

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 nauczyciela/nauczycielki

Główne cele zadania

- ✓ Podzielisz się zadaniami do wykonania z kolegami i koleżankami z zespołu.
- ✓ Omówisz elementy świata przedstawionego w utworze.
- ✓ Zinterpretujesz tytuł książki/filmu.
- ✓ Wymyślisz i przygotujesz w zespole grę planszową.

Kryteria sukcesu

- ✓ Wyjaśniasz tytuł książki/filmu.
- ✓ Pracujesz w zespole.
- ✓ Wymyślasz i przygotowujesz grę planszową.
- ✓ Pisziesz instrukcję do gry.



Zagadnienia z języka polskiego

- ✓ lektura Gra Endera Orsona Scotta Carda (lub jej ekranizacja)
- ✓ interpretacja tytułu książki/filmu
- ✓ tekst użytkowy – instrukcja do gry

Zagadnienia z techniki

- ✓ wykonanie gry planszowej

Odniesienia do podstawy programowej z języka polskiego

- ✓ I.1.9. wykorzystuje w interpretacji utworów literackich odwołania do wartości uniwersalnych związane z postawami społecznymi, narodowymi, religijnymi, etycznymi i dokonuje ich hierarchizacji

Odniesienia do podstawy programowej z techniki

- ✓ I.5. współpracuje i podejmuje różne role w pracy w zespole



Kompetencje proinnowacyjne

WIĄZKA	KOMPETENCJA	UMIEJĘTNOŚCI/ POSTAWY	SYTUACJE
WSPÓŁPRACA	WSPÓŁPRACA	osiąganie synergii	osiąganie synergii w procesie przygotowania gry planszowej
		wykorzystywanie zasobów i umiejętności innych na zasadzie win-win	wykorzystywanie umiejętności członków/członkiń zespołu w przygotowaniu gry planszowej; słuchanie sugestii innych
LIDERSTWO	PODEJMOWANIE DECYZJI	odpowiedzialność za decyzje	podejmowanie decyzji o rolach w zespole; podejmowanie decyzji dotyczących reguł gry



Środki dydaktyczne (dla każdego ucznia/ każdej uczennicy)

- ✓ karta zadania „Dalsza gra Endera”
- ✓ książka Gra Endera Orsona Scotta Carda lub film Gra Endera (Ender’s Game)
- ✓ kartki, pisaki, nożyczki, klej
- ✓ pionki, kostki do gry, żetony

Wyniki

Uczeń/uczennica, pracując w zespole, stworzy grę planszową odwołującą się do dalszych losów bohatera książki Gra Endera Orsona Scotta Carda lub do filmu Gra Endera (Ender’s Game).

Zadanie na etapie testowym. Możliwe modyfikowanie zadania i dostosowywanie go do możliwości i potrzeb nauczycieli i nauczycielek oraz uczniów i uczennic.

O ostatecznym kształcie zadania decyduje nauczyciel/nauczycielka.

Aktywność 1

Warunkiem podjęcia się realizacji zadania jest przeczytanie książki Gra Endera Orsona Scotta Carda lub obejrzenie filmu Gra Endera (Ender's Game).

Wprowadź w zadanie – uczeń/uczennica ma wejść w skład zespołu, który wymyśli i opracuje grę planszową odwołującą się do dalszych losów bohatera książki lub filmu Gra Endera.

(karta zadania „Dalsza gra Endera”)

Aktywność 2

Uczeń/uczennica interpretuje znaczenie tytułu Gra Endera w kontekście treści powieści lub filmu.

(krok 1, karta zadania „Dalsza gra Endera”)

Aktywność 3

Uczeń/uczennica tworzy wraz z kolegami/koleżankami zespół składający się z nie więcej niż 6 osób. Zapisuje imiona członków/członkiń swojego zespołu.

(krok 2, karta zadania „Dalsza gra Endera”)



Aktywność 4

Uczniowie/uczennice projektują 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. Mogą wykorzystać łamigłówki, zagadki, karty, żetony, kostki, pionki, atrybuty postaci, specjalne umiejętności, specjalne pola, kupno/sprzedaż, zbieranie punktów, specjalne strefy, znaki, niespodzianki, tajemnice itp. Opisują pomysł na grę, podając następujące informacje:

- ✓ tytuł gry;
- ✓ zasady gry;
- ✓ opis świata przedstawionego w grze;
- ✓ czego uczy gra.

(krok 3, karta zadania „Dalsza gra Endera”)

Aktywność 5

Uczniowie/uczennice dzielą się pracą w zespole. Zapisują imiona osób i określają role, jakie będą one pełnić – czym się zajmą przy wykonywaniu gry. Wykonują grę.

(krok 4, karta zadania „Dalsza gra Endera”)



Aktywność 6

Uczniowie/uczennice rozgrywają partię gry. Mogą do niej zaprosić kolegów/koleżanki, rodzeństwo, nauczyciela/nauczycielkę lub rodziców.

Oceniają grę, odpowiadając na pytania:

- ✓ Jak się grało?
- ✓ Czy gra była interesująca?
- ✓ Czy coś trzeba zmienić, poprawić w grze? Co i jak?

(krok 5, karta zadania „Dalsza gra Endera”)

Aktywność 7

Wprowadzają ewentualne poprawki do gry. Przygotowują instrukcję. Zanoszą grę na świetlicę szkolną lub do biblioteki szkolnej.

(krok 6, karta zadania „Dalsza gra Endera”)



Źródła

- ✓ <https://www.filmweb.pl/film/Gra+Endera-2013-163903>
- ✓ <https://www.biblionetka.pl/book.aspx?id=662>
- ✓ Orson Scott Card, Gra Endera, Prószyński Media, Warszawa 2013

(dostęp do źródeł internetowych: marzec 2020 r.)



Komentarz

Jest to zadanie interdyscyplinarne łączące treści z **dwóch przedmiotów: języka polskiego oraz techniki**. Zadanie z **3. poziomu interdyscyplinarności**. Przygotowanie gry planszowej wymaga znajomości lektury/filmu oraz jej technicznego wykonania.

Zadanie skoncentrowane na problemie pracy w zespole.

Zadanie problemowe typu „**Stwórz coś oryginalnego**” – uczniowie/uczennice tworzą grę planszową.

Zadanie z udziałem grafiki – tworzą planszę do gry, karty do gry itp. Dokonują przekładu informacji z reprezentacji symbolicznej/słownej na graficzną.

Zadanie dla eksperta/ekspertki – korzystają z wiedzy eksperckiej związanej z książką lub filmem *Gra Endera* oraz z tworzeniem gier planszowych.

Kontekst zadania: zadanie oparte jest na przeczytanej lekturze lub na obejrzanym filmie. Uczniowie/uczennice tworzą grę planszową dla siebie lub innych osób.

Uczniowie/uczennice najpierw rozwiązują zadanie **indywidualnie**, a potem **w kilkusobowych zespołach**.



Komentarz

Aktywność uczniów/uczennic polega na **pracy indywidualnej z kartą zadania, zebraniu zespołu osób przygotowujących grę oraz opracowaniu gry.**

Wprowadzasz w tematykę zadania. **Pomagasz** w razie potrzeby. W części zadania uczeń/uczennica musi zebrać zespół, z którym będzie pracował/pracowała.

Zadanie może być rozwiązywane **na lekcji**, najlepiej pod opieką nauczyciela/nauczycielki języka polskiego (nauczyciel powinien/ nauczycielka powinna znać omawianą książkę/film), lub **w cyklu lekcji** (język polski – technika).

Warunkiem podjęcia się zadania jest **znajomość książki bądź filmu *Gra Endera*.**



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