DREAM FACTORY

…„MIAŁEM PIĘKNY SEN!!!!
ŚNIŁO MI SIĘ, ŻE ZBUDOWAŁEM FABRYKĘ, ALE NIE TAKĄ ZWYCZAJNĄ.
TO BYŁA WYJĄTKOWA WYTWÓRNIA, W KTÓREJ POWSTAWAŁY RZECZY
WYJĄTKOWE – NA PRZYKŁAD CUDOWNY ELIKSIR,
ZACZAROWANY PRZEDMIOT, WEHIKUŁ CZASU LUB TRUDNO DOSTĘPNE
LEKARSTWO NA DZIWNE DOLEGLIWOŚCI….”

PODSTAWOWE INFORMACJE O GRZE

Wiek/poziom zaawansowania: uczniowie szkół podstawowych (klasy 7-8), poziom A1/A2
Liczba graczy: brak limitu, grupy 3-4 osobowe
Cel gry: zaprojektowanie fabryki, produktu, stworzenie reklamy i instrukcji obsługi w jak najbardziej kreatywny sposób.
Zagadnienia metodyczne dla nauczyciela: nauczanie i utrwalanie słownictwa związanego z nowymi technologiami, opisywanie rzeczy.
Rola nauczyciela podczas prowadzenia gry: postawa obserwatora, który w razie potrzeby udziela wsparcia uczestnikom gry.

ZAWARTOŚĆ
Opis gry dla nauczyciela i materiały dla ucznia.
CZAS GRY
Cztery godziny lekcyjne.
PRZYGOTOWANIE
Przygotuj arkusz papieru (co najmniej format A3). Tam umieścisz wszystkie swoje pomysły.

PRZEBIEG GRY

Każda z grup otrzymuje cztery zadania:

1. ZAPROJEKTUJ FABRYKĘ:
   - opisz budynek, jego wygląd, np. ilość kondygnacji, kształt budynku, jego wielkość oraz położenie, z czego zrobione są ściany, czy są jadalne, gdzie usytuowane jest wejście, itp.
   - przedstaw strukturę firmy, np. kim są pracownicy, ile osób jest zatrudnionych, itp.
   - wykonaj rysunek fabryki (można wykonać schemat budynku z zewnątrz lub przedstawić jedno z pomieszczeń lub linię produkcyjną).

DREAM FACTORY

2. STWÓRZ PRODUKT:
Nazwij go.
Wybierz jedną z czterech dostępnych kategorii produktu:

- MACHINE
- POTION
- REMEDY
- TIME
- TUNNEL

Nadaj nazwę swemu produktowi i opisz cały proces produkcji. Aby ułatwić , a być może utrudnić Ci to zadanie, musisz wykorzystać zaproponowane składniki. Im więcej ich wykorzystasz, tym więcej punktów zyskasz. I tak, aby stworzyć produkt z kategorii:

- MACHINE masz do wykorzystania następujące słowa: FORK, CHEWING GUM, MAGNIFYING GLASS, RUBBER DUCK, CHEESE HOLES, POT, SAND, FIRE.

- POTION masz do wykorzystania następujące słowa: RAINBOW, LIES, WIND, LIPSTICK, LOLLIPOP, TEAPOT, VIOLIN, TEARS.

- REMEDY masz do wykorzystania następujące słowa: LOVE LETTER, FOG, FRISBEE, MARSHMALLOW, THUNDER, BLENDER, SOAP, BROCCOLI.

- TIME TUNNEL masz do wykorzystania następujące słowa: SLIDE, TOFFEE, BRUSH, ICE, PILLOW, HIGH HEELS, FISHBONE, DIAMOND.

3. STWÓRZ REKLAMĘ. Wypromuj swój produkt. Możesz na przykład napisać rymowankę lub piosenkę, narysować plakat, itd. Pomyśl o kolorach, zdjęciach czy muzyce, którą wykorzystasz do stworzenia reklamy. Gdzie będzie można ją oglądać?

4. INSTRUKCJA OBSŁUGI. Napisz instrukcję obsługi produktu według następującego schematu:

- Do czego służy? What is it fot?
- Dla kogo jest przeznaczony? Who can use it?
- Jak tego używać? How to use it?
- Jak często możesz z tego korzystać? How often can you use it?
- Przeciwwskazania. Who cannot use it?
- Data ważności. Expiry date
- Dane techniczne. Technical data
- Najczęściej zadawane pytania. FAQ - Frequently Asked Questions.

DREAM FACTORY

PUNKTACJA

Wycena zadań:

TASK 1.
Prezentacja – 1-5 pkt
Poprawność wypowiedzi – 1-5 pkt
Rysunek – 5 pkt

TASK 2.
Każde wykorzystane słowo do stworzenia produktu – 1 pkt (max. 8 pkt).

TASK 3.
Drużyny w głosowaniu wybierają najlepszą reklamę (nie głosując na siebie). Drużyna, na której reklamę oddano najwięcej głosów otrzymuje 5 pkt.

TASK 4.
Realizacja każdego z punktów instrukcji – 1 pkt (max 8 pkt).

Nauczyciel może dodatkowo przyznać drużynom dodatkowe punkty za pomysłowość – 5 pkt i współpracę – 5 pkt.

Pamiętaj!!!!!
Kreatywność, wyobraźnia, a nawet nutka abstrakcji są w cenie!!!!