



WCDN / 143 / 2020

**GRA DYDAKTYCZNA W ZAKRESIE NAUCZANIA  
GEOGRAFII W SZKOLE PODSTAWOWEJ**

***Nazwa: Bądź jak James Bond! Uratuj kraje europejskie przed inwazją szpiegów.***

***Sąsiedzi Polski – gamifikacja/grywalizacja w klasie VI***

**Iwona Kryczka**

WCDN / 143 / 2020

**GRA DYDAKTYCZNA W ZAKRESIE NAUCZANIA GEOGRAFII W SZKOLE  
PODSTAWOWEJ**

**Nazwa: *Bądź jak James Bond! Uratuj kraje europejskie przed inwazją szpiegów. Sąsiedzi Polski – gamifikacja/grywalizacja w klasie VI***

***Dlaczego gra edukacyjna? Dlaczego gamifikacja (grywalizacja)?*** Jest kilka argumentów za stosowaniem tych metod na zajęciach lekcyjnych w szkole. Można by to ująć w krótki przepis

– instrukcję zachęcającą nauczycieli:

„Po pierwsze - nasi wychowankowie od najmłodszych lat grają w różne gry i jest to dla nich ulubiona aktywność. Po drugie – mózg naszych uczniów jest jeszcze nie do końca wykształcony i – korzystając z dostępnej na ten temat wiedzy płynącej z neuronauk - mamy świadomość, jak na niego oddziaływać, aby go angażować w pracę nad zadaniem. Kora przedczołowa musi wiedzieć, do czego ta wiedza z lekcji będzie potrzebna w przyszłości (znajomość celu). Kolejny ważny czynnik to oddziaływanie na emocje, które są naszym sprzymierzeńcem w czasie nauki. Przydałoby się jeszcze odwołanie do osobistych doświadczeń, co również wpływa na emocje. Mózg w emocjach uczy się intensywniej. Dodajmy do tego zaangażowanie samego nauczyciela (a jak się już napracował nad przygotowaniem gry, to na pewno jest zaangażowany w jej przeprowadzenie), które przenosi się na zaangażowanie ucznia. Mały dodatek rywalizacji (ale nie w złym znaczeniu, czyli zero wyścigu ...). No i element zmiany, który powoduje lepszą koncentrację uwagi.”

No to mamy przepis na powód zastosowania gry edukacyjnej czy gamifikacji. Metody te mogą być stosowane zarówno w tradycyjnym nauczaniu, jak i w pracy zdalnej. Nie ma znaczenia, czy uczniowie dostaną karty do ręki w klasie, czy wysłane będą przez stosowaną w pracy zdalnej aplikację – mają je uzupełnić razem z koleżankami i kolegami z grupy. Ważny jest FUN – co stanowić będzie o zadowoleniu z uczestnictwa w grze /gamifikacji, znajomość korzyści – w tym przypadku nie tylko z samej gry/ gamifikacji (wiedza i umiejętności przedmiotowe, a także międzyprzedmiotowe – walory turystyczne, atrakcje turystyczne – sztuka, wiedza o kulturze, obliczenia matematyczne na geografii), ale również ze współpracy (kompetencje miękkie).

***Gra*** – odmiana zabawy, polegająca na respektowaniu ustalonych ściśle reguł (W.Okoń)

***Gra dydaktyczna*** – w grze dydaktycznej uczący się przyswajają daną umiejętność lub bit informacji nie po to, by się tego nauczyć, czy dowiedzieć, lecz po to, by zapoznać się z pewną informacją i umiejętnościami, które dopomogą im osiągnąć lub zrealizować cel gry (James S. Coleman).

***Gamifikacja / grywalizacja*** – z definicji to zastosowanie mechaniki i elementów obecnych w grach w innym niż gra środowisku, np. na zajęciach szkolnych (Glac W., Mytnik J.).

## O grach w naszym życiu

Pierwsze gry pochodzą jeszcze ze starożytności. Gra w kości była znana już 6000 lat p.n.e. W V wieku przed narodzeniem Chrystusa **Herodot z Halikarnau** (uznawany za ojca historii i geografii) wydaje dzieło „Historiae”, w którym opisuje historię Lydii, której mieszkańcy grając przezwyciężali głód i pragnienie, a także decydowali o tym, kto opuści te ziemie w poszukiwaniu nowych terenów do zamieszkania. Szachy wynaleziono w Indiach około 550 roku naszej ery i dzięki Arabom dotarły do Europy 200 lat później. Pierwsza komercyjna gra planszowa pojawiła się na naszym kontynencie na początku XIX wieku. Sto trzydzieści lat później (1931) wynaleziono grę „Lexico” – znamy ją obecnie jako Scrabble. W 1938 roku Johann Huizing publikuje „**Homo ludens**”, w którym wnikliwie analizuje wpływ gier na rozwój kultury, na rozwój prawa i wojen. Pierwsza konsola do gier wideo pochodzi z 1972 roku, a siedemnaście lat później pojawia się pierwsze przenośne urządzenie do gier elektronicznych. Polacy pamiętają na pewno wydarzenie z 2007 roku, jakim było pojawienie się gry „Wiedźmin”, która stała się znana w całym świecie. W 2016 roku pojawiły się gry z rozszerzoną rzeczywistością (AR). Ale prawdziwą perełką okazała się gra „**This War of Mine**”, która znalazła się już w kanonie lektur nieobowiązkowych! A we wrześniu tego roku (2020) MEN ogłosił nabór dla chętnych szkół do pilotażowego projektu **Gry komputerowe i video w szkołach**.

### **Gry komputerowe i video w szkołach – program pilotażowy MEN**

Cel – rozwijanie kompetencji cyfrowych w zakresie programowania; bezpiecznego, efektywnego

i odpowiedniego korzystania z gier komputerowych i video, zapewnienia szkołom materiałów edukacyjnych w postaci edukacyjnych gier komputerowych.

Etapy programu pilotażowego:

1. Wprowadzenie w wybranych szkołach innowacji pedagogicznej w zakresie stosowania gier komputerowych i video
2. Badania na temat skuteczności i efektywności przeprowadzonych rozwiązań
3. Umieszczenie materiałów (gry komputerowe i video) na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej epodreczniki.pl.

Autorzy programu wskazują na zapis z podstawy programowej, która obliuguje nauczycieli do rozwijania kompetencji cyfrowych uczniów, w tym korzystania z różnego rodzaju narzędzi informatycznych. Zwracają uwagę na dwa aspekty – rozwój w dziedzinie metodyki wdrażania gier komputerowych i video, a także bezpieczeństwo dotyczące wykorzystania gier w procesie kształcenia.

## O grach w dydaktyce

Nasi uczniowie dużo czasu spędzają na różnych grach. Ja sama jestem fanką gier planszowych, to fajny sposób na spędzenie czasu z rodziną. I rozumiem, dlaczego członkom rodzin królewskich nie można grać w „Monopol” 😊 Na lekcjach geografii lubię stosować gry oparte na współpracy. W czasie gry uczniowie lepiej i szybciej przyswajają wiedzę (nauka przez zabawę). Angażują się w zadania. Sama gra może spełniać różne funkcje – może być modelem rzeczywistości, spełniać rolę bodźca do działalności praktycznej, służyć dramatyzacji metod kształcenia (lit.2), upraszczać lub komplikować rzeczywistość, stanowić sposób powiązania z otaczającym światem.

W przypadku gamifikacji mają większą autonomię w wyborze zadań, gdyż ważny będzie wynik końcowy – ilość zdobytych punktów, jak i częściowa punktacja za zadania obowiązkowe – sprawdzian czy kartkówka.

Najbardziej znany **podział gier** J. L. Taylora wyróżnia 6 typów gier:

- 1) Gry problemowe
- 2) Gry problemowo – dyskusyjne (incydentalne)
- 3) Gry dyskusyjne
- 4) Gry sprawdzające – testy
- 5) Gry symulacyjne
- 6) Gry komputerowe.

Profesor Franciszek Szlosek proponuje podział gier na:

- 1) Symulacyjne
- 2) Decyzyjne
- 3) Specjalistyczne
- 4) Psychologiczne
- 5) Sportowe.

Jeszcze jedna klasyfikacja rodzajów gier Marca LeBlanca:

- 1) gry sensacyjne
- 2) gry fantasy
- 3) gra narracyjna
- 4) gra wyzywająca
- 5) gra społeczna
- 6) gra odkrywająca
- 7) Hyde Park
- 8) gra bezmyślna.

### Cztery formy grania według Rogera Cailloisa

**Agon** – współzawodnictwo, np. zawody sportowe. Mamy tu do czynienia z sytuacją wygrany

– przegrany.

**Alea** – gry losowe. Ważnym jest w nich element niepewności, gramy przeciw sobie lub przeciw

losowi.

**Mimesis** – udawanie, wcielanie się w role. Nagroda to docenienie widowni.

**Ilinx** – przemiana. Zmiana postrzegania świata. Nagrodą jest satysfakcja z pokonania siebie.

No i oczywiście **gry szkolne lub miejskie** – to nieograniczona przestrzeń do tworzenia gier do rozegrania w przestrzeni miejskiej na różne tematy. A przy okazji bardzo atrakcyjna forma zajęć terenowych. Jedną z edycji programu CEO Młody Obywatel dotyczyła tworzenia przez młodzież gier miejskich – „Rozegraj okolicę”. Dla mojej klasy była to okazja do tworzenia gry, która rozgrywała się w części historycznej Lublina, uznanej za pomnik historii i najbliższego terenu wokół szkoły (szkoła znajduje się w Śródmieściu Lublina). Polska Akcja Humanitarna poświęciła grom miejskim publikację „Włącz się do gry”.

Dla przypomnienia gry miejskie dzielimy na:

- pasjonackie, kiedy rozwijamy nasze zainteresowania
- komercyjne, kiedy zamierzamy integrować zespół lub reklamować jakiś produkt
- edukacyjne, kiedy przekazujemy konkretną wiedzę lub/ i ćwiczymy umiejętności.

### Struktura gry:

- **warunek wygranej** – kiedy wiemy, że wygraliśmy
- **cel** – co gracze mają osiągnąć, aby wygrać
- **akcja** – działanie, jakiego oczekujemy od osób grających
- **przeszkody**
- **reguły** - swoisty kodeks honorowy, który należy przestrzegać.

### Psychologia pozytywna o grach:

- **Motywacja osiągnięć** – emocje powstałe wskutek rozbieżności pomiędzy „Ja realne” a „Ja idealne”.
- **Motywacja zadaniowa** – wykorzystywanie naszej potrzeby bycia bohaterem, bycia docenionym, zauważonym.
- **Rywalizacja** – ubieganie się o pierwszeństwo, konkurowanie o nagrodę.
- **Flow** – silne zaangażowanie w wykonywane zadanie, że zapomina się o całym świecie – działanie z pasją.

### Typy graczy według R. Bartlera:

**Społecznicy** – osoby, które grają nie po to, by zdobywać punkty i wygrywać, ale by w grach towarzyskich poznawać nowych ludzi i budować relacje; dla nich najważniejsze jest wchodzenie w interakcje, wymiana informacji, wiedzy doświadczeń.

**Odkrywczy** – osoby, które przenoszą się w wirtualna rzeczywistość po to, aby odkrywać „tajemnice” gry.

**Rekordziści (zdobywcy)** – osoby o dość wysokiej samoocenie i motywacji do osiągania najwyższych wyników; biorą udział we wszystkich grach, w których można rywalizować z innymi graczami i zdobywać trofea

**Zabójcy (niszczyiele)** – osoby, które dążą do zwycięstwa, lubią rankingi, tabele wyników, zdobywanie punktów; od zdobywców różnią się podejściem do gry: zabójcy za wszelką cenę dążą do zwycięstwa – jak zdobywcy, jednak przede wszystkim chcą pokonać rywali.

### Geocaching – nowa forma gry terenowej

Geocaching to ciekawa forma spędzania wolnego czasu w terenie. Dzięki odbiornikom GPS poszukuje się skarbów, tzw. keszów rozlokowanych w różnych miejscach. Dzięki opisowi kesza (skrytki) docieramy do tego miejsca. Tam znajduje się dziennik odwiedzin, w który wpisujemy swoje nazwisko i drobne przedmioty schowane przez uczestników zabawy. Fun stanowi odnalezienie skrytki odkrywanie konkretnych miejsc.

Geo - Ziemia, cache – chować, skrytka, schowek, kryjówka

## Gamifikacja / grywalizacja a Game- Based Learning

**Game – Based Learning** to edukacja oparta na grach, projektowaniu i wykorzystywaniu gier na lekcjach. Jest to najczęściej zdarzenie jednostkowe, krótkotrwałe, stanowiące fragment lekcji.

**Gamifikacja / grywalizacja** to nauczanie polegające na reorganizacji zajęć w dłuższym okresie czasu tak, by wzbudzić pożądane postawy uczniów.

- To zastosowanie mechanizmów i elementów obecnych w grach (takie, jak punkty, tabel, wyniki, wyzwania poziomy) w środowisku innym niż gra.
- Grywalizacja w edukacji; reorganizowanie zajęć w dłuższym okresie czasu tak, by wzbudzić u uczniów pożądane postawy, wpłynąć pozytywnie na ich nastawienie do nauki.
- Proces ma być atrakcyjny
- Wygrana utożsamiana jest z maksimum wiedzy
- Wskazane jest zastosowanie wiedzy w praktyce
- Rozwijają zdolności logiczne, analityczne, syntetyczne, taktyczne, planowanie, szybkie łączenie faktów, wyciąganie wniosków.

### Cechy dobrej gamifikacji:

- prostota
- czas rzeczywisty
- element społecznościowy
- różnorodność
- realne nagrody
- informacja zwrotna
- element rozwojowy.

Ze szkolenia **GERERE** pamiętam kilka pytań, jakie trzeba postawić sobie przed tworzeniem gamifikacji:

#### 1. W jakich okolicznościach uczniowie dowiedzą się o grze?

I tutaj muszę uspokoić, zdarzyło mi się przedstawiać zasady gamifikacji uczniom właśnie klasy VI w czasie lekcji zdalnej. Obawiałam się, czy dobrze zrozumieją, na czym polegać będzie ich praca w ciągu kilku tygodni, w dodatku pracy zdalnej, ale trzykrotnym objaśnieniu 😊 nie było już problemu, a w razie wątpliwości spokojnie wyjaśniałam trudne kwestie.

#### 2. Jaki cel lub hasło gamifikacji przekona uczniów do niej?

Ze względu na wiek uczestników nasza fantazja musi jednak spotkać się z rozumem i trzeba dostosować te elementy do norm przyjętych. Pewnie, że ciekawsze byłyby rozwiązania z pogranicza życia i śmierci, z dużą dawką ryzyka czy możliwościami kilku razy przeżycia życia, ale może to się spotkać z niezrozumieniem dla mechanizmu gamifikacji i lepiej unikać takich rozwiązań, z których ktoś – patrz: rodzice i dzieci mogliby być niezadowoleni.

#### 4. Na czym będzie polegało działanie na lekcjach i poza nimi?

Te elementy są dobrze opisane w Księdze Reguł – wymieniamy tutaj formy aktywności naszych podopiecznych.

#### 5. Co jest najfajniejsze w rozgrywce? – wskaż największą frajdę.

Gdybym zapytała moich uczniów ( a pytałam) to niestety, ale przede wszystkim lubią rywalizację, ale przy tej metodzie ważne są również odkrywanie, współpraca, a przede wszystkim bycie docenionym – mamy tutaj z założenia szybką informację zwrotną w jej najlepszym wydaniu, czyli wskazanie mocnych cech i obszarów do rozwoju. Do tego dopisałabym jeszcze poczucie sprawczości, autonomię gracza – zawsze ma wybór: wykonam to zadanie lub nie.

#### 6. Co uczniowie będą robili / zbierali/ doklejali w trakcie lub między zajęciami?

Na te pytania odpowiada Księga Reguł.

#### 7. W jaki sposób uczniowie kończą rozgrywkę i co z niej wyciągają?

Na koniec rozdziału odbywa się lekcja powtórzeniowa i to jest przedostatni element, ostatnim będzie sprawdzian i jeszcze na zakończenie karta refleksji. Jakie mamy korzyści ze stosowania gamifikacji? Po pierwsze – osiągnięcie efektów, często na dużą skalę. Jest to dobra lekcja o motywacji. Można ją stosować na wielu płaszczyznach – w edukacji, w biznesie, w pracy zdalnej, w społeczności lokalnej, nawet z własną rodziną w domu (np. z dziećmi). Jak podkreślają autorzy z Pracowni Orange – gamifikacja jest dobrą zabawą dla jej uczestników i dla projektantów. Podobno zawód projektanta gamifikacji został wpisany na listę zawodów przyszłości.

Wymienieni autorzy z Pracowni Orange podają **model tworzenia gamifikacji**:

1. Zdefiniuj problem.
2. Określ pożądane zachowania.
3. Opisz gracza i jego motywacje.
4. Wprowadź element zabawy.
5. Opisz zasady gry.

Paweł Tkaczyk do **mechanizmów i dynamiki** gry/ gamifikacji zalicza:

- nagrody – punkty, informacja zwrotna
- status – poziomy
- osiągnięcia – wyzwania
- konkurencja – tabele wyników
- wyrażanie siebie – wirtualne dobra, miejsca
- altruizm – prezenty, dobroczynność.

**Księga reguł** zawiera wszelkie zasady gry. Podaje się ją uczniom na początku, ja zazwyczaj omawiam z nimi zawarte formy aktywności i przyznawane za nie punkty, pytam, czy może mają inne propozycje, co ich zdaniem wymaga zmiany. Czasami zdarza nam się, że zmiany pojawią się już w czasie gry, gdy nagle coś niespodziewanego się zdarzy lub pojawi się nowy pomysł, który spodoba się wszystkim. W niej można zawrzeć informacje o czasie wykonania danego zadania, czyli tak zwane **okna czasu**, ale jak pokazuje życie często lepiej robić to w momencie publikowania zadania. Można dodać dodatkowe terminy na wykonanie zadań. Należy wspomnieć o punktacji za zadania niespodzianki, by uczeń oszacował, czy chce je wykonywać – czy punkty za nie poprawią jego status.

Tutaj warto kilka słów poświęcić temu, za co przyznawać możemy punkty: za wykonanie zadań, za zadania dodatkowe, zadania specjalne czy zadania niespodzianki, za terminowość wykonywania zadań, za zakończenie etapu, za największy skok punktowy z etapu na etap czy za współpracę, pomoc okazaną innym graczom itp.

W zgrzywalizowanych zajęciach **nauczyciel** staje się projektantem zajęć, ustala zasady do Księgi reguł, udziela szybkiej informacji zwrotnej (czasem oceny, pamiętajmy o cykliczności ocen,

a gamifikacja jest z założenia metodą rozłożoną w czasie), okazuje zainteresowanie postępami uczniów. Uczeń ma autonomię w podejmowaniu decyzji, przejmuje odpowiedzialność za wykonywanie zadań, zarządza własnym czasem, pracuje systematycznie i strategicznie – jak myśli o zwycięstwie, ma możliwość bezpiecznego popełniania błędów – nie otrzymuje oceny negatywnej, najwyżej nie dostaje punktów za zadanie. Ma również możliwość poprawy zadania – zgodnie z regułami lub uzyskania dodatkowych punktów za zadania specjalne czy zadania niespodzianki.

### Kompetencje kluczowe w edukacji i w życiu

O kompetencjach kluczowych napisano już wiele. W polskiej szkole pojawiły się one z Programem Kreator. I pomimo tego, że na przestrzeni tych lat, a więc od 1996 roku zmieniały się zapisy i zakres kompetencji, to nadal ich kształtowanie jest jednym z ważniejszych zadań szkoły. Pojawiają się one w zapisach podstawy programowej zarówno szkół podstawowych, jak i szkół ponadpodstawowych. Ich obecny zapis pochodzi z maja 2018 roku:

#### Rada Europy – Kompetencje kluczowe (V 2018):

1. Kompetencje w zakresie czytania i pisania
2. Kompetencje językowe
3. Kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii
4. Kompetencje cyfrowe
5. Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się
6. Kompetencje obywatelskie
7. Kompetencje w zakresie przedsiębiorczości
8. Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

#### Rozwijamy myślenie taktyczne i strategiczne grając.





Charles Phillips, autor książki „*Myślę, więc jestem, 50 łamigłówek wspomagających myślenie taktyczne*” zwraca uwagę na elementy charakteryzujące **człowieka myślącego taktycznie**. Wymienia między innymi:

- jest przygotowany na różne opcje (co w zmieniającej się rzeczywistości jest bardzo potrzebne, by odnieść sukces)
- zawsze o krok wyprzedza swoich przeciwników (i swoje problemy)
- w pełni angażuje się w rozwiązanie problemu, pamiętając o tym, co może się zdarzyć w najbliższej przyszłości
- łączy teraźniejszość i przyszłość w jeden spójny, długoterminowy plan
- skupia się na bieżącym zadaniu, ale również pamięta o wytyczonym celu, o długofalowych skutkach
- zachowuje czujność
- planuje swój czas
- umiejętnie wykorzystuje dostępne środki
- patrzy na sytuację z dystansem (właściwa perspektywa).

Do **myślenia taktycznego** niezbędne są koncentracja, logiczna analiza, wizualizacja, kreatywność, myślenie nieszablonowe. Najlepszą grą rozwijającą te cechy są szachy. Tutaj musimy przewidzieć skutki określonych ruchów, by wygrać.

**Proponuje, by spojrzeć tak, aby widzieć zarówno las, jak i pojedyncze drzewa.**

Czym jest myślenie taktyczne?

**Myślenie operacyjne** to codzienne działania w pracy, w życiu.

**Myślenie taktyczne** to myślenie o okresie od sześciu do 12 miesięcy.

**Myślenie strategiczne** jest bardziej długofalowe.

Menedżer najpierw wybiera strategię, a potem taktyki, które pomogą mu ją zrealizować.

Myślenie taktyczne i strategiczne było od dawna wykorzystywane w sztukach prowadzenia wojen. Tutaj też jako jedne z pierwszych pojawiły się gry symulacyjne.

### Przyszłość gier i gamifikacji

Jak widzimy gry i gamifikacja będą coraz częściej obecne na naszych zajęciach szkolnych. Dają duże możliwości uatrakcyjnienia procesu edukacyjnego – oczywiście wszystko w granicach rozsądku. Musimy pamiętać o ich drugiej stronie – są niezłymi „złodziejami czasu” i uzależniają, a ponadto często prowadzą do trybu życia z ograniczonym ruchem tylko do poruszania kciukiem. Ale nie słyszałam jeszcze o uzależnieniu od gier edukacyjnych. Gamifikacja pojawia się nawet w takich aktywnościach życiowych człowieka, jak zbieranie psich odchodów do rekuperatora czy znaczków - naklejek na Facebooku. W środowisku pracy – aplikacja Sherlock Waste pozwala pracownikom form zgłaszać propozycje zmian w firmie aby wyeliminować różnorodne formy marnotrawstwa:

*„Zmień frustrację w innowację! Zaangażuj pracowników w zgłaszanie pomysłów, wdrażanie usprawnień i rozwiązywanie problemów. Osiągaj natychmiastowe rezultaty we wzroście efektywności oraz długofalowe zmiany w kulturze organizacji.” – czytamy z reklamy strony.*

Tutaj warto przypomnieć o sztucznej inteligencji (AI), która w wygrała w szachy z mistrzem, Program Google AlphaGo, który pokonał najlepszego gracza w grę go (gra Go pochodzi z Chin – wymyślono ją 2500 lat p.n.e). Bot OpenAI w ciągu dwóch tygodni nauczył się podstawowych zasad gry strategicznej i pokonał najlepszych graczy. Ale AR i VR, czyli rozszerzona i wirtualna rzeczywistość mogą pomóc nam w pracy – możemy dzięki nim bardzo szybko przenieść się różnych rejonów świata i oglądać z uczniami te miejsca nie wychodząc z sali lekcyjnej.

## Gamifikacja:

Zaproponowana gamifikacja: **Bądź jak James Bond! Uratuj kraje europejskie przed inwazją szpiegów. Sąsiedzi Polski – gamifikacja/grywalizacja w klasie VI,**

**1. Zagadnienie:** Poniżej zestawiono te treści podstawy programowej, które dotyczą zagadnień związanych z sąsiadami Polski.

### Podstawa programowa szkoła podstawowa GEOGRAFIA:

VIII. **Sąsiedzi Polski:** przemiany przemysłu w Niemczech; dziedzictwo kulturowe Litwy i Białorusi; środowisko przyrodnicze i atrakcje turystyczne Czech i Słowacji; problemy polityczne, społeczne i gospodarcze Ukrainy; zróżnicowanie przyrodnicze i społeczno-gospodarcze Rosji; relacje Polski z sąsiadami. Uczeń:

- 1) charakteryzuje przemiany w strukturze przemysłu w Niemczech na przykładzie Nadrenii Północnej-Westfalii;
- 2) projektuje trasę wycieczki po Litwie i Białorusi uwzględniającej wybrane walory środowiska przyrodniczego i kulturowego;
- 3) przedstawia przykłady atrakcji turystycznych i rekreacyjno-sportowych Czech i Słowacji;
- 4) rozumie problemy polityczne, społeczne i gospodarcze Ukrainy;
- 5) wykazuje zróżnicowanie środowiska przyrodniczego i charakteryzuje gospodarkę Rosji;
- 6) charakteryzuje relacje Polski z krajami sąsiadującymi;
- 7) rozumie potrzebę kształtowania dobrych relacji Polski z jej sąsiadami.

### 2. Pojęcia związane z grą edukacyjną i tematem gry – TAGI:

- gamifikacja/ grywalizacja, Persona, Księga Reguł, odznaki, zadania, Fun, zadania niespodzianki, okna czasu, reguły, przeszkody, nagrody, osiągnięcia, fabuła, motywacja, autonomia, informacja zwrotna, dynamika, mechanika gry, cel, status gracza, poziomy/ etapy, tabela wyników, postęp w grze, rola nauczyciela i ucznia w gamifikacji, typy graczy, rodzaje gier, diamenty szpiega (punkty), zegarek Bonda (specjalne punkty, które można zamienić na ocenę celującą) itp.

### 3. Cele operacyjne w języku ucznia:

- poszukasz informacji niezbędnych do uzupełnienia kart – misji, dotyczących sąsiadów Polski
- na mapie fizycznej Europy i na mapach tematycznych odszukasz w/w kraje europejskie oraz informacje o nich
- wykorzystasz informacje z Internetu lub innych dostępnych Ci źródeł wiedzy na temat sąsiadów Polski – ich walorów turystycznych, gospodarki itp.
- dokonasz podsumowania pracy w czasie gamifikacji – uzupełnisz samodzielnie kartę refleksji
- poznasz/ utrwalisz wiedzę na temat kompetencji kluczowych Rady Europy.

#### 4. Kryteria sukcesu:

- zbierzesz/ uzyskasz z kart – misji w sumie masz możliwość uzyskania 200 punktów – karatów (lub ich przelicznika w postaci zegarków Bonda)
- utrwalisz wiedzę na temat kompetencji kluczowych Rady Europy.

#### 5. Plan czynności nauczyciela:

A Jaka wiedza będzie potrzebna uczniowi do wykonania zadania:  
- Wiedza dotycząca działu: Sąsiedzi Polski

B. Forma pracy ucznia: praca zdalna lub stacjonarna – forma indywidualna

C. Czas potrzebny na wykonanie zadania: to 8 - 10 lekcji – według uznania i możliwości czasowych nauczyciela. Jest to ostatni rozdział przewidziany do realizacji w klasie VI.

D. Jak uruchomisz myślenie ucznia/uczennicy o tym, czego się nauczył/nauczyła wykonując to zadanie? – karta refleksji. Nie ocenia się treści danych, ale sam fakt uzupełnienia poszczególnych rubryk. Ale warto poczytać, co piszą uczniowie o zastosowanej metodzie.

E. Jak będziesz kształtować kompetencje kluczowe i które z nich podczas wykonywania zadania?  
- podczas wykonywania zadań, kompetencje 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8.

#### 6. Plan czynności ucznia:

Rozwiązuje samodzielnie (czyli planuje pracę, efektywnie się komunikuje, korzysta z TiKu) karty misji 1 – 8, kartę refleksji (w której dokona oceny swojej pracy, pracy nad zadaniem wykonywanym w parach, rozwoju kompetencji kluczowych podczas tych zajęć) oraz kartę wykonywaną we współpracy z koleżanką / kolegą do misji nr ...  
Na mapach konturowych państw oznaczy stolice, sąsiadów, ważne miasta i potrzebne informacje.  
W czasie wykonywania zadań ważna jest umiejętność zarządzania czasem i dokonywania wyborów zadań.

#### 7. Karta gry:

Nazwa gamifikacji:	<b><i>Bądź jak James Bond! Uratuj kraje europejskie przed inwazją szpiegów. Sąsiedzi Polski</i></b>
Uczestnicy:	Wiek: 13 lat, uczniowie klasy VI SP.

Trener/ trenerzy: - do rozgrywki - „trener – oko”	- nauczyciel/ nauczycielka geografii - nie ma (chyba, że będzie to nauczyciel wspierający w danej klasie)
Mechanika gry	Gamifikacja
Cel strategiczny	- doskonalenie umiejętności czytania ze zrozumieniem, czytania mapy i poszukiwania informacji w Internecie na temat państw sąsiadujących z Polską
Cel taktyczny	- rozwijanie umiejętności kluczowych
Warunek wygranej / FUN	- uzyskanie z gamifikacji określonej sumy punktów
Efekt zastosowania gry	Kluczowe czynności: praca z tekstem podręcznika, praca z mapą, poszukiwanie i dobór informacji do zadań Postawy i zachowania: systematyczna praca, odpowiedzialność przy podejmowaniu decyzji o wyborze zadań, rozwijanie kompetencji zarządzania sobą w czasie
Materiały	Tekst podręcznika, atlas geograficzny, Księga reguł, Tajny notatnik pracownika służb specjalnych
Fabula gry	<b>James Bond</b> to najbardziej znany pracownik służb specjalnych na świecie. Pracuje dla brytyjskiej Secret Intelligence Servis, zwanej M6. Obecnie poszukuje na terenie naszego kraju osób do współpracy przy rozpracowaniu tajnej siatki szpiegów, którzy chcą zdestabilizować tę część Europy, czyli Polskę i jej sąsiadów. Może to zagrozić również pozycji i bezpieczeństwu Zjednoczonego Królestwa. Zwraca się z prośbą do uczniów Waszej klasy o pomoc. Wasz wiek, zaangażowanie oraz umiejętności okazały się na tyle ważne, że możecie pomóc mu w wykonaniu zadania, a jednocześnie rozwiązać problem siatki szpiegowskiej. Wasza część oczywiście nie będzie polegała na walce z wrogiem, ale z jego działaniami. Otóż szpiegowie wprowadzali błędne dane na temat wybranych państw, aby uniemożliwić sprawne działanie systemów operacyjnych rządów. Trzeba udać się pod przykrywką uczniów wykonujących projekt do kilku państw, sprawdzić dane i przygotować raport. W każdym państwie uderzyli w inną część jego gospodarki, więc nie będzie to zadanie nudne. Czy pomożecie? Nagrodą za Wasze pojedyncze zadania będą „diamenty” i gadżety Bonda (oczywiście wirtualne 😊). Wszystkie zasady Waszej współpracy zawarto w tajnej umowie, zwanej dla „zmyłki” Księgą reguł. Zapoznajcie się z nią uważnie. Aha, ponieważ jesteście od tej chwili pracownikami służb specjalnych obowiązują Was ściśle reguły pracy. Do każdej misji otrzymacie zaszyfrowane zadania w postaci karty misji. Misja jest tajna, nie można ujawniać wyników badań szpiegom ze Wschodu i z Zachodu. Dlatego każdy z Was przesyła raport do swojej nauczycielki geografii na jej tajne konto. To ona będzie łącznikiem z samym Jamesem Bondem, który teraz pracuje w ukryciu. Każde z działań będzie premiowane diamentami o odpowiedniej ilości karatów (tak określa się wartość

	diamentów). Możecie jeszcze dodatkowo otrzymać któryś ze słynnych gadżetów Bonda – zegarek z faksem, zegarek z odbiornikiem TV (z dostępem do Netflixa oczywiście) czy zegarek z laserem. Te dodatkowe gadżety wymieniać można na ocenę celującą lub bardzo dobrą. Jednym z zadań kończących raport będzie sprawdzian / test dla uczestników – każdy musi do niego przystąpić, aby ukończyć działania zgodnie z umową z M6. W <b>Księdze Reguł</b> zawarte zostały zasady Waszej pracy na najbliższy okres czasu. Aby ukończyć zadanie w stopniu zadawalającym należy uzyskać wynik karatów 200 karatów, czyli zdobyć około 100 diamentów dwukaratowych lub mniej diamentów, a inne gadżety Bonda (ich wartość podana jest w Księdze reguł).
Zasady gry (instrukcja):	Podane w Księdze reguł
Uwagi:	Opcjonalnie można założyć specjalny zeszyt lub prowadzić go w komputerze z zapisem zadań z misji i punktacją.

## 8. Literatura:

### A. Dla nauczyciela:

- 1) Bartosik Łukasz – „Włącz się do gry! Jak zorganizować grę miejską?”, PAH Warszawa 2011
- 2) Dramowicz Konrad, Tomalkiewicz Jadwiga – „Gry dydaktyczne w geografii”, Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne Warszawa 1985
- 3) Fogler Janusz – „Wyprawa Kapitana Łamigłowy w krainę geografii”, Młodzieżowa Agencja Wydawnicza Warszawa 1980
- 4) Geografia w szkole:
  - a) Augustyński Michał – „Wyścig do bieguna”
  - b) Banduch Maria – „Podróż dookoła świata - gra dydaktyczna”
  - c) Tomalkiewicz Jadwiga, Kulhawczyk Joanna – „Gry i zabawy dydaktyczne w nauczaniu geografii”
  - d) Wolska Katarzyna – „Gra dydaktyczna – mapa świata”
- 5) Gra – Błękitne Strefy”, lubelska grupa liderów edukacji globalnej Lublin 2016 (w przygotowaniu do publikacji)
- 6) Grywalizacja24.pl
- 7) Karlik Bożena – „Gry dydaktyczne w nauczaniu geografii”, ODN Tarnobrzeg 1995
- 8) Materiały ze szkoleń:
  - a) Grywalizacja w edukacji, Michał Jeska, GERERE i Jakub Wiśniewski, ORE Sulejówek 2017
  - b) Zainspirowany nauczyciel, zmotywowany uczeń. Innowacyjne metody wspierające proces uczenia się, Glac Wojciech, Joanna Mytnik, LSCDN Lublin 2017
- 9) Mytnik Joanna, Glac Wojciech- „Zostań mistrzem gry! Grywalizacja w edukacji”, OPERON 2016
- 10) Phillips Charles – „Myślę więc jestem. 50 łamigłówek wspomagających myślenie taktyczne”, Helion Gliwice 2016
- 11) Pipe Jim – „Dlaczego nie da się żyć bez gier?” Wydawnictwo EDIPRESSE Warszawa 2020,
- 12) Siadkowski Jacek – „Grywalizacja. Zrób to sam!”, Fundacja Orange i Fundacja Highlight/inaczej Laboratorium EE, Warszawa 2014

- 13) Szlosek Franciszek – „Gry dydaktyczne”, Wydawnictwa CODN, seria ABC Nauczyciela Szkoły Zawodowej, Warszawa 1999  
 14) Tkaczyk Paweł – „Gry\_ali\_cja\* Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych”, Wydawnictwo Helion Gliwice 2012

B. Dla ucznia:

- atlasy geograficzne
- podręczniki do geografii – klasa VI
- Internet.

*Klasa VI GAMIFIKACJA / GRYWALIZACJA:*  
***Bądź jak James Bond! Uratuj kraje europejskie przed inwazją szpiegów. Sąsiedzi Polski – gamifikacja/grywalizacja w klasie VI***

Sąsiedzi Polski (DZIAŁ III):

<b>Podręcznik Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych:</b>	<b>Podręcznik Wydawnictwa Nowa Era</b>
1. Niemcy – przemiany przemysłu.	Zmiany w przemyśle Niemiec.
2. Walory turystyczne Litwy i Białorusi.	Turystyczne atrakcje Czech i Słowacji.
3. Atrakcje turystyczne Czech i Słowacji.	Dziedzictwo przyrodnicze i kulturowe Litwy i Białorusi.
4. Ukraina w czasach przemian.	Współczesne problemy Ukrainy.
5. Rosja – od Bałtyku po Ocean Spokojny.	Zróżnicowanie przyrodnicze i gospodarcze Rosji.
6. Wzajemne relacje Polski i jej sąsiadów.	Relacje Polski z sąsiadami.
7. Sąsiedzi Polski – powtórzenie.	Lekcja powtórzeniowa.
8. Sąsiedzi Polski – sprawdzian / test.	Sąsiedzi Polski – sprawdzian / test.

**Fabula:**

**James Bond** to najbardziej znany pracownik służb specjalnych na świecie. Pracuje dla brytyjskiej Secret Intelligence Servis, zwanej M6. Obecnie poszukuje na terenie naszego kraju osób do współpracy przy rozpracowaniu tajnej siatki szpiegów, którzy chcą zdestabilizować tą część Europy, czyli Polskę i jej sąsiadów. Może to zagrozić również

pozycji i bezpieczeństwu Zjednoczonego Królestwa. Zwraca się z prośbą do uczniów Waszej klasy o pomoc. Wasz wiek, zaangażowanie oraz umiejętności okazały się na tyle ważne, że możecie pomóc mu w wykonaniu zadania, a jednocześnie rozwiązać problem siatki szpiegowskiej. Wasza część oczywiście nie będzie polegała na walce z wrogiem, ale z jego działaniami. Otóż szpiedzy wprowadzali błędne dane na temat wybranych państw, aby uniemożliwić sprawne działanie systemów operacyjnych rządów. Trzeba udać się pod przykrywką uczniów wykonujących projekt do kilku państw, sprawdzić dane i przygotować raport. W każdym państwie uderzyli w inną część jego gospodarki, więc nie będzie to zadanie nudne. Czy pomożecie? Nagrodą za Wasze pojedyncze zadania będą „diamenty” i gadżety Bonda (oczywiście wirtualne 😊). Wszystkie zasady Waszej współpracy zawarto w tajnej umowie, zwanej dla „zmyłki” Księgą reguł. Zapoznajcie się z nią uważnie.

Aha, ponieważ jesteście od tej chwili pracownikami służb specjalnych obowiązują Was ścisłe reguły pracy. Do każdej misji otrzymacie zaszyfrowane zadania w postaci karty misji. Misja jest tajna, nie można ujawniać wyników badań szpiegom ze Wschodu i z Zachodu. Dlatego każdy z Was przesyła raport do swojej nauczycielki geografii na jej tajne konto. To ona będzie łącznikiem z samym Jamesem Bondem, który teraz pracuje w ukryciu.

Każde z działań będzie premiowane diamentami o odpowiedniej ilości karatów (tak określa się wartość diamentów). Możecie jeszcze dodatkowo otrzymać któryś ze słynnych gadżetów Bonda – zegarek z faksem, zegarek z odbiornikiem TV (z dostępem do Netflixa oczywiście) czy zegarek z laserem – do wyboru 😊. Te dodatkowe gadżety wymieniać można na ocenę celującą lub bardzo dobrą.

Jednym z zadań kończących raport będzie sprawdzian / test dla uczestników – każdy musi do niego przystąpić, aby ukończyć działania zgodnie z umową z M6.

W **Księdze Reguł** zawarte zostały zasady Waszej pracy na najbliższy okres czasu. Aby ukończyć zadanie w stopniu zadawalającym należy uzyskać wynik karatów 200 karatów, czyli zdobyć około 100 diamentów dwukaratowych lub mniej diamentów, a inne gadżety Bonda (ich wartość podana jest w Księdze reguł).

## Księga Reguł

**Diamenty (wirtualne)** – przyznawane w zależności od kryteriów zadania (dla każdego zadania mogą być inne, np. za sprawdzian przyznajemy od 0 do 16 diamentów po dwa karaty każdy, napisany na ocenę dobrą plus 4 diamenty za bardzo wysoki wynik na poziomie 95 – 100 %).

**Tabela wyników każdego ucznia** – do okazania osobom zainteresowanym ich wynikami.

**Okna czasu** – to przedziały czasu na wykonanie określonego zadania (np. sprawdzian w czasie 40 minut)

**Gadżety Bonda (odznaki wirtualne)** – przyznawane za wyróżniającą się pracę/ działanie (graficzna reprezentacja zdobytych osiągnięć i pokonanych wyzwań, którą można zamienić na ocenę bardzo dobrą lub celującą) lub za kreatywność, przedsiębiorczość, za zachowanie fair – pomoc innym.

## Księga Reguł – punktacja za zadania:

lp	działanie	punkty w diamentach	maksymalny wynik	uwagi
----	-----------	---------------------	------------------	-------

			w diamentach/ przelicznik w karatach	
1	sprawdzian (1) lub test	0 -16 plus 4 po dwa karaty każdy	20 / 40	o formie zadecyduje nauczyciel i okoliczności, zadanie obowiązkowe do wykonania dla wszystkich nauczyciel przelicza ilość diamentów /karatów z zależności od ilości zdobytych punktów
2	kartkówka (1)	0 - 10	10 / 20	online z krótkim czasem na odpowiedzi na czacie, zadanie obowiązkowe dla wszystkich
3	notatka graficzna/ wizualna z działania /z lekcji (1)	0 - 8	8 / 16	mapa pamięci, puzzle, heksy itp.
4	praca domowa (1)	0 - 5	5/ 10	Ilość prac domowych do uzgodnienia
5	nauczanie wyprzedzające (1)	0 - 5	5 / 10	notatka o podanym zagadnieniu, rozmowa na czacie w czasie lekcji czy odpowiedź na pytanie w czasie lekcji video
6	zadanie – niespodzianka	0 - 6	6 / 12	umieszczane bez podania terminu pojawienia się na Teamsach/ w czasie lekcji
7	esej (krótka wypowiedź na jakiś konkretny temat)	gadżet – zegarek Bonda	10 / 20 lub ocena bardzo dobra	jedna strona w zeszycie
8	prezentacja o wybranym zagadnieniu	0 - 6	6 / 12	do 12 slajdów
9	lapbook – informacje dotyczące trzech wybranych tematów	0 – 10 lub gadżet – zegarek Bonda	10 / 20 lub ocena bardzo dobra/ celująca (ocena nauczyciela)	kreatywność, staranność wykonania, dobór treści



10	dodatkowe działania	0 - 10	10 / 20	wykonania zadania, współpraca, największy skok punktowy, aktywny udział w dyskusji, terminowość wykonania zadania, pomoc innym itp.
11	Ebook z „przemową zapałkową”, czyli nagranie informacji o danym państwie	0 – 10 lub gadżet – zegarek Bonda	10 / 20 lub ocena bardzo dobra/ celująca (ocena nauczyciela)	- jego walory turystyczne, czas nagrania 30 sekund
12	Prezentacja, np. w Power Poincie	0 – 10 lub gadżet – zegarek Bonda	10 / 20 lub ocena bardzo dobra	prezentacja ma zawierać 15 slajdów, w tym tytułowy i na zakończenie z literaturą, linkami do stron itp.
13	Zadania dla super agenta – zadania z obszaru krytycznego myślenia (w tabeli)	1 - 2	2 / 4	Za każde zadanie z tego obszaru, czyli dokładasz po dwa diamenty o wartości 4 karatów do każdej lekcji
14	Inne formy pracy – do ustalenia - np. karta powtórzeniowa			



## Misja 1: Temat: Niemcy – przemiany przemysłu.

### Cel Misji 1 – zdobycie informacji o zachodnim sąsiedzie Polski.

Wyruszenie na swoją pierwszą misję. Pamiętajcie, że jej celem jest zdobycie dokładnych odpowiedzi w obszarze gospodarki naszego zachodniego sąsiada, a także na temat atrakcji turystycznych i miast Niemiec. W tej misji oceniane będą diamentami i odpowiedzi do karty zadań. Okno czasu na wykonanie zadania – tydzień, do następnej lekcji geografii. Możesz zdobyć 5 diamentów po dwa karaty.

Na tej lekcji:

- poznasz rozwój przemysłu i cechy przemysłu Niemiec.
- zrozumiesz, co spowodowało zmianę struktury produkcji w Nadrenii Północnej – Westfalii
- poszukasz w dostępnych Ci źródłach wiedzy informacji o atrakcjach turystycznych Niemiec.

Zagadnienia:

1. Położenie Niemiec na mapie Europy.
2. Niemcy – potęga gospodarcza.
3. Rozwój niemieckiego przemysłu.
4. Przemiany gospodarcze Niemiec.
5. Atrakcje turystyczne Niemiec.
6. Miasta Niemiec.

Myśl, myśl, myśl...



Krytyczne myślenie



*„Zamek Neuschwanstein (Schloss Neuschwanstein) to jeden z symboli niemieckiej turystyki i jednocześnie jeden z najbardziej malowniczo położonych pałaców w całej Europie. XIX-wieczna budowla wznosi się na nierównym wzgórzu i otoczona jest imponującymi szczytami Alp Bawarskich. Za budowę zamku odpowiadał bawarski król Ludwik II Wittelsbach. Celem władcy było stworzenie dla siebie enklawy pełnej nawiązań do czasów średniowiecznych władców, bohaterów i ich legendarnych dokonań. Mimo imponującego rozmiaru i części sal typowych dla reprezentacyjnych pałaców zamek miał być jedynie prywatną rezydencją króla, do której tylko on i jego najbliżsi mieli mieć wstęp.”*

<https://www.podrozepoeuropie.pl/zamek-neuschwanstein-zwiedzanie/>

**Zadanie: Dlaczego zamek ten stał się wzorem dla zamku Walta Disneya? – swoją wypowiedź uzasadnij.**

#### ZADANIA DO ROZWIĄZANIA

Zadanie 1. Określ położenie Niemiec na mapie Europy – do jakich mórz ma dostęp, z którymi państwami sąsiaduje?

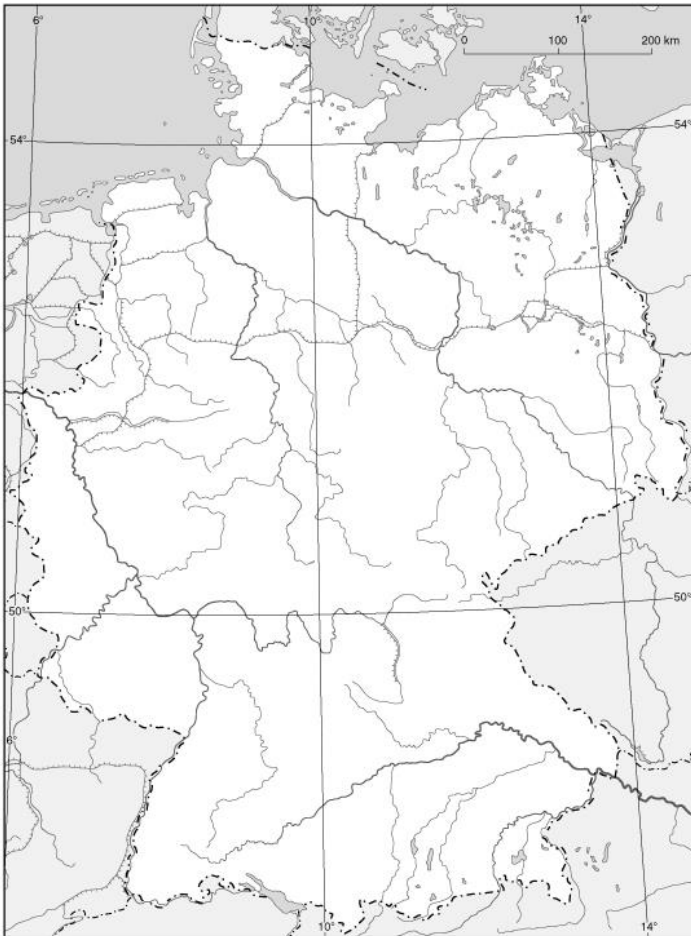
Zadanie 2. Oceń pozycję przemysłu Niemiec na tle innych państw.

Zadanie 3. Czym charakteryzują się produkty niemieckie?

Zadanie 4. Które gałęzie przemysłu rozwijają się obecnie w Nadrenii Północnej – Westfalii?

Zadanie 5. Zapisz trzy znane atrakcje turystyczne Niemiec i nazwy 5 dużych miast.

**PODSUMOWANIE LEKCJI (najważniejsze, Twoim zdaniem, 5 – 6 informacji z lekcji, które musisz zapamiętać):**



**Mapa konturowa Niemiec**



## Misja 2

### TEMAT: **Walory turystyczne Litwy i Białorusi.**

#### Na tej lekcji:

- poznasz walory turystyczne Białorusi i Litwy
- zrozumiesz, jak bliskie związki z Polską wpływają na chęć odwiedzenia tych państw (wybór kierunku wyjazdu turystycznego)
- porównasz pod względem atrakcji turystycznych oba państwa

Na zaszyfrowane i nie tylko takie odpowiedzi oraz na prezentację czekam do dnia 17 kwietnia (okno czasu).

#### Misja 2 – Litwa i Białoruś.

Kto przysłał kartę odpowiedzi z Misji nr 1 otrzymał 5 diamenty, a jeśli wykonał dodatkowo zadanie z obszaru krytyczne myślenie – jeszcze dwa.

Teraz szansa poprawienia swojego wyniku na pasku postępu. Przed nami misja nr 2, tym razem wyruszamy na Wschód. Przed nami dwa przepiękne kraje – Litwa i Białoruś, tak mocno związane z Polską. Ale czyhają na nas niewidzialni wrogowie – szpiegdy, którzy bacznie śledzą każdy nasz krok! Bądźcie czujni!

Wędrujemy według planu, a w każdym punkcie wyprawy krótkie zadanie do wykonania. Oczywiście epidemia pandemii już minęła i możemy opuścić bezpiecznie nasze domy i podróżować za granicę.



#### Punkt 1.

Wyruszamy z Lublina. Stoimy przed Trybunałem Koronnym na Rynku w Lublinie. To właśnie w tym mieście podpisano słynną unię, zwaną ..... w lipcu ..... roku. Jakie dokumenty musicie zabrać ze sobą, aby przekroczyć granicę z Białorusią?

.....  
Czy tych samych dokumentów będą wymagać od nas na granicy z Litwą? ..... Dlaczego?  
.....

#### Punkt 2.

Udało nam się przekroczyć granicę z Litwą. Przed nami jej stolica, czyli miasto ..... Którzy słynni Polacy związani są z tymi terenami? Zapiszcie ich dwa nazwiska tutaj, ale kodując informację, czyli wspak (np. Jan Matejko to wspak: OKJETAM NAJ):  
.....  
.....

#### Punkt 3.

Odwiedzamy jak każda polska wycieczka miejsce zwane Aušros Vartai (szpieg taki jak Ty poradzi sobie z tą nazwą ☺), czyli .....

#### Punkt 4.



W księgarni w mieście Troki znaleźliście na wystawie egzemplarz pierwszego wydania książki Elizy Orzeszkowej „Nad —em—m”. Oj, tytuł jest trochę nieczytelny, o jaką książkę mogło chodzić i z czym związany jest ten tytuł?

Tytuł:.....

W tytule użyto nazwy (jaki t obiekt geograficzny ?).....

Punkt 5.

Szpiedzy wokół nas... Po cichutku wyruszamy nad Mierzeją Kurońską, by chwilę wypocząć w miejscowości..... (nazwa znanego kurortu).

Punkt 6.

Alarm! Kamil i Antek biegając po plaży skrzyli nogę. Pech, dwóch kontuzjowanych. Doradzono Wam, by przewieźć ich do sanatorium, które znajduje się blisko polskiej granicy, czyli do .....

Punkt 7.

Opuszczamy Litwę, by kontynuować podróż na terytorium Białorusi. Jak nazywa się stolica tego państwa?

.....

Punkt 8.

Dwa zamki należące niegdyś do rodziny Radziwiłłów przyciągają liczne rzesze turystów, czyli zamek w ..... i znajdujący się 30 km od niego zamek w .....

Punkt 9


Miasto Nowogródek – spędził w nim dzieciństwo .....- zapisz imię i nazwisko wspaniałego (bądź czujnego, szpiedzy byli tu już za czasów poety ☺), autora słów „Litwo, Ojczyzna moja...”.

Punkt 10

Jedna puszcza, dwa kraje, ale kto zliczy mieszkające tu żubry? Nie, tego nie trzeba nam robić ☺  
Zapisać jeszcze trzy gatunki zwierząt i trzy roślin, które możemy tutaj spotkać:

Rośliny:.....

Zwierzęta:.....



**Myśl, myśl, myśl...** **Krytyczne myślenie**

Porównaj pod względem walorów turystycznych Białoruś i Litwę. Które z tych państw odwiedziłbyś/ odwiedziłabyś z rodziną? To esej, czyli krótka forma wypowiedzi pisemnej.

Za esej możesz otrzymać dodatkowo gadżet – zegarek Bonda i poprawić swój wynik w rankingu.

### ZADANIA DO OPRACOWANIA W DOMU:

Zadanie 1.

Opracuj prezentację multimedialną – 12 slajdów na temat walorów turystycznych obu państw. Zwróć uwagę, co może zainteresować naszych partnerów w środowisku geograficznym, a co urzec/zaskoczyć ich w wytworach ludzkiej pracy – zabytki, formy rękodzieła artystycznego, zwyczaje i kuchnia itp.

**PODSUMOWANIE LEKCJI (najważniejsze, Twoim zdaniem, 5 – 6 informacji z lekcji, które musisz zapamiętać):**



## Misja 3

### TEMAT: Atrakcje turystyczne Czech i Słowacji.

Na tej lekcji:





- poznasz walory turystyczne naszych południowych sąsiadów
- zrozumiesz, jakie warunki środowiska geograficznego przyczyniły się do rozwoju turystyki
- odszukasz na mapie nazwy dużych miast Czech i Słowacji.

Dziś zabieramy tylko dowód osobisty. Nasi południowi sąsiedzi są chętnie odwiedzani przez turystów z Polski. Dlaczego? Które miejsca chętnie odwiedzają Polacy? Gdzie możecie zabrać ze sobą młodych kolegów z USA czy obcej planety? Wyruszamy w kolejną podróż do państw śródlądowych. Które rzeki płyną przez terytorium Czech i Słowacji? Nad którymi rzekami leżą ich stolice?

### Zagadnienia:

1. Czego pragną turyści, czyli co stanowi o atrakcyjności turystycznej miejsca?
2. **Przyroda i sport.**
3. **Góry.**
4. **Skąły i jaskinie.**
5. **Stolice – Praga i Bratysława.**
6. **Niezwykłe zamki, kościoły i wsie.**

Myśl, myśl, myśl...



Krytyczne myślenie

Zadanie

Odszukaj w Internecie nazwy po 3 obiektów z Listy Światowego Dziedzictwa Kultury i Przyrody UNESCO obiektów z Czech i Słowacji.

### ZADANIA DO ROZWIĄZANIA

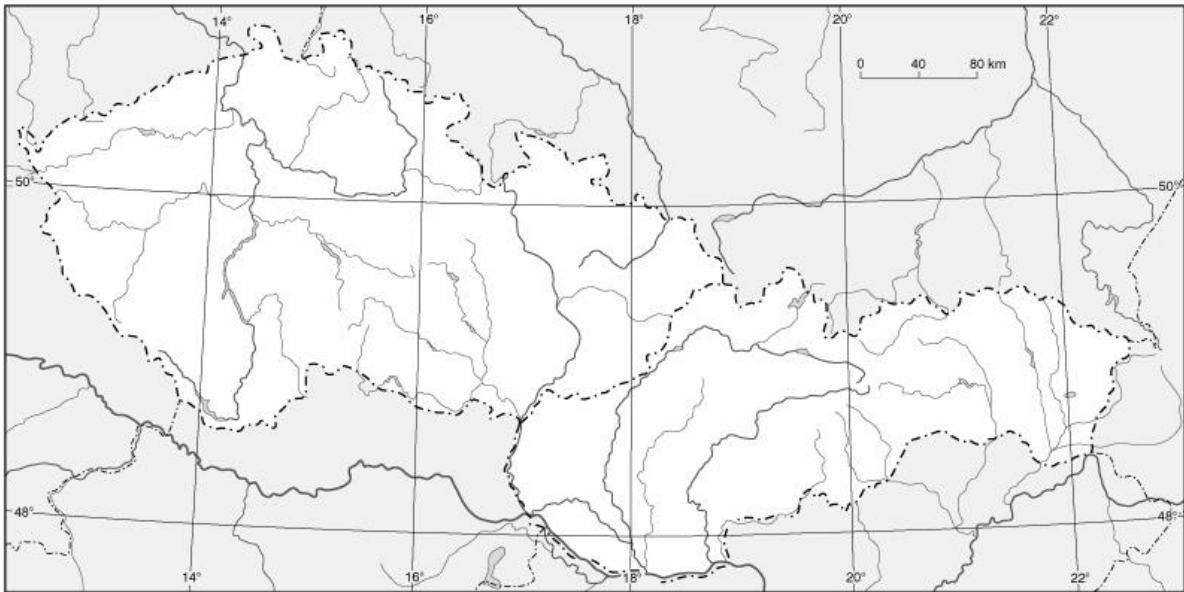
Zadanie 1. Zapisz, które czynniki - Twoim zdaniem- decydują o rozwoju turystyki na jakimś obszarze.

Zadanie 2. Porównaj w tabeli walory turystyczne Czech i Słowacji.

Zadanie 3. Odszukaj na mapie nazwy dużych miast Czech i Słowacji i zapisz je do zeszytu.

Zadanie 4. Odszukaj zdjęcie jednego obiektu z Czech i jednego ze Słowacji, które chciałbyś zobaczyć. Napisz, dlaczego ten obiekt wybrałeś.

**PODSUMOWANIE LEKCJI (najważniejsze, Twoim zdaniem, 5 – 6 informacji z lekcji, które musisz zapamiętać):**



## Misja 4

### TEMAT: Ukraina w czasach przemian.

#### Na tej lekcji:

- poznasz problemy naszego wschodniego sąsiada
- zrozumiesz, jak warunki środowiska geograficznego przyczyniły się do rozwoju rolnictwa
- zastanowisz się nad tym, jak problemy społeczne i polityczne wpływają na ludność kraju.

Dziś zabieramy naszych towarzyszy na wyprawę do wschodniego sąsiada Polski – na Ukrainę. Potrzebny będzie paszport i waluta, w tym przypadku – hrywny. Za dodatkowe zadanie – lapbook o walorach turystycznych Ukrainy – możesz zdobyć 10 diamentów, które potem (za tydzień) zamienię na ocenę celującą – jeśli będzie ładny... Trzeba go po wykonaniu sfotografować komórką i zdjęcia wysłać na moją pocztę lub przekazać nauczycielowi.

#### Zagadnienia:

1. Ukraina wczoraj i dziś.
2. Trudności kraju po uzyskaniu niepodległości.
3. Ukraińskie rewolucje.
4. Spór o Krym.
5. Ukraina się wyludnia.

Myśl, myśl, myśl...



Zadanie

Po przeczytaniu tekstu podręcznika odpowiedz na pytanie:

Jak sytuacja polityczna wpływa na nastroje społeczne w kraju?

Krytyczne myślenie

#### ZADANIA DO ROZWIĄZANIA

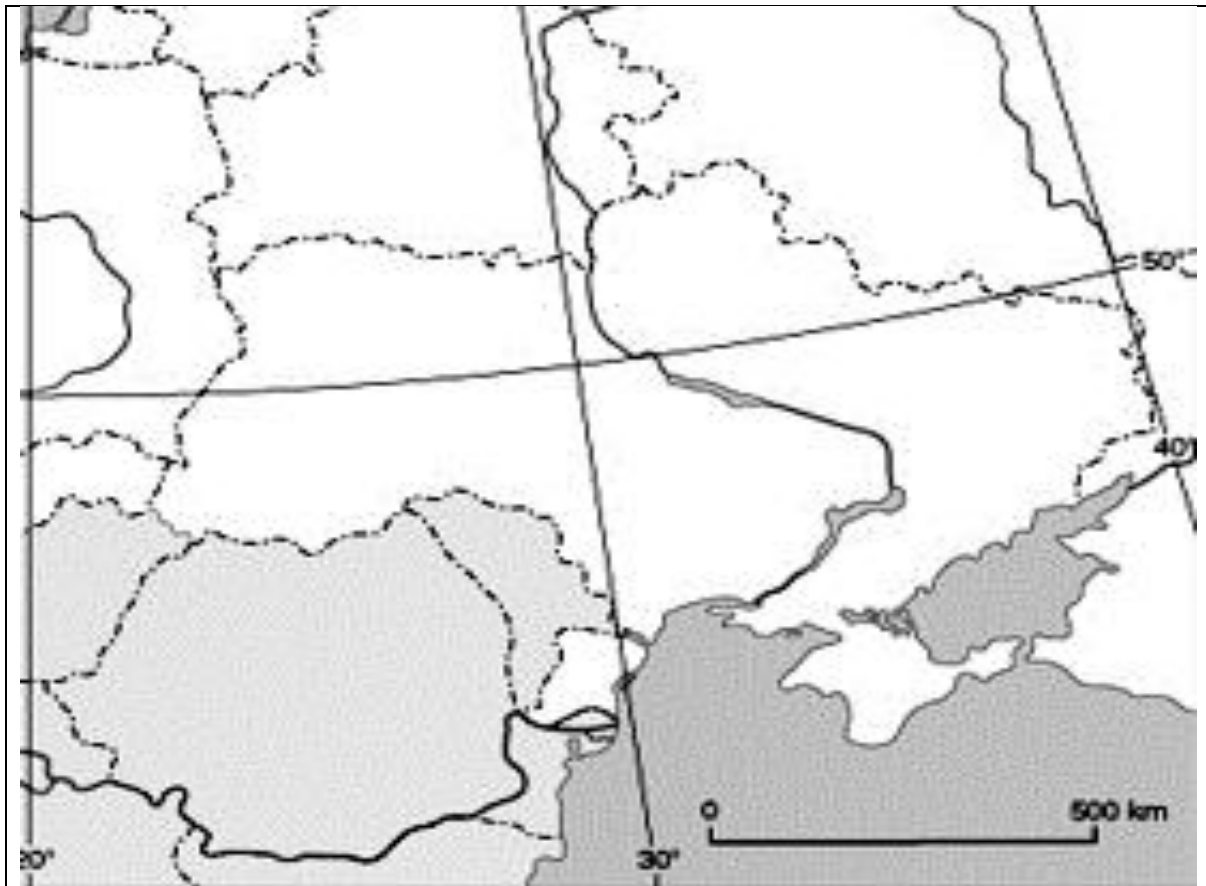
Zadanie 1. Zapisz nazwy sąsiadów Ukrainy.

Zadanie 2. Odszukaj na mapie nazwy dużych miast Ukrainy. Które z nich organizowały spotkania piłkarskie (mecze) w ramach Euro 2012?

Zadanie 3. Którą część Ukrainy chciałbyś zwiedzić?

Zadanie bonusowe (10 diamentów lub zegarek Bonda) - lapbook o walorach turystycznych Ukrainy.

**PODSUMOWANIE LEKCJI (najważniejsze, Twoim zdaniem, 5 – 6 informacji z lekcji, które musisz zapamiętać):**



## Misja 6: Temat: Rosja – od Bałtyku po Ocean Spokojny.

Dzisiaj potrzebujemy paszportu i wizy – podróżujemy do Rosji. W tej misji oceniane będą diamentami odpowiedzi do karty zadań. Okno czasu na wykonanie zadania – do następnego lekcji. Możesz zdobyć 5 diamentów.

### Na tej lekcji:

- poznasz rozwój przemysłu i cechy przemysłu Niemiec.
- zrozumiesz, co spowodowało zmianę struktury produkcji w **Nadrenii Północnej – Westfalii**
- poszukasz w dostępnych Ci źródłach wiedzy informacji o atrakcjach turystycznych Niemiec.

### Zagadnienia:

1. Położenie Rosji, wielkość terytorium.
2. Ukształtowanie powierzchni Rosji..
3. Klimat i biosfera.
4. Bogata baza surowców naturalnych, w tym - energetycznych.
5. Gospodarka Rosji
6. Wpływ gospodarki na życie mieszkańców.
7. Niestabilna potęga.
8. Walory turystyczne Rosji.

Myśl, myśl, myśl...



Krytyczne myślenie

### Zadanie:

*Odpowiedz na pytanie: Dlaczego Władimir Putin modli się codziennie: „ Panie Boże, dlaczego nie stworzyłeś gór na Ukrainie”? :)*

- cytata z książki „Więźniowie geografii” T. Marshalla

### ZADANIA DO ROZWIĄZANIA

Zadanie 1. Określ położenie Rosji na mapie świata.

Zadanie 2. Oceń pozycję Rosji na tle innych państw.

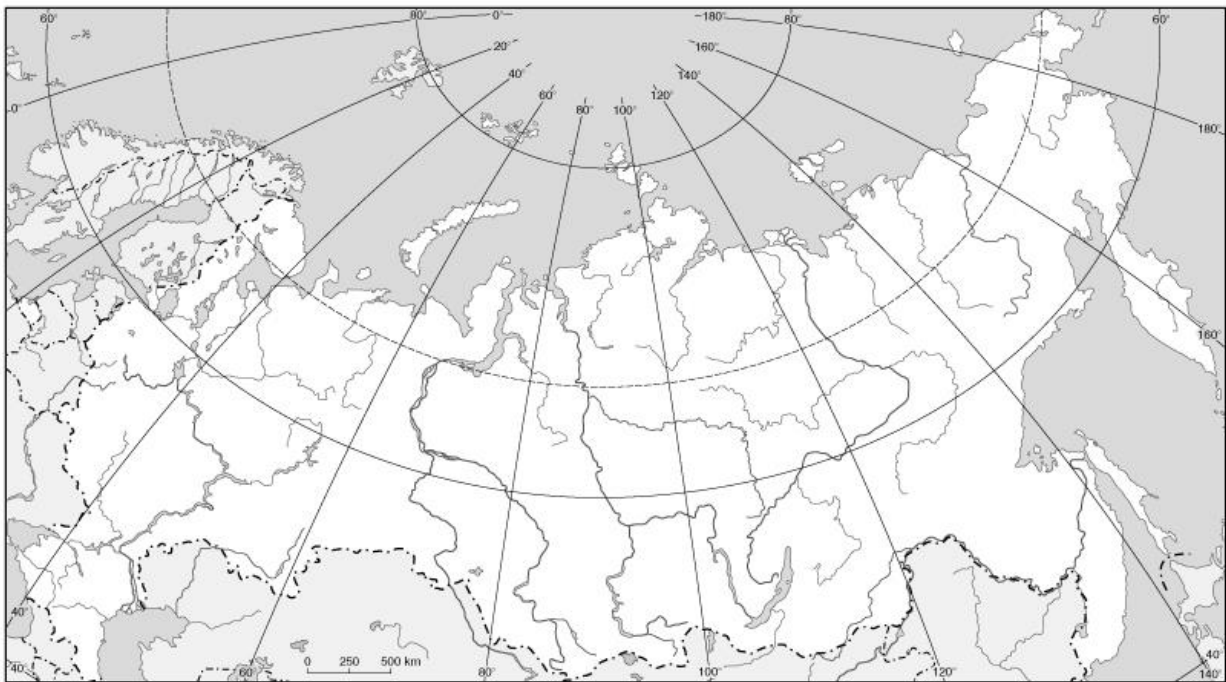
Zadanie 3. Jak posiadanie bogatej bazy surowcowej wpływa na pozycję Rosji na światowej scenie politycznej?

Zadanie 4. Zapisz nazwy kilku miast Rosji, które mają dużą liczbę mieszkańców



Zadanie 5. Zapisz trzy znane atrakcje turystyczne Rosji i nazwy 5 dużych miast.

**PODSUMOWANIE LEKCJI (najważniejsze, Twoim zdaniem, 5 – 6 informacji z lekcji, które musisz zapamiętać):**



Mapa konturowa Rosji



## Misja 7:

### Temat: Sąsiedzi Europy – powtórzenie.

Na tej lekcji:

- utrwalisz informacje o sąsiadach Polski

Zagadnienia:

1. Niemcy – przemiany przemysłu.
2. Walory turystyczne Litwy i Białorusi.
3. Atrakcje turystyczne Czech i Słowacji.
4. Ukraina w czasach przemian.
5. Rosja – od Bałtyku po Ocean Spokojny.

Myśl, myśl, myśl...



Krytyczne myślenie

**Zadanie:**

*Co by było gdyby... „Gdybanie” to często bardzo kreatywne ćwiczenie. Napiszcie, co by było gdyby Polska była umiejscowiona na kontynencie Ameryki Południowej, na wysokości zwrotnika Koziorożca. Które elementy środowiska uległyby zmianom i jakim – 6 przykładów.*

#### ZADANIA DO ROZWIĄZANIA

Zadanie 1. Uzupełnij tabelę wpisując przy każdym państwie informacje kluczowe do podanego zagadnienia:

Kraj	temat przewodni	notatki
Niemcy	Przemiany przemysłu	
Litwa	Walory turystyczne	

Białoruś	Walory turystyczne	
Czechy	Atrakcje turystyczne	
Słowacja	Atrakcje turystyczne	
Ukraina	Przemiany gospodarcze	
Rosja	Zróżnicowanie terytorium	

Zadanie 2 Na podstawie mapki określi po trzy cechy położenia każdego państwa, np. kraj śródlądowy, leżący w południowej części kontynentu, nad rzeką Moskwa itp.

Kraj	Cechy położenia
Niemcy	





Litwa	
Białoruś	
Ukraina	
Czechy	
Słowacja	
Rosja	

Zadanie 3. Na mapce podpisz kilka miast w państwach sąsiadujących z Polską – wykorzystaj do tego zadania mapę z atlasu, gdzie odczytasz położenie tych miast.



**Fundusze Europejskie**  
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita  
Polska**

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz Społeczny



**Wrocław** miasto spotkań



DOLNOŚLĄSKA BIBLIOTEKA PEDAGOGICZNA WE WROCŁAWIU





## Misja 8: Temat: Sąsiedzi Europy – sprawdzian.

Na tej lekcji:

- sprawdzisz, jak dobrym pracownikiem służb specjalnych byłeś – ile informacji o krajach sąsiadujących z Polską zapamiętałeś.

Myśl, myśl, myśl...



Krytyczne myślenie

**Zadanie:**

**Który kraj sąsiadujący z Polską chciałbyś zwiedzić – podaj nazwę kraju i 8 argumentów, dlaczego właśnie ten kraj.**

### ZADANIA DO ROZWIĄZANIA

Tutaj zadania do sprawdzianu – nauczyciel układa je samodzielnie dla danej klasy.



## Misja specjalna 9

### Temat: Podsumowujemy pracę – karta refleksji.

Dziś potrzeba nam dokonać podsumowania pracy. 6 podróży po Europie. Gospodarka, środowisko geograficzne, ale i walory turystyczne sąsiadów Polski. No i praca z zastosowaniem gamifikacji – na razie uproszczona jej formuła, ale może w przyszłości będzie więcej mechanizmów gry. Ale również samoocena pracy w ciągu tych 8 tygodni – ważna część każdej pracy, a zwłaszcza pracy zdalnej. Zapraszam na spotkanie z sąsiadami Polski i z samym sobą 😊

Na tej lekcji:

- **poddasz refleksji Twoją pracę podczas gamifikacji**

Zagadnienia:

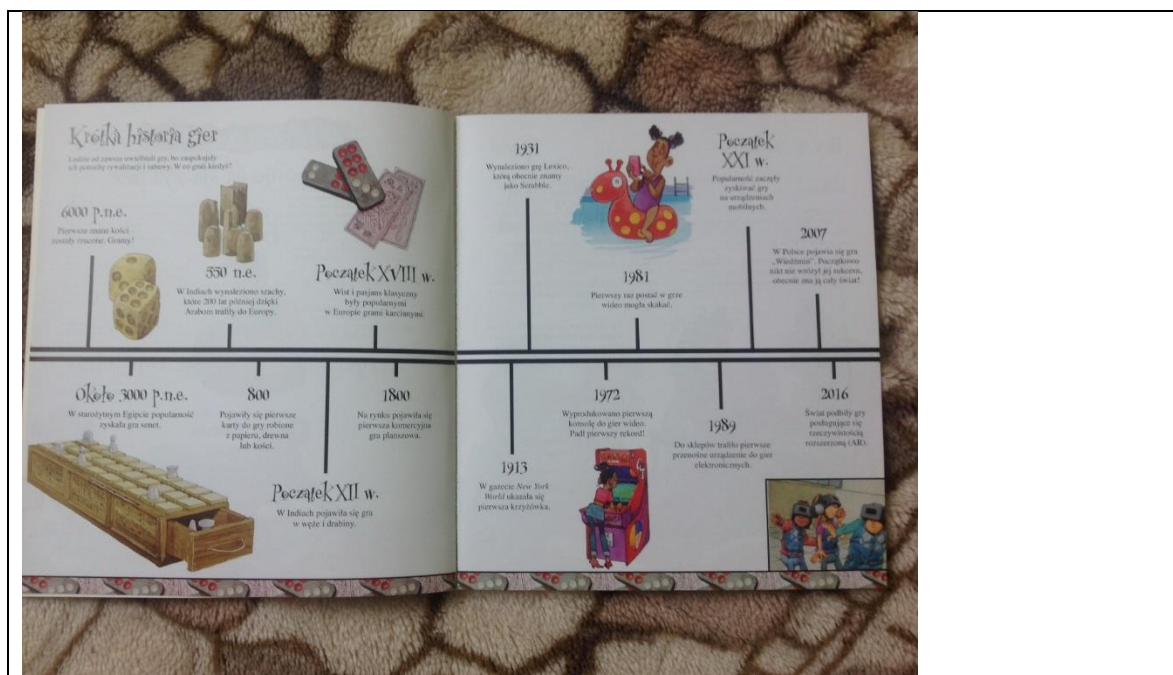
1. O metodzie gamifikacji
2. Podsumowanie naszej pracy.

Myśl, myśl, myśl...



Krytyczne myślenie

***Dlaczego nie da się żyć bez gier?*** – to tytuł kolejnego tomu bardzo ciekawych książeczek dla dzieci. Zobaczcie zdjęcia i napiszcie, które momenty z historii gier Was zaintrygowały lub uważacie, że były niezwykle ważne dla rozwoju tej dziedziny. (linia czasu)



### ZADANIA DO ROZWIĄZANIA

Zadanie 1. Napisz, jak pracuje Ci się zdalnie – trudności i to, co jest łatwe.

Zadanie 2. Czy gamifikacja jest ciekawą metodą pracy w szkole? TAK / NIE , dlaczego?

Zadanie 3. Co można by zmienić w przyszłości, aby lepiej Ci się pracowało – po stronie nauczyciela i Twojej?

Zadanie 4. Zapraszam do sketchnotingu – rysunek poniżej. Jeśli nie możesz wydrukować tej karty, zapisz odpowiedzi poniżej w karcie refleksji:

<p><b>Karta refleksji</b> na zakończenie tajnych misji -</p> <p>Co jest dla Ciebie ważne w pracy z metodą gamifikacji?</p>
<p>Co było trudne?</p>
<p>Co było łatwe?</p>
<p>Co mi pomagało w nauce?</p>



Mój sukces z tego okresu pracy –

Wskazówka do pracy dla nauczyciela, która może się przydać przy projektowaniu następnej gamifikacji:

Dziękuję za uzupełnienie karty refleksji. Treść twoich wypowiedzi nie będzie oceniana, tylko sam fakt uzupełnienia tej karty. 😊



# CHWILA REFLEKSJI



Sketchnotingowa karta refleksji, źródło Internet

## Misja - niespodzianka

### TEMAT: Dzień Wody.

#### Na tej lekcji:

- poznasz, jaki jest odsetek zasobów wody słodkiej na Ziemi w stosunku do ogółu wody
- zrozumiesz, dlaczego powinniśmy oszczędzać wodę **na co dzień**
- porównasz warunki życiowe polskich dzieci i tych, które mieszkają w Afryce
  - w miejscach, gdzie utrudniony jest dostęp do czystej wody i urządzeń sanitarnych.

#### Zagadnienia:

1. **Zasoby wody słodkiej to zaledwie 2.5% całych zasobów wody na Ziemi. Napisz, gdzie i w jakiej postaci występują woda słona i woda słodka na Ziemi, korzystając z wiedzy, którą już posiadasz (lekcje przyrody, biologii, geografii).**
2. **Projekcja filmu - Serial S.O.S. Dla Świata: odcinek: „Kropla w morzu potrzeb”, czas 24 minuty, dostępny pod linkiem:**

<https://player.pl/programy-online/sos-dla-swiata-odcinki,419/odcinek->

Poszukaj informacji, w którym roku uchwalono prawo do wody.

3. **Jak codziennie możemy oszczędzać wodę – napisz trzy propozycje, realne do wykonania w czasie epidemii.**
4. **Jak topnienie lodowców wpłynie na zasoby wody słodkiej?**

Myśl, myśl, myśl...



Krytyczne myślenie

#### Zadanie do filmu:

Porównaj warunki życiowe polskich dzieci i tych, które mieszkają w tej części Afryki – w miejscach, gdzie utrudniony jest dostęp do czystej wody i urządzeń sanitarnych. Wykorzystaj informacje z filmu.

#### Zadania:

Zadanie 1. Sprawdź, jaka jest zasobność w wodę w Polsce – ilość wody w przeliczeniu na jednego mieszkańca – czy jest duża, czy mamy jej mało na tle innych państw naszego kontynentu.

Zadanie 2. Jak możesz w codziennych czynnościach oszczędzać wodę?

Zadanie 3. Odpowiedz na pytanie z punktu 5.

### PODSUMOWANIE LEKCJI (najważniejsze, Twoim zdaniem, 5 – 6 informacji z lekcji, które musisz zapamiętać):





## Misja - niespodzianka

### TEMAT: 50 lat obchodów Dnia Ziemi (kwiecień 2020)

#### Na tej lekcji:

- poznasz przyczyny ustanowienia Dnia Ziemi
- zrozumiesz, jak zmiany, które wprowadził w ostatnich latach człowiek (od epoki uprzemysłowienia, czyli początku XIX wieku), wpłynęły na środowisko naturalne
- przygotujesz informacje o wybranym wydarzeniu.

**Dzisiaj przerywamy podróż – kolejna Misja dotyczy obchodów Dnia Ziemi. Za wykonanie zadań możesz otrzymać kolejne diamenty (5 sztuk), a za pracę plastyczną – plakat na Dzień Ziemi – bonusowe diamenty ( w ilości od 0 do 8 diamentów lub zegarek Bonda).**

#### Zagadnienia:

1. Dzień Ziemi obchodzimy już 50 lat.
2. Wydarzenia ostatnich 5 dekad (załącznik).
3. Czy uda nam się ocalić planetę?
4. Dlaczego młodzi ludzie angażują się w działania na rzecz przeciwdziałania zmianom klimatu  
(np. Greta Thunberg – strajki klimatyczne)?

Myśl, myśl, myśl...



Krytyczne myślenie

Zadanie:



**Zadanie:**

**Którą wersję okładki wybierasz?**

**Napisz kilka zdań uzasadnienia – stracimy czy uratujemy Ziemię?**

**Za wykonanie tego zadania – 4 diamenty.**

### ZADANIA DO ROZWIĄZANIA

Zadanie 1. Gdzie po raz pierwszy obchodzono Dzień Ziemi (wydarzenie zwane „Celebracja Przetrwania”)?

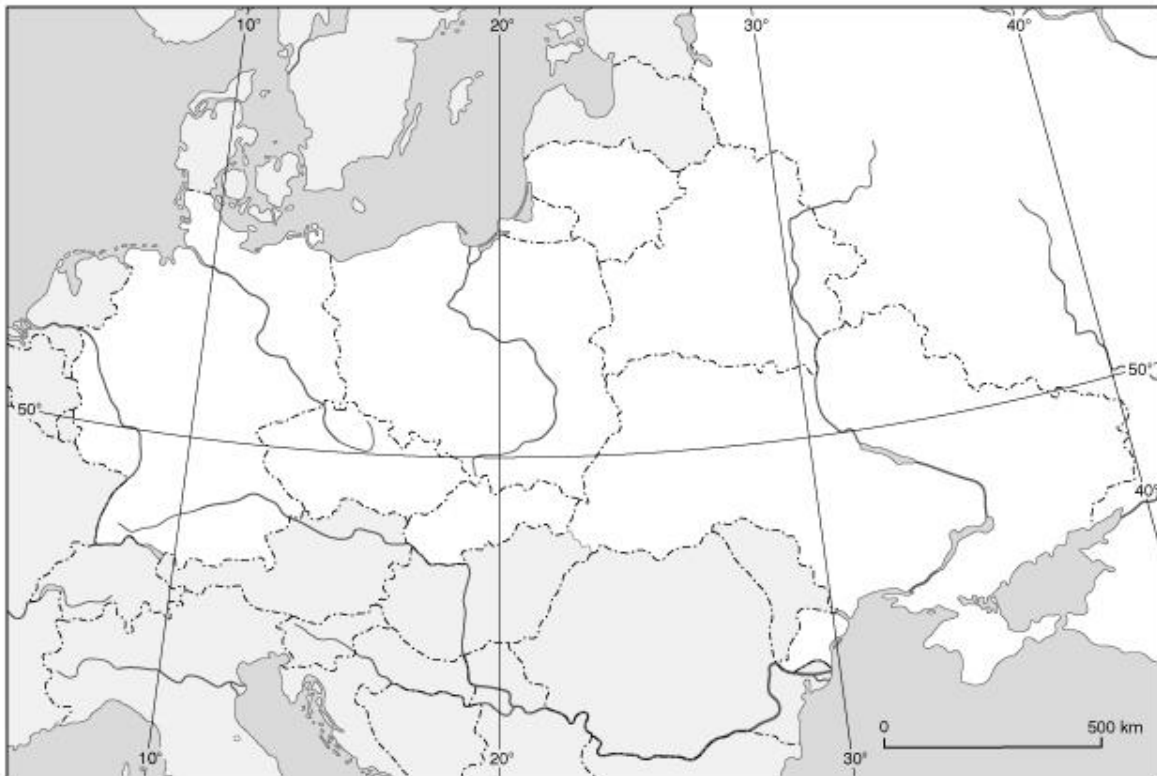
Zadanie 2. Przygotuj z dostępnych Ci źródeł wiedzy (np. Internet) informacje o wybranym wydarzeniu z załącznika.

Zadanie 3. Wykonaj plakat na Dzień Ziemi i wyślij go w załączniku (jako zdjęcie lub skan).

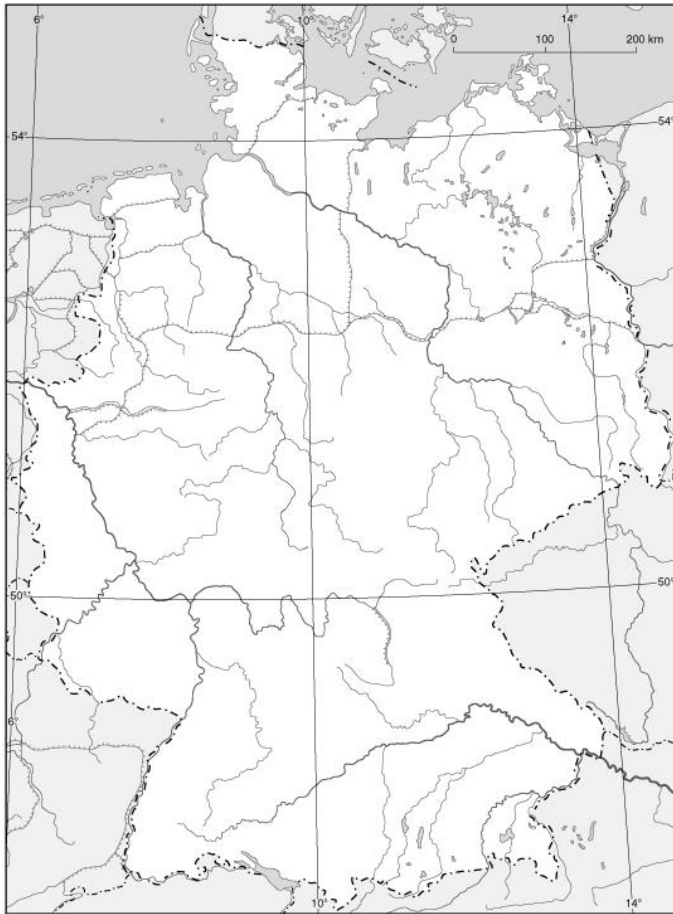
**PODSUMOWANIE LEKCJI (najważniejsze, Twoim zdaniem, 5 – 6 informacji z lekcji, które musisz zapamiętać):**

### Załączniki – mapy konturowe – Wydawnictwo Nowa Era:

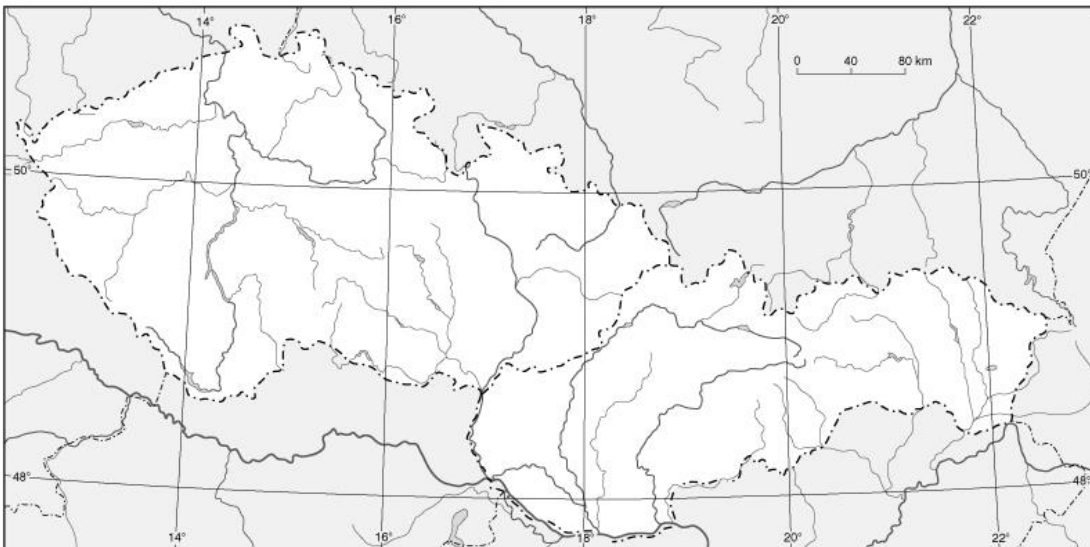
1. Mapa konturowa – Sąsiedzi Polski



Załącznik nr 2 Niemcy



### Załącznik nr 3 – Czechy i Słowacja



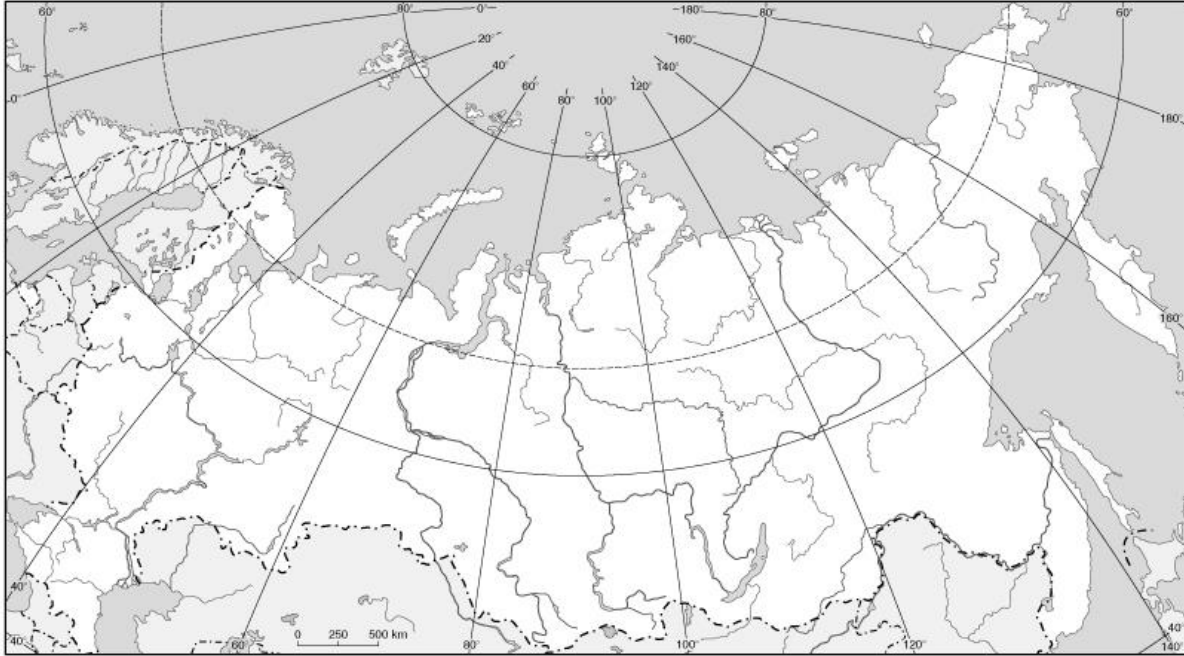


## Załącznik nr 4 – Litwa, Ukraina i Białoruś





## Załącznik nr 5 - Rosja



Załącznik nr 6 Mapa konturowa Europy – podział polityczny





Notatki nauczycielki/ nauczyciela: