

Pomysł na projekt z wykorzystaniem narzędzi TIK

(opracowany przez Annę Jakubiuk – nauczyciela informatyki)

Gra terenowa QR

Co?

Projekt pomyślany jest jako gra terenowa (podchody) z wykorzystaniem kodów qr i narzędzi TIK.

Dla kogo?

Sugerowana grupa to starsza młodzież szkoły podstawowej (kl. 6-8), w uproszczonej wersji można ją przygotować dla młodszych klas.

Na jaki temat?

Temat zależy od uczniów i nauczyciela, może dotyczyć lektury, filmu albo przekrojowego zagadnienia np. polscy naukowcy XXw.

Po co?

Celem jest zaangażowanie uczniów w proces uczenia, kształtowania umiejętności pracy w zespole, zarządzania czasem i zadaniami.

Co będzie potrzebne?

komputer, telefony, tablety z dostępem do Internetu, rzutnik multimedialny, tablica, brystol, pisaki, papier A4, drukarka

Jak będziemy pracować?

Będziemy korzystać z następujących metod nauczania: pogadanka, praca w grupach, praca indywidualna.

Co będziemy robić krok po kroku?

1. Zbierzcie chętne osoby do projektu, wybierzcie temat, ustalcie zadania i harmonogram prac. Jeżeli zdecydujecie się na temat dotyczący polskich naukowców to na początku warto stworzyć listę osób, których gra będzie dotyczyła. Każda grupa dostaje jedną postać i zadania do wykonania:
 - stworzenie strony na Padlecie, która będzie w zabawny sposób opowiadać o naukowcu;
 - umieszczenie na tej samej stronie quizu (może być zrobiony w serwisie Learning Apps) o wybranym naukowcu
 - wymyślenie miejsca na umieszczenie kodu qr z zakodowaną stroną na Padlecie

2. Osobna grupa będzie zajmować się przygotowaniem logo gry, skonstruowaniem instrukcji, warunków i zasad gry.

Jak to będzie działać?

1. Określcie miejsce startu gry, czas rozpoczęcia i zakończenia gry. Stwórzcie w tym miejscu tzw. stoisko, niech kilka osób czuwa nad przebiegiem gry, odpowiada na pytania, ogłasza zwycięzcę itp.
2. Zadaniem graczy będzie znalezienie kodu qr w wybranym miejscu; po znalezieniu kodu trzeba będzie go zeskanować (korzystając z dowolnej aplikacji na telefonie), przeczytać zakodowaną stronę na Padlecie, wykonać quiz. Jeżeli gracz odpowie poprawnie to otrzymuje podpowiedź gdzie znajduje się kolejny kod qr z kolejnymi zadaniami.
3. Wygrywa ten, kto jako pierwszy dotrze na metę wykonawszy wszystkie przewidziane w grze zadania, ale liczy się przede wszystkim dobra zabawa zarówno po stronie uczniów-organizatorów i uczniów odbiorców.
4. Miejsce gry zależy od zespołu projektowego; dobrze sprawdza się szkoła, ale może to być inna przestrzeń: plac zabaw; miasto itp.

Narzędziownik:

<https://pl.padlet.com>

<https://learningapps.org>

<https://wordart.com>

<https://www.qr-online.pl>