

Scenariusz lekcji z wykorzystaniem narzędzi TIK

Autor scenariusza: Marlena Wojnar

Przedmiot: język polski

Poziom nauczania: szkoła ponadpodstawowa

Szkoła: Zespół Szkół Odzieżowo-Włókienniczych im. Wł. St. Reymonta w Lublinie

Temat: Mitologiczny Escape Room- usystematyzowanie wiadomości o mitologii greckiej.

Czas trwania: 45 minut

Cel ogólny: Powtórzenie wiadomości o mitologii greckiej. Uczeń rozumie i rozwiązuje zadania związane z mitologią grecką.

Cele operacyjne:

Poziom wiadomości:

- A. Zapamiętanie wiadomości - uczeń:
 - identyfikuje postacie mitologiczne analizując obrazy.
- B. Zrozumienie wiadomości - uczeń:
 - wyjaśnia, kim były postacie z obrazów,
 - streszcza historię Prometeusza, Syzyfa i Narcyza,
 - rozróżnia herosów wśród śmiertelników.

Poziom umiejętności:

- C. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach typowych - uczeń:
 - rozwiązuje quiz i kod qr,
 - stosuje wiedzę w praktyce,
 - charakteryzuje bohaterów mitologicznych,
 - określa cechy bohaterów.
- D. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych - uczeń:
 - dowodzi słuszności swoich argumentów poprzez odwołanie do zdobytej wiedzy,
 - analizuje zachowania bohaterów,
 - ocenia postawy bohaterów,
 - ocenia swoje wiadomości.

Cele wychowawcze:

- a) wszechstronny rozwój osobowy ucznia,
- b) kształtowanie logicznego i krytycznego myślenia.

Metody:

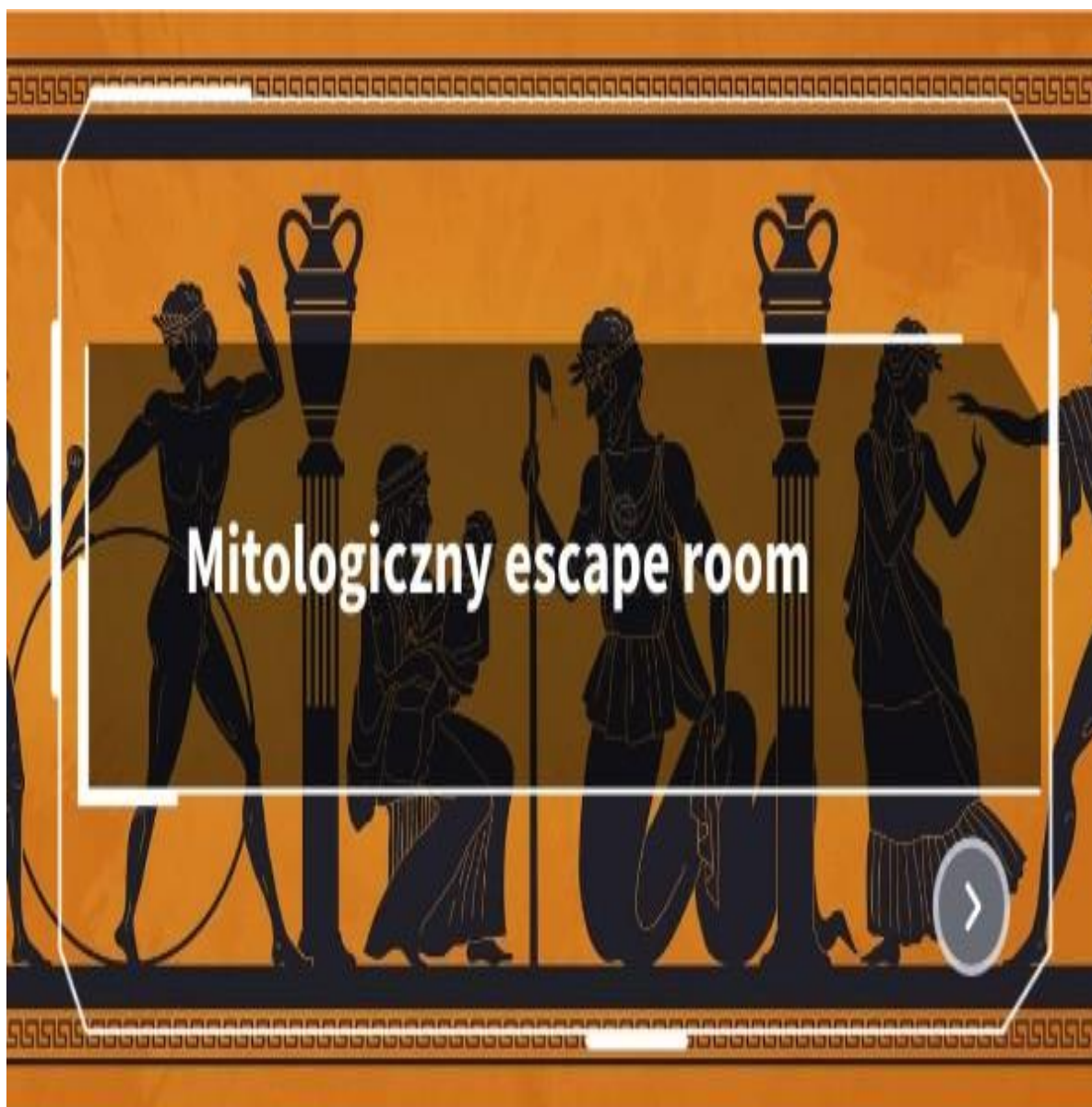
- metody aktywizujące (metoda problemowa, burza mózgów),
- metody wymagające praktycznej działalności uczniów: zagadki (Escape Room).

Formy:

Indywidualna, grupowa.

Środki dydaktyczne:

samodzielnie przygotowane zagadki i fabuła zabawy, kod qr, tablica interaktywna. prezentacja PowerPoint, sejf w genial.ly: [Mitologiczny escape room](https://genial.ly/Mitologiczny-escape-room)



Kształtowane kompetencje kluczowe:

1. Porozumiewanie się w języku ojczystym.
2. Kompetencje informatyczne.
3. Umiejętność uczenia się.
4. Kompetencje społeczne i obywatelskie.
5. Inicjatywność i przedsiębiorczość.
6. Świadomość i ekspresja kulturalna.

I. Faza przygotowawcza

Uczniowie zostają zapoznani z celem lekcji oraz z poszczególnymi czynnościami, które powinni wykonać, aby znaleźć rozwiązanie zagadki.

Wraz z nauczycielem uczniowie ustalają nagrodę za pracę. Lekcja bazuje na spostrzegawczości i logicznym myśleniu, a także aktywnym działaniu uczniów, więc dwie pierwsze drużyny, które w najszybszym czasie dotrą do rozwiązania zagadek otrzymują oceny bardzo dobre, pozostałe drużyny oceny dobre.

Liczba grup zależy od ilości osób w klasie – drużyna to 3 osoby, z uwagi na fakt, że Escape Room zawiera trzy zadania (podział klasy dowolny- może być podział losowy).

Następnie nauczyciel odczytuje list od Homera.



II. Faza realizacyjna

Uczniowie poszukują kopert rozłożonych w różnych miejscach w klasie (listy można ukryć na półce z książkami, pod doniczkami na parapecie, za powieszonym na ścianie plakatem czy obrazem) i przystępują do rozwiązywania zadań. Ta drużyna, która jako pierwsza odda uzupełnioną kartę odpowiedzi zwycięża.

Zadanie 1

Zeskanuj kod qr, a następnie wykonaj polecenie zapisane w zadaniu.



lub skorzystaj z linku:

<https://padlet.com/marwojn45/mj8ig4xur4g4n11t/wish/2448328319>

Rozwiązania: Prometeusz, Syzyf, Narcyz

Zadanie 2 Rozwiąż quiz i zamaluj odpowiednie cyfry w kodzie qr. Następnie zeskanuj kod qr, a poznasz literę niezbędną do ułożenia szyfru (hasła) otwierającego sejf z nagrodą.

Pytanie 1 Poprawny wykres przedstawiający rodowód bogów opisany w mitologii to:

- a. Uranos- Zeus- Posejdon- Polifem – cyfra 8
- b. Uranos- Kronos- Zeus- Ares- cyfra 1

Pytanie 2 Niobe to:

- a. Wieszczka, która przewidywała upadek Troi cyfra 9
- b. Matka, która po stracie dzieci przemieniła się w kamień – cyfra 5

Pytanie 3 W którym królestwie Poprawnie wymieniono wszystkie zamieszkujące je istoty?

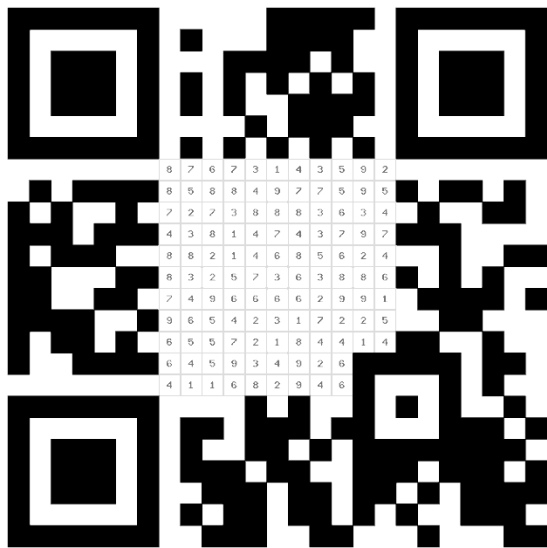
- a. Królestwo ziemi: Hestia, Pan, Asklepios, Nimfy, Demeter, Dionizos- cyfra 3
- b. Królestwo piekieł: Persefona, Cerber, Erynie, Charon, Nimfy, Tyche, Syzyf- cyfra 4

Pytanie 4 Parys podążałby trasą:

- a. Ateny- Kreta- Ateny – cyfra 2
- b. Troja- Sparta- Troja – cyfra 6

Pytanie 5 Heros to osoba, która wslawiła się wielkimi czynami. Do herosów zaliczyć można:

- a. Syzyfa i Haraklesa – cyfra 4
- b. Hektor i Tezeusz- cyfra 7



Poprawnie zamalowany kod qr:



auszumalen sind: 1, 3, 5, 6, 7
 NICHT auszumalen sind: 2, 4, 8, 9

Poprawne odpowiedzi w quizie to: pytanie 1 odpowiedź b, pytanie 2 odpowiedź b, pytanie 3 odpowiedź a, pytanie 4 odpowiedź b, pytanie 5 odpowiedź b.

Zadanie 3

Dokończ zdania szyfrując kodem masońskim. Skorzystaj z załączonego kodu.

„Iliada: reprezentuje gatunek zwany □□□□□□□□

Tytuł „Iliada” znaczy tyle co □□□□□□ □□□□□□

Głównym bohaterem utworu Homera jest □□□□□□□□

Każdej literze alfabetu odpowiadają znaki- to Twoja wskazówka:

A	B	C
D	E	F
G	H	I

J	K	L
M	N	O
P	Q	R

S
T U
V

W
X Y
Z

Poprawne odpowiedzi:

1. Eposem 2. pieśń o Troi 3. Achilles

Nauczyciel służy radą i pomocą, monitoruje czynności uczniów.

Uczniowie rozwiązując zadania wpisują je od razu na kartę odpowiedzi, którą każda z drużyn po odczytaniu listu od Homera otrzymała.

Karta odpowiedzi

Zadanie 1

Bohater nr 1.....

Bohater nr 2.....

Czwarta litera jego imienia to czwarta litera kodu (hasła) do sejfu.

Bohater nr 3..... **Pierwsza litera jego imienia to druga litera kodu (hasła) do sejfu.**

Zadanie 2

Tu wpisz zeskanowane hasło Jest ono jednocześnie ostatnią literą kodu (hasła) do sejfu.

Zadanie 3

Wpisz tu rozszyfrowane wyrazy:

1.

2. **Siódma litera hasła to trzecia litera kodu (hasła) do sejfu**

3. **Pierwsza litera to pierwsza litera kodu (hasła) do sejfu.**

HASŁO: _ _ _ _ _

1 2 3 4 5

Hasło: ANTYK

Uczniowie po rozwiązaniu zadań dostają kod qr z wejściem do sejfu.



lub link do sejfu: <https://view.genial.ly/6373c68c153a0a001a555fe1/interactive-content-mitologiczny-escape-room>

Nauczyciel informuje uczniów, że hasło należy wpisać wielkimi literami.

Uczniowie wpisując hasło, otwierają sejf i dowiadują się, czego będzie dotyczyć kolejna lekcja języka polskiego.

Gdy zadania zostaną przez uczniów rozwiązane nauczyciel omawia wraz z uczniami czynności, które wykonywali i poziom trudności zadań. Nauczyciel przy omówieniu wykorzystuje prezentację PowerPoint. (załącznik_1)

Uczniowie dzielą się swoimi refleksjami wynikającymi z posiadanej wiedzy i postaw bohaterów mitologicznych.

III. Podsumowanie lekcji

Uczniowie zapisują na kartkach informację zwrotną dla nauczyciela i zawieszają kartki na tablicy. W ten sposób dzielą się swoimi przemyśleniami i wskazują kierunek dalszych działań dla nauczyciela.

W czasie, gdy uczniowie piszą informację zwrotną dla nauczyciela, prowadzący lekcję wpisuje oceny za pracę na lekcji.

Na koniec wszyscy razem wysłuchują piosenki Michała Kamińskiego “Odys” [Michał Kamiński - ODYS](#)



IV. Praca domowa

Zastanów się nad przesłaniem piosenki Michała Kamińskiego "Odys".