

Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Temat lekcji: Komunikacja niewerbalna z wykorzystaniem Minecraft i metody Project-Based Learning (PBL)

Czas trwania: 45 minut

Cele lekcji:

- Zrozumienie znaczenia komunikacji niewerbalnej w procesie komunikacji.
- Poznanie różnych aspektów komunikacji niewerbalnej.
- Wykorzystanie Minecraft jako narzędzia do eksploracji komunikacji niewerbalnej.
- Stymulowanie umiejętności komunikacji niewerbalnej wirtualnej postaci w grze.

Materiały:

- Komputery z zainstalowanym Minecraftem dla uczniów.
- Tablica lub ekran projekcyjny.

Scenariusz lekcji:

Wprowadzenie (5 minut):

- Na tablicy lub na ekranie projekcyjnym wyświetl listę różnych form komunikacji niewerbalnej, takich jak gesty, mimika, postawa ciała itp.
- Poproś uczniów o podzielenie się przykładami sytuacji, w których doświadczili komunikacji niewerbalnej.

Omówienie komunikacji niewerbalnej (10 minut):

- Wyjaśnij uczniom, że komunikacja niewerbalna odgrywa ważną rolę w przekazywaniu informacji i zrozumieniu drugiej osoby.
- Omów różne aspekty komunikacji niewerbalnej, takie jak język ciała, wyraz twarzy, intonacja głosu itp.
- Przedstaw przykłady, jak niektóre gesty lub ekspresje mogą mieć różne znaczenia w różnych kulturach.

Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Ćwiczenia praktyczne w Minecraft Education - Eksploracja komunikacji niewerbalnej

(20 minut):

- Podziel uczniów na małe grupy i poproś każdą grupę o wejście do wirtualnego świata Minecrafta.
- Wyjaśnij, że w ciągu następnych 30 minut uczniowie będą komunikować się tylko za pomocą swoich postaci w grze, bez użycia czatu tekstowego.
- Zadaj grupom różne wyzwania, takie jak wspólna budowa czegoś, rozwiązanie zagadek lub skoordynowane poruszanie się.
- Obserwuj komunikację niewerbalną między uczniami w grze i zwracaj uwagę na różne aspekty, takie jak gesty, ruch postaci, wyrazy twarzy itp.

Podsumowanie i refleksja (10 minut):

- Poproś grupy, aby powróciły do rzeczywistości i zebrały się wokół tablicy lub ekranu projekcyjnego.
- Przeprowadź krótką dyskusję na temat tego, jak komunikacja niewerbalna wpływała na interakcje w grze.
- Podkreślenie, że komunikacja niewerbalna pomaga nam na porozumieniu się z drugą osobą, ponieważ dzięki gestom, ruchom ciała jesteśmy w stanie podkreślić to co mówimy.