

Adrianna Wiśłocka

Escape room na fali SCENARIUSZ ZAJĘĆ O TEMATYCE MORSKIEJ

Poniżej prezentujemy scenariusz IV edycja konkursu dla nauczycieli na scenariusz zajęć o tematyce morskiej Zajęcia na fali”, którego Autorka otrzymała Grand Prix.

1. **Imię i nazwisko autora:** Adrianna Wiśłocka
2. **Nazwa i adres szkoły/placówki, w której przeprowadzono zajęcia otwarte:** Szkoła Podstawowa im. Janiny i Cyryla Zalewskich w Biesowicach
3. **Termin przeprowadzenia zajęć otwartych:** 30.04.2023
4. **Liczba nauczycieli obserwujących zajęcia:** 1
5. **Etap edukacyjny:** 2
6. **Przedmiot/rodzaj zajęć:** matematyka
7. **Temat zajęć:** Escape room na fali.
8. **Adresat zajęć:** klasa 6
9. **Cel ogólny (główny):** Zapoznanie uczniów z pojęciami matematycznymi, które mają również szerokie zastosowanie w życiu codziennym. Pozwalają lepiej poznawać otaczający nas świat oraz mogą inspirować do stawiania pytań i szukania na nie odpowiedzi.
10. **Cele operacyjne (szczegółowe):** Uczeń:
 - zna kolejność wykonywania działań,
 - zna takie pojęcia jak: skala, system rzymski, równanie
 - potrafi stosować umiejętność logicznego myślenia,
 - potrafi czytać instrukcje ze zrozumieniem
 - potrafi współpracować w grupie
11. potrafi wykorzystać wiedzę szkolną w sytuacjach praktycznych.
12. **Metody i techniki pracy dydaktycznej:** metoda problemowa; gra dydaktyczna typu escape room
13. **Formy pracy:** praca w grupach i zespołowa
14. **Środki dydaktyczne:** atlas geograficzny, instrukcja gry, karty z miejscem ukrycia zagadek, karty z zagadkami
15. **Opis przebiegu zajęć:**
 - I. **Cześć wstępna**
 - Nauczyciel podaje temat i cele lekcji.
 - Zespół klasowy zostaje podzielony na 3 grupy. Uczniowie losują karteczki z numerem grupy, w której będą pracować.
 - Nauczyciel rozdaje instrukcję gry i w razie pytań omawia jeszcze raz jej zasady.
 - II. **Cześć realizacyjna**
 - Każda z grup losuje numery zadań, których będzie szukać.
 - Grupy rozwiązują przykłady działań matematycznych, aby dowiedzieć się, gdzie na terenie szkoły znaleźć zadania.
 - Członkowie grup szukają zadań schowanych w kopertach w różnych częściach szkoły i przynoszą je

do klasy.

- Każda z grup rozwiązuje po 12 zadań wykorzystując do tego instrukcje i potrzebne pomoce dydaktyczne, a odpowiedzi zapisuje na kartce.
- Grupy prezentują swoje rozwiązania. Za każde zadanie można otrzymać 12 monet (cukierków) schowanych w tajemniczych kufrach. Jeśli tylko jedna grupa rozwiąże poprawnie zadanie, to ona otrzymuje 12 monet. Jeśli wszystkie grupy rozwiążą dobrze zadanie, to każda grupa dostaje po 4 monety. Jeśli tylko dwie grupy podadzą dobrą odpowiedź, to każda z nich otrzyma po 6 monet.
- Zabawa kończy się, gdy zastaną sprawdzone wszystkie odpowiedzi do zadań i uda się pomóc Robinsonowi odnaleźć skarb. Drużyna, która zdobyła najwięcej monet otrzymuje dodatkowy kufer np. ze słodką niespodzianką.

III. Część podsumowująca

- Nauczyciel ocenia pracę uczniów – podaje informację zwrotną na temat ich pracy na lekcji.
- Uczniowie wypełniają ankietę pt. „BILET WYJŚCIA z escape room”.
- Uczniowie porządkują miejsce pracy.

16. Refleksja autora scenariusza po przeprowadzeniu zajęć (uwzględniająca informację zwrotną od uczniów biorących udział w zajęciach oraz nauczycieli obserwujących).

- Uczniowie aktywnie brali udział w zajęciach. Nawet nieśmiali czy mniej zdolni podejmowali się próby wykonania zadań. Uczniowie byli zadowoleni, że mogli wziąć udział w takiego typu zajęciach. Chcieliby uczestniczyć w kolejnej lekcji otwartej. Nauczyciel może zdecydować, że każda z drużyn wykona tylko po 4 wylosowane przez siebie zadania. Tego typu zajęcia można przeprowadzić również z dziećmi i rodzicami, jako grę integracyjną. Jedna drużyna to drużyna dzieci, a druga to dorośli.

Scanuj qr kod
i pobierz załączniki



Adrianna Wiśłocka

Nauczycielka matematyki w Szkole Podstawowej im. Janiny i Cyryla Zalewskich w Biesowicach.