

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

Scenariusz lekcji nr 1 z wykorzystaniem metody grywalizacji i PBL

Przedmiot: Podstawy przedsiębiorczości

Temat: Zachowanie przedsiębiorcze człowieka w świecie Minecraft - edukacyjne wyzwania

Cel lekcji:

Zapoznanie uczniów z podstawowymi zasadami zachowania przedsiębiorczego i ich praktycznym zastosowaniem w wirtualnym świecie Minecraft.

Czas trwania: 60 minut

Materiały:

- Komputery z zainstalowaną wersją Minecraft: Education Edition
- Projektory do wyświetlania ekranów
- Notatniki i ołówki dla uczniów

Scenariusz lekcji:

Etap 1: Wprowadzenie (5 minut)

Nauczyciel wprowadza temat lekcji, przedstawiając uczniom pojęcie

"zachowanie przedsiębiorcze" i omawiając jego znaczenie w dzisiejszym świecie.

Nauczyciel wyjaśnia, że będziemy analizować, jak te zasady można zastosować w wirtualnym świecie Minecraft.

Etap 2: Prezentacja (10 minut)

Nauczyciel korzysta z projektora, aby wyświetlić prezentację z podstawowymi zasadami zachowania przedsiębiorczego, takimi jak: kreatywność, innowacyjność, samodzielność, odpowiedzialność, umiejętność rozwiązywania problemów, zdolność do pracy zespołowej itp.

Nauczyciel wyjaśnia każdą zasadę na przykładach i zachęca uczniów do zadawania pytań i podawania własnych przykładów.

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

Etap 3: Zastosowanie w Minecraft: Education Edition (20 minut)

Nauczyciel dzieli uczniów na kilka grup i przydziela im zadania związane z otwartym projektem w Minecraft: Education Edition. Zadania powinny wymagać zastosowania zachowania przedsiębiorczego, takie jak:

- Stworzenie własnego przedsiębiorstwa w wirtualnym mieście Minecraft.
- Projektowanie i budowanie unikalnych struktur lub rozwiązań w celu poprawy funkcjonalności miasta.
- Tworzenie ekonomicznego planu działania dla swojego przedsiębiorstwa.
- Współpraca z innymi grupami w celu wymiany zasobów i pomysłów. Nauczyciel monitoruje postępy grup, udziela wsparcia i zadaje pytania, które skłaniają uczniów do zastosowania zasad zachowania przedsiębiorczego w swoich projektach.

Etap 4: Prezentacja i refleksja (10 minut)

Każda grupa prezentuje swoje projekty i dzieli się z resztą klasy swoimi doświadczeniami związanych z zastosowaniem zasad zachowania przedsiębiorczego w Minecraft: Education Edition.

Nauczyciel moderuje dyskusję podsumowującą, zachęcając innych uczniów do zadawania pytań i komentarzy.