

# INFOSTRATEG 1

## PRZEWODNIK DLA UCZNIĄ

do interdyscyplinarnego programu nauczania  
dla trzeciej klasy gimnazjum (moduł I i II)

PlanInfoStrateg 

Warszawa 2013



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



W zestawie do Programu „**InfoStrateg 1**” przygotowano:

- program nauczania,
- poradnik dla nauczyciela,
- skrypt dla ucznia,
- materiały dydaktyczne.

Program nauczania zgodny z Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dn.23 grudnia 2008 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. 2009 r. Nr 4, poz. 17). Obowiązuje od 1 września 2009 r.

**Autorzy podręcznika:**

Paweł Afelt  
Piotr Bogucki  
Piotr Głogowski  
Tomasza Jarnicki  
Jolanta Mackiewicz  
Zbigniew Strucki  
Elżbieta Tyszkó – Kulik

**Recenzent:**

Jacek Staniszewski

Projekt pt. „**PlanInfoStrateg - interdyscyplinarne programy nauczania dla III i IV etapu kształcenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych**”

Numer umowy: UDA-POKL.03.03.04-00-013/12-00

Okres realizacji Projektu: 02.04.2012 – 30.09.2013

Program opracowany w ramach konkursu Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki. Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty. Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia. Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia.

## SPIS TREŚCI

Moduł I.....	4
1. Wstęp.....	4
2. Indywidualne karty pracy ucznia i karty pracy w grupie z przedmiotów: informatyka, wiedza o społeczeństwie, język angielski .....	4
2a. Informatyka.....	4
2b. Wiedza o społeczeństwie.....	10
2c. Język angielski.....	17
Moduł II – gra miejska.....	18
1. Wstęp.....	18
2. Indywidualne karty pracy ucznia i karty pracy w grupie z przedmiotów: informatyka, wiedza o społeczeństwie, język angielski .....	18
2a. Informatyka.....	18
2b. Wiedza o społeczeństwie.....	21

# Moduł I

## 1. Wstęp

Program nauczania InfoStrateg 1 jest interdyscyplinarnym programem nauczania wykorzystującym strategiczną grę komputerową do realizacji celów nauczania przewidzianych w podstawie programowej przedmiotów: informatyka, język angielski, wiedza o społeczeństwie. Przez poznawanie różnorodnych aspektów strategicznej gry komputerowej *StarCraft BroodWar*, będziecie kształtować nie tylko umiejętności związane z wyżej wymienionymi przedmiotami, ale także umiejętność współpracy, kreatywność i zdolność do podejmowania szybkich decyzji, na podstawie zdobytej wiedzy i pozyskanych informacji.

Wykorzystajcie w tym celu materiały pomocnicze umieszczone w tym przewodniku.

## 2. Indywidualne karty pracy ucznia i karty pracy w grupie z przedmiotów: informatyka, wiedza o społeczeństwie, język angielski

### 2a. Informatyka

**Załącznik nr 1 do tematu lekcji: Podstawowe koncepcje gry StarCraft BroodWar.**

**Karta indywidualnej pracy ucznia**

**Instrukcja dla ucznia**

1. Obejrzyj film (*Bisu vs Hiya@ Destination 2009-06-07*), a następnie odpowiedz na poniższe pytania. Jeżeli nie znasz nazwy budynku lub jednostki, posłuż się <http://wiki.teamliquid.net/starcraft/units>.

a) Jakie jednostki zostały wyprodukowane przez graczy?

Protoss .....

Terran .....

b) Zakreśl dwa podstawowe typy jednostek każdej rasy.

c) Uporządkuj budynki Protossa i Terrana względem kolejności, w jakiej pojawiały się w grze:

Protoss:

\_\_\_ Robotics Facility \_\_\_ Assimilator \_\_\_ Gateway \_\_\_ Cybernetics Core \_\_\_ Pylon

Terran:

\_\_\_ Factory \_\_\_ Armory \_\_\_ Supply Depot \_\_\_ Barracks \_\_\_ Refinery \_\_\_ Machine Shop

d) Których budynków gracze stawiają najczęściej i dlaczego?

Protoss .....

Terran .....

e) Jaki budynek odblokowuje możliwość wytwarzania:

Dragoonów..... Tanków.....

2. Zapisz replay rozegranej przed chwilą gry i otwórz go w programie bwchart. Odpowiedz na pytania:

a) Ile jednostek wyprodukowałeś? Jaka była podstawowa jednostka?

.....

b) Jaka była ilość twoich budynków produkcyjnych (zakreśl odpowiedź):

- *zbyt mała*: były duże nadwyżki minerałów i gazu, nie było gdzie produkować jednostek;
- *odpowiednia*: wykorzystywałem/-am minerały i gaz w takim tempie jak je wydobywałem/-am;

- *zbyt duża*: budynki często stały niewykorzystane, bo nie miałam/-em minerałów i gazu na produkcję jednostek.

c) Czy stale produkowałeś/-aś jednostki zbierające (SCV lub probe)?

Tak/Nie

3. W kolejnym ćwiczeniu masz za zadanie wyprodukować w jak najszybszym czasie TYLKO robotników (SCV lub Probe) w ilości 100. Pamiętaj o budowaniu supply (Supply Depot lub Pylon) i śledzeniu licznika minerałów w prawym górnym rogu. Po uzyskaniu 100 jednostek zgłoś to nauczycielowi.

4. Sprawdź, w jakich budynkach budowane są Marine i Zealoty. W kolejnym ćwiczeniu należy wyprodukować jak najwięcej takich jednostek w czasie 10 minut. Sprawdź, jakie skróty klawiszowe służą do budowania niezbędnych budynków, oraz jakie są koszty jednostek.

5. W następnym ćwiczeniu masz 10 minut na wyprodukowanie jak największej grupy Tanków i Vulture oraz Zealotów i Dragoonów. Sprawdź, jakich potrzebujesz skrótów klawiszowych oraz jakie są koszty jednostek.

6. Odpowiedz na pytania:

a) Jakie budynki i zasoby potrzebne są Zergowi do produkcji hydalisków

.....

b) W jaki sposób Zerg może powiększać dostępny supply

.....

7. W czasie 10 minut wyprodukuj jak największą ilość hydalisków

Załącznik nr 2 do tematu lekcji: *Strategie gry w Starcraftie cz. 1.*

### Karta indywidualnej pracy ucznia

#### Instrukcja

1. Obejrzyj film (Stylish's FPVODs: "Flash Build"  
<http://www.youtube.com/watch?v=sZTcQ30PnWM>) i odpowiedz na następujące pytania:

- a) Jakiego matchupu dotyczy film .....
- b) Na jakiej mapie i przy jakim zachowaniu się przeciwnika można zastosować plan który widziałeś/-aś  
.....
- c) Podaj powody, dla których budowane są konkretne budynki i jednostki metodą podaną w przykładzie:

Przykład: Supply Depot  
Ponieważ  
*umożliwia powiększanie limitu supply*  
ma to na celu  
*maksymalizację ilości jednostek*

Armory  
Ponieważ  
.....  
ma to na celu  
.....

Engineering Bay  
Ponieważ  
.....  
ma to na celu  
.....

Academy  
Ponieważ  
.....  
ma to na celu  
.....

Dropship  
Ponieważ  
.....  
ma to na celu  
.....

2. Przeczytaj jeszcze raz swoje odpowiedzi na pytania polecenia pierwszego i ewentualnie dokonaj korekt. Odpowiedz na pytania:

a) Wymień dwa zachowania Protossa, które zagrażają realizacji tego build ordera

.....  
.....

b) Co zgodnie z ideą tego build ordera należy robić, jeżeli Protoss nie buduje armii tylko zaczyna tworzyć kolejne ekspansje

.....  
.....

c) Co oznacza określenie „+1/2” w nazwie build ordera?

.....  
.....

d) Co decyduje o umiejscowieniu pierwszego Supply Depota i Barracka?

.....  
.....

3. Obejrzyj film (Flash vs Stork Bacchus OSL Finals G2 Katrina <http://www.youtube.com/watch?v=HC7dNx5jEd4>) i wypisz, jakie są różnice pomiędzy działaniami graczy w porównaniu z poprzednim filmem:

Protoss .....

Terran .....

4. Zastosowana przez Terrana strategia nosi nazwę Proxy BBS. Na podstawie wyszukanych w Internecie informacji zapisz, co przemawia za jej stosowaniem a co przeciw:

Za: .....

Przeciw .....

5. Którą strategię wybrałbyś i dlaczego?

.....  
.....



### Załącznik nr 3 do tematu lekcji: *Strategie gry w Starcraftie cz. 1.*

#### Double Armory +1/2 Timing Push „Flash Build” Build Order

- 9 - Supply Depot
- 11 - Barracks
- 11 - Refinery
- 13 – Wyślij SCV na zwiad
- @100% Refinery – wyślij trzy SCV do zbierania gazu
- 15 - 100 gas - Factory – zabierz jednego SCV z gazu
- 15 - Supply Depot - zabierz kolejnego SCV z gazu
- 16 – Wyprodukuj SCV
- Wytrenuj Marine
- @100 gas – wyślij 2 SCV ponownie do zbierania gazu
- 21 - Command Center w naturalu (pierwszej ekspansji)
- @100% Machine shop – Siege Tank
- 24 - Supply Depot
- 25 - Wynajdź Siege Tech
- Kontynuuj budowę SCV i Siege Tanków
- 33 - Armory
- 33 - Engineering Bay
- 38 - Supply Depot
- Refinery w naturalu ASAP („as soon as possible” – kiedy tylko będzie możliwe)
- @100% Armory – uruchom upgrade broni Vehicle Weapons Level 1, oraz Charon Booster (zasięg do goliatów – w Machine Shop)
- Jeden Goliat
- 46 - Supply Depot
- @100% Engineering Bay – około 3 turreatów (mają zabezpieczyć wejście do bazy i każdy Command Center)
- 49 - Supply Depot
- 49 - Drugie Factory
- 50 - Command Center
- @50% Vehicle Weapons Level 1 - Starport
- Wynajdź Ion Thrusters (szybkość do Vulture),
- @100% Starport - Science Facility oraz Dropship
- @100% Ion Thrusters - Miny
- @100% Starport - Drugie Armory, Academy
- @100% Academy - Comsat Stations przy obu Command Centers
- Zaczniij dodawać Factory (docelowo możesz mieć ich 8 lub więcej)
- @100% Science Facility – Science Vessel i wynajdź EMP Shockwave
- Dodawaj Tanki w miarę posiadanego gazu i Vulture. W jednym Factory zrób jeszcze 3 Goliaty
- Powinieneś być gotowy do wyjścia z bazy posiadając supply około 170, grając bez przeciwnika całość powinna zająć około 13-14 minut

## 2b. Wiedza o społeczeństwie

Załącznik nr 1a do tematu lekcji: *Podstawy negocjacji.*

### ZASADY PRACY W GRUPIE

1. Wspólnie ustalamy cele i zadania.
2. Przy podziale zadań wewnątrz grupy uwzględniamy predyspozycje, zdolności i zainteresowania poszczególnych członków grupy.
3. Staramy się być szczerzy i życzliwi wobec siebie.
4. Tolerujemy poglądy innych członków grupy.
5. Uważnie słuchamy osoby mówiącej.
6. Szanujemy wypowiedzi osoby mówiącej, nawet jeżeli się z nią nie zgadzamy.
7. Przestrzegamy ustalonych reguł czasowych.
8. Wypowiadamy się krótko, jasno i precyzyjnie.
9. Mówimy zawsze we własnym imieniu.
10. Potrafimy spokojnie i uważnie przyjmować krytyczne wypowiedzi.
11. W sytuacjach trudnych pomagamy sobie nawzajem.
12. Dokonujemy obiektywnej oceny naszej pracy.

**Załącznik nr 1b do tematu lekcji: Podstawy negocjacji.**

## **ZADANIA CZŁONKÓW GRUPY**

- **Każdy członek grupy:**
  - uczestniczy w wyborze Lidera, Sekretarza oraz Sprawozdawcy;
  - stara się pracować intensywnie, w miarę swoich możliwości, ale z dbałością o wspólny udział w osiągnięciu celu;
  - uważnie słucha, co mają do powiedzenia inni, nie przerywa wypowiedzi kolegów, czeka na swoją kolej w zgłaszaniu pomysłów i spostrzeżeń.
- **Lider:**
  - kieruje pracą grupy;
  - organizuje grupę (nie przewodzi, nie dominuje, nie narzuca swoich poglądów,
  - dba, by wszyscy mogli się wypowiedzieć zgodnie z wcześniej ustalonym porządkiem;
  - dba o to, by wszyscy pracowali, by każdy miał udział w rozwiązywaniu zadania;
  - pilnuje aby grupa pracowała nad zadaniem/tematem, a nie poświęcała uwagi kwestiom ubocznym, nieistotnym dla osiągnięcia celu.
- **Sekretarz:**
  - pilnuje, by nie umknęły uwadze i pamięci ciekawe pomysły zgłaszane w czasie pracy nad rozwiązywaniem problemu.
- **Sprawozdawca:**
  - stara się wyłaniać w trakcie pracy zespołu ważne ustalenia;
  - uzgadnia z grupą stanowisko – rezultat pracy;
  - przedstawia efekt pracy zespołu publicznie/na forum klasy.

## Załącznik nr 2 do tematu lekcji: *Podstawy negocjacji.*

### Jak dyskutować? Reguły dyskusji

1. Prowadzący dyskusję/moderator:
  - przedstawia uczestnikom reguły dyskusji;
  - udziela głosu dyskutantom;
  - zapewnia wszystkim rozmówcom taki sam czas wypowiedzi;
  - ustala porządek wypowiedzi uczestników dyskusji;
  - ma prawo odebrać głos osobie, która nie stosuje się do reguł.
  
2. Uczestnicy dyskusji:
  - zabierają głos w ustalonym wcześniej porządku;
  - wypowiadają się na temat dyskusji, mówią krótko i jasno;
  - przedstawiają swoje stanowisko, uzasadniają je; mogą wyjaśnić, dlaczego argumenty strony przeciwnej nie są dla nich przekonujące;
  - nie obrażają się i nie ośmieszają innych dyskutantów;
  - nie przerywają innym dyskutantom;
  - słuchają wypowiedzi innych uczestników.

**Załącznik nr 3 do tematu lekcji: Podstawy negocjacji.**

### **Karta pracy w grupie**

#### **INSTRUKCJA**

Waszym zadaniem jest ustalenie od trzech do pięciu umiejętności członków zespołu turniejowego, które umożliwią wygranę przez zespół turnieju i krótkie uzasadnienie, dlaczego wybraliście właśnie tę umiejętność. Czas, jakim dysponujecie, to 10 minut.

Pamiętajcie, że w trakcie pracy możecie wykorzystać metodę - burza *mózgów*.

#### **Lista umiejętności**

<b>Lp.</b>	<b>Umiejętności</b>	<b>Argumentacja</b>
<b>1.</b>		
<b>2.</b>		
<b>3.</b>		
<b>4.</b>		
<b>5.</b>		

Załącznik nr 4 do tematu lekcji: *Podstawy negocjacji.*

**Schemat analizy SWOT**

<b>Silne strony</b>	<b>Szanse, możliwości</b>
..... .....	..... .....
..... .....	..... .....
..... .....	..... .....
..... .....	..... .....
..... .....	..... .....
..... .....	..... .....
..... .....	..... .....
..... .....	..... .....
..... .....	..... .....
..... .....	..... .....
..... .....	..... .....
..... .....	..... .....

**Załącznik nr 1a do tematu lekcji: Podstawy pracy grupowej.**

### **Karta pracy w grupie**

#### **Grupa I i II**

#### **INSTRUKCJA.**

Waszym zadaniem jest określenie zadań cząstkowych (minimum pięciu), zgodnych z przydzielonym zadaniem ogólnym, oraz wyznaczenie reżimu czasowego ich realizacji. Czas, jakim dysponujecie, to 10 minut.

Pamiętajcie, że w trakcie pracy, możecie wykorzystać metodę - burza mózgów.

Zadanie ogólne: wygranie turnieju w *StarCraft BroodWar*.

<b>Lp.</b>	<b>Zadania cząstkowe</b>	<b>Reżim czasowy</b>
<b>1.</b>		
<b>2.</b>		
<b>3.</b>		
<b>4.</b>		
<b>5.</b>		

**Załącznik nr 1b do tematu lekcji: Podstawy pracy grupowej.**

**Karta pracy w grupie**

Grupa III i IV

**INSTRUKCJA.**

Waszym zadaniem jest określenie celów cząstkowych (minimum pięciu), zgodnych z przydzielonym zadaniem ogólnym, oraz wyznaczenie reżimu czasowego ich realizacji. Czas, jakim dysponujecie, to 10 minut.

Pamiętajcie, że w trakcie pracy, możecie wykorzystać metodę - burza mózgów.

Zadanie ogólne: wygranie turnieju gry w *StarCraft BroodWar*

Lp.	Cele cząstkowe	Reżim czasowy
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		



## 2c. Język angielski

Załącznik nr 2 do tematu lekcji: *Ćwiczenia rozumienia ze słuchu VOD-ów (filmów z gier) i słownictwo StarCraftowe.*

### Karta pracy ucznia

war/strategy/battle/action expressions	units

## Moduł II – gra miejska

### 1. Wstęp

Podstawą realizacji programu InfoStrateg1 w drugim semestrze III klasy gimnazjum jest przygotowanie i przeprowadzenie gry miejskiej. Żeby móc te zadania wykonać – a nie są one proste – będziecie musieli poznać Waszą miejscowość, gminę lub miasto, nauczyć się po niej/nim bezpiecznie przemieszczać, wreszcie znacznie poszerzyć Waszą wiedzę na temat polskiego systemu edukacji. Wędrując po ulicach Waszej miejscowości, gminy lub miasta będziecie zdobywali doświadczenie, które przyda Wam się już za chwilę – gdy będziecie musieli zaplanować swoją ścieżkę kariery.

Poradnik ten zawiera karty pracy do wykorzystania przy przygotowywaniu Waszej gry miejskiej. Poszczególne zadania realizować będziecie na lekcjach informatyki, wiedzy o społeczeństwie, języka angielskiego i edukacji dla bezpieczeństwa. W tej części poradnika znajdziecie materiały pomocnicze z wyżej wymienionych przedmiotów, z których będziecie korzystali na lekcjach.

### 2. Indywidualne karty pracy ucznia i karty pracy w grupie z przedmiotów: informatyka, wiedza o społeczeństwie, język angielski

#### 2a. Informatyka

**Załącznik nr 1 do tematu lekcji:** *Tworzenie bazy danych szkół (średnich i wyższych) i instytucji oświatowych na danym obszarze z wykorzystaniem Internetu, jako źródła informacji.*

#### Instrukcja dla zespołów

Stwórzcie bazę danych szkół średnich w Waszej gminie/miejscowości.

Wykorzystajcie Internet w celu znalezienia potrzebnych informacji. Wasza tabela powinna zawierać kolejno następujące pola:

- klucz główny,
- nazwa szkoły,
- typ szkoły (progimnazjalna, policealna, wyższa, pomaturalna),
- ulica,
- numer,
- kod pocztowy,
- miasto.

Posortujcie dane wg nazwy szkoły (w kolejności rosnącej A→Z). Stwórzcie za pomocą kreatora raport, a następnie wydrukujcie go i dostarczcie wykonaną pracę nauczycielowi.

**Załącznik nr 2 do tematu lekcji:** *Tworzenie bazy danych szkół (średnich i wyższych) i instytucji oświatowych na danym obszarze z wykorzystaniem Internetu, jako źródła informacji.*

### **Polecenia dla obu grup:**

Wyszukajcie w bazie danych rekordy spełniające warunki określone w zadaniu. Skopiujcie wyniki działania filtrów i sortowania do nowego arkusza o nazwie odpowiednio zad.1, zad.2, zad.3. Ile różnych wyników otrzymaliście?

### **Zadanie 1 dla grupy I i II**

- szkoły ponadgimnazjalne, posortowane wg nazwy ulicy w kolejności rosnącej;
- szkoły wyższe, których numer ulicy jest nie mniejszy niż 20;
- wszystkie technika.

### **Zadanie 2 dla grupy III i IV**

- szkoły wyższe, posortowane wg nazwy w kolejności malejącej;
- szkoły ponadgimnazjalne, których numer ulicy jest nie większy niż 12;
- wszystkie licea.

**Załącznik nr 1 do tematu lekcji:** *Przygotowanie prezentacji multimedialnej dla uczestników gry miejskiej.*

**Instrukcja dla grupy**

Wypełnijcie poniższą tabelę, dotyczącą zasad konstruowania i formatowania prezentacji w PowerPoint. Po wypełnieniu zastanówcie się, czy wasza praca jest zgodna z zasadami, które określiliście. Skorygujcie własną prezentację.

	Pytania	Odpowiedzi
<b>Slajd tytułowy</b>	Jakie informacje powinny znaleźć się na slajdzie tytułowym?	
<b>Formatowanie slajdów</b>	Jakie powinno być tło slajdu? Czy można stosować wiele różnych rodzajów tła w jednej prezentacji?	
<b>Czcionka</b>	Jak dobrać kolor czcionki do koloru slajdu? Jaki powinien być rozmiar czcionki? Czy można stosować w prezentacji różne kroje czcionek?	
<b>Rozmieszczenie tekstu i obrazów na slajdzie</b>	Czy cały slajd może być wypełniony tekstem? Jak należy rozmieścić tekst i obrazy na slajdzie?	
<b>Animacje</b>	Czy duża ilość animacji jest wskazana, czy przeszkadza w odbiorze treści prezentacji? Jakiego rodzaju animacji należy się wystrzegać?	
<b>Przejsście slajdu</b>	Jak określić przejście slajdów tak, aby odbiorca mógł skupić uwagę na przekazywanych treściach?	
<b>Slajd końcowy</b>	Jak zakończyć prezentację?	

## 2b. Wiedza o społeczeństwie

Załącznik nr 1 do tematu lekcji: *Przygotowanie gry miejskiej.*

### Karta pracy w grupie

#### Instrukcja dla uczniów przygotowujących grę miejską

Waszym zadaniem jest zrobienie fotografii miejsc, których rozpoznanie będzie jednym z zadań dla uczestników gry miejskiej.

Dowiedzcie się, w jakich miejscach mogą znajdować się przystanki gry. Wpiszcie je w pierwszej kolumnie tabeli.


Jeżeli to potrzebne, narysujcie i wypełnijcie tabelę na osobnej kartce.

Udajcie się w te miejsca i poszukajcie charakterystycznych widoków, pomników, tablic pamiątkowych, znajdujących się na budynkach detali itp. Miejsca te powinny być widoczne z punktu, w którym będzie przystanek gry, albo być ukryte, ale możliwe do znalezienia na podstawie wskazówek. Możecie również poszukać archiwalnych zdjęć przedstawiających miejsce, w którym znajdować się będzie przystanek gry. Do każdego miejsca powinniście wykonać jedno zdjęcie. Opiszcie w drugiej kolumnie tabeli, co przedstawiają.

**Załącznik nr 2 do tematu lekcji: Przygotowanie gry miejskiej.**

**Karta pracy w grupie**

**Instrukcja dla uczniów przygotowujących grę miejską**

Waszym zadaniem stworzenie listy miejsc, które mogą posłużyć jako meta dla uczestników gry miejskiej. Ustalcie, jakie granice dla gry miejskiej przyjmujecie. Opiszcie te granice poniżej, korzystając z planu miasta.

.....

.....

.....

.....

Zaproponujcie listę miejsc, w których gra mogłaby się kończyć. Zadbajcie o to, by wśród tych miejsc były zarówno szkoły wyższe, jak siedziby instytucji oświatowych i kulturalnych. Zwróćcie szczególną uwagę na miejsca zabytkowe. W tabeli wpiszcie nazwy tych miejsc, ale także ich adresy. W pozostałe dwie kolumny wpiszcie takie informacje, jakie sami uważacie za istotne, a które mogą pomóc Wam w stworzeniu listy wskazówek.

	Nazwa miejsca	Adres		
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				

## **Załącznik nr 2 do tematu lekcji: *Przygotowanie gry miejskiej.***

### **Karta pracy w grupie**

#### ***Instrukcja dla uczniów przygotowujących grę miejską***

Podstawą do Waszej pracy jest lista możliwych punktów kończących grę. Skopiujcie ją.

Usiądźcie razem w grupie i wymieniajcie kolejno wskazówki, które będą mogły doprowadzić uczestników gry do danego miejsca. Wpisujcie je kolejno w komórki tabeli nr 1. Tabelę możecie skopiować np. na tablicę albo większą kartkę papieru.

Zaznaczcie w tabeli nr 1 te słowa, które wskazują więcej niż jedno miejsce. Bardzo ważne jest, żeby pojedyncza wskazówka otrzymana przed drużynę mogła prowadzić do kilku miejsc, a dopiero zebranie kilku dawało szansę odgadnięcia miejsca mety. Na przykład, gdybyśmy tworzyli grę, której celem byłoby rozpoznanie polskiego miasta, słowo "Wisła" wskazywałoby kilkanaście miast, podobnie jak słowo "barbakan" - dwa. Dopiero dodanie słowa "skała" pozwala zgadnąć, że chodzi o Kraków, a dodanie kolejnej wskazówki, np. słowa "Małopolska" jeszcze zwiększa tę szansę. Wykluczcie te, które Waszym zdaniem są zbyt oczywiste. Gdybyśmy tworzyli opisaną już grę z miastami, zbyt oczywistym słowem byłby "Wawel" czy "sukiennice".

Pozostałe słowa wpisujcie w tabelę nr 2, tak by tworzone przez nie wskazówki ułożone były w kolejności od najmniej oczywistej (najtrudniejszej) do najbardziej oczywistej (najłatwiejszej).



**Tabela nr 1**

1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								

**Tabela nr 2**

1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								
9.								
10.								

Notatki:

