



KONSPEKT LEKCJI „GRA O POLSKĘ”
(Lekcja WOS, edukacja obywatelska, Lekcja wychowawcza, Zajęcia pozalekcyjne)

TEMAT: GRAMY W EDUKACYJNĄ GRĘ ONLINE „GRA O POLSKĘ”

CELE:

Główny: Uczeń poznaje zadania administracji rządowej, mechanizmy rządzenia krajem, uczy się współpracy w grupie i gospodarowania budżetem

Szczegółowe: Uczeń:

- Poznaje zadania realizowane przez aparat administracyjny na szczeblu krajowym
- Zaznajamia się z kategoriami budżetowymi budżetu państwa
- Uczy się współpracy w grupie
- Uczy się myślenia strategicznego
- Poznaje podstawy geografii kraju, z podziałem na poszczególne województwa
- Wyjaśnia swoje stanowisko, uczy się argumentacji i przekonywania
- Uczy się odróżniać informacje istotne od nieistotnych, rozpoznaje tzw. „fake newsy”
- Poznaje podstawy planowania budżetu

METODY: gra edukacyjna, praca zespołowa, dyskusja

FORMY PRACY: zbiorowa, grupowa, indywidualna.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE: Komputer, dostęp do Internetu, Gra przeglądarkowa „Gra o Polskę”

GRUPA WIEKOWA: Uczniowie szkół średnich

CZAS TRWANIA ZAJĘĆ: Dowolny, grę można ukończyć na 1 h lekcyjnej lub na kilku lekcjach. Uczniowie mogą również kontynuować grę w domu.



**Ministerstwo
Edukacji Narodowej**

Projekt dofinansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Edukacji w ramach programu Młodzi Obywatele



PRZEBIEG LEKCJI:

Czynności organizacyjne:

1. Powitanie, wyjaśnienie celu lekcji (do wykorzystania pismo wysłane przez Stowarzyszenie NOVUM mailowo do szkół, lub informacja na stronie głównej Gry),
2. Ewentualny podział uczniów na zespoły (od 2 do 30 osób). Uczniowie mogą grać jako jedna klasa, lub być podzieleni na konkurujące ze sobą mniejsze zespoły. Gracze konkurują ze sobą o to kto dłużej utrzyma władzę w symulowanym kraju. Nauczyciel zostaje mistrzem gry i zakłada grę, do której dołączają uczniowie (osoba, która zakłada grę jako jedyna może usunąć kogoś z gry i decyduje o tym jak szybko gracze przechodzą do następnego miesiąca gry oraz ile czasu mają na podjęcie decyzji) lub wspólnie z uczniami wyznacza mistrza gry,
3. Przydzielenie uczniów do stanowisk komputerowych,

Czynności wstępne:

4. Pokierowanie uczniów na stronę www.graopolske.pl,
5. Zaznajomienie się uczniów z Instrukcją gry, ewentualne wyjaśnienia ze strony nauczyciela,
6. Rejestracja uczniów na stronie Gry (konieczny prawdziwy adres e-mail, uczniowie nie posiadający adresu e-mail mogą założyć dowolne konto pocztowe na potrzeby gry),

Część właściwa:

7. Rozpoczęcie i prowadzenie rozgrywki (nauczyciel tłumaczy ewentualne trudniejsze pojęcia, które pojawiają się w trakcie rozgrywki),
8. Jeśli gra nie została zakończona podczas lekcji nauczyciel wspólnie z uczniami ustala czy gra będzie kontynuowana na kolejnej lekcji (kiedy), czy uczniowie mogą grać w swoich domach,



**Ministerstwo
Edukacji Narodowej**

Projekt dofinansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Edukacji w ramach programu Młodzi Obywatele



9. Dyskusja: uczniowie zgłaszają swoje pomysły i uwagi do gry. Wspólnie z nauczycielem (każdy uczeń osobno lub jedna wyznaczona osoba) mogą wysłać swoje uwagi twórcom gry na adres: stowarzyszenie.novum@gmail.com

Podsumowanie:

10. Podsumowanie lekcji:

- a) Ocena uczniów wykorzystania gier edukacyjnych w zajęciach lekcyjnych - dyskusja
- b) wnioski dla ucznia po zrealizowaniu głównego celu: „Sprawowanie władzy nie jest łatwe”, „Rządzenie wymaga współpracy i kompromisów”, „Środki w budżecie są ograniczone i przekazanie publicznych pieniędzy na jakiś cel wymaga zmniejszenia kwoty przeznaczonej na inny cel”.

Dodatkowe informacje:

Nauczyciel powinien zarejestrować się przed lekcją w grze i poznać jej mechanizmy oraz zapoznać się z zasadami. Wszelką pomocą dla nauczycieli i uczniów służy Stowarzyszenie NOVUM: stowarzyszenie.novum@gmail.com na Facebooku profil: Stowarzyszenie NOVUM.

To osoba, która założy daną grę decyduje o tym kiedy skończy się rozgrywka i ile gracze mają czasu na podjęcie decyzji. Grę można ukończyć podczas jednej godziny lekcyjnej, lub zastopować ją i ukończyć na kolejnych lekcjach. Gracze mogą również grać w nią w domu, ale o wszystkim decyduje osoba zakładająca daną rozgrywkę (dlatego zachęamy by tą osobą był nauczyciel, gdyż to on decyduje również o tym czy usunąć kogoś z gry).

Konspekt opracował:

Mariusz Sobkowiak

Stowarzyszenie na rzecz Innowacji Społecznych NOVUM



**Ministerstwo
Edukacji Narodowej**

Projekt dofinansowany ze środków budżetu państwa, przyznanych przez Ministra Edukacji w ramach programu Młodzi Obywatele