

# Gry z mitologią w tle

PROJEKT EDUKACYJNY DLA KLASY V

Celem projektu jest zachęcanie uczniów do świadomego, krytycznego i twórczego podejścia do gier w świecie opanowanym niemal całkowicie przez gry komputerowe. Cykl spotkań zakłada uświadczenie dzieciom bogactwa pomysłów i rozwiązań, po które sięgała ludzkość w tej dziedzinie, a także zapoznanie uczniów z historią i typologią gier. Celem projektu jest również rozwijanie kreatywności i wyobraźni, a także umiejętności pracy w zespole. Zadaniem uczniów jest stworzenie własnych gier o tematyce mitologicznej – począwszy od ich wymyślenia i zaprojektowania, poprzez wykonanie, stworzenie przejrzystych zasad i instrukcji, aż po przygotowanie opakowań. Projekt zakłada pracę w zespołach o zróżnicowanym poziomie. Obok celów edukacyjnych realizuje cele wychowawcze.

## Czas pracy nad projektem:

- 4 tygodnie (w tym 4 jednostki lekcyjne)

## Cele szczegółowe:

- zdobycie wiedzy o rodzajach i historii gier
- powtórzenie wiadomości z zakresu mitologii
- zachęcenie uczniów do samodzielnego zgłębiania i twórczego przetwarzania zagadnień związanych z mitologią grecką
- rozwijanie umiejętności pisania instrukcji i formułowania zasad
- pogłębianie umiejętności samodzielnego planowania pracy
- aktywizowanie dzieci, rozwijanie kreatywności
- integrowanie zespołu klasowego, przeciwdziałanie izolacji poszczególnych uczniów
- rozwijanie umiejętności współpracy i poczucia współodpowiedzialności
- wdrożenie do pracy metodą projektu

## Zakładane efekty:

Uczniowie:

- stworzą według własnych pomysłów gry związane z mitologią (mogą one nawiązywać do wielu tekstów lub być poświęcone poszczególnym mitom)
- zdobędą wiedzę o historii i klasyfikacji gier, a także ich roli w dziejach naszej kultury i cywilizacji
- poznają pojęcie gier edukacyjnych
- zdobędą i rozwiną umiejętność świadomego wybierania wartościowych gier
- rozwiną wyobraźnię, kreatywność i zdolności plastyczne, tworząc własne gry
- nauczą się planować pracę i dzielić zadania
- poczują się współodpowiedzialni za końcowy efekt pracy grupy

## Opis projektu:

- Uczniowie pracują w grupach 5- lub 6-osobowych o zróżnicowanym poziomie.
- Poszczególne etapy projektu realizują w czasie wyznaczonym podczas zajęć organizacyjnych i zgodnie ze stworzoną na nich mapą mentalną.
- Wszystkie elementy projektu-gry powinny być wynikiem samodzielnej pracy dzieci.
- Wiedzę teoretyczną potrzebną do realizacji projektu uczniowie zdobywają podczas poświęconych mu zajęć: wprowadzających, organizacyjnych i konsultacyjnych.
- Prezentacja efektów pracy następuje po 4 tygodniach od rozpoczęcia projektu podczas zorganizowanego wspólnie w klasie turnieju gier edukacyjnych. Następnie powstałe gry można wykorzystać do stworzenia klasowego „Kącika gier”, przekazać je młodszym kolegom lub szkolnej świetlicy.
- Uczniowie w obrębie zespołów dzielą pomiędzy siebie zadania; część pracy wykonują poza szkołą.
- Uczniowie projektują i wykonują gry według własnych pomysłów, redagują instrukcje do nich, a także tworzą opakowania. Prace inspirowane są mitologią grecką. Mogą nawiązywać do wielu tekstów albo ograniczać się do jednego. Warunkiem jest zgodność wykorzystanych motywów z treścią mitów, do których nawiązują.
- Gry są przygotowane starannie: opierają się na przemyślanych i spójnych zasadach; są dopracowane pod względem graficznym i trwałe – wykonane z wykorzystaniem tektury, bloków technicznych, pudełek itp.
- Uczniowie mogą wykorzystywać gotowe elementy, takie jak pionki, kostki do gry, pudełka itp.
- Efekty pracy są oceniane zgodnie z przyjętymi kryteriami.
- Dobrze, aby projekt był realizowany we współpracy z nauczycielem techniki.

## Materiały dodatkowe:

- Scenariusze czterech spotkań:
  - *Niezwykły świat gier*
  - *Gry z losem na kartach mitologii – bank pomysłów*
  - *„Odyseja zabawy” – najlepsza seria gier edukacyjnych!*
  - *Wielki turniej gier edukacyjnych.*
- Prezentacja *Niezwykły świat gier* (do spotkania pod takim tytułem)
- Karta oceny projektu
- Karta samooceny ucznia

## Spotkanie 1: Niezwykły świat gier

### Cele:

- zdobycie wiedzy o historii i typach gier
- uświadomienie uczniom roli gier w dziejach
- wzbogacenie wiadomości o najstarszych i najpopularniejszych grach świata
- przygotowanie do świadomego wyboru gier wartościowych
- poznanie pojęcia *gry edukacyjnej*

### Metody i techniki:

- heureka
- metoda oglądowa – prezentacja *Niezwykły świat gier*
- burza mózgów
- metoda zajęć praktycznych – tworzenie notatek
- metoda aktywizująca (piramida wartości)

### Formy pracy:

- zbiorowa
- grupowa

### Przebieg lekcji:

1. Powitanie uczniów i wprowadzenie w tematykę zajęć. Można posłużyć się pytaniami:

- Jak ludzie spędzają czas wolny? Co może być rozrywką? W jaki sposób spędzano czas wolny w dawnych czasach?
- Czym jest zabawa? W co można się bawić? Jakie rodzaje zabaw i gier moglibyście wymienić?

Wśród odpowiedzi pojawią się zapewne gry komputerowe. Wyjaśniamy wówczas, iż na dzisiejszych zajęciach zajmiemy się właśnie grami, ale innymi. Zobaczmy, w co grali nasi przodkowie, zanim wymyślono komputery.

2. Wyświetlenie prezentacji *Niezwykły świat gier*.

3. Podsumowanie wiadomości metodą burzy mózgów i wspólne wykonanie notatki w formie schematu.

Przykładowa notatka

Notatka z typów gier

- **gry logiczne** – w których wygrana zależy od naszej wiedzy i umiejętności. Wśród nich znajdziemy wiele popularnych rozrywek, na przykład:
  - gry planszowe – takie jak szachy, warcaby, a nawet kółko i krzyżyk
  - quizy – w których musimy wykazać się wiedzą na dany temat
- **gry losowe** – w tym wypadku wszystko zależy od szczęścia! Grami losowymi są na przykład:
  - wojna – w której decydujące jest to, jakie karty otrzyma gracz
  - ruletka – polegająca na zgadywaniu, na którym polu zatrzyma się kulka
- **gry logiczno-losowe** – to takie, na których wynik mają wpływ nasze umiejętności i szczęście. Należą do nich na przykład:
  - gry karciane – gracz otrzymuje losowe karty i postępuje się nimi zgodnie ze swoimi umiejętnościami
  - rumikub – podobny do gier karcianych, ale wykorzystujący kamienie
  - domino – losowo rozdane kamienie należy układać w odpowiedniej kolejności
- **gry ruchowe** – wymagają wykonywania różnych czynności fizycznych. To lubiane przez dzieci rozrywki, takie jak:
  - zbijak
  - gra w klasy
  - berek
  - kręgle

**Typy gier**

4. Próba zdefiniowania *dobrej gry*. Uczniowie indywidualnie zapisują na kartkach 5 cech dobrej gry („ciekawa, trzymająca w napięciu, zaskakująca, nieskomplikowana, pomysłowa, wciągająca, kolorowa, zabawna, łatwa do przetransportowania i rozłożenia, ekscytująca, oryginalna, ładnie wykonana, o przejrzystych zasadach, oparta na ciekawej fabule, dla wszystkich, tania, z wieloma możliwościami itp.“). Następnie w parach wybierają 5 cech spośród wymienionych przez dwie osoby. Łączą się w czwórki i ponownie z 10 wybierają 5 określeń jako kompromis w grupie. Zabawa trwa do czasu gdy cała klasa ustali 10 najważniejszych cech dobrej gry. Wówczas wpisujemy je w trójkąt narysowany na dużym arkuszu. Na szczycie umieszczamy cechę zdaniem uczniów najistotniejszą; kolejne na coraz niższych poziomach.

Przykładowe rozwiązanie

ciekawa

ekscytująca    prosta

zabawna    ładnie wykonana    pomysłowa

kolorowa    z wieloma możliwościami    edukacyjna    o przejrzystych zasadach

**5. Wprowadzenie pojęcia gry edukacyjnej:**

Gra edukacyjna ma za zadanie pogłębić umiejętności lub wiedzę gracza w danej dziedzinie. Jej celem jest nie tylko dostarczanie rozrywki, ale też uczenie, przekazywanie lub utrwalanie informacji, ćwiczenie pamięci, poprawianie koncentracji, trening umysłu itp.

**6.** Przedstawienie tematu i założeń projektu. Wyjaśniamy uczniom, że w najbliższych tygodniach spróbują sami stworzyć ciekawe, pomysłowe i wartościowe gry. Motywów i pomysłów na ich fabułę poszukają w mitologii, a zasady wymyślą sami. Pomocą i wskazówką będą dla nich cechy dobrej gry wypisane na plakacie (warto zawiesić go w klasie).

**7.** Zaplanowanie kolejnych zajęć i wyznaczenie terminu najbliższego spotkania. Dobrze, aby uczniowie postarali się zebrać do tego czasu ciekawe pomysły, przypomnieli sobie gry, które uważają za interesujące i wartościowe, zapytali o nie rodziców i dziadków.

## Spotkanie 2: Gry z losem na kartach mitologii – bank pomysłów

### Cele:

- powtórzenie wiadomości z zakresu mitologii
- analiza znanych mitów pod kątem motywu *gry z losem*
- pogłębienie wiadomości o różnych rodzajach gier
- doskonalenie umiejętności planowania i organizowania pracy
- rozwijanie umiejętności pracy w zespole i poczucia współodpowiedzialności za efekty działań
- wdrażanie do samooceny

### Metody i techniki:

- burza mózgów
- mapa mentalna
- metoda zajęć praktycznych – wstępne uzupełnianie kart samooceny

### Formy pracy:

- zbiorowa
- grupowa
- indywidualna

### Przebieg lekcji:

**1.** Powtórzenie wiadomości o mitologii ze szczególnym wskazaniem motywu gry z losem. Zajęcia można zacząć od pytań do uczniów:

Kto miał lub co miało wpływ na losy mitologicznych bohaterów?

Czy w pełni byli oni „kowalami własnego losu”?

Uczniowie prawdopodobnie zauważą, że na losy bohaterów wpływała wola bogów: ich intrygi, antypatia lub sympatia, którą kogoś darzyli. Nieustannie ingerowali oni w życie śmiertelników. Warto przypomnieć, iż w mitologii pojawiają się także Mojry, uosabiające przeznaczenie. Przędły one nić ludzkiego życia, przerywały ją w sobie tylko znanym momencie, a władzy nad nimi nie mieli nawet bogowie. Przeznaczenie można było poznać za sprawą wyroczni – wielokrotnie bohaterowie robili wszystko, aby uniknąć jego wyroków, ale próby te okazywały się bezskuteczne.

Prosimy, aby uczniowie przywołali przykłady z mitologii ukazujące wpływ bogów i przeznaczenia na los bohaterów.



## Przykładowe odpowiedzi

- wojna trojańska jako efekt konfliktu pomiędzy boginiami, z których każda chciała otrzymać jabłko z napisem „Dla najpiękniejszej”
- ofiarowanie Parysowi przez Afrodytę Heleny, mimo iż była żoną króla Menelaosa
- wspieranie przez bogów i boginie ulubieńców podczas wojny
- tułaczka Odysa jako wynik igraszek bogów i przekleństwa Polifema
- konieczność wypełniania przez Odysa słów wyroczni
- choroby i nieszczęścia jako konsekwencja konfliktu pomiędzy Dzeusem i Prometeuszem
- tragedia rodzinna Heraklesa jako efekt prześladowania urażonej Hery
- kolejne prace Heraklesa jako wynik rozkazu wyroczni

Podkreślamy, że mimo wielu przeciwności mitologiczni bohaterowie nie poddawali się i mężnie stawali czoła przeznaczeniu, podejmując nierówną walkę i grę z losem. Dzisiaj my spróbujemy zmierzyć się z mitologią, tworząc różnorodne gry, w których niezbędna okaże się nam wiedza, ale rządzić będą też los i przypadek.

**2. Burza mózgow – tworzenie banku pomysłów.** Nawiązujemy do zadania, jakie uczniowie mieli wykonać w domach: poszukać przykładów ciekawych gier, które dałoby się wykorzystać w realizowanym projekcie. Zapisujemy propozycji dzieci w formie *Banku pomysłów*. Mogą się w nim także znaleźć nasze podpowiedzi:

- Memory oparte na różnych mitach lub jednym tekście. Tradycyjne memory można zmodyfikować, np.:
  - tworząc parę z dwóch pasujących do siebie, a nie identycznych elementów (Orfeusz – Eurydyka; Odys – Penelopa; Herkules – Dejanira; Tartar – Cerber itp.) albo fragmentów związków frazeologicznych (jabłko – niezgody; koń – trojański; wierna – Penelopa itp.);
  - wymyślając grę, która rozpoczyna się od wylosowania przez każdego gracza dużej karty z mi-tem i miniaturkami składających się na niego elementów. Gracz musi dobrać wskazane elementy „metodą memory” ze znajdującej się na stole rozsypanki. Wygrywa osoba, która skompletuje swój mit jako pierwsza.
- Domino mitologiczne polegające na łączeniu pasujących do siebie elementów (np. Dzeusa będzie można dopasować do wielu postaci lub mitów, gdyż występuje niemal w każdym z nich). Wygrywa gracz, który pierwszy pozbędzie się swoich kostek.
- Czarny Piotruś oparty na motywach z różnych mitów lub z jednego. Karty mogą też zawierać np. cechy mitów, a „Piotrusiem” będzie cecha niepasująca.
- Mitologiczne TABU – członkowie poszczególnych drużyn losują kartę z hasłem należącym do jakiejś kategorii (może to być osoba, miejsce, przedmiot itd.), a następnie starają się naprowadzić kolegów na właściwą odpowiedź. Nie wolno im jednak użyć żadnego z zakazanych słów umieszczonych na kartce (np. HASŁO: *Tartar*, ZAKAZANE SŁOWA: *podziemie, umarli, Hades, Persefona, Cerber*).
- Gry planszowe
  - wykorzystujące kostkę i przesuwane pionki, dotyczące poszczególnych mitów, np. o Heraklesie, Orfeuszu i Eurydyce, przygodach Odysusa itd.,
  - łączące motywy mitologiczne (zaczepnięte np. z mitu o Dedalu i Ikarze) z rozwiązaniami znanymi z popularnych gier (np. *Super Farmer*). Rozgrywka polegałaby na gromadzeniu i zdobywaniu coraz lepszych żetonów pozwalających ostatecznie osiągnąć cel – mogłyby to być pióra, wosk i liny potrzebne do zbudowania skrzydeł i ucieczki z Krety.

- Gry karciane
    - Wykorzystujące karty o różnej sile oraz właściwościach i skupione wokół jakiejś fabuły, np. wojny trojańskiej (najsilniejsza byłaby tu karta z Achillesem, chyba że przeciwnik byłby w posiadaniu karty ze strzałą itd.).
  - Quizy wiedzy mitologicznej obejmujące różne kategorie: mity, frazeologię, bogów itd. Twórcy takiej gry mogliby zaprojektować zdobione karty z hasłami o różnych stopniach trudności i planszę, po której pionek gracza porusza się po udzieleniu poprawnej odpowiedzi (np. 6 oczek za odpowiedź na najtrudniejsze pytanie w danej kategorii).
- 3.** Podział klasy na zespoły – należy pozostawić uczniom pewną dowolność w wyborze grup związaną z różnymi zainteresowaniami i pomysłami na gry.
- 4.** Zaplanowanie pracy – stworzenie planu działań i zapisanie go wraz z przybliżonymi terminami realizacji w formie mapy mentalnej na dużym arkuszu. Warto w tym miejscu omówić wraz z uczniami ogólne zasady pracy, szczegóły projektu zawarte w jego opisie i etapy, z których projekt musi się składać.



- 5.** Omówienie kryteriów oceny. Prezentujemy uczniom kartę oceny projektu (znajdującą się w materiałach) i wskazujemy elementy pracy, które będą podlegały ocenie nauczyciela. Warto wyjaśnić, iż po końcowej prezentacji gier każdy z uczniów oceni poszczególne projekty, przyznając im punkty w skali od 0 do 10. Podsumowanie punktacji pomoże w wyłonieniu najlepszej gry mitologicznej.
- 6.** Rozdanie uczniom kart samooceny (wzór znajduje się w materiałach) i uzupełnienie ich pierwszej części (kolumn *Moje zadania* oraz *Planowany termin realizacji*). Karty te pomogą każdemu właściwie zaplanować pracę indywidualną i samodzielnie ocenić jej przebieg oraz efekty.
- 7.** Wyznaczenie terminu kolejnego spotkania. Nie powinien być on odległy, gdyż uczniowie mogą potrzebować wsparcia w uporządkowaniu zasad gier, połączeniu ich w logiczną, spójną całość i zaplanowaniu pracy. Nauczyciel powinien monitorować te działania.



## Spotkanie 3: *Odyseja zabawy* – najlepsza seria gier edukacyjnych

### Cele:

- doskonalenie umiejętności planowania i organizacji pracy
- wdrażanie uczniów do pracy metodą projektu
- doskonalenie umiejętności formułowania krótkiej notatki
- redagowanie instrukcji
- kształcenie umiejętności współpracy i pogłębianie poczucia współodpowiedzialności
- integracja grupy

### Metody i techniki:

- burza mózgów
- metoda zajęć praktycznych – redagowanie notatki i instrukcji

### Formy pracy:

- zbiorowa
- grupowa

### Przebieg lekcji:

1. Wprowadzenie w temat spotkania. Wyjaśniamy, iż *odyseja* oznacza nie tylko tułaczkę Odysa, ale też wielką podróż, przygodę, wyprawę w nieznaną. Tworząc własne gry edukacyjne, wkraczamy w tajemniczy i pełen niespodzianek świat – będzie to nasza *odyseja zabawy*.
2. Omówienie pomysłów i postępów prac. Uczniowie pracują w grupach. Kolejno konsultują z nauczycielem zarysy swoich gier, pomysły i stopień ich realizacji. Warto zwrócić uwagę na to, czy planowane projekty są spójne, logiczne i mają szansę zostać zrealizowane w wyznaczonym terminie. W razie konieczności należy pomóc uczniom w ich modyfikacji.
3. Tworzenie przejrzystej instrukcji. Metodą burzy mózgów zbieramy informacje dotyczące instrukcji i elementów, które powinna zawierać. Następnie uczniowie formułują notatkę.



### Przykładowa notatka

Instrukcja gry – zwięzły opis gry wraz ze wskazówkami dotyczącymi jej przebiegu. Powinna zawierać informacje o: wieku graczy, ich dopuszczalnej liczbie, zawartości gry, sposobie jej przygotowania, zasadach, celu i przebiegu. Należy wskazać warunki zwycięstwa i przegranej.

Członkowie poszczególnych grup redagują instrukcje do swoich gier. Rolą nauczyciela jest monitorowanie przebiegu prac i wspieranie uczniów w razie trudności.

4. Ustalenie terminu prezentacji projektów – klasowego turnieju gier planszowych. Warto zaplanować, w jakiej formie ma się on odbyć.

## Spotkanie 4: Wielki turniej gier edukacyjnych

### Cele:

- prezentacja projektów
- doskonalenie umiejętności przeprowadzania samooceny i konstruktywnego oceniania innych
- kształcenie umiejętności logicznego myślenia
- utrwalanie wiadomości z zakresu mitologii

### Metody i techniki:

- prezentacje
- metoda zajęć praktycznych – gry

### Formy pracy:

- grupowa
- indywidualna

### Przebieg lekcji:

- 1.** Prezentacja wyników pracy poszczególnych grup. Każdy zespół krótko (w kilku zdaniach) prezentuje efekty swojej pracy. Należy tak zagospodarować przestrzeń klasy, aby każda grupa miała do dyspozycji osobne stanowisko – zestawione razem i otoczone kilkoma krzesłami stoliki. Po prezentacjach uczniowie dowolnie rozchodzą się po sali, grają w poszczególne gry i oceniają ich atrakcyjność.
- 2.** Ocena projektów. Na podstawie kart oceny projektów przyznajemy odpowiednią liczbę punktów poszczególnym zespołom. Uczniowie wypisują na kartkach nazwy zaprezentowanych gier i każdą z nich oceniają w skali od 0 do 10 punktów – ich średnia to ocena klasy. Zsumowanie wyników pozwala wyłonić zwycięzców – autorów najlepszej mitologicznej gry edukacyjnej. Uczniowie dokonują także podsumowania własnych działań, formułując wnioski na kartach samooceny.
- 3.** Podsumowanie projektu. Gratulujemy wszystkim uczniom, pytamy o ich wrażenia i wnioski, jakie wyciągnęli ze wspólnej pracy oraz samooceny. Warto zadbać o to, aby nikt nie czuł się przegrany, wskazać ciekawe elementy wszystkich gier, docenić pomysły i włożony w ich przygotowanie wysiłek.

## Karta samooceny

PROJEKT „GRY Z MITOLOGIĄ W TLE”

Imię i nazwisko: .....

Zespół twórców gry .....

MOJE ZADANIA	PLANOWANY TERMIN REALIZACJI ZADAŃ	EFEKTY

MOJA WSPÓŁPRACA Z GRUPĄ

MOJA WSPÓŁPRACA Z GRUPĄ

WNIOSKI

WNIOSKI

## Karta oceny projektu

PROJEKT „GRY Z MITOLOGIĄ W TLE”

Grupa: .....

Skład zespołu: .....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

KRYTERIUM	OCENA	PUNKTY (0–5)
Punkty przyznawane przez nauczyciela		
Współpraca		
Zaangażowanie		
Organizacja pracy, terminowe wykonanie zadań		
Kreatywność, pomysłowość		
Przejrzystość zasad i instrukcji		
Strona graficzna, wykonanie		
Wartość merytoryczna i edukacyjna gry		
Szczególne walory pracy		
Średnia liczba punktów przyznawanych przez klasę		(0–10)
Atrakcyjność gry		
OCENA KOŃCOWA		SUMA PUNKTÓW /50