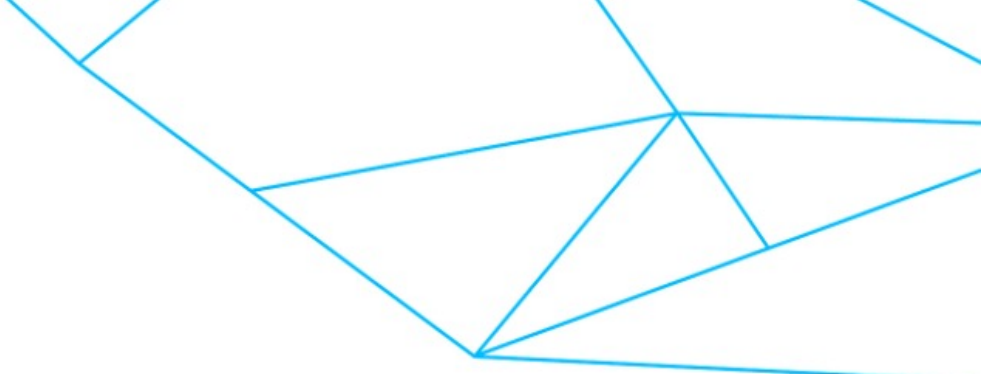




SZKOŁA DLA INNOWATORA



**Fundusze
Europejskie**
Inteligentny Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



PROJEKT REALIZOWANY JEST PRZEZ:



PARTNERAMI PROJEKTU SĄ:



PROJEKT WSPIERAJĄ:



Projekt Szkoła dla innowatora współfinansowany jest ze środków Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Rozwoju Regionalnego, Program Operacyjny Inteligentny Rozwój 2014-2020, Priorytet 2: Wsparcie otoczenia i potencjału przedsiębiorstw do prowadzenia działalności B+R+I, Działanie 2.4: „Współpraca w ramach krajowego systemu innowacji” PO IR, Poddziałanie 2.4.1. inno_LAB-Centrum analiz i pilotaży nowych instrumentów.



Dalsza gra Endera

Karta zadania nr 33 dla ucznia/uczennicy

Najpierw przeczytaj

Przeczytaj książkę pt. Gra Endera Orsona Scotta Carda lub obejrzyj film pod tym samym tytułem.

Podstawowe informacje o filmie

Tytuł: Gra Endera (Ender's Game)

Premiera: 1 listopada 2013 roku

Reżyseria: Gavin Hood

Scenariusz: Gavin Hood (na podstawie książki Orsona Scotta Carda Gra Endera)

Obsada: Harrison Ford, Ben Kingsley, Viola Davis, Abigail Breslin

Gatunek: science fiction/ przygodowy

Produkcja: USA, 2013 rok

Muzyka: Steve Jablonsky

Akcja filmu: Jest rok 2070. Ziemskie centrum obrony realizuje tajny plan polegający na rekrutowaniu wyróżniających się dzieci i poddawaniu ich szkoleniu na wypadek inwazji nieprzyjaciela. Najlepszym spośród kadetów jest Andrew Wiggin, zwany Enderem, który zostaje wysłany do orbitalnej szkoły bojowej, by przygotować się do nadchodzących wyzwań.

Na podstawie: <https://www.filmweb.pl/film/Gra+Endera-2013-163903>
(dostęp: marzec 2020 r.).



Najpierw przeczytaj

Podstawowe informacje o książce

Tytuł: Gra Endera (Ender's Game)

Język oryginalny: angielski

Autor: Orson Scott Card (ur. 24 sierpnia 1951 w Richland) – amerykański pisarz science fiction i fantasy. Od 2005 roku wykłada na Uniwersytecie Południowej Wirginii. Popularność przyniosła mu powieść Gra Endera, za którą otrzymał prestiżowe literackie nagrody: Hugo i Nebulę. Rok później powtórzył oba osiągnięcia dzięki kontynuacji wątku w książce Mówcy Umarłych. Jest autorem ponad 50 powieści, 68 opowiadań, 17 dramatów, wielu słuchowisk, esejów, a także sztuk teatralnych. Jego książki przetłumaczono na 16 języków.

Tłumacz: Piotr W. Cholewa

Kategoria: literatura piękna

Gatunek: science fiction

Forma: powieść

Rok pierwszego wydania: 1985 (w języku polskim 1991)

Na podstawie: <https://www.biblionetka.pl/book.aspx?id=662>

(dostęp: marzec 2020 r.).

Pracując w zespole, stwórz grę planszową, która będzie dotyczyła dalszych losów Endera.

Wykonaj grę. Zagraj w nią z kolegą lub koleżanką, rodzeństwem lub rodzicami.

KROK 1

Zinterpretuj znaczenie tytułu Gra Endera w kontekście treści powieści lub filmu.

Na czym polegała tytułowa gra?

KROK 2

Wraz z kolegami/koleżankami utwórzcie zespół. Powinien on składać się z nie więcej niż 6 osób.

Zapisz imiona członków/członkiń swojego zespołu.

KROK 3

Zaprojektujcie grę planszową, która będzie dotyczyła dalszych losów Endera.

Gra powinna czegoś uczyć, nawiązywać do zasad i postaw Endera, do jego wartości oraz do podejmowanych przez niego decyzji. Możecie wykorzystać łamigłówki, zagadki, karty, żetony, kostki, pionki, atrybuty postaci, specjalne umiejętności, specjalne pola, kupno/sprzedaż, zbieranie punktów, specjalne strefy, znaki, niespodzianki, tajemnice itp.

Opiszcie pomysł na grę.

Tytuł gry

Zasady gry

Opiszcie świat przedstawiony w grze

Czego uczy gra?



KROK 4

Wykonajcie grę.

Podzielcie się pracą w zespole.

Zapiszcie imiona osób i określcie role, jakie będą one pełnić – czym się zajmą przy wykonywaniu gry.

KROK 5

Rozegrajcie partię gry. Możecie do niej zaprosić kolegów/koleżanki, rodzeństwo, nauczyciela/nauczycielką lub rodziców.

Odpowiedzcie na pytania.

1. Jak się grało? Czy gra była interesująca?
2. Czy coś trzeba zmienić, poprawić w grze? Co i jak?

KROK 6

Wprowadźcie ewentualne poprawki do gry.

Przygotujcie instrukcję. Zanieście grę do szkolnej świetlicy lub biblioteki.



Punkty kontrolne

- ✓ Wypełniona karta zadania „Dalsza gra Endera”
- ✓ Wykonana gra planszowa wraz z instrukcją



Centrum Edukacji Obywatelskiej

ul. Noakowskiego 10/1

00-666 Warszawa

(22) 875 85 97 wew. 109

szkoladlainnowatora@ceo.org.pl

www.szkoladlainnowatora.ceo.org.pl