



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA





STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA

realizowane cele

KLUCZOWE HASŁA

KOMUNIKACJA W ZESPOLE • BUDOWANIE I EWALUACJA STRATEGII

CELE GRY GONITWA GI-GANTTA

W efekcie udziału w grze, uczeń:

- Widzi wpływ jednoznacznego komunikatu na efekty skutecznej współpracy
- Wspólnie z innymi opracowuje strategię działania
- Stosuje myślenie analityczne, logiczne, przyczynowo-skutkowe i abstrakcyjne
- Dokonuje ewaluacji wspólnie podjętych działań i wyciąga wnioski na przyszłość
- Elastycznie modyfikuje obraną strategię na podstawie wyciąganych wniosków
- Jest świadomy swoich reakcji w sytuacji działania pod presją czasu.

CELE TRENINGU ZADANIOWEGO

W efekcie udziału w treningu zadaniowym uczeń:

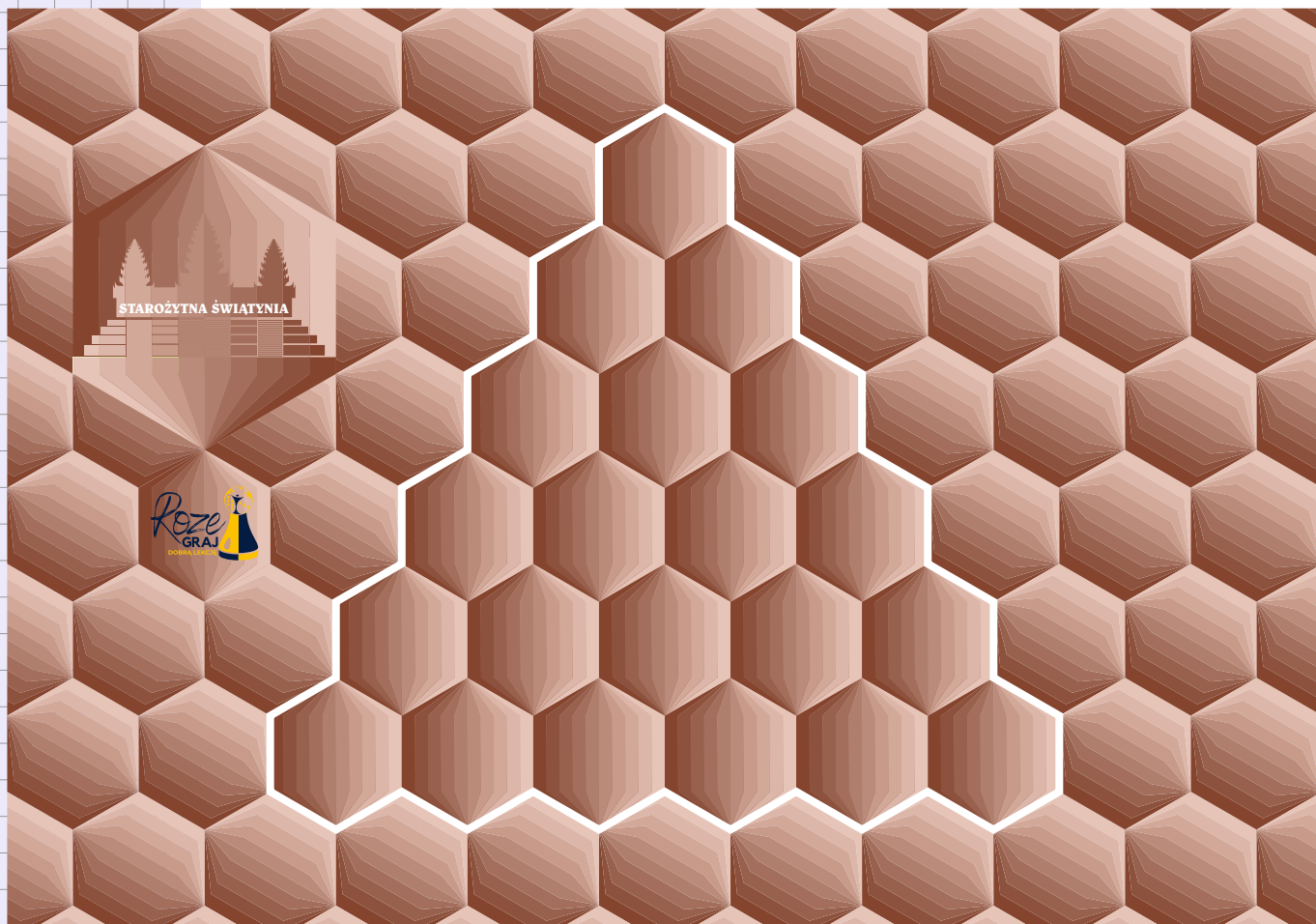
- Wie czym jest ewaluacja.
- Ocenia efekty projektu wg przyjętych kryteriów
- Dokonuje samooceny własnych działań
- Udziela informacji zwrotnej kolegom
- Przyjmuje informację zwrotną od kolegów
- Nazywa swoje mocne strony
- Ujawnia popełnione błędy i traktuje je jako pole do analizy
- Wyciąga wnioski z popełnianych błędów i planuje korekty na przyszłość
- Celebrytuje sukces
- Jest świadomy, że błędy i potknięcia są naturalnym elementem pracy projektowej



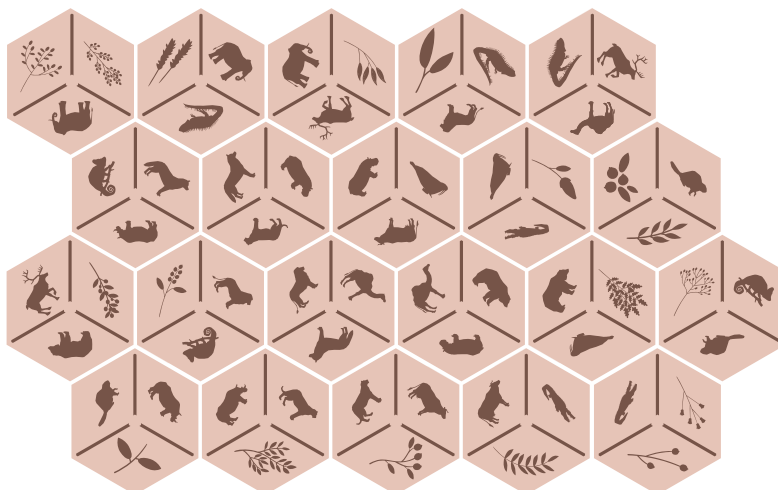
STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA

elementy wykorzystywane w rozgrywce

Plansza do gry



Układanka - zestaw 21 sześciokątnych kafli





45 MINUT

STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA

instrukcja do gry

WPROWADZENIE DO GRY

W poszukiwaniu legendarnego skarbu docieracie do prastarej świątyni. Od znalezienia skarbu dzieli Was wykonanie jednego, ważnego zadania. Zadanie polega na wypracowaniu wspólnej strategii działania i wymaga od Was sprawnego współdziałania, skutecznej komunikacji i bystrości umysłu.

PRZEBIEG GRY

Każdy z Was ma w ręku jeden lub dwa sześciokątne kafelki, które są częścią mozaiki. Na każdym kafelku znajdują się trzy obrazki. Aby otworzyć drogę do skarbu, elementy te należy w odpowiedni sposób ułożyć na posadzce w centralnej sali świątyni.

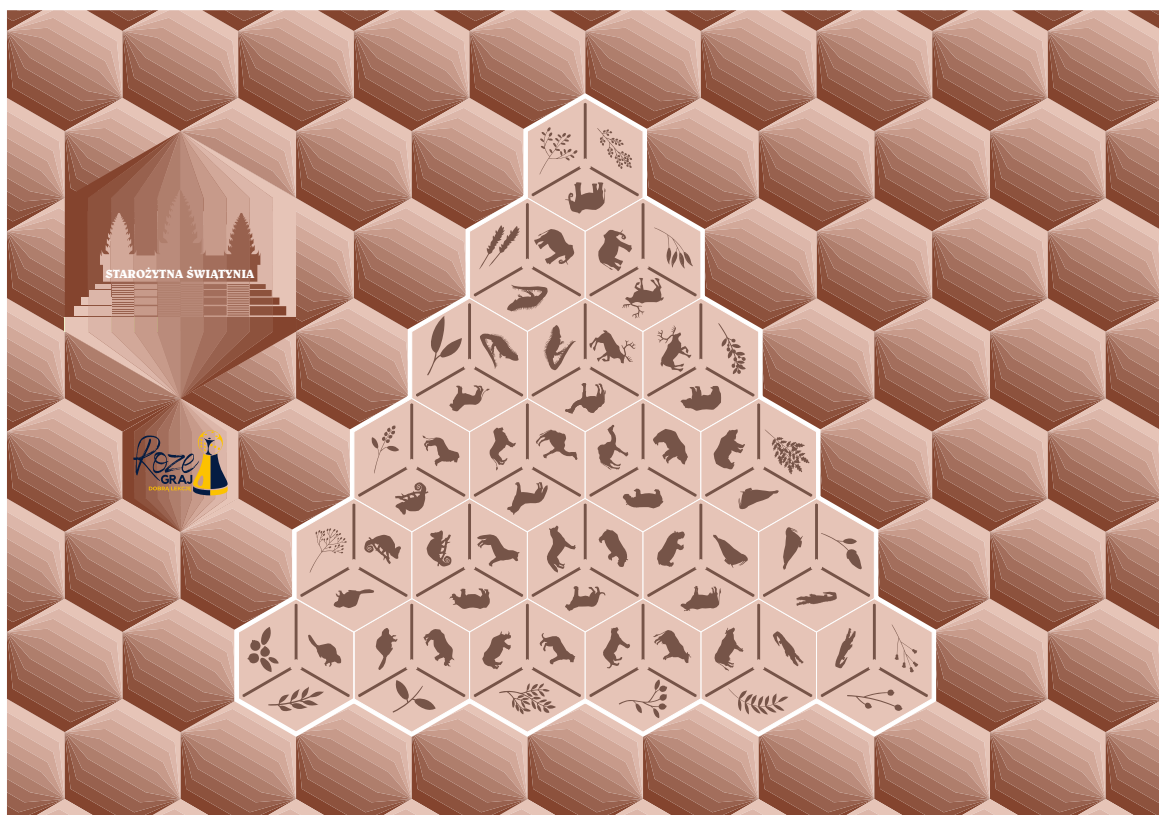
Waszym zadaniem jest opracowanie strategii ułożenia mozaiki, wiedząc, że:

- Każdy kafelek ma jedno poprawne miejsce ułożenia.
- Sąsiadujące ze sobą kafelki zawierają takie same rysunki.
- Kształt mozaiki jest znany i odzwierciedlony na planszy.
- Na opracowanie strategii macie 29 minut – w tym czasie nie możecie pokazywać sobie kafelek, ponieważ w świątyni panuje ciemność. Możecie jedynie komunikować się za pomocą słów.
- Na ułożenie całej mozaiki macie 60 sekund. W tym czasie możecie pokazywać swoje kafelki innym, ale realizacja zadania odbywa się w milczeniu. Przekroczenie wskazanego czasu sprawi, że cel nie zostanie osiągnięty.

Powodzenia!



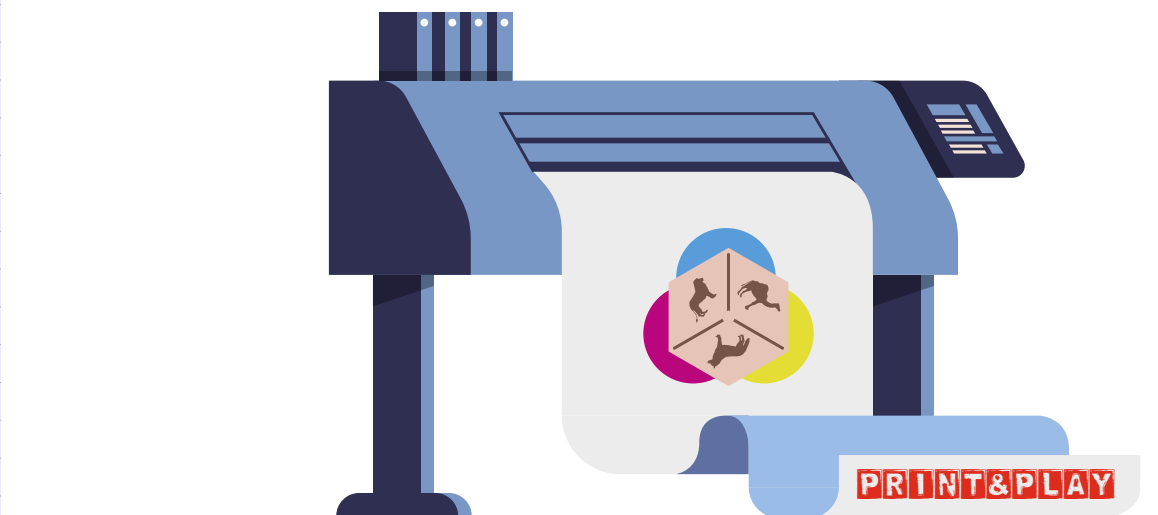
Prawidłowe rozwiązanie





STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA

pliki print&play



- Plansza do gry [700 mm x 1000 mm]
- Zestaw 21 sześciokątnych kafli o szerokości 100 mm



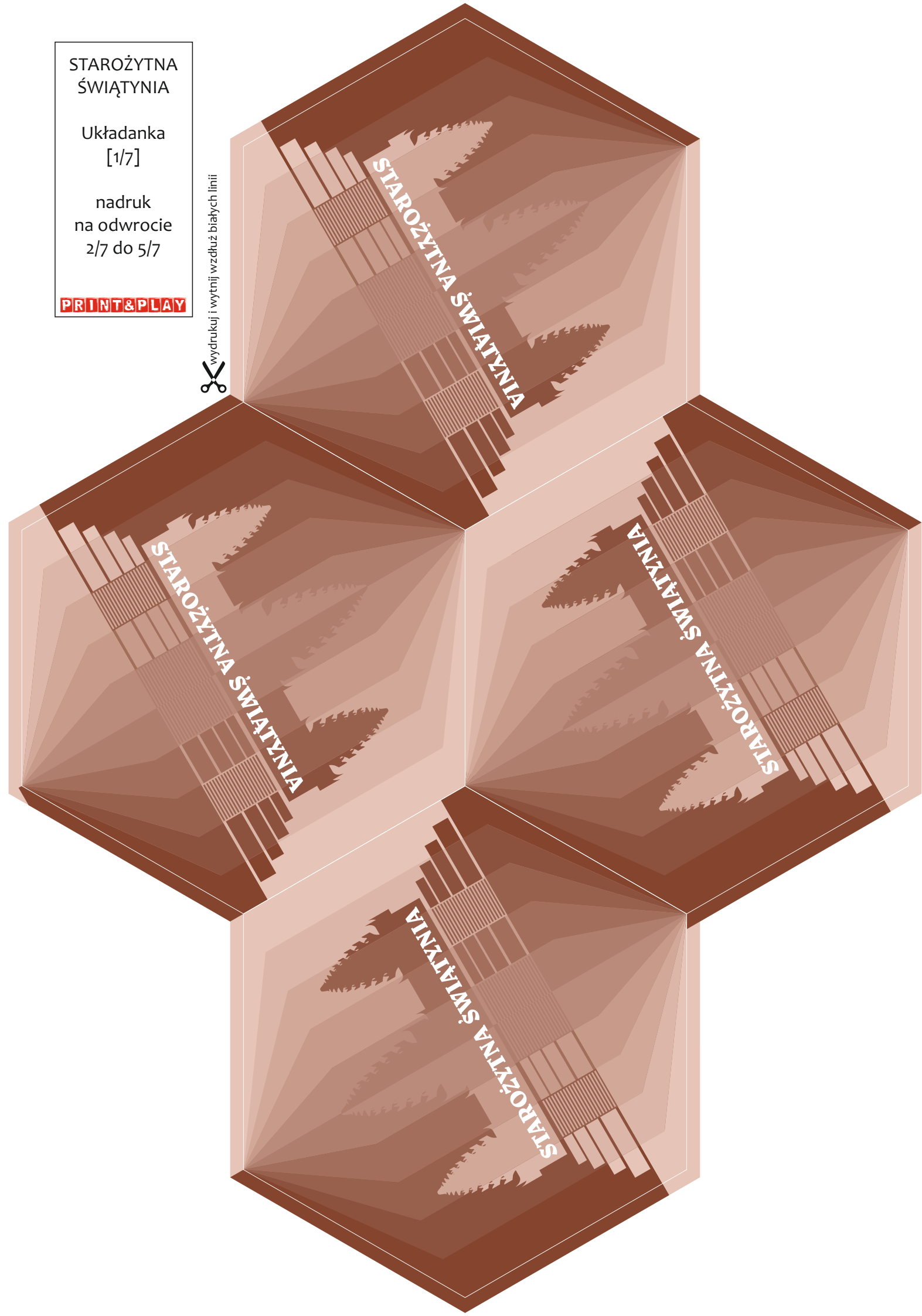
STAROŻYTNA
ŚWIĄTYNIA

Układanka
[1/7]

nadruk
na odwrocie
2/7 do 5/7

PRINT&PLAY

wydrukuj i wytnij wzdłuż białych linii

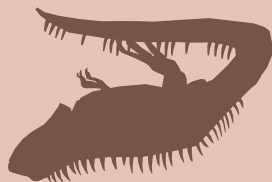
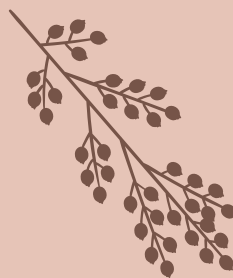


STAROŻYTNA
ŚWIĄTYNIA

Układanka I
[2/7]

PRINT&PLAY

wydrukuj i wytnij wzdłuż białych linii



STAROŻYTNA
ŚWIĄTYNIA

Układanka
[3/7]

PRINT&PLAY

wydrukuj i wytnij wzdłuż białych linii

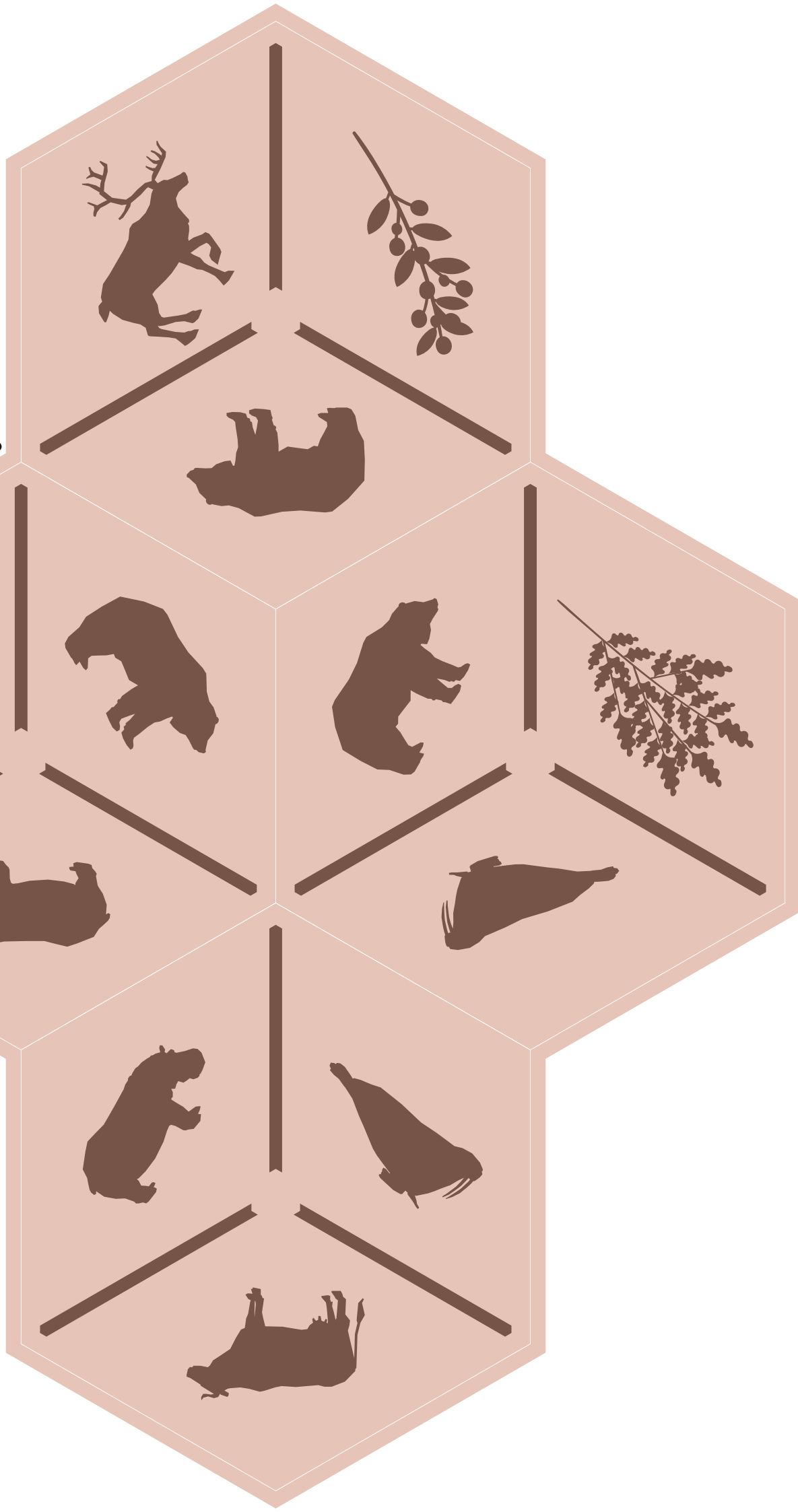


STAROŻYTNA
ŚWIĄTYNIA

Układanka
[4/7]

PRINT&PLAY

wydrukuj i wytnij wzdłuż białych linii

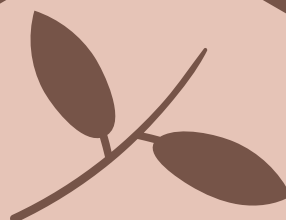


STAROŻYTNA
ŚWIĄTYNIA

Układanka
[5/7]

PRINT&PLAY

wydrukuj i wytnij wzdłuż białych linii



STAROŻYTNA
ŚWIĄTYNIA

Układanka
[6/7]

nadruk
na odwrocie
7/7

PRINT&PLAY

wydrukuj i wytnij wzdłuż białych linii



STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA

STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA

STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA

STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA

STAROŻYTNA ŚWIĄTYNIA

STAROŻYTNA
ŚWIĄTYNIA

Układanka
[7/7]

PRINT&PLAY

wydrukuj i wytnij wzdłuż białych linii

