

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

Scenariusz lekcji nr 3 z wykorzystaniem metody grywalizacji i PBL

Przedmiot: Obsługa klienta i konsumenta

Temat: "Zarządzanie ludźmi - Budowanie efektywnych zespołów za pomocą Minecraft Education"

Czas trwania: 90 minut (dwie jednostki lekcyjne)

Cele lekcji:

Przedstawienie podstawowych metod zarządzania ludźmi

Rozwijanie umiejętności budowania efektywnych zespołów

Wykorzystanie Minecraft Education do praktycznego zastosowania zdobytych umiejętności

Materiały:

Komputery z zainstalowanym Minecraft Education dla każdego uczestnika

Dostęp do serwera Minecraft Education

Zespoły uczniowskie składające się z 4-5 osób

Przebieg lekcji:

Etap I Wprowadzenie (10 minut)

Nauczyciel wyjaśnia, że lekcja będzie dotyczyć zarządzania ludźmi i budowania efektywnych zespołów w środowisku Minecraft Education.

Nauczyciel wprowadza uczniów do podstawowych metod zarządzania ludźmi, takich jak komunikacja, współpraca, delegowanie zadań, motywacja, rozwiązywanie konfliktów, i cele wspólne.

Etap II Tworzenie zespołów (15 minut)

Uczniowie są podzieleni na zespoły składające się z 4-5 osób.

Każdy zespół otrzymuje swoje własne przestrzenie na serwerze Minecraft Education.

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

Etap III Praca w grupach (40 minut)

Nauczyciel przedstawia uczniom scenariusz zadania: Zespół musi zbudować efektywnie zarządzaną osadę w Minecraft Education.

Każdy zespół musi wybrać lidera, który będzie odpowiedzialny za zarządzanie zespołem

Zadanie polega na:

- Zaplanowaniu i podzieleniu zadań w zespole.
- Komunikowaniu się i współpracy w celu skutecznego budowania osady.
- Rozwiązywaniu ewentualnych konfliktów w zespole.
- Motywowaniu członków zespołu do pracy nad wspólnym celem. d. Nauczyciel obserwuje postępy zespołów i udziela wsparcia, jeśli jest to konieczne.

Etap IV Prezentacje zespołowe (15 minut)

Każdy zespół prezentuje swoją osadę i opowiada o doświadczeniach związanych z zarządzaniem zespołem.

Uczniowie mają możliwość zadawania pytań i dzielenia się swoimi spostrzeżeniami.

Podsumowanie i refleksja (10 minut)

Nauczyciel prowadzi krótką dyskusję na temat doświadczeń i wniosków z lekcji.

Uczniowie dzielą się swoim doświadczeniem, które uzyskali podczas pracy z Maincraft Education.