

GRA DYDAKTYCZNA „ÖKO-LOGISCH” (wersja dla uczniów szkoły ponadpodstawowej)

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

1. Etap edukacyjny: trzeci (liceum ogólnokształcące, technikum); język obcy nauczany jako drugi; wariant podstawy programowej: III.2., poziom według ESOKJ (A2+) – klasa trzecia

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 tworzy 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,
- zakupy i usługi (np. 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 drużyny).

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 drużyn 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 warzywa bez opakowania? Wer kauft Gemüse ohne Verpackung? – drużyna „opakowanie“ „Verpackung“
4. Kto pisze na obu stronach kartki? Wer schreibt auf beiden Seiten? - drużyna „zachowanie“ „Verhalten“

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

Drużyna 1 - woda „Wasser” – uczniowie korzystając z Internetu przygotowują quiz na temat wody (pytania wielokrotnego wyboru z trzema opcjami odpowiedzi). Quiz zawiera 10 pytań sformułowanych w języku niemieckim (dla grup o niższych poziomach zaawansowania językowego uczniowie przygotowują wyjaśnienie użytych słów). Przykładowe pytania: *Ile litrów wody potrzeba do produkcji koszulki t-shirt? Ile wody zużywa przeciętnie rodzina Müller? Ile wody znajduje się w oceanach?* Każde pytanie zawiera trzy warianty odpowiedzi (w tym jedna poprawna). Pytania i odpowiedzi zostają zapisane na przygotowanych przez nauczyciela karteczkach. *Uczniowie tworzą listę pytań z prawidłowymi odpowiedziami i przekazują ją nauczycielowi.*

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 odpady: 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 przeglądają strony internetowe sklepów z ekologiczną żywnością/ekologicznymi produktami – wybierają jeden ze sklepów i tworzą zdania (10 zdań) na temat tego, co świadczy o tym, że ten sklep jest ekologiczny, np. można kupić warzywa bez opakowania, można przynieść własne opakowanie, produkty są rozłożone na paletach itd. (man kann Gemüse ohne Verpackung kaufen, man kann eigene Verpackung mitbringen, die Produkte liegen auf Paletten usw.). *Uczniowie tworzą listę zdań i przekazują ją nauczycielowi.*

Drużyna 4 - zachowanie – „Verhalten” - uczniowie przygotowują opis 10 zachowań proekologicznych w ich domach (wypowiedź maksymalnie dwuzdaniowa, np. przekazuję ubrania innym osobom, układam w lodówce produkty według daty ważności, robię z butelki PET doniczkę itd.; ewentualnie dane zachowanie można zobrazować). *Uczniowie tworzą listę zachowań 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 ścieżkę 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 udziela odpowiedzi na pytania umieszczone na karteczkach,
- 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 poprawną formę trybu rozkazującego na podstawie przedstawionych zdań: np. *die Produkte liegen auf Paletten* – *lege die Produkte auf Paletten!* (na karteczkach uczniowie mogą dodatkowo wskazać, która z form trybu rozkazującego jest preferowana (2 os. l. poj, 2 os. l.mn., forma grzecznościowa).
- karty żółte: Zachowanie (*Verhalten*) - uczeń podaje uzasadnienie, dlaczego opisane zachowanie jest zgodne z zasadami ekologii/zrównoważonego rozwoju (w przypadku

przedstawienia zachowania w formie obrazkowej należy opisać to zachowanie i podać uzasadnienie).

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.

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

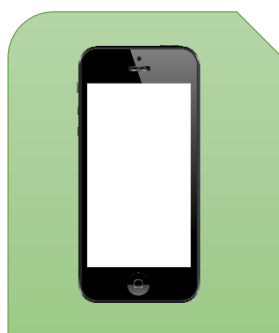
Karteczki dla drużyny 1 (strona z pytaniami)

Wie viel Wasser benötigt man täglich zum Waschen?

Wie viel Wasser braucht man für die Produktion eines T-Shirts?

Wie viel Wasser ist in den Ozeanen vorhanden?

Karteczki dla drużyny 2 (strona z obrazkami)



Obrazek dla drużyny 3 (sklep ekologiczny)



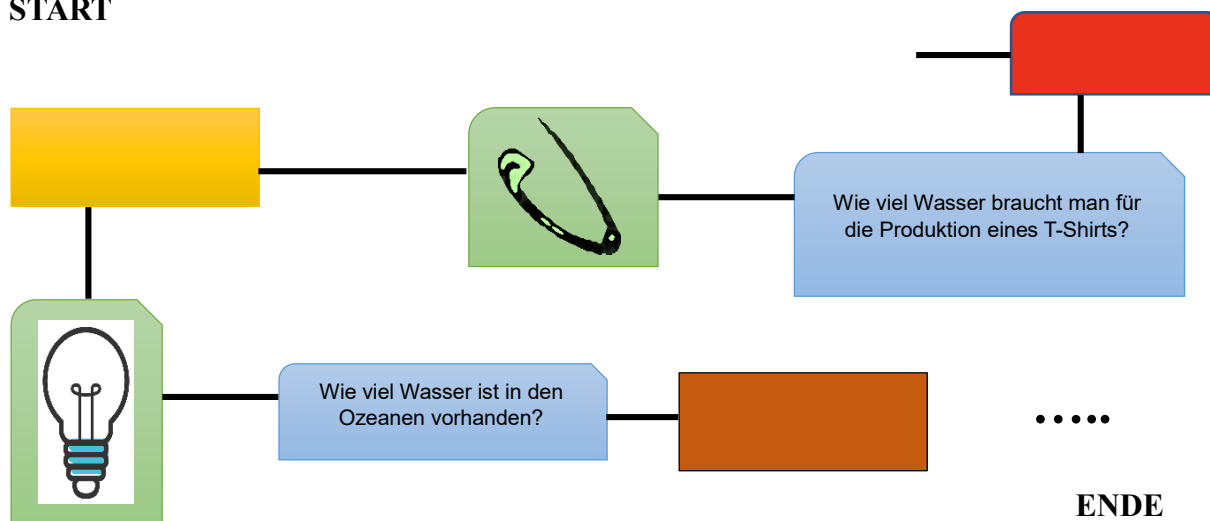
Źródło: https://scontent.fktw5-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/26993907_2043894899180027_1585822856155154190_n.jpg?_nc_cat=101&ccb=2&_nc_sid=e3f864&_nc_ohc=bz5YQNcc0VUAX932-gJ&_nc_ht=scontent.fktw5-1.fna&oh=26edcb38826ff2cef0a204578658ea84&oe=5FF85F1E, 05.12.2020

Fragment planszy do gry





START



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,	<ul style="list-style-type: none"> ▪ zachowania proekologiczne, ▪ zachowania zgodne z zasadami zrównoważonego rozwoju,

	umiejętność pracy w zespole	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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.