



**LABORATORIUM
DYDAKTYKI CYFROWEJ**
DLA SZKÓŁ WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO



„HOBBIT” – OD BAŚNI
DO POWIEŚCI DROGI
– GRA W DOBRO I ZŁO



JĘZYK POLSKI



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



Małopolska



MCDN
www.mcdn.edu.pl



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Poradnik powstał w wyniku współpracy zespołu nauczycieli, trenerów i autorów:

Jakub Aleksandrowicz, Dominika Hofman-Kozłowska, Maciej Krzywda-
Pogorzelski, Maria Maślak, Elżbieta Prząda, Agnieszka Przyszlak-Kubicz

„Hobbit” – od baśni do powieści drogi – gra w dobro i zło



Cel zajęć



Cele wynikające z podstawy programowej

Uczeń:

- samodzielnie dociera do informacji: w książkach, [...] mediach elektronicznych [I 2.1]
- charakteryzuje postać mówiącą w utworze [II 2.2]
- omawia na podstawie poznanych dzieł literackich i innych tekstów kultury podstawowe, ponadczasowe zagadnienia egzystencjalne, [...] dostrzega i poddaje refleksji uniwersalne wartości humanistyczne [II 4.2]
- dostrzega zróżnicowanie postaw społecznych, obyczajowych, narodowych, religijnych, etycznych, kulturowych [II 4.3]
- ze zrozumieniem posługuje się pojęciami dotyczącymi wartości pozytywnych i ich przeciwieństw [II 4.1]..8)



Cele operacyjne osiąmane przez uczniów

Uczeń:

- potrafi na bazie materiałów multimedialnych przygotowanych do lekcji uzyskać potrzebne informacje
- potrafi rozpoznać i nazwać charakterystyczne cechy literackich bohaterów i budowy powieści Tolkiena w oparciu o typy literatury (dziecięca, fantastyczna, drogi i inicjacyjna)
- potrafi odnieść zdarzenie literackie (fabułę, cechy bohatera itp.) do własnego doświadczenia
- potrafi dostrzec różnorodność postaw i cech bohaterów „Hobbita” jako analogię do różnorodności świata go otaczającego
- potrafi nazywać, rozumie i posługuje się pojęciami etycznymi wartościującymi pozytywnie i negatywnie osoby i zdarzenia w powieści JRR Tolkiena

Wiedza i umiejętności wejściowe ucznia

W celu uzyskania lub powtórzenia wiedzy wejściowej na lekcję można wykorzystać i udostępnić uczniom materiały ze strony: http://webfronter.com/feo/odn/menu/mnu3.shtml#m-liid_4685

Uczeń przed lekcją powinien:

- przeczytać powieść „Hobbit” JRR Tolkiena
- znać, rozumieć i rozróżniać pojęcia:
- literatura dziecięca
- literatura fantasy jako gatunek fantastyki
- literatura i film drogi
- powieść inicjacyjna



Organizacja lekcji

Infrastruktura

- Układ miejsc do pracy grupowej w zespołach czteroosobowych
- Urządzenie z dostępem do Internetu dla każdego z zespołów
- Tablica multimedialna (ewentualnie rzutnik) podłączony do komputera nauczyciela z dostępem do Internetu

Zasoby

- Informacja o wybranych gatunkach literackich i filmowych dostępna na http://webfronter.com/feo/odn/menu/mnu3.shtml#m-liid_4685
- Gra sieciowa „Hobbit” dostępna na <http://gry.ldc.edu.pl/>
- Załącznik nr 1 – Hobbit – instrukcji do gry
- Załącznik nr 2 – Hobbit – karty do podziału na zespoły
- Załącznik nr 3 – Hobbit – treść zadań z kluczem odpowiedzi

Przygotowanie do lekcji

- Utworzenie rozgrywki w grze „Hobbit” dostępnej w <http://gry.ldc.edu.pl/> w sposób opisany w Załączniku nr 1 – Hobbit – instrukcji do gry
- Wydrukowanie kartek do podziału na zespoły (Załącznik nr 2 – Hobbit – podział na zespoły)

Czynności po lekcji

- Ocena zadań domowych poprzez skomentowanie udostępnionych przez uczniów dokumentów i jej udostępnienie w formie komentarzy do dokumentu

[zob. film „Wspólne dokumenty”]



LEKCJA

Czas: **10 min**

1. Sprawy organizacyjne i podział na zespoły

- Pierwsze kilka minut zaplanowane jest na sprawy organizacyjne, np. sprawdzenie obecności. Gdy je zakończysz, podaj uczniom temat: „«Hobbit» – od baśni do powieści drogi – gra w dobro i zło”.
- Dokonaj podziału uczniów na czteroosobowe zespoły, zgodnie z instrukcją do gry.

Załącznik nr 2 – Hobbit
–karty do podziału na zespoły

Czas: **15 min**

2. Gra – faza zespołowa

- Przeprowadź fazę zespołową gry „Hobbit” („Potyczki w drodze na Smoczą Górę”) zgodnie z instrukcją do gry;
- Wyświetl ekran rozgrywki klasowej na tablicy multimedialnej lub rzutniku, tak aby uczniowie mieli na bieżąco podgląd postępów.

Załącznik nr 1 – instrukcja do gry

Komputer nauczyciela z dostępem do Internetu,
połączony do rzutnika lub tablicy multimedialnej

3. Gra – faza klasowa

- Uczniowie, którzy nie dostali się do kolejnego etapu gry, mają za zadanie zapoznać się ze stroną http://webfronter.com/feo/odn/menu/mnu3.shtml#m-liid_4685, udostępnioną przez nauczyciela i na koniec rozgrywek, opowiedzieć krótko pozostałym uczniom jakie typy literatury reprezentuje „Hobbit” (1 osoba – 1 typ literatury);
- Pozostali uczniowie przechodzą do fazy klasowej gry „Hobbit”. Przeprowadź tę fazę gry, zgodnie z instrukcją.

Typy literatury:

http://webfronter.com/feo/odn/menu/mnu3.shtml#m-liid_4685

Załącznik nr 1 – instrukcja do gry

Czas: 15 min

4. Podsumowanie i zadanie domowe

- Poproś uczniów, którzy zajmowali się badaniem typów literatury, aby w ramach podsumowania podzielili się wynikami swoich poszukiwań z pozostałymi uczniami.
- Zadanie domowe:

Opowiedz historię, która mogłaby się zdarzyć w „Hobbicie”, a się nie zdarzyła – nie dłuższą niż 5 akapitów. Umieść wypracowanie w dokumencie na Dysku Google i udostępnij nauczycielowi.

Nauczyciel poprzez wstawianie komentarzy poprawi i oceni Twoją pracę.

Sugestie:

- umieść historię w kontekście „Hobbita”
- wykorzystaj cechy jednego z typów literatury poznanych w trakcie lekcji
http://webfronter.com/feo/odn/menu/mnu3.shtml#m-liid_4685

Dysk Google

Typy literatury:

http://webfronter.com/feo/odn/menu/mnu3.shtml#m-liid_4685

Informacje metodyczne

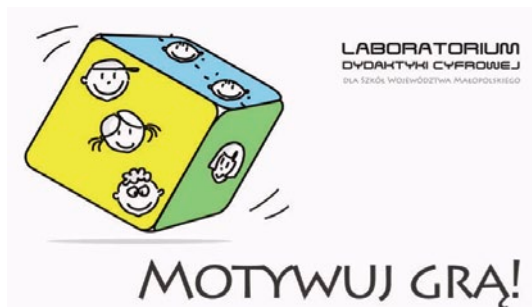
Metodyka lekcji

Gamifikacja pomaga motywować uczniów w sposób wewnętrzny. Natychmiastowe punktowanie osiągnięć, sygnalizowanie przejścia do kolejnego poziomu, bezpośredni i interaktywny udział uczniów – to zarówno wymagania jak i atuty gamifikacji. Jeśli uda się zrównoważyć potrzebę nauczania konkretnego materiału z zaplanowaną ciekawą mechaniką fragmentów gry – niemal każda lekcja stanie się dla uczniów interesującym wyzwaniem.

Gra „Hobbit” opiera się na wzajemnym ocenianiu odpowiedzi przez uczniów z wykorzystaniem klucza odpowiedzi – to dobre przygotowanie zarówno do uczciwej samooceny, oceniania innych jak i bycia ocenianym podobną metodą w testach kończących gimnazjum.

Druga część gry rozgrywana jest już całkowicie publicznie (wobec całej klasy), co stanowi dodatkowy element mobilizujący i integrujący. Wiedza i umiejętności typowo szkolne stają się przedmiotem gry.

ZOBACZ FILM INSTRUKTAŻOWY



Możliwości zastosowania modelu na innych lekcjach

Taki sam schemat gry można zastosować do wielu innych tematów i umiejętności, choć warto wybierać takie, które (podobnie jak Hobbit) mogą być przedmiotem szczególnego zainteresowania uczniów. Warto także równoważyć zadania otwarte i zamknięte, pamiętając jednak o tym, że zadania otwarte zawsze spowalniają grę.

Podobne, choć mniej fabularyzowane i prostsze graficznie, gry można utworzyć samodzielnie w bezpłatnych, sieciowych platformach gamifikacyjnych np. www.edmodo.com lub przy użyciu narzędzi dostępnych w ramach Dysku Google.

ZOBACZ PORADNIK
GAMIFIKACJA



SCENARIUSZ O6

ZAŁĄCZNIK NR 1 – HOBBIT – INSTRUKCJA DO GRY

Cel zajęć

„Hobbit” to sieciowa gra zespołowa przeznaczona do wykorzystania w sposób synchroniczny na lekcji w tradycyjnej klasie. Gra zawiera w sobie standardowe elementy gamifikacji jako metody motywującej w edukacji:

- ekran rankingu wyświetlany dla całej klasy na tablicy multimedialnej – pokazującego postępy zespołów w metaforze wędrówki w stronę Smoczęj Góry
- ekrany uczniowskie dla każdego z czteroosobowych zespołów – na nich pary awatarów („złych”/„dobrych”) zadają sobie wzajemne po trzy pytania i wzajemnie się oceniają na podstawie kluczy odpowiedzi – ta część to „Potyczki w drodze na Smoczą Górę”
- ekran „Bitwy o Smoczą Górę”, do której przechodzi ośmioro najlepszych graczy (po czterech „dobrych” i „złych”), którzy po odczytaniu cytatu z „Hobbita” zgłaszają się do wykonania czterech bardziej złożonych zadań skierowanych wzajemnie przez „złych” do „dobrych” i przez „dobrych” do „złych”; zadanie te są oceniane zespołowo, z nauczycielem jako arbitrem – sukcesy są wizualizowane przez wypychanie drużyny przeciwnej poza wejście do Smoczęj Góry

Czynności przed lekcją

Przygotowanie rozgrywki

Wejdź do panelu zarządzania grami pod adresem: <http://gry ldc.edu.pl/> i zaloguj się za pomocą własnego konta Google.

ZOBACZ FILM INSTRUKTAŻOWY



Uwaga! Będziemy w tej instrukcji rozróżniać dwa określenia:

- gra – jako określenie ogólnego typu gry ze zdefiniowanymi zasadami (jak np. szachy, czy tutaj gra „Hobbit”)
- rozgrywka – konkretna gra rozgrywana przez konkretne osoby w konkretnym czasie – w szachach nazwalibyśmy ją „partią”

Panel zawiera listę rozgrywek zainicjowanych przez Ciebie. Lista jest na początku pusta. Żeby utworzyć nową rozgrywkę wybierz przycisk „Dodaj nową”.



Na oknie dialogowym wybierz typ gry „Hobbit” oraz nadaj nazwę rozgrywce – może to być po prostu nazwa klasy – data dodania rozgrywki zostanie dopisana samoczynnie.

Rozgrzywka jest gotowa.



Pod ikoną linku dostępne są dwa ekrany:

- link dla uczniów – należy go przekazać uczniom wcześniej, tak, żeby mogli go uruchomić od razu na komputerach (lub innych urządzeniach) w klasie
[zobacz film „Jak udostępnić uczniom materiały znalezione w sieci?"]
- link do rankingu – należy uruchomić w czasie lekcji na komputerze podłączonym do rzutnika

(dla każdej rozgrywki generowane są unikalne linki dla, prosimy nie przepisywać tych widocznych poniżej)

Wydrukuj załącznik i potnij wzdłuż wskazanych linii na kartki tworzące zestawy pasujących do siebie kart z widokiem dwóch awatarów i literami alfabetu widocznymi w rogach kart.



Dzielnie klasy na zespoły

[illegible]

Rozpoczynamy rozgrywkę – wejście do gry

Potoczki w drodze na Smoczą Górę – ekrany zadań

Zaraz po wpisaniu prawidłowej czwórki liter pojawi się ekran zadań z dwoma awatarami. Uczniowie utożsamiają się nimi dwójkami (dwóch z dobrym i dwóch ze złym np. z Bilbem Bagginsem i ze smakiem Smaugiem).



Na ekranie zadań widać:

- Rysunki i nazwy każdego z dwóch awatarów odbywających potyczkę w drodze do Smocze Góry
- Punkty zbierane przez każdą z postaci
- Symbole trzech zadań po każdej stronie wraz z informacją o ich punktacji

W centralnym polu widać samą treść zadania z zaznaczeniem kto, komu zadaje pytanie. Po udzieleniu odpowiedzi, wybieramy przycisk „Sprawdź” i porównujemy udzieloną ustnie odpowiedź z kluczem.

Wspólnie uzgodniona ocenę zatwierdzamy używając przycisków „dobrze” lub „źle”



Na tym ekranie każdy z czteroosobowych zespołów zadaje sobie wzajemnie dwuosobowymi podgrupami po trzy pytania i ocenia odpowiedzi. Potyczki w drodze na Smoczą Górę powinny zająć około 15 minut.

Potyczki w drodze na Smoczą Górę – ranking

Chociaż uczniowie walczą między sobą w parach „dobrych” i „złych”, to główna rozgrywka wyświetlana jest na centralnym ekranie (tablicy multimedialnej) z komputera nauczyciela.

Początkowo ekran rankingu zawiera tylko mapę i karty wszystkich awatarów, ale z każdą poprawną odpowiedzią i zdobytymi punktami pokazywany jest ruch awataru w kierunku położonej centralnie na mapie Smoczej Góry.

Pod każdą z kart awatarów widoczna też jest wyrażona cyframi liczba zdobytych punktów. W tej części gry każdy awatar może z nich zdobyć maksymalnie 10 punktów (poszczególne pytania mają różne wagi, ale suma punktów dostępnych w trzech pytaniach jest zawsze taka sama).



Kiedy wszystkie pary awatarów (i odpowiadające im czteroosobowe zespoły) zadadzą sobie wzajemnie po trzy pytania i ocenią odpowiedzi, osiem zwycięskich postaci (po cztery „dobre” i „złe”) przechodzi do rozstrzygającej bitwy.

Bitwa o Smoczą Górę

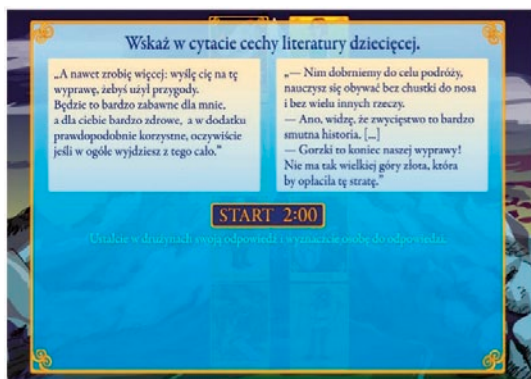
Po zakończeniu potyczek ekran rankingu zmienia się na ekran Bitwy o Smoczą Górę.



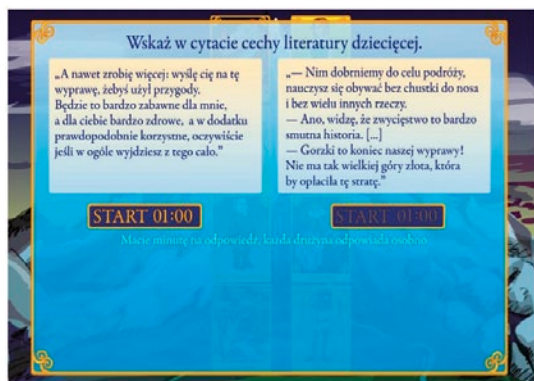
Na ekranie widać osiem awatarów – po cztery w dwóch równoległych, pionowych kolumnach. Widoczne po prawej reprezentują „dobrą” stronę, a z lewej – „złą”.

Każdy z zespołów (teraz w podziale na „dobrych” i „złych”) wybiera swojego kapitana, który kieruje zespołem i po konsultacji w zespole wyznacza osobę do udzielenia odpowiedzi.

Na ekranie pojawiają się dwa cytaty (skierowane odpowiednio do każdej z dwóch drużyn) wraz z poleceniem „Wskaż w widocznym cytacie cechy literatury ...”, (wymieniony jest zawsze jeden z czterech typów literatury opisywanych w materiałach dostępnych przed lekcją).



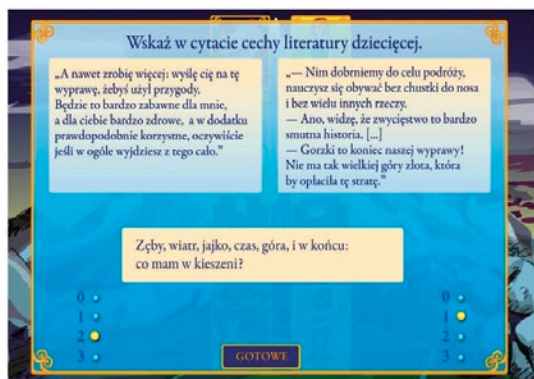
Tykający zegar odlicza dwie minuty – w tym czasie kapitanowie konsultują ze swoimi zespołami odpowiedzi i wyznaczyć osoby do udzielenia ustnej odpowiedzi (po jednej z każdej drużyny). Przy kolejnych pytaniach osoby odpowiadające nie mogą się powtarzać.



Następnie przedstawiciele zespołów mają po minucie na udzielenie odpowiedzi,



a po wybraniu przycisku „Sprawdź” pojawia się widoczny dla wszystkich klucz odpowiedzi oraz przyciski do oceny po obu stronach ekranu – oceny dokonuje nauczyciel wskazując dla każdej drużyny punkty od 0 do 3, ale kapitanowie mają prawo głośno (jednak merytorycznie) protestować. Uzgodniona ocena zatwierdzana jest przyciskiem „Gotowe”.



Punkty uzyskane przez drużyny powodują przesunięcie się drużyny do przodu (i jednocześnie zepchnięciu drużyny przeciwnej do tyłu) o liczbę ruchów odpowiadającą liczbie uzyskanych punktów.

Po przejściu czterech zadań (i czterech typów literatury) gra się kończy, a zwycięża drużyna, która w chwili zakończenia gry włada bramą do jaskini w Smoczę Górę.



Każde pytanie (i każdy z czterech typów literatury) zajmuje około 5 minut – łącznie Bitwa o Smoczą Górę zajmie 20 minut.

Statystyki

Wyniki każdej rozgrywki są zapisywane i widoczne w panelu zarządzania grami pod ikoną wykresu.

Niepotrzebne rozgrywki możemy skasować używając ikony krzyżyka.





**LABORATORIUM
DYDAKTYKI CYFROWEJ**

DLA SZKÓŁ WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO