

GRA DYDAKTYCZNA: ÖKO? LOGISCH! (wersja dla uczniów szkoły podstawowej)

I. Wybrany obszar języka niemieckiego, klasa, w której będą prowadzone zajęcia

1. Etap edukacyjny: ~~trzeci~~ drugi (szkoła podstawowa); język obcy nauczany jako pierwszy; wariant podstawy programowej: II.1., poziom według ESOKJ (A2+) – klasa ósma.

2. Cele kształcenia - wymagania ogólne

I. Znajomość środków językowych - uczeń posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie tematów wskazanych w wymaganiach szczegółowych.

II. Rozumienie wypowiedzi - uczeń rozumie proste wypowiedzi ustne artykułowane wyraźnie, w standardowej odmianie języka, a także proste wypowiedzi pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.

III. Tworzenie wypowiedzi - uczeń samodzielnie formułuje krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi ustne i pisemne, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.

IV. Reagowanie na wypowiedzi. - uczeń uczestniczy w rozmowie i w typowych sytuacjach reaguje w sposób zrozumiały, adekwatnie do sytuacji komunikacyjnej, ustnie lub pisemnie w formie prostego tekstu, w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.

V. Przetwarzanie wypowiedzi - uczeń zmienia formę przekazu ustnego lub pisemnego w zakresie opisanym w wymaganiach szczegółowych.

3. Treści nauczania - wymagania szczegółowe

I. Uczeń posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie następujących tematów:

- żywienie (np. artykuły spożywcze, posiłki i ich przygotowywanie, nawyki żywieniowe)
- zakupy i usługi (np. rodzaje sklepów, towary i ich cechy, sprzedawanie i kupowanie,
- zdrowie (np. tryb życia),
- świat przyrody (np. zagrożenia i ochrona środowiska naturalnego).

2. Uczeń rozumie proste wypowiedzi ustne (np. rozmowy, wiadomości, komunikaty, instrukcje) artykułowane wyraźnie, w standardowej odmianie języka:

- reaguje na polecenia;
- określa intencje nadawcy/autora wypowiedzi;
- znajduje w wypowiedzi określone informacje;

3. Uczeń tworzy krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi pisemne (np. notatkę)

- opowiada o czynnościach, doświadczeniach i wydarzeniach z przeszłości i teraźniejszości;
- opisuje upodobania;
- wyraża i uzasadnia swoje opinie, przedstawia opinie innych osób;

4. Uczeń reaguje ustnie w typowych sytuacjach:

- uzyskuje i przekazuje informacje i wyjaśnienia;
- wyraża swoje opinie, pyta o opinie, zgadza się lub nie zgadza się z opiniami innych osób;
- wyraża swoje upodobania, intencje i pragnienia, pyta o upodobania, intencje i pragnienia innych osób;

5. Uczeń przetwarza prosty tekst ustnie lub pisemnie:

- przekazuje w języku obcym nowożytnym informacje zawarte w materiałach wizualnych (np. wykresach, mapach, symbolach, piktogramach) lub audiowizualnych (np. filmach, reklamach);

6. Uczeń dokonuje samooceny i wykorzystuje techniki samodzielnej pracy nad językiem (np. korzystanie ze słownika, poprawianie błędów, prowadzenie notatek, stosowanie mnemotechnik, korzystanie z tekstów kultury w języku obcym nowożytnym).

7. Uczeń współdziała w grupie (np. w lekcyjnych i pozalekcyjnych językowych pracach projektowych).

8. Uczeń korzysta ze źródeł informacji w języku obcym nowożytnym (np. z encyklopedii, mediów, instrukcji obsługi), również za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych.

9. Uczeń stosuje strategie komunikacyjne (np. domyślanie się znaczenia wyrazów z kontekstu, identyfikowanie słów kluczy lub internacjonalizmów) i strategie kompensacyjne, w przypadku gdy nie zna lub nie pamięta wyrazu (np. upraszczanie formy wypowiedzi, zastępowanie innym wyrazem, opis, wykorzystywanie środków niewerbalnych).

II. Zagadnienia metodyczne stanowiące podstawę przygotowania gry - cele dla młodego nauczyciela w zakresie rozwijania kompetencji metodycznych:

- wzbogacenie warsztatu pracy o innowacyjne metody nauczania,
- planowanie toku zajęć z uwzględnieniem etapów gry dydaktycznej,
- adekwatny dobór ćwiczeń i aktywności uczniów w zależności od ich wieku, możliwości oraz zainteresowań,
- analiza, ocena i ewaluacja pracy uczniów oraz pracy własnej nauczyciela,
- wykorzystanie w nauczaniu nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych.

III. Temat gry: „EKO-LOGICZNE” „ÖKO-LOGISCH”

IV. Etapy gry dydaktycznej, w tym regulamin gry

1. Rozgrzewka (czas: 90 minut podczas zajęć dodatkowych z języka niemieckiego; grupa ok. 12 osób podzielona na 4 trzyosobowe zespoły).

Nauczyciel rozkłada na podłodze karty z pytaniami (1-4). Prosi uczniów o „wyjście na spacer po klasie” i wybranie miejsca, które chcą zająć. Kryterium zajęcia odpowiedniego miejsca jest zachowanie, które w największym stopniu charakteryzuje proekologiczne postępowanie ucznia. Uwaga! Każda z grup liczy 3-4 osoby (uczniowie wędrują i podejmują decyzje do momentu osiągnięcia pełnego składu grupy – unikamy w ten sposób sytuacji, w której tworzy się np. 1, 2 grupy).

Pytania do fazy rozgrzewki:

1. Kto myjąc zęby, zakręca kurek z wodą? Wer dreht beim Zähneputzen den Wasserhahn zu? – drużyna „woda“ „Wasser“
2. Kto wyrzuca baterie do pojemnika na elektrośmieci? Wer wirft Batterien in Batterien-Behälter? - drużyna „recykling” „Recycling”
3. Kto kupuje owoce bez opakowania? Wer kauft Obst ohne Verpackung? – drużyna „opakowanie“ „Verpackung“
4. Kto jadł dzisiaj na śniadanie warzywa? Wer hat heute Gemüse zum Frühstück gegessen? - drużyna „zachowanie“ „Verhalten“

Następnie każda z drużyn wykonuje zadanie (poszczególne zadania uczniowie wykonują indywidualnie lub w parach):

Drużyna 1 - woda „Wasser” – uczniowie przygotowują 10 zdań opisujących sytuacje, w których nie oszczędza się wody i przedstawiają je na rysunkach (można także przygotować pantomimę, przedstawiając poszczególne czynności). Na drugiej stronie karteczki z rysunkiem umieszczają opis tej sytuacji, np. ktoś reperuje ciekący kran, ktoś pakuje pralkę do pełna, ktoś nie odkręca wody w pełni itd., jemand repariert den Wasserhahn, jemand packt die Waschmaschine voll, jemand dreht das Wasser nicht ganz auf usw. *Uczniowie przekazują karteczki nauczycielowi.* Dla grup o niższym poziomie zaawansowania językowego można polecić przygotowania karteczek z 10 rzeczownikami złożonymi ze słowem WASSER. Na jednej stronie karteczki uczniowie rysują dane słowo, na drugiej podają trzy rzeczowniki, z których jeden jest tym, co na rysunku.

Drużyna 2 - recykling „Recykling” - uczniowie wybierają nazwy 10 różnych odpadów (należy zadbać, aby były to odpady z różnych grup, np. metal, szkło, papier, plastik, odpad bio itd.). Ważne, żeby nie były to nazwy oczywiste (przykładowy zestaw dla uczniów mógłby obejmować następujące odpadki: szpilka, bateria, kolorowy katalog, zepsuty telefon komórkowy, resztki karmy dla zwierząt, opakowanie po jogurcie, długopis, żarówka itd.) Każdy przedmiot zostaje narysowany przez uczniów – na drugiej stronie podaje się trzy możliwości odpowiedzi na pytanie: do jakiego kontenera wrzuca się ten odpad/gdzie należy go zanieść w celu unieszkodliwienia? *Uczniowie tworzą listę pytań z prawidłowymi odpowiedziami i przekazują ją nauczycielowi.*

Drużyna 3 - opakowanie „Verpackung” - uczniowie znajdują w Internecie instrukcję przygotowania karmnika z butelki PET ; tworzą własny karmnik (potrzebne rekwizyty opisano poniżej). Rysują na kolejnych kartkach poszczególne czynności i opisują je; np. wytnij otwór w butelce, włóż łyżkę kuchenną do butelki, narysuj markerem koła itd., *scheide ein Loch in die Flasche schneiden, stecke den Küchenlöffel in die Flasche, zeichne einen Kreis mit einem Marker.* *Uczniowie tworzą listę czynności i przekazują ją nauczycielowi.*

Drużyna 4 - zachowanie - „Verhalten” - uczniowie układają listę zakupów ekologicznych dla 4-osobowej rodziny (tworzą listę 10 produktów) i uzasadniają ich wybór. (na karteczce umieszczają rysunek produktu, a na drugiej stronie informację, dlaczego ten produkt jest potrzebny). *Uczniowie tworzą listę zakupów i przekazują ją nauczycielowi.*

Po wykonaniu zadania uczniowie wspólnie projektują i tworzą planszę do gry (plansza zawiera 40 pól podstawowych z zadaniami oraz 5 pól ze zdarzeniami losowymi – podzielona zostaje na 10 pól w kolorach odpowiednio: niebieskim (drużyna 1), zielonym (drużyna 2), brązowym (drużyna 3), żółtym (drużyna 4), – pola tworzą ścieżką ekologiczną.

2. Właściwa gra (czas: 45 minut)

Przebieg rozgrywki (regulamin gry):

Uczniowie mają do dyspozycji kartonową planszę z narysowaną na niej ekologiczną ścieżką. Uczniowie poruszają się po ścieżce. Obok planszy znajduje się zestaw 4 stosów kart w różnych kolorach oraz 1 stos ze zdarzeniami losowymi. Uczniowie podzieleni zostają na 4 drużyny (podział do drużyn zgodny z wyborem w etapie rozgrzewki) – dowolny gracz z drużyny 1 rzuca kostką i przemieszcza się zgodnie z liczbą oczek na kostce. Pola oznaczone są kolorami. Kolor pola, na którym zatrzymuje się gracz jest równoznaczny z kolorem karty z ćwiczeniem/zadaniem do wykonania. Zadania/ćwiczenie odczytuje/prezentuje graczowi zawodnik z grupy 2. Udzielenie poprawnej odpowiedzi lub rozwiązanie zadania skutkuje otrzymaniem przez drużynę gracza punktów zgodnie z przyjętą punktacją (0-1, gdzie 0 oznacza odpowiedź błędną, a 1 oznacza odpowiedź poprawną). Następnie kostką rzuca gracz z drużyny numer 2; sekwencja powtórzona zostaje przez kolejne grupy. Zwycięża drużyna, która zdobędzie największą ilość punktów. Gra kończy się w momencie, gry któryś z graczy dotrze do ostatniego pola na planszy. Wśród pól znajduje się pięć zdarzeń losowych (np. strata kolejki, punktów, bądź dodatkowe punkty, przejście na inne pole itd. – oznaczone kolorem czerwonym).

Pytania i zadania umieszczone na kartach:

- karty niebieskie: Woda (*Wasser*) – uczeń opisuje sytuację przedstawioną na rysunku; podaje znaczenie słowa z rysunku (w przypadku rzeczowników złożonych),
- karty zielone: Recykling (*Recycling*) – uczeń udziela odpowiedzi na pytanie o kolor kontenera/ miejsce, do którego należy wrzucić/zanieść odpadek,
- karty brązowe: Opakowanie (*Verpackung*) – uczeń tworzy zdania w trybie rozkazującym na podstawie informacji obrazkowej (2 os 1. poj.) – trudniejsze słownictwo można opisać na karteczce,
- karty żółte: Zachowanie (*Verhalten*) - uczeń podaje uzasadnienie, dlaczego przedstawiony produkt jest ekologiczny lub jak wykorzystać go do przygotowania określonego posiłku.

Rekwizyty:

karty z pytaniami do fazy rozgrzewki (przygotowane na zużyтым papierze, np. karton, kserokopie itd.), materiały do stworzenia planszy do gry (40 pól właściwych plus 5 pól – zdarzeń losowych), karteczki w różnych kolorach, nożyczki, klej, flamastry, kostki do gry; do wykonania karmnika: pusta butelka PET, drewniana łyżka kuchenna, haczyk, nożyk (nożyczki) ciemny flamaster/marker, sznurek lub wstążka.

Uwagi dla nauczyciela: podczas wszystkich etapów tworzenia gry i ostatecznej rozgrywki rozwija się umiejętność samodzielnej pracy uczniów nad językiem. W związku z tym uczniowie samodzielnie przygotowują karty z pytaniami/zadaniami/ćwiczeniami oraz planszę do gry. Każda z grup przygotowuje dla nauczyciela listę pytań/zadań/ćwiczeń – nauczyciel sprawdza poprawność zaproponowanych pytań/zadań/ćwiczeń.

Materiały pomocnicze

Karteczki dla drużyny 1 (strona z odpowiedziami)

jemand repariert den
Wasserhahn

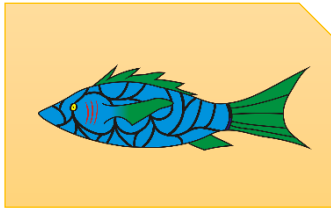
jemand packt die
Waschmaschine voll

jemand dreht das
Wasser nicht ganz
auf

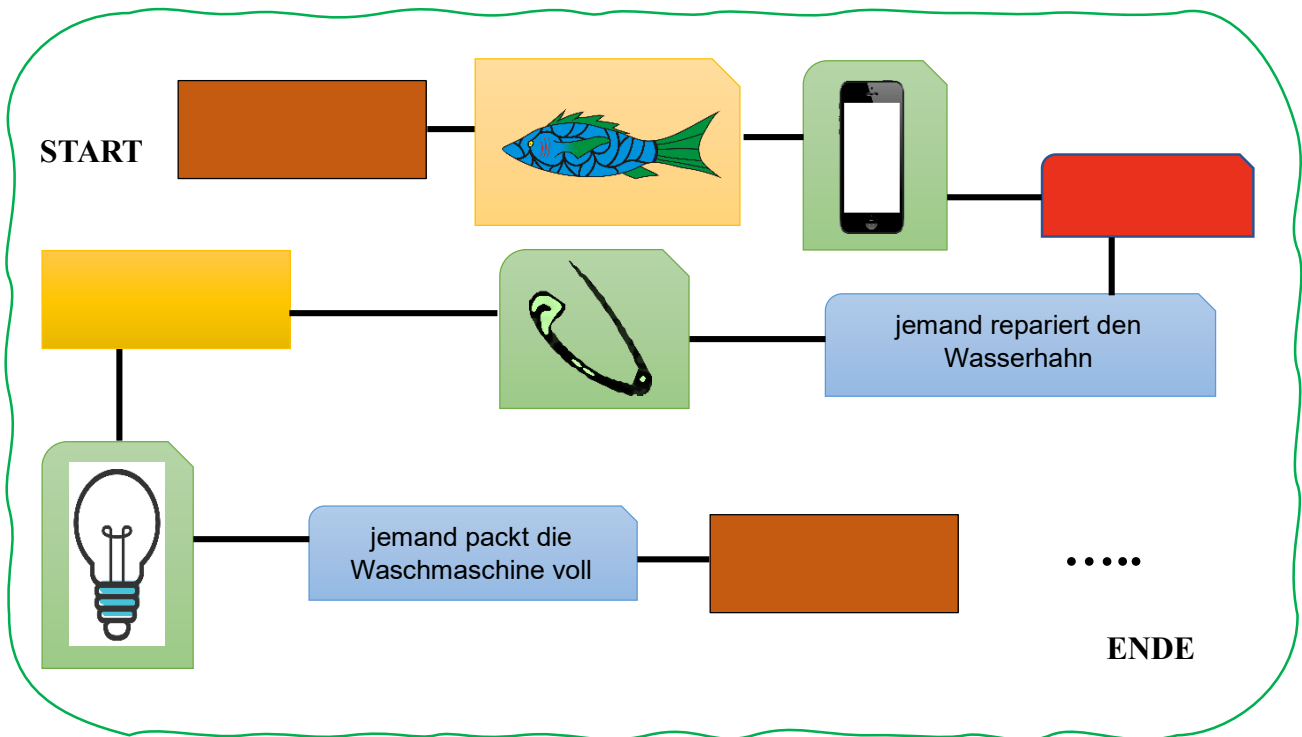
Karteczki dla drużyny 2 (strona z odpowiedziami)



Karteczki dla drużyny 4 (strona z rysunkami)



Fragment planszy do gry



Arkusz analizy walorów gry

Wykaz walorów gry		Opis walorów gry
Walory dydaktyczne gry	Czego gra dotyczy bezpośrednio: wymagane umiejętności, kompetencje, wiedza, wymagane sprawności	- wymagane umiejętności /kompetencje/ wiedza: <ul style="list-style-type: none"> ▪ tworzenie krótkich wypowiedzi pisemnych/ustnych na temat: żywienie, zakupy, zdrowie, świat przyrody, ▪ posługiwanie się słownictwem w zakresie tematycznym gry, ▪ użycie trybu rozkazującego, ▪ pytanie o opinię/udzielania odpowiedzi, ▪ umiejętność współpracy w grupie, ▪ wiedza z zakresu zachowań proekologicznych, ▪ znajomość zasad zrównoważonego rozwoju.
	Czego gra dotyczy pośrednio: zachowania prospołeczne, umiejętność pracy w zespole	<ul style="list-style-type: none"> ▪ zachowania proekologiczne, ▪ zachowania zgodne z zasadami zrównoważonego rozwoju, ▪ dbałość o środowisko swoje i otoczenia, ▪ umiejętność współpracy w zespole
Walory etyczne fabuły i reguł gry	Poziom bezpieczeństwa uczestników gry - fizyczny	<ul style="list-style-type: none"> ▪ gra nie wymaga predyspozycji fizycznych (uczniowie o słabszych sprawnościach manualnych mogą zostać przydzieleni przez nauczyciela do prac koncepcyjnych)
	Poziom bezpieczeństwa uczestników gry - psychiczny	<ul style="list-style-type: none"> ▪ komfort psychiczny uczniów zostaje osiągnięty poprzez: <ul style="list-style-type: none"> - rozłożenie gry na etapy, - różne formy społecznej aktywności uczniów, - nieakcentowanie silnego poziomu rywalizacji grupowej
Podsumowanie efektów gry	Precyzja w omówieniu zasad gry	<ul style="list-style-type: none"> ▪ nauczyciel na każdym etapie przedstawia jasno swoje

		oczekiwania i przekazuje jasne instrukcje
	Rola i aktywność nauczyciela w przebiegu gry	<ul style="list-style-type: none"> ▪ nauczyciel wspiera uczniów w osiągnięciu sukcesu edukacyjnego (np. nie poprawia błędów przed całym zespołem, nie faworyzuje, przekazuje konstruktywną informację zwrotną) ▪ nauczyciel ma możliwość kontroli jakości osiągnięcia celów dydaktycznych gry (otrzymuje zestawienia zadań/ćwiczeń od uczniów)
	Wskazanie zwycięzcy w grze lub/i przedstawienie efektów gry wszystkim uczestnikom	<ul style="list-style-type: none"> ▪ zastosowana w grze punktacja jest jasna (opiera się na systemie zero-jedynkowym), ▪ zwycięzcą jest drużyna, która osiąga największą ilość punktów – wynik podawany jest po zakończeniu gry.