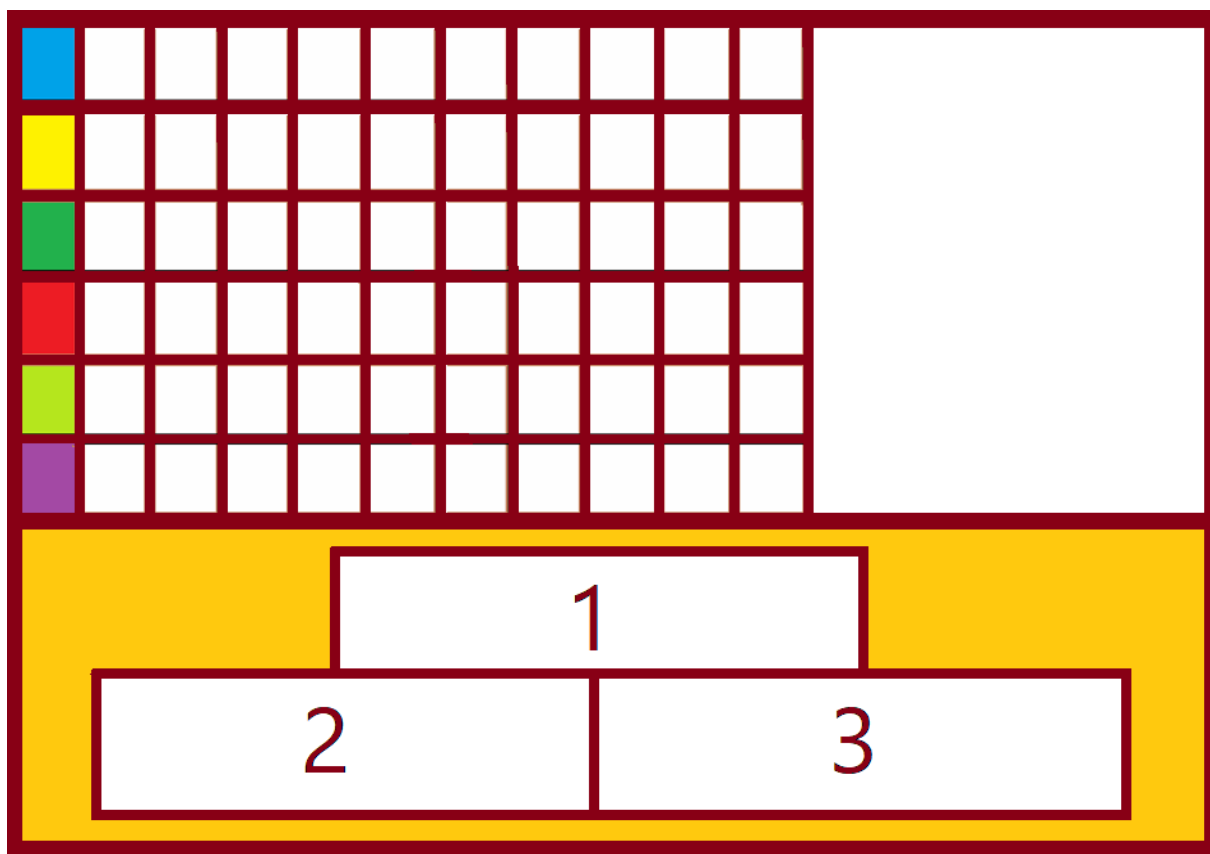


Dariusz Racis

„Jesteś z nami” – dydaktyczna gra multimedialna nie tylko dla katechetów

Inspiracją do zaprojektowania multimedialnej gry planszowej „Jesteś z nami” stał się przeżywany obecnie Kongres Eucharystyczny Diecezji Ełckiej. Jej nazwa odnosi się do hasła kongresu – słów Chrystusa: „Ja Jestem z wami”. Aspekt dydaktyczny gry nawiązuje przede wszystkim do Eucharystii, Mszy Świętej oraz nauczania i wydarzeń z życia Jezusa. Głównym jej celem jest utrwalanie wiadomości, a jego osiągnięciu sprzyjają: wykorzystanie technologii cyfrowej, aktywizowanie uczniów, praca w grupach, indywidualizacja procesu nauczania.

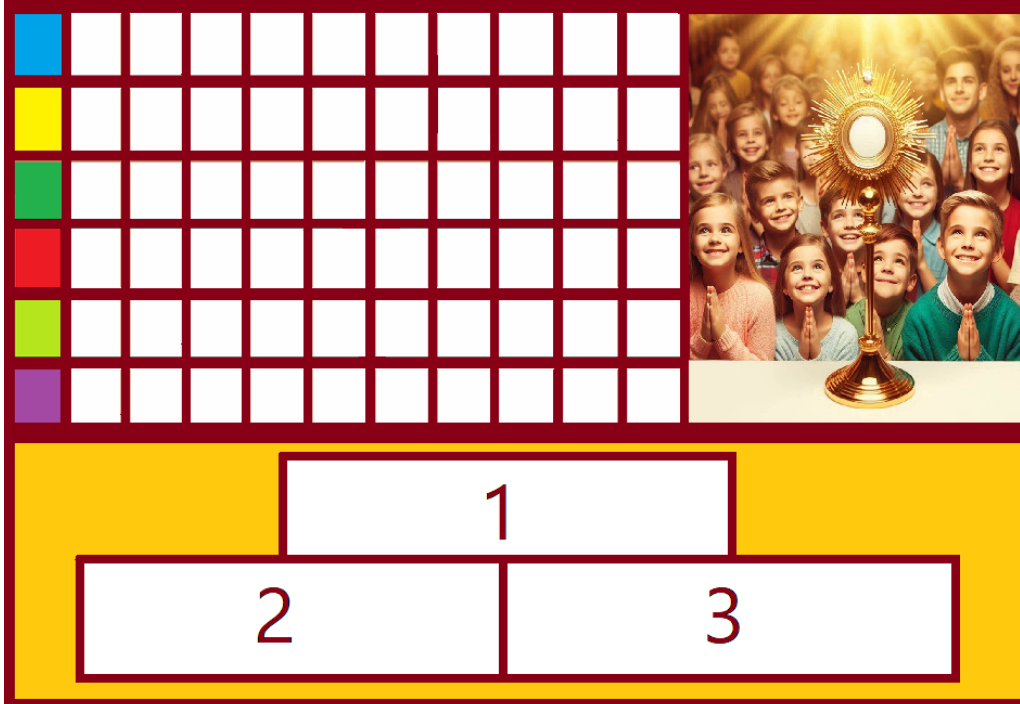
Niżej zamieściłem planszę do gry, którą w łatwy sposób można edytować w programie Microsoft Paint. Po niewielkich dostosowaniach, uwzględniających specyfikę innych przedmiotów nauczanych w szkole, planszę z powodzeniem mogą wykorzystywać nie tylko katecheci (duży, biały prostokąt jest miejscem na wklejenie grafiki nawiązującej do treści programowych z utrwalanych tematów). Plansza odnosząca się do wiadomości z religii znajduje się w dalszej części publikacji.



Przed rozpoczęciem gry:

- przygotowujemy karteczki z pytaniami dotyczącymi utrwalanej wiedzy (składamy je tak, aby ukryć zapisane treści);
- na ławce ustawionej przed tablicą multimedialną kładziemy myszkę, przy pomocy której przedstawiciele grup będą przydzielali punkty;
- na tablicy multimedialnej wyświetlamy planszę otworzoną w programie Microsoft Paint;
- każda grupa przygotowuje długopis i kartkę do zapisywania odpowiedzi;
- uczniowie mogą korzystać z tekstów źródłowych (podręczniki, notatki).

Jesteś z nami



Zasady gry:

1. Uczniów należy podzielić maksymalnie na sześć grup i każdej z nich przyporządkować jeden z kolorów widocznych z lewej strony planszy (kolory można zmienić).
2. Przedstawiciel jednej z grup losuje kartkę z pytaniem i głośno je odczytuje (za każdym razem czyni to przedstawiciel innej grupy).
3. Uczniowie w ciszy, korzystając z tekstów źródłowych, ustalają odpowiedź, zapisują jej treść na kartce, a następnie przez podniesienie ręki zgłaszają gotowość do sprawdzenia.
4. Ważne jest, aby w trakcie czytania odpowiedzi żadna osoba nie trzymała w ręce długopisu, a podręczniki i zeszyty były zamknięte (przed rozpoczęciem grania warto zachęcić uczniów do samodyscypliny i zachowania zasady „fair play”).
5. Za każdym razem odpowiedzi czytają inni przedstawiciele poszczególnych grup; nauczyciel, po zapoznaniu się z wynikami pracy, informuje, jak powinna brzmieć prawidłowa odpowiedź i która grupa otrzyma jeden punkt.
6. Przedstawiciel każdej z nagrodzonych grup podchodzi do ławki, na której leży myszka i kolorem swojej grupy wypełnia kratkę, co oznacza przydzielenie punktu (zachęcam do tego, aby po każdej rundzie inne osoby wypełniały kratki).
7. Po ustalonym czasie lekcji należy zliczyć punkty zdobyte przez grupy, ustalić które z nich zajęły trzy pierwsze miejsca, a następnie odpowiednimi kolorami wypełnić podium (jeżeli to samo miejsce zajmie więcej grup niż jedna, można tę część podium podzielić, wykorzystując opcje programu Microsoft Paint).

Gra nadaje się do stosowania przede wszystkim w klasach III–VI. Przekonałem się, że jest ona metodą dydaktyczną umożliwiającą osiągnięcie celu. Z obserwacji i opinii uczniów wynikało, że z entuzjazmem, dobrowolnie angażowali się w pracę (chętnie zgłaszali się do losowania pytań i przydzielania punktów). Rywalizacja była dodatkowym czynnikiem, wzbudzającym pozytywne emocje i uatrakcyjniała pracę uczniów podczas lekcji.