

SCENARIUSZ ZAJĘĆ KOŁA NAUKOWEGO HUMANISTYCZNEGO

prowadzonego w ramach projektu *Uczeń online*

1. Autor: Dominik Burchard
2. Grupa docelowa: uczestnicy koła humanistycznego
3. Liczba godzin: 2
4. Temat zajęć: *Trimino polonistyczne*
5. Cele zajęć:
Uczeń:
 - potrafi samodzielnie przygotować zadania testowe z zakresu języka polskiego, które wykorzystuje do przygotowania gry dydaktycznej;
 - potrafi korzystać z różnych typów słowników i leksykonów;
 - przygotowuje grę edukacyjną, która pozwala utrwalać materiał z zakresu wiedzy polonistycznej na etapie gimnazjum.
6. Metody i techniki pracy: metoda zajęć praktycznych, gra edukacyjna.
7. Materiały dydaktyczne: karty pracy z szablonami trimino; podręcznik do języka polskiego; słowniki np. terminów literackich, motywów, języka polskiego; leksykony wiedzy.
8. Przebieg zajęć:

I. Wprowadzenie do zajęć

Zajęcia przewidziane są na dwie godziny. Na pierwszej godzinie uczniowie przygotowują samodzielnie karty do gry w *Tromino polonistyczne*, a na drugiej godzinie grają w stworzoną przez siebie grę edukacyjną.

Na początku zajęć przypominamy zasady gry w domino i objaśniamy podobieństwa do gry z kartami tromino. Zasady gry są identyczne, różnica polega na tym, że karty tromino mogą łączyć się trzema bokami (trójkąty równoboczne), co daje więcej kombinacji podczas rozgrywki.

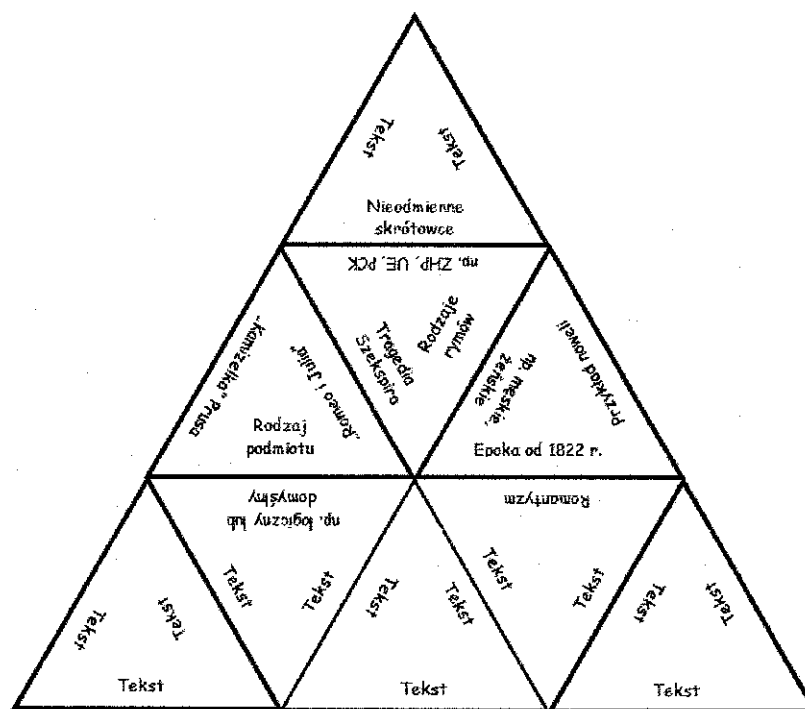
II. Przygotowanie gry edukacyjnej (praca indywidualna).

Uczniowie otrzymują szablony z planszami do gry (siatka trójkątów równobocznych). Ich zadanie polega na przygotowaniu zestawów zadań (pytań, skojarzeń) z zakresu materiału języka polskiego na poziomie gimnazjum. Podczas przygotowania planszy mogą korzystać z pomocy dydaktycznych m.in. podręczników, słowników leksykonów wiedzy.



Przykładowa siatka z kartami do tromino.

UWAGA! Po wpisaniu w odpowiednie miejsca zadań należy wyciąć wszystkie trójkąty równoboczne, które tworzą karty do gry. Zadania łączą się jedną krawędzią np. Tragedia Szekspira – „Romeo i Julia”; Nieodmiennie skrótowce – np. ZHP, UE, PCK. Uzupełniamy wszystkie pola (na przykładzie część nieuzupełniona zawiera słowo „Tekst”).



III. Gramy w Tromino polonistyczne (gra edukacyjna)

Po przygotowaniu kart do gry rozpoczynamy rozgrywkę. Wykorzystujemy do rozgrywki wszystkie karty przygotowane przez uczniów. Odwracamy je pustą stroną na stole i gramy według zasad gry w domino. Wygrywa osoba, która pozbędzie się wszystkich kart, gdy nie będzie już kart do dobierania.

9. Spostrzeżenia po realizacji:

Uczniowie chętnie pracowali nad wspólnie przygotowaną grą. Opracowane pytania obejmowały szeroki zakres wiedzy z języka polskiego od teorii literatury, poprzez znajomość lektur do zagadnień z kształcenia językowego. Trudność zadań na kartach była bardzo zróżnicowana, co dodatkowo wzmagało emocje podczas rozgrywki. Uczniowie stwierdzili, że przygotowana przez nich gra jest świetną formą powtórki przed egzaminem gimnazjalnym.

Oświadczam, że scenariusz zajęć nie narusza praw autorskich osób trzecich.

Dominik Bourchard
Członek Rady Pedagogicznej

SuperMemo World sp. z o.o.
ul. Romana Maya 1
61-371 Poznań

