

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

Scenariusz zajęć z przedmiotu historia i teraźniejszość z wykorzystaniem metody grywalizacji (Minecraft)

Temat lekcji: Człowiek i grupy społeczne

Cele lekcji ogólne:

- Uczeń zna różne rodzaje i typy grup społecznych ze względu na kryteria
- Uczeń zna rolę człowieka w kształtowaniu i wpływaniu na grupę społeczną za pomocą gry Minecraft.
- Uczeń zna definicję grupy społecznej i roli społecznej,
- umie wymienić rodzaje grup społecznych i podać konkretne ich przykłady,
- potrafi wyjaśnić, w jaki sposób grupa wpływa na jednostkę,
- potrafi identyfikować różne role grupowe,
- zna sposoby podejmowania decyzji,
- potrafi scharakteryzować rodzinę i grupę rówieśniczą jako małe grupy społeczne,
- wie, na czym polega szczególna rola rodziny w życiu człowieka,
- dostrzega związki zachodzące pomiędzy wyodrębnionymi grupami społecznymi,
- określa role odgrywane w grupach społecznych.

Metody: grywalizacja- akcja toczy się w serwerze Minecraft, rozmowa nauczająca, dyskusja, pogadanka.

Środki dydaktyczne: komputer z zainstalowaną grą Minecraft i połączenia internetowego, przygotowanie scenariusza gry w Minecraft, które uwzględnia różne grupy społeczne (np. wioska, miasto, szkoła), karty pracy-pytania dotyczące grup społecznych

Czas trwania zajęć: 1x45 min.

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

FAZY	PRZEBIEG LEKCJI	UWAGI
FAZA PRZYGOTOWAWCZA	<u>1.Część porządkowo – organizacyjna:</u> – sprawdzenie obecności – uświadomienie celów lekcji – zapisanie tematu lekcji <u>Temat lekcji: Człowiek i grupy społeczne</u> <u>2.Wprowadzenie do tematu:</u> – Krótkie omówienie pojęć "grupy społeczne" i "człowiek", a także ich znaczenia w społeczeństwie. – Podzielenie uczestników na kilkusobowe grupy.	pogadanka, rozmowa nauczająca z elementami wykładu grywalizacja-Minecraft
FAZA WYKONAWCZA	3.Opracowanie nowego materiału: – Gra w Minecraft (40 minut) Uczestnicy rozpoczynają grę w Minecraft, wprowadzając ich do przygotowanej wcześniej mapy i scenariusza. Każda grupa będzie mieć swoje zadania, które odzwierciedlają rzeczywiste grupy społeczne (np. rolnicy, rzemieślnicy, edukatorzy). Zadaniem uczestników jest zrozumienie funkcjonowania ich grupy społecznej i budowa wspólnoty, która będzie korzystać z ich umiejętności i zasobów.	grywalizacja -Elementy Minecraft Pogadanka

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

	Podczas zabawy zachęć uczestników do obserwacji i refleksji na temat interakcji między różnymi grupami społecznymi w grze. – Dyskusja (5 minut) Przerwa od gry i powrót do rzeczywistości. Poprowadź dyskusję na temat doświadczeń uczestników w grze. Zadaj pytania, takie jak: "Jakie zadania realizowaliście w swojej grupie?", "Jakie wyzwania napotkaliście podczas współpracy z innymi grupami?", "Czyja rola była kluczowa dla sukcesu waszej grupy?". Podkreśl rolę człowieka jako istoty wpływającej na grupę i jej rozwój.	
FAZA KONTROLNA	4. Podsumowanie (5 minut) Omówienie głównych wniosków i obserwacji uczestników. Podkreślenie znaczenia grup społecznych w społeczeństwie. – nauczyciel ocenia uczniów, Scenariusz ten obejmuje zarówno elementy praktyczne (gra w Minecraft), jak i umysłowe (dyskusja), zapewniając uczestnikom interaktywne i edukacyjne doświadczenie, które pozwoli im lepiej zrozumieć rolę człowieka w grupach społecznych.	