź: w przypadku, gdy uczniowie nie potrafią rozwiązać zadania, korzystają z podpowiezi nauczyciela. Każda podpowieź kosztuje dwa punkty.

Przykład pierwszy:

Uczeń rozwiązał wszystkie zadania jako pierwszy i nie korzystał z podpowiezi – otrzymuje 100 punktów. Uczeń, który ukończył grę jako drugi i nie korzystał z podpowiezi – otrzymuje 97 punktów.

Przykład drugi:

Uczeń rozwiązał zadanie jako pierwszy, ale korzystał z dwóch podpowiezi – otrzymuje 96 punktów. Uczeń, który ukończył grę jako drugi i nie korzystał z podpowiezi – otrzymuje 97 punktów i tym samym wygrywa.

Przykład trzeci:

W przypadku remisu uczniowie otrzymują zadanie dodatkowe. Pula przygotowanych zadań podzielona jest na trzy poziomy trudności – łatwy, średni oraz trudny*.

Grę należy przeprowadzić w takim miejscu, aby nikt nie miał możliwości sprawdzenia, jak zadania rozwiązują inne drużyny. Wszyscy gracze otrzymują te same zagadki. W celu zachowania zasad fair play komunikaty dla konkretnych graczy/drużyn powinny zostać ukryte w innych miejscach.

PRZEBIEG GRY

Nauczyciel wyjaśnia uczniom zasady gry. Informuje o zakazie korzystania z internetu w celu poszukiwania odpowiedzi na pytania dotyczące treści lektury. Gracze/drużyny otrzymują nazwy, np. A, B, C. Na sygnał nauczyciela uczestnicy rozpoczynają grę.

Zadanie pierwsze

Uczniowie znajdują na stoliku kartkę z kodem QR, który odczytują za pomocą przeznaczonej do tego aplikacji.

Tekst ukryty pod kodem QR:

Znajdź swój komputer. Jest tam koperta z zadaniem. Postępuj według instrukcji, a na pewno ukończysz zadanie. Wygrywa pierwszy, więc się nie ociągaj. Liczy się czas i wiedza, a podpowieź kosztuje.

Powodzenia :)



Po odczytaniu instrukcji gracz/drużyna odnajdują przypisane do swojej nazwy stanowisko z komputerem.

* Zadania dodatkowe znajdują się w Arkuszu 1 na końcu instrukcji



Zadanie drugie

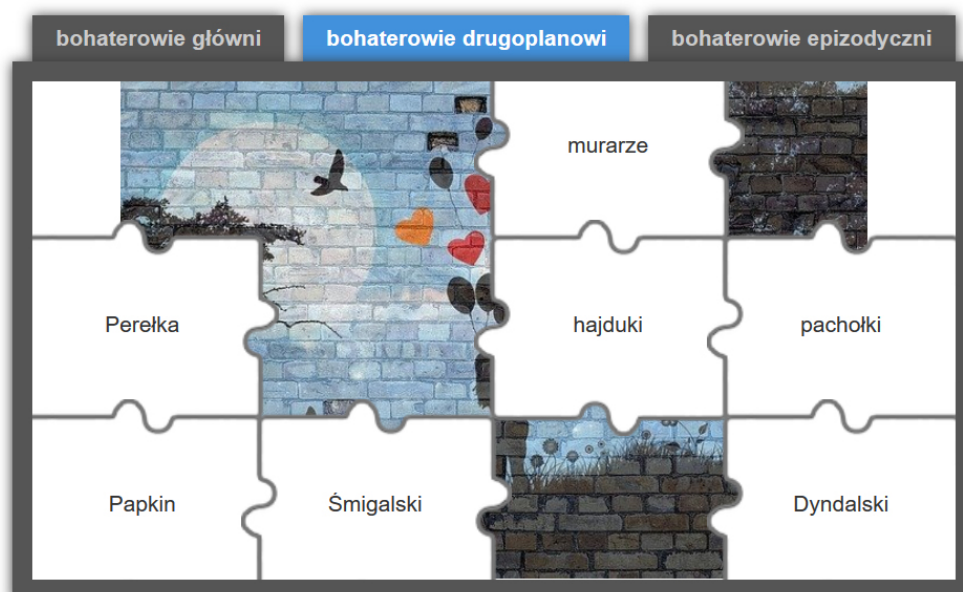
W kopercie uczniowie znajdują następujący kod QR, który jest linkiem do zadania przygotowanego na stronie: www.learningapps.org.

Link ukryty pod kodem QR:

<https://learningapps.org/display?v=ptn70jqn520>.



Po kliknięciu w link pojawi się aplikacja **Zemsta – bohaterowie**. Zadaniem graczy jest pogrupowanie bohaterów lektury na głównych, drugoplanowych i epizodycznych.



Po rozwiązaniu zadania pojawi się komunikat:

Szukaj koperty z zadaniem, np.:

- uczeń/grupa A – w klasie polonistycznej pod plakatem z częściami mowy,*
- uczeń/grupa B – na korytarzu pod krzewem, które stoi przy oknie.*

Podpowiedź: nauczyciel powinien wcześniej przygotować koperty z zadaniami dla poszczególnych drużyn oraz schować je zgodnie z komunikatem znajdującym się w aplikacji.



Zadanie trzecie

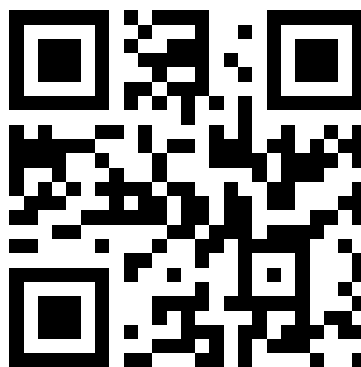
Uczniowie odnajdują dwa kody QR.

Zadanie z koperty:

Najpierw zeskanuj kody QR. Pierwszy zawiera link do strony www.quizizz.com, a drugi – opis zadania. Następnie pobierz od nauczyciela kod dostępu do gry.

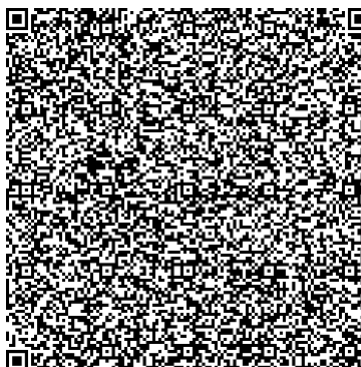
Uczniowie mogą również wykonać quiz bez otrzymanego kodu, jednak wtedy nauczyciel nie będzie mieć dostępu do rozwiązań gracza/drużyny.

Link ukryty pod kodem QR: <https://linkd.pl/s22m>.



Tekst ukryty pod kodem QR – opis zadania:

Rozwiąż quiz, przyporządkowując wypowiedź do bohatera, który wypowiedział to zdanie.



Nauczyciel ma możliwość podglądu postępów uczniów w rozwiązywaniu testów. Zadań jest dziesięć. Rozgrywka odbywa się według poniższego schematu:

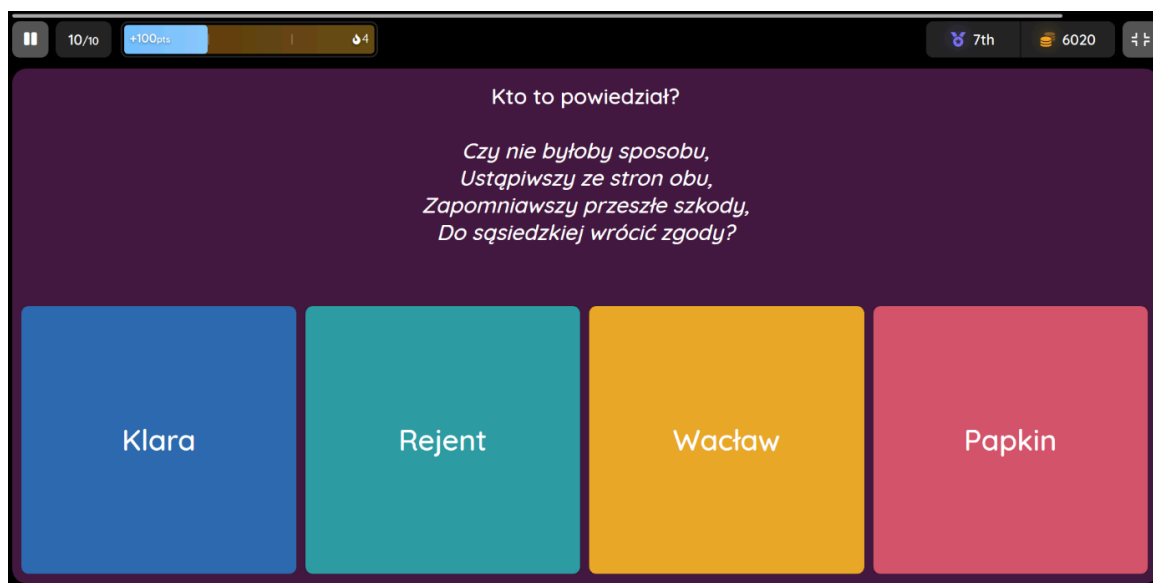
- za rozwiązanie dziesięciu lub dziewięciu na dziesięć możliwych zadań uczniowie dostają od nauczyciela kopertę z następnym zadaniem i mogą grać dalej;
- jeśli uczniowie rozwiążą od sześciu do ośmiu zadań, otrzymują od nauczyciela dodatkowe zadanie z kategorii „łatwe”;
- jeśli uczniowie zdobędą od trzech do pięciu punktów, otrzymują od nauczyciela dodatkowe zadanie z kategorii „średnie”;
- jeśli uczniowie rozwiążą jedno lub dwa zadania albo nie zdobędą żadnego punktu, otrzymują od nauczyciela dodatkowe zadanie z kategorii „trudne”.

Uczniowie, którzy uzyskali mniej niż dziewięć punktów, rozwiązują zadanie dodatkowe*. W nagrodę otrzymują od nauczyciela kopertę z następnym zadaniem.

* Zadania dodatkowe znajdują się w Arkuszu 1 na końcu instrukcji



Po wejściu na stronę, ukrytą pod pierwszym kodem QR, pojawi się test **Zemsta – cytaty**. Zadaniem uczestników jest dopasowanie fragmentu do bohatera, który wypowiedział to zdanie. Do wyboru są cztery odpowiedzi, z których jedna jest poprawna.



Po rozwiązaniu testu uczniowie udają się po kolejne zadanie lub zadanie dodatkowe. Rozwiązanie zadania dodatkowego jest przepustką do dalszej gry.

Podpowiedź: nauczyciel powinien wcześniej przygotować koperty z zadaniami.

Zadanie czwarte

Zadanie z koperty:

Zeskanuj kod QR, który zawiera link do serwisu YouTube, oraz obejrzyj nagranie.

Link ukryty pod kodem QR:

<https://www.youtube.com/watch?v=oT6zLtdV1NM>.





Zadaniem uczniów jest obejrzenie filmiku **Mission Impossible – gra escape**, zawierającego instrukcję, jak dotrzeć do następnego zadania. Na końcu filmu zamieszczony jest kod QR z bezpośrednim linkiem do aplikacji, w której znajduje się następne zadanie. Filmik w formie animowanej prezentacji został przygotowany na stronie: www.powtoon.com.



Zadanie piąte

Na końcu filmiku z zadania czwartego pojawia się kod QR, który zawiera link do strony www.learningapps.org.

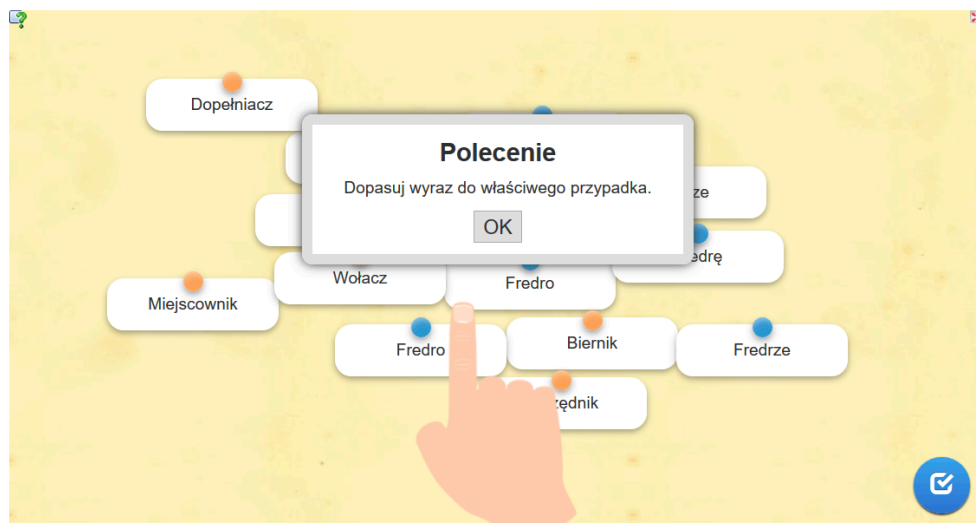
Link ukryty pod kodem QR:

<https://learningapps.org/display?v=puz7f6o0520>.





Uczniowie w aplikacji **Zemsta – odmiana nazwiska Fredro** łączą odpowiednią formę nazwiska autora lektury z przypadkiem.



Po rozwiązaniu zadania pojawi się komunikat:

Szukaj koperty z zadaniem, np.:

- a) uczeń/grupa A – w klasie polonistycznej pod plakatem z częściami mowy,
- b) uczeń/grupa B – na korytarzu pod krzesłem, które stoi przy oknie.

Podpowiedź: nauczyciel powinien wcześniej przygotować koperty z zadaniami dla poszczególnych grup oraz schować je zgodnie z komunikatem znajdującym się w aplikacji.

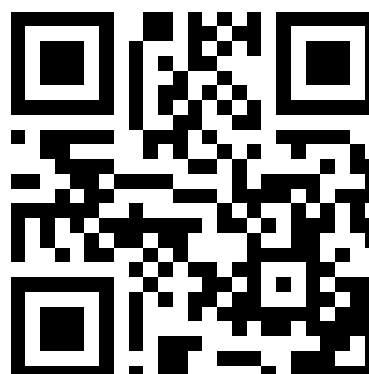
Zadanie szóste

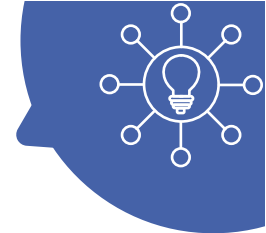
Zadanie z koperty:

Zeskanuj kod QR, który zawiera link do strony www.voki.com. Po wykonaniu zadania wynik pokaż nauczycielowi.

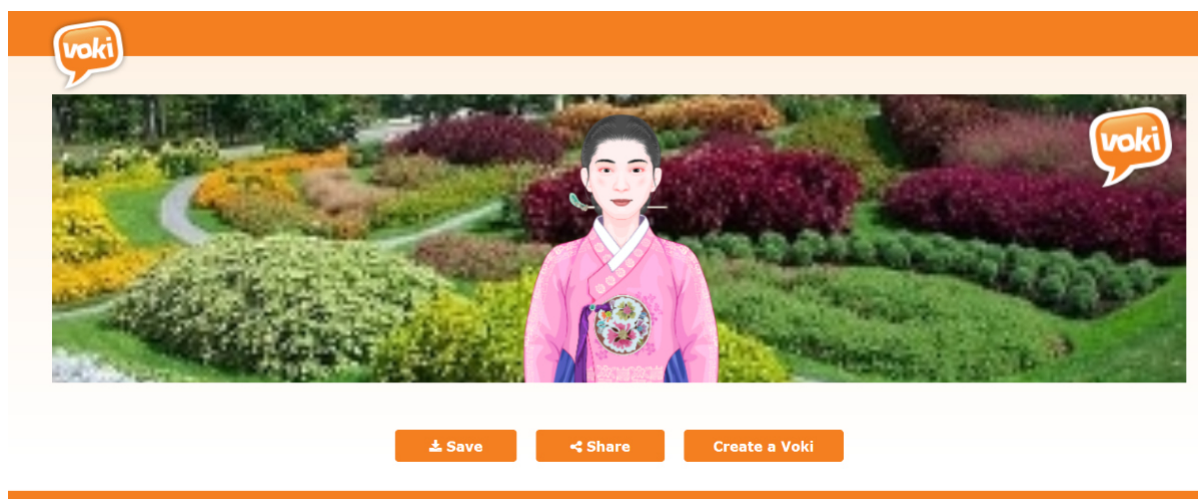
Podpowiedź: nauczyciel powinien wcześniej przygotować sobie treść rozwiązania zadania.

Link ukryty pod kodem QR: <https://linkd.pl/s224>.





Pod linkiem znajduje się zadanie w postaci wiadomości głosowej wypowiedzianej przez awatara. Uczniowie mają odnaleźć konkretne fragmenty, dlatego przydadzą się wydania lektury z ponumerowanymi wersami.



Uczniowie pokazują nauczycielowi rozwiązanie i otrzymują kopertę z kolejnym zadaniem.

Podpowiedź: nauczyciel powinien wcześniej przygotować sobie treść rozwiązania zadania.

Zadanie siódme

Uczestnicy otrzymują kopertę z dwoma kodami QR.

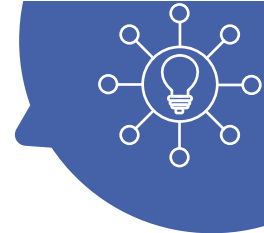
Zadanie z koperty:

Najpierw zeskanuj kod QR. Pierwszy zawiera link do strony www.samequizy.pl, a drugi – opis zadania. Po wykonaniu zadania wynik pokaż nauczycielowi.

Link ukryty pod kodem QR:

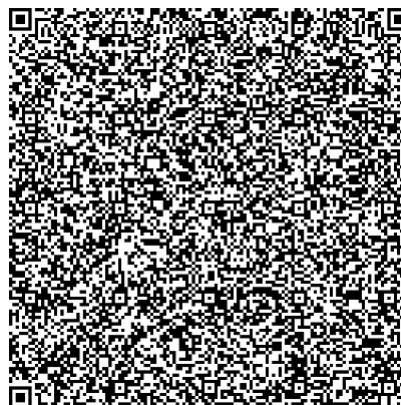
<https://samequizy.pl/zemsta-swiat-przedstawiony>.





Tekst ukryty pod kodem QR – opis zadania:

Rozwiąż quiz składający się z dziewięciu pytań odnoszących się do elementów świata przedstawionego w „Zemście”. Pamiętaj, tylko jedna odpowiedź jest prawidłowa! Po rozwiązaniu quizu swój wynik pokaż nauczycielowi.



Zadań jest dziewięć. Po rozwiązaniu quizu uczniowie udają się po kolejne zadanie lub po zadanie dodatkowe według poniższego schematu:



- a) za rozwiązanie dziewięciu lub ośmiu na dziewięć możliwych zadań uczniowie dostają od nauczyciela kopertę z następnym zadaniem i mogą grać dalej;*
- b) jeśli uczniowie rozwiążą siedem lub sześć zadań, otrzymują od nauczyciela dodatkowe zadanie z kategorii „łatwe”;*
- c) jeśli uczniowie zdobędą od trzech do pięciu punktów, otrzymują od nauczyciela dodatkowe zadanie z kategorii „średnie”;*
- d) jeśli uczniowie rozwiążą jedno lub dwa zadania albo nie zdobędą żadnego punktu, otrzymują od nauczyciela dodatkowe zadanie z kategorii „trudne”.*

Uczniowie, którzy uzyskali mniej niż osiem punktów, rozwiązują zadanie dodatkowe. W nagrodę otrzymują od nauczyciela kopertę z następnym zadaniem.




Podpowiedź: nauczyciel powinien wcześniej przygotować sobie treść rozwiązania zadania.

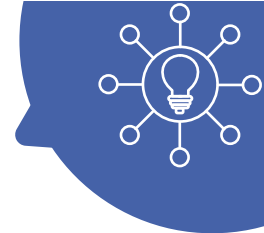
Uczniowie rozwiązują quiz **Zemsta – świat przedstawiony**. W każdym pytaniu tylko jedna odpowiedź jest prawidłowa.

Czas akcji w "Zemście" to:

	
koniec XVIII wieku	początek XX wieku

Miejsce akcji w "Zemście" to:

		
pałac	dworek ziemiański	stary zamek



Zadanie ósme

Uczestnicy otrzymują od nauczyciela koperty z kodem QR.

Zadanie z koperty:

Zeskanuj kod QR, który zawiera link ze strony
www.storyjumper.com.

Link ukryty pod kodem QR: <https://linkd.pl/s22r>.



Zadaniem uczniów jest zapoznanie się z treścią książeczki „Życie i twórczość Aleksandra Fredry”, przygotowanej na stronie: www.storyjumper.com. Na podstawie treści książeczki rozwiążą zagadkę, której hasło jest poleceniem do ostatniego zadania.

Podpowiedź: nauczyciel powinien wcześniej przygotować sobie poprawne hasło.



Zadanie dziewiąte

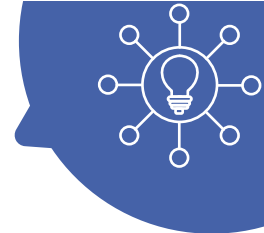
Ostatnie zadanie **Hasło do gry escape**, przygotowane w aplikacji www.learningapps.org, polega na ułożeniu hasła w odpowiedniej kolejności. Rozwiązanie zadania kończy grę.

Podpowiedź: nauczyciel powinien wcześniej przygotować sobie poprawne hasło.



FINAŁ – WYŁONIE NIE ZWYCIĘZCY

Zwycięzcą gry zostaje ten, kto pierwszy odgadnie hasło końcowe oraz zdobędzie największą liczbę punktów.



ARKUSZ 1

Zadania dodatkowe

Nauczyciel ma do wyboru trzy poziomy trudności tej samej aplikacji: łatwy, średni i trudny. Choć poziom trudności zadania dodatkowego określa wynik uzyskany przez uczestników, to nauczyciel może wybrać, jakie zadanie dodatkowe z określonego poziomu trudności zadać graczom.

Aplikacje mogą być użyte także w przypadku remisu, gdy potrzebna jest dogrywka lub nie ma możliwości jednoznacznego określenia zwycięzcy. Wtedy należy zastosować kategorię czasową. Uczniowie otrzymują tę samą aplikację i rozpoczynają rozwiązywanie zadania na hasło „Start”.

Wygrywa ten uczeń bądź zespół, który najszybciej rozwiąże zadanie.

Wszystkie zadania zostały przygotowane na stronie: www.learningapps.org. W poniższej tabelce znajdują się tytuły, kategorie oraz linki do aplikacji.

TYTUŁ	LINK
Aplikacje w kategorii „łatwe”	
Wykreślanka: Bohaterowie „Zemsty”	https://learningapps.org/8829088
Kolejność: „Zemsta” – plan wydarzeń	https://learningapps.org/8829832
Oś liczbowa: Kalendarium – Fredro	https://learningapps.org/8830316
Znajdź pary: „Zemsta” – atrybuty i elementy	https://learningapps.org/8830823
Pasujące pary: Kto jest kim w „Zemście”?	https://learningapps.org/8831682
Aplikacje w kategorii „średnie”	
Wykreślanka: Bohaterowie „Zemsty”	https://learningapps.org/8829126
Kolejność: „Zemsta” – plan wydarzeń	https://learningapps.org/8829971
Oś liczbowa: Kalendarium – Fredro	https://learningapps.org/8830459
Znajdź pary: „Zemsta” – atrybuty i elementy	https://learningapps.org/8831392
Pasujące pary: Kto jest kim w „Zemście”?	https://learningapps.org/8831796
Aplikacje w kategorii „trudne”	
Wykreślanka: Bohaterowie „Zemsty”	https://learningapps.org/8829171
Kolejność: „Zemsta” – plan wydarzeń	https://learningapps.org/8830102
Oś liczbowa: Kalendarium – Fredro	https://learningapps.org/8830530
Znajdź pary: „Zemsta” – atrybuty i elementy	https://learningapps.org/8831477
Pasujące pary: Kto jest kim w „Zemście”?	https://learningapps.org/8831842