



Gra miejska w edukacji szkolnej

LSCDN Chełm, 14.05.2014 r

POJĘCIE GRY (ZABAWY) DYDAKTYCZNEJ

- Gry dydaktyczne to rodzaj metod kształcenia należących do grupy metod problemowych i organizujących treści kształcenia w modele rzeczywistych zjawisk, sytuacji lub procesów w celu zbliżenia procesu poznawczego ucznia do poznania bezpośredniego.

K. Kruszewski Gry dydaktyczne – zarys tematu. Kwartalnik Pedagogiczny 2/1984

- Zabawa dydaktyczna to zabawa, która bazuje na podstawowej funkcji psychiki dziecka, na potrzebie zabawy – wywiera świadomie wpływ na jego czynności umysłowe.

E. Talarczyk Zbiór gier i zabaw dydaktycznych Warszawa 1985

- Zabawa dydaktyczna to taka zabawa, która prowadzi z reguły do rozwiązania jakiegoś założonego w niej zadania. Natomiast gra dydaktyczna to odmiana zabawy polegająca na respektowaniu ustalonych ściśle reguł i wymagająca wysiłku myślowego.

W. Okoń Słownik pedagogiczny PWN Warszawa 1975

RODZAJE GIER DYDAKTYCZNYCH

- Prof. T. Nowacki dzieli gry na funkcyjne i planszowe.
- *F. Szlosek dzieli gry na: symulacyjne, decyzyjne, psychologiczne, specjalistyczne i sportowe.*
- **Gry symulacyjne** – „Łączą w sobie właściwości gier jako takich z właściwościami symulacji”. Są to gry, w których działania podejmowane przez graczy przypominają czynności, jakie ludzie wykonują w różnych rzeczywistych sytuacjach w normalnym życiu”.

Franciszek Szlosek tak charakteryzuje gry symulacyjne:

- odnoszą się do konkretnej rzeczywistości,
- podejmują próbę odtworzenia tej rzeczywistości prowadzącą do ustalenia modelu symulacyjnego o charakterze słownym, matematycznym, przedmiotowym lub technicznym,
- zmuszają do rozpatrywania modelu symulacyjnego „cech, związków, relacji, zdarzeń w nim zawartych w oderwaniu od rzeczywistego kontekstu”.

FUNKCJE I ZALETY GIER (ZABAW) DYDAKTYCZNYCH

- ***dydaktyczne***: stanowią środek do wyrównania braków lub realizacji treści programowych,
- ***poznawcze***: uczą formułowania i weryfikowania hipotez, rozwijają intelekt ucznia,
- ***motywacyjne***: chęć wygrania jest motywacją do zmaksymalizowania wysiłku intelektualnego,
- ***wychowawcze***: kształtują postawy koleżeńskie, uczą opanowania i cierpliwości, wyrabiają nawyki przestrzegania dyscypliny i reguł gry, uświadamiają graczom potrzebę współdziałania i potrzebę podporządkowywania się interesom grupy.

ROLA NAUCZYCIELA

Zajęcia lekcyjne organizowane metodą gry dydaktycznej muszą być starannie przygotowane. Nauczyciel powinien:

- przygotować scenariusz gry dostosowany do celów dydaktycznych,
- zaznajomić uczniów z sytuacją dydaktyczną, w której będą uczestniczyć tzn. scharakteryzować sytuację wyjściową i opisać role, które uczniowie będą odgrywać,
- ustalić czas na przygotowanie się uczniów,
- wyjaśnić wątpliwości, które mogą nasuwać się uczniom na etapie przygotowania do działania,
- raczej nie ingerować w przebieg gry, tylko czuwać, żeby jej przebieg pozwolił na zrealizowanie przyjętych celów,
- dokonywać z uczniami analizy problemu, wokół którego toczy się gra i wyciągać wspólne wnioski,
- dokonać z uczniami uogólnień,
- ocenić zachowanie poszczególnych uczestników,
- ocenić przyjęte rozwiązania.

O scenariuszu i różnorodności zadań...

Przygotowując scenariusz gry terenowej/miejskiej skonstruujmy go tak, by wszyscy uczestnicy czuli się w niej wygranymi. Stawiajmy na współpracę zamiast na rywalizację. Pół sukcesu gry polega na jej interaktywności. Pisząc scenariusz zadbajmy, by uczestnicy przy okazji wykonywania zadań weszli w interakcję z ciekawymi ludźmi, mieszkańcami. Czasem mogą być to spotkania zaaranżowane przez organizatorów, czasem spotkania spontaniczne z przypadkowo poznanymi ludźmi. Zadbajmy o różnorodność zadań. Nie tylko pod względem merytorycznym, ale również pod względem gatunkowym. Mieszajmy zadania sprawnościowe z artystycznymi, wiedzowymi, szybkościowymi, zespołowe z indywidualnymi.

Przemek Sendzielski, CEO

Jak przygotować grę miejską?

Sześć prostych kroków

Krok 1 Po co?

Jest wiele powodów dla których, warto zorganizować grę miejską.

Po pierwsze, żeby się dobrze bawić – gry miejskie pozwalają łączyć różne aktywności, które sprawiają nam przyjemność od sprawnościowych przez artystyczne do multimedialnych.

Po drugie, żeby lepiej poznać swoje miasto, jego historię i różne zakamarki.

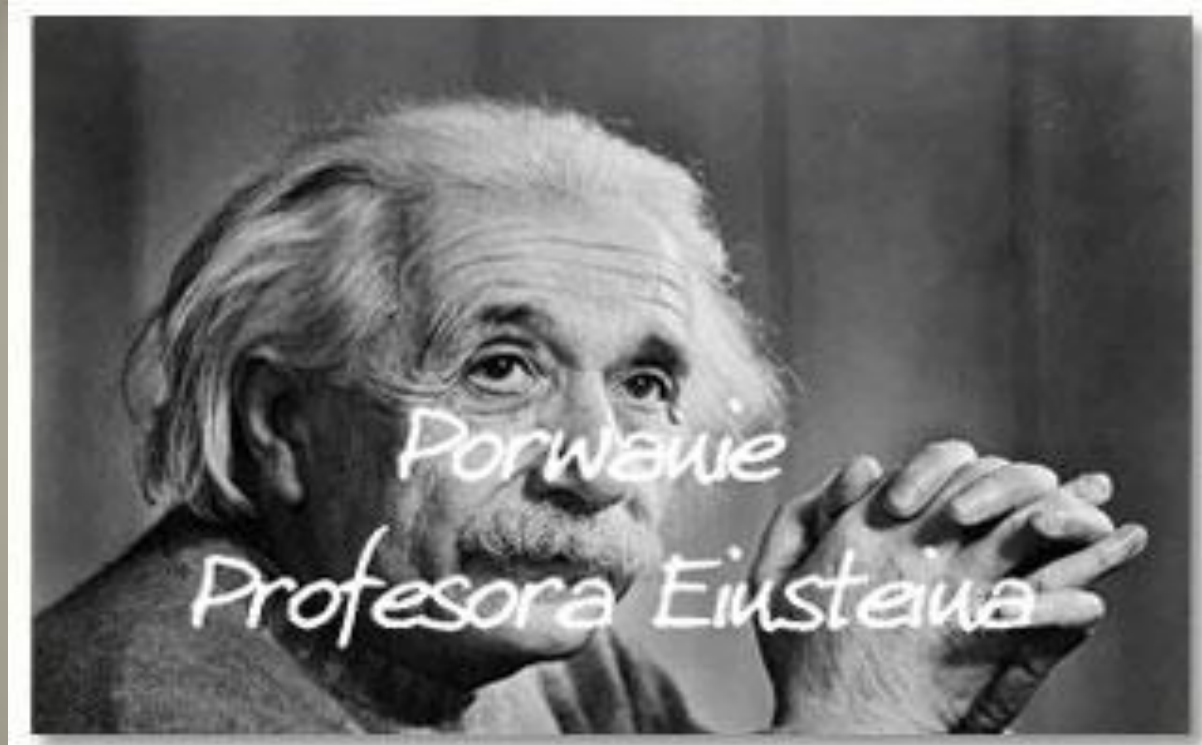
Po trzecie, żeby zintegrować mieszkańców, którzy na co dzień żyją obok siebie i niewiele o sobie wiedzą.

Krok 2 Temat, czyli skąd wziąć inspirację?

Powodzenie gry miejskiej w dużej mierze zależy od tego, czego będzie ona dotyczyła.

Nie ma ograniczeń w tworzeniu scenariusza gry, najważniejsze by był on spójny. Po prostu nie mieszaj zbyt wielu tematów w trakcie jednej gry. Lepiej zorganizować dwie gry niż jedną łączącą zbyt wiele wątków.

- Pomyśl przez chwilę o swoim mieście.
- Czy w wydarzyło się w nim coś ciekawego, niespotykanego? Może warto to wydarzenie przypomnieć podczas gry.
- Może są jakieś legendy lub opowieści związane z miejscowością? Zastanówcie się, jak je wykorzystać?
- Może mieszkał tu jakiś znany artysta, naukowiec albo podróżnik? Jego życiorys i osiągnięcia mogą stać się podstawą scenariusza.
- Może ktoś napisał o Twoim mieście opowiadanie, wiersz, albo nakręcił tu film? Gra może podążać śladami bohaterów tych dzieł.
- Rozejrzyj się dookoła - może znajdziesz jakieś interesujące budynki. Czy znasz ich historię? Może podczas gry zaproponujesz graczom, by spróbowali razem z Tobą odtworzyć historię ratusza, zamku, szkoły, synagogi, nieczynnego dworca. Postaraj się dotrzeć do osób, które mogą znać te miejsca i ich historię.



Porwanie profesora Einsteina

Czas trwania: *3 - 5 godzin*

Liczba uczestników: *od kilku osób*

Lokalizacja: *Kraków - Stare Miasto*

W trakcie wykładu słynnego naukowca szpiegzy wrogiego wywiadu uprowadzają profesora Einsteina. Uczestnicy gry na podstawie przechwyconych informacji wyruszają na poszukiwania w trakcie których poznają niedostępne na co dzień zabytkowe miejsca w Starym Mieście oraz wykonując nietypowe zadania odnajdą kryjówkę w której przetrzymywany jest profesor.



Vinci - uprowadzenie Cecyli Gallerani

Czas trwania: *3 - 5 godzin*

Liczba uczestników: *od 10 osób*

Lokalizacja: *Kraków - Stare Miasto*

Dobrze poinformowane służby wiedzą, że zanoszą się na uprowadzenie Cecylii Gallerani. Jak temu zapobiec? Uczestnicy gry zmierzają się z tajemniczą próbą kradzieży najszlachetniejszego w Polsce obrazu Leonarda da Vinci. Na szczęście to tylko gra miejska w centrum starego Krakowa..



W poszukiwaniu Smoka Wawelskiego

Czas trwania: 3 - 5 godzin

Liczba uczestników: od 10 osób

Lokalizacja: Kraków - Stare Miasto

Gra topograficzna - uczestnicy w trakcie poszukują zlokalizowanych na terenie Starego Miasta punktów, w których do wykonania nietypowe zadania. Wykaż się umiejętnością szybkiej orientacji w miejskiej dżungli i poznaj zagadki starego Krakowa.

Krok 3 Zespół, czyli kto Ci pomoże?

"Zadbaj o odpowiednią wielkość zespołów. Zespół z jednej strony tworzy okazję do dobrego poznania się, zintegrowania jego członków. Gdy jest zbyt duży, zadania wykonują tylko najaktywniejsi, a reszta zostaje autsajderami. Mierz w zespoły między 2 a 5 osób."

Przemek Sendzielski, CEO

Krok 4 Czas, czyli ile to ma trwać?

Najlepiej, jeśli gra trwa około 1,5 h, jeśli jest krótsza, uczestnicy nie będą mieli czasu się nią nacieszyć, jeśli zaplanujesz dłuższą formę, niektórzy mogą poczuć się zmęczeni.

"Pamiętajmy, że różne zespoły będą wykonywały zadania w różnym tempie. Jeśli zależy Ci, by nie spotykały się na punktach, ułóż odpowiednią trasę i pamiętaj, by dostosować poziom jej trudności do możliwości uczestników"



Krok 5 Narzędzia, czyli co się będzie działo i jak to ma wyglądać

- **Agent:** osoba, która czeka na graczy w określonym punkcie miasta, do którego oni muszą dojść; przekazuje im zadanie do wykonania. Czasem samo odnalezienie agenta może być ciekawym zadaniem. Agent może mieć charakterystyczny strój np. kowbojski kapelusz, może też trzymać jakiś rekwizyt np. lornetkę albo bukiet kwiatów i po tym zespół ma go rozpoznać. Agentem może być zaprzyjaźniony sprzedawca, właścicielka kawiarni lub księgarni. W trakcie przygotowań do gry sprawdź, kto pracuje w wybranych przez Ciebie miejscach i zaproś go do współtworzenia gry. Większość osób tylko czeka na takie niecodzienne propozycje.
- **Final:** Dobrze, jeśli na zakończenie gry na graczy czeka niespodzianka. Spotkanie z jakimś szczególnym gościem. Wszystkie zespoły mogą spotkać się w jednym miejscu, żeby wspólnie wykonać jakieś zadanie – np. ułożyć puzzle, których poszczególne elementy dostawali na kolejnych punktach.
- **Gracze:** To osoby, dla których Twoja gra będzie przeznaczona. Na początku planowania gry zastanów się, kto to będzie. Przecież inne zadania przygotujesz dla dwunastolatków, a inne dla uczniów liceum, a może będzie to gra dla całych rodzin i wiek uczestników nie będzie miał znaczenia, wtedy warto pomyśleć o różnym poziomie trudności kolejnych zadań.

- **Karta gry:** Możesz jej potrzebować, żeby gracze zapisywali rozwiązania zadań, które dla nich przygotowujesz. Na karcie zespoły mogą zbierać pieczątki lub podpisy agentów, na znak, że do nich dotarli. Przygotuj kartę tak, by gracze mogli wpisać na niej swoje imiona. Jeśli przewidujesz nagrody dla graczy, na koniec gry zbierz od nich kary – możesz zrobić losowanie kart i rozdać nagrody szczęśliwcom.
- **Mapa:** Gra miejska często zakłada pracę z mapą. Przygotuj mapę z oznaczonym obszarem, po którym będą poruszali się gracze. Na mapie możesz zaznaczyć jakiś punkt, do którego mogą dotrzeć zespoły, w ten sposób mapa stanie się rodzajem wskazówki.
- **Martwy punkt:** To miejsce, gdzie gracze muszą dotrzeć, by wykonać zadanie lub zdobyć wskazówkę, pozbawione opieki agenta. Jeśli w Twojej miejscowości jest jakiś pomnik lub tablica poświęcona osobie, wydarzeniu, wykorzystaj to! Zaplanuj scenariusz tak, by gracze dotarli do tego miejsca i dowiedzieli się czegoś z dostępnych tam informacji. Jeśli zespół, z którym przygotowujesz grę nie jest zbyt liczny i masz problem ze znalezieniem wystarczającej liczby agentów, wtedy możesz zaplanować więcej martwych punktów.

- **Nagrody:** Pomyśl, jak możesz nagrodzić graczy. Z pewnością większość osób weźmie udział w grze po to, by miło i twórczo spędzić czas, a nie by coś wygrać. Jednak zawsze dobrze mieć w zapasie jakąś niespodziankę! Możesz przygotować jakiś gadżety, świeże owoce albo słodczyce, które rozdasz wszystkim. Postaraj się pogratulować każdemu ukończenia gry i podziękuj za zaangażowanie!
- **Trasa:** Przygotowane zadania ułóż w logiczną trasę. Możesz przygotować jedną trasę, którą będą musiały pokonać wszystkie zespoły. Dobrym wyjściem jest przygotowanie kilku podobnych tras (sprawdza się to szczególnie wtedy gdy dokładnie wiesz kto będzie uczestniczył w Twojej grze, i ile to będzie osób) Każdy zespół podąża wtedy trasą specjalnie dla niego przygotowaną. Możesz narzucić graczom kolejność wykonywania zadań, możesz też zaproponować im dowolność.

Spis Treści

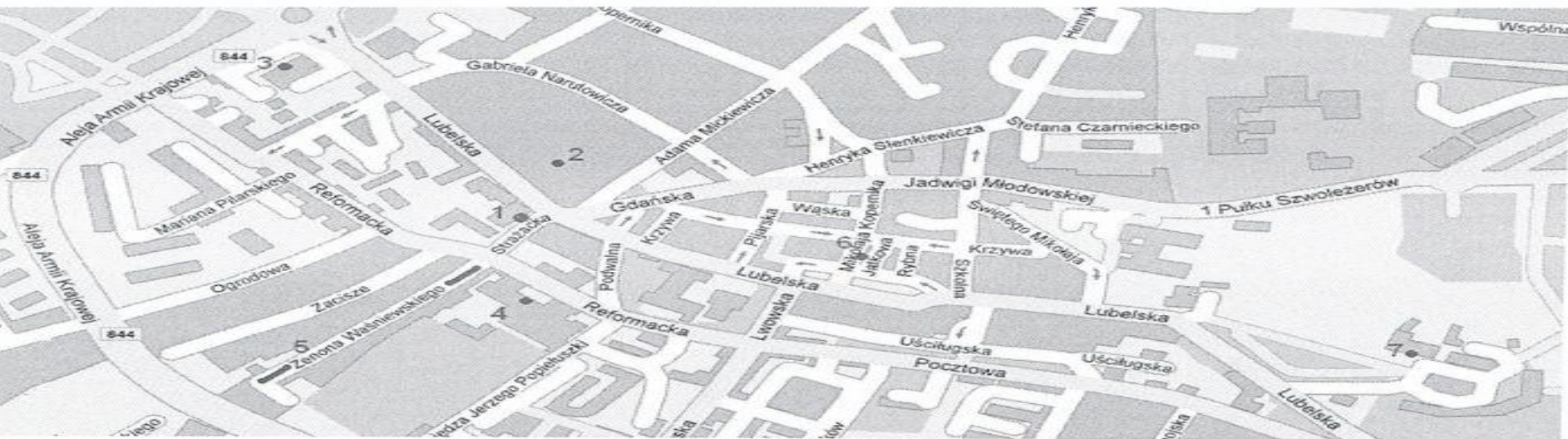
- I. Regulamin
- II. Trasa
- III. Przebieg
- IV. Potrzebne materiały

I. REGULAMIN

1. W grze biorą udział dwa zespoły, w każdym po 6 osób (trzy dziewczyny i trzech chłopców)
 2. Gra odbywa się w centrum Chełma.
 3. Początek rozgrywek w Informacji Turystycznej, około godziny 12.00.
 4. Uczestnicy powinni posiadać aparat fotograficzny (telefon komórkowy z aparatem).
-
1. Obie grupy rozpoczynają w tym samym punkcie, w Informacji Turystycznej.
 2. Otrzymają Karty z zadaniami i potrzebne przedmioty.
 3. Należy uważnie przeczytać pierwszą stronę i zastosować się do poleceń.
 4. Opiekun grupy nie powinien pomagać uczestnikom w rozwiązywaniu zadań,.
 5. Opiekun czuwa nad prawidłowym przebiegiem gry.
 6. Dopiero po wykonaniu zadania uczestnicy mogą przejść do kolejnej strony.
 - a. Ostatni punkt jest również miejscem spotkania się rywalizujących ze sobą grup.
 - b. Tutaj zostaną zebrane i sprawdzone prace graczy
 7. Warunkiem wygranej jest poprawne wykonanie wszystkich zadań. Brany pod uwagę jest również czas w jakim pokonano drogę.

II. TRASA

1. Informacja Turystyczna w Chełmie
2. Muzeum w Chełmie, ul. Lubelska 56 – dawna drukarnia „Zwierciadło”
3. Hotel Kamena w Chełmie
4. IV Technikum w Chełmie, ul. Reformacka
5. Ul. Zenona Waśniewskiego w Chełmie
6. Drukarnia „Dziennika Wschodniego”, pl. Łuczkińskiego 9
7. Mauzoleum na Górze Chełmskiej



Zadania – gra miejska

- Szyfry, rebusy
- Archiwalne plany miast
- Krzyżówki
- Napisy w obcym języku
- Sonda
- Notatka
- Scenki
- Hapenning
- Układanki
- Prawda-Fałsz
- Zagadka
- List urwany w połowie
- Wywiad
- Quiz
- Rysunek
- Fotografia
- Puzzle

ZAMEK KRÓLEWSKI W WARSZAWIE

Czy wiesz, że...

Bernardo Bellotto był włoskim malarzem, żyjącym w XVIII wieku. Malował widoki miast czyli weduty. Pracował na dworze ostatniego króla Polski – Stanisława Augusta. Pozostawił serię widoków Warszawy, które z niezwykłą dokładnością utrwaliły nasze miasto sprzed 200 lat, a po II wojnie światowej pomogły architektom w jego odbudowie ze zniszczeń.

Bernardo Bellotto urodził się w mieście, w którym nie ma ulic tylko kanały. Mieszkańcy pływają w gondolach. Czy wiesz, jak nazywa się to miasto?

6 3

Na ilu obrazach Bernarda Bellotta, umieszczonych w tej sali, widać Wisłę?

Na jednym z obrazów (wiszącym na ścianie z lustrem), na głównej ulicy występują muzycanci. Wielkie zainteresowanie przechodniów wzbudza siedząca na psie małpka. Jakiego koloru jest jej fraczek?

7 5

4

Na ilu obrazach Bernarda Bellotta umieszczonych w tej sali, można znaleźć kolumnę Zygmunta?

5

Które pory roku utrwalił na obrazach Bernardo Belotto?

?

1

6

Bernardo Bellotto miał przydomek, który po włosku oznacza „kanałek”. Jak on brzmi? (odpowiedź znajdziesz w nazwie sali, w której się znajdujesz).

2 4



MUZEUM NARODOWE W WARSZAWIE

Czy wiesz, że...

Aleksander Gierymski urodził się w Warszawie 30 stycznia 1850 roku. Rodzina i przyjaciele nazywali go „Olesiem” lub „młodszym Gierymskim”, by odróżnić go od starszego brata – Maksymiliana. Dzieciństwo spędził w pełnym zieleni i położonym niedaleko Łazienek Ujazdowie. Malarstwa uczył się najpierw w warszawskiej Klasie Rysunkowej, potem kontynuował naukę w Akademii monachijskiej. Sztuka była najważniejsza w jego życiu.

Aleksander Gierymski dużo podróżował. Przyjrzyj się jego obrazom i wypisz miasta, które odwiedził i namalował:

, ,

Jedno z tych miast przedstawił nocą. Jaki budynek namalował? Zaznacz właściwą odpowiedź:

- a. teatr
- b. operę
- c. kino



Poszukaj w galerii obrazu zatytułowanego „W altanie”, który powstał podczas pobytu artysty w Rzymie. Malarz tak pisał do przyjaciela o swoim obrazie: „Głowa mnie boli nieznośnie; dzień w dzień malowanie w słońcu [...]. Co ja za szalone głupstwo zrobiłem, zaczynając mój obraz, co go teraz robię w słońcu”. Zafascynowany tajemnicą światła, wykonał setki szkiców malowanych w plenerze, przedstawiających rozmaite szczegóły tytułowej altany i przedmiotów znajdujących się w niej. Jedno z takich studiów wisi obok obrazu. Jak myślisz, co jest głównym tematem obrazu, przedstawione osoby,

4

Po wielu latach spędzonych za granicą, w 1879 roku, Aleksander Gierymski wrócił do Warszawy. Zafascynowany rodzinnym miastem, zaczął je malować. Znajdź obrazy przedstawiające życie na warszawskim Powiślu. Kogo przedstawił artysta nad brzegiem Wisły?

Czym zajmują się te osoby?

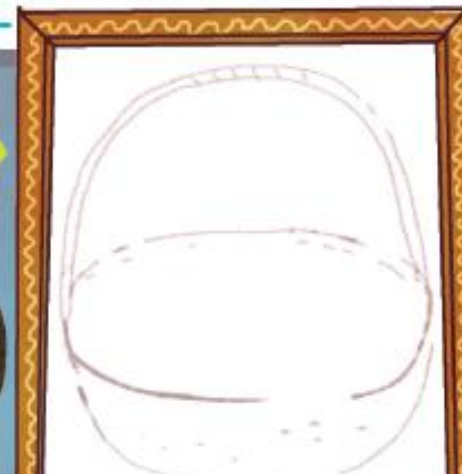


5

Na jednym z obrazów Aleksandra Gierymskiego widzimy starą kobietę z dwoma wiklinowymi koszykami. Jak myślisz, kim ona może być?

Ile pomarańczy znajduje się w koszu?

Narysuj przedmioty, które mogą znajdować się w drugim koszu.



Dziękuję za uwagę