

SCENARIUSZ

GRY WIRTUALNO – TERENOWEJ I PLANSZOWEJ

Główne założenia i cele gier:

- rozpowszechnianie podstawowych informacji na temat bezpieczeństwa w Internecie oraz Ochrony Danych Osobowych wśród uczniów szkoły specjalnej,
- połączenie obchodów Dnia Bezpiecznego Internetu z obchodami Dnia Ochrony Danych Osobowych,
- doskonalenie umiejętności obsługi sprzętu multimedialnego,
- kształcenie umiejętności pracy w grupie i czerpanie radości ze wspólnej zabawy,
- kształtowanie umiejętności funkcjonowania społecznego, logicznego myślenia: rozwiązywania zadań, zagadek, rebusów, łamigłówek,
- współpraca nauczycieli szkoły przy przedsięwzięciu,
- promocja szkoły w środowisku lokalnym oraz integracja z uczniami ze szkoły ogólnodostępnej.

Tego typu gry utrwalają również podstawowy zasób wiadomości z poszczególnych przedmiotów, wynikający z założeń podstawy programowej kształcenia ogólnego. Ponadto rozwijają one umiejętność wykorzystywania posiadanych wiadomości podczas wykonywania zadań i rozwiązywania problemów. Niezaprzeczalną ich zaletą jest także fakt, że uczniowie mimowolnie nabywają wiedzę i umiejętności poprzez zabawę. W zakresie profilaktyki natomiast przeciwdziałają zagrożeniom wynikającym z rozwoju technologii informatycznej, przybliżają zasady bezpiecznego korzystania z Internetu oraz uświadamiają zagrożenia wynikające z lekkomyślnego rozpowszechniania własnych danych osobowych w dobie tzw. *szumu informacyjnego*.

Opis działań w naszej szkole:

Dnia 5 lutego 2013r. w Zespole Szkół Ogólnokształcących nr 17 Specjalnych zorganizowałyśmy obchody *Dnia Bezpiecznego Internetu* połączone z obchodami *Dnia Ochrony Danych Osobowych*. Wszystkie aktywności, które odbyły się tego dnia miały zintegrować społeczność szkolną: uczniów i nauczycieli w pracy nad wspólnym projektem.

W celu zapoznania uczniów szkoły podstawowej i gimnazjum z tym trudnym zagadnieniem przeprowadziłyśmy odpowiednio wcześniej zajęcia lekcyjne. Scenariusze

lekcji zawierały elementy edukacji matematycznej, polonistycznej i języka angielskiego. Uczniowie otrzymali do wykonania ciekawe i różnorodne karty pracy oraz obejrzeni trzy prezentacje multimedialne, które uatrakcyjniły zajęcia i zobrazowały trudne pojęcia. Wykorzystałyśmy cały dostępny w szkole sprzęt multimedialny: komputer, tablicę interaktywną, rzutnik oraz wiele programów komputerowych, takich jak: Task Magic, Microsoft Word, Power Point.

Przeprowadziłyśmy również konkurs plastyczny pod hasłem *Chronię swoje dane osobowe*. Wszystkie prace można było obejrzeć na szkolnej wystawie zlokalizowanej na parterze szkoły. Znajdowała się tam również przygotowana przez uczniów gazetka informacyjna na temat ochrony danych osobowych i bezpiecznego Internetu.

Najważniejszym punktem obchodów była gra wirtualno - terenowa bazująca na projekcie *Wirtualnej Szkoły* i gra planszowa pod wspólnym tytułem *Znam dane, trudności pokonane, zadania rozwiązane*. Pierwszy człon tytułu nawiązywał do tematu – Dnia Ochrony Danych Osobowych, drugi - do trudności, jakie muszą codziennie pokonywać osoby z niepełnosprawnością intelektualną, trzeci - do zadań, jakie dla nich przygotowali nauczyciele naszej szkoły. Gra otrzymała również specjalne logo. Do udziału w niej zaprosiłyśmy uczniów z zaprzyjaźnionej szkoły podstawowej.

Uroczystości szkolne rozpoczęły się krótką częścią artystyczną. Konferansjerzy (uczniowie klasy trzeciej gimnazjum) wprowadzili zgromadzonych w tematykę imprezy i powitali zgromadzonych gości.

Kolejnym punktem uroczystości była projekcja krótkiego filmu pt.: *Surfuję szanuję* (<http://youtu.be/8uG1UyT1x-s>), nagranych przez uczniów gimnazjum pod kierunkiem nauczycieli. Następnie prowadzący zapoznali wszystkich z zasadami gier: wirtualno – terenowej i planszowej. Według ustalonego porządku uczniowie podjęli zabawę.

Po jej zakończeniu Dyrekcja uroczystości ogłosiła wyniki rozgrywek i wręczyła nagrody ufundowane przez sponsorów laureatom konkursu plastycznego, gry wirtualno - terenowej i gry planszowej.

GRA WIRTUALNO – TERENOWA:

Określenie fabuły gry: uczniowie korzystając z „Wirtualnej Szkoły” szukają wskazówek, przedmiotów, a następnie odnajdują je w salach szkolnych, wykonują zadania związane tematycznie z bezpiecznym Internetem i ochroną danych osobowych.

Osoby uczestniczące w grze: organizatorzy, nauczyciele biorący udział w grze, czuwający nad bezpieczeństwem uczniów i prawidłowym przebiegiem gry oraz trzyosobowe drużyny.

Narzędzia multimedialne i rekwizyty potrzebne do przeprowadzenia gry:

- 1) Strona internetowa *Wirtualnej Szkoły*: <http://zsos17kielce.edu.pl/wirtualnaszkola/gra2013>.
- 2) Tablice multimedialne, komputery lub laptopy, netbooki.
- 3) Aparat cyfrowy, kamera cyfrowa (dokumentacja imprezy).
- 4) Karty pracy – zadania, zagadki, rebusy, łamigłówki, krzyżówki, zestawy pytań z zakresu: Internetu, danych osobowych, wiedzy o szkole, różnorodne przedmioty związane tematycznie z DBI i DODO.
- 5) Oprawa plastyczna: dekoracje w salach i na sali gimnastycznej.
- 6) *Karty logowania*, pudełka lub koszyki (do zbierania przedmiotów z sal).

ZASADY GRY:

W grze uczestniczy kilka drużyn, każda liczy po trzy osoby. Opiekunem grupy jest nauczyciel. Na *Wirtualnej Grze* pod panoramami sal znajdują się krótkie instrukcje. Uczniowie mają za zdanie wykonać zadania odszukać wskazówki, do której sali lekcyjnej należy się udać, by znaleźć ukryte obiekty, przejść do kolejnej sali i następnego poziomu (najłatwiejszy - Level 1, średni - Level 2 i najtrudniejszy - Level 3). Zbierają także różne przedmioty, które wykorzystują w dalszej grze oraz podają opiekunowi sali do podpisu *Karty Logowania*. Gracze zabierają konkretny przedmiot ze sobą, lecz oddają go nauczycielowi w innej sali, skąd za pomocą *żywych e-maili* wraca do pracowni, z której go zabrano.

Jeżeli grupa nie zaliczy zadania, 'łapie wirusa komputerowego' i odpada z gry. O wygranej decyduje jak najkrótszy czas wykonania wszystkich zadań.

Sposób przemieszczania się uczniów i podział gry na poziomy:

W każdej sali na tablicy interaktywnej należy otworzyć stronę *Wirtualnej Gry* i przygotować stanowisko komputerowe dla uczniów oraz karty pracy. Sposób poruszania się uczestników gry: po ukończeniu zadania przez grupę w pierwszych dwóch salach, do gry zostanie zaproszona następna. Poniżej nie zamieszczano konkretnych zadań przygotowanych przez nauczycieli naszej szkoły i wykorzystanych podczas uroczystości, lecz podano jedynie ogólne wytyczne. Szczegółowe instrukcje do każdej z sal znajdują się na stronie *Wirtualnej Gry* (pod panoramami sal i pod aktywnymi punktami).

PRZYKŁADOWE ZADANIA:

Level 1: piętro III + PARTER

Sala logowania

Po odczytaniu wstępu do gry i instrukcji każdy z grupy na osobnym netbooku, w dokumencie Worda wpisuje: DANE UCZESTNIKÓW DO LOGOWANIA: imię, nazwisko, wiek, klasa. W sali otrzymują także *Kartę Logowania*, w której nauczyciele będą się podpisywać po zaliczeniu zadania. Od tego momentu odlicza się czas i wpisuje do *Karty Logowania*.

Sala eliminacji do gry

Po odnalezieniu koperty za wskazanym na *Wirtualnej Grze* przedmiotem uczniowie odczytują informację i wykonują ćwiczenia fizyczne. Jeśli zaliczą zadania, otrzymują wskazówki, ile kroków odliczyć i w którą stronę skręcić, by znaleźć się w kolejnej sali.

Sala ukrytych przedmiotów

Na podstawie podanych przez nauczyciela zagadek gracze szukają ukrytych w sali przedmiotów, związanych z komputerem. W sali otrzymują pendrive i płytę DVD – w środku znajduje się mała karteczka z napisem kolejnej sali. Przedmioty zabierają ze sobą.

Biblioteka

Uczniowie losują przykładowy życiorys i uzupełniają na jego podstawie kwestionariusz osobowy. Po wykonaniu zadania otrzymują ulotkę GIODO i informację, że mają się udać do świetlicy szkolnej.

Świetlica

Uczniowie odnajdują w wirtualnej, a następnie prawdziwej świetlicy dwie książki. Rozwiązują znajdujące się w środku każdej książki krzyżówkę i rebus. Po ich rozwiązaniu otrzymują poradnik o danych osobowych, w środku którego znajduje się karteczka z numerem kolejnej sali. Poradnik zabierają ze sobą.

Na laptopie nauczyciele wyświetlają stronę Wirtualnej gry (parter), gdzie znajduje się napis: GRATULACJE! Właśnie ukończyłeś LEVEL 1 – poziom pierwszy.

Level 2: piętro I

Sala przyrodnicza

Uczniowie mają za zadanie przejść labirynt wyświetlony na tablicy interaktywnej w dokumencie Word, korzystając z pisaka elektronicznego. Rozwiązują zagadkę, która kieruje ich do sali języka polskiego. Otrzymują multimedialny słownik języka polskiego.

Sala języka polskiego

Gracze odszukują w sali rękopis ukryty za gazetką ścienną, wykonują ćwiczenie w programie Task Magic. Następnie układają w całość podarty na części kawałek papieru, na którym znajduje się numer kolejnej sali.

Sala ogólnodostępna

Uczniowie układają na tablicy multimedialnej interaktywne puzzle – obrazek związany tematycznie z danymi osobowymi. Po wykonaniu zadania nauczyciel podaje im numer następnej sali.

Sala ogólnodostępna

Grupa wykonuje zadania związane tematycznie z bezpiecznym Internetem i układa na kartkach hasło, które zabiera ze sobą.

Na tablicy multimedialnej nauczyciel wyświetla stronę Wirtualnej Gry (I piętro), gdzie znajduje się napis: GRATULACJE! Właśnie ukończyłeś LEVEL 2 – poziom drugi i kieruje uczniów na piętro II.

Level 3: piętro II

Sala historyczna

Uczniowie odszukują za gazetką ścienną informację i wykonują quiz w programie Task Magic. Wysłuchują wierszyka, który kieruje ich do sali komputerowej. Otrzymują karty z angielskimi słówkami.

Sala komputerowa

Gracze odszukują w sali właściwy komputer, na którym znajdują się dwa zadania o tematyce danych osobowych. Dostają od nauczyciela zakładkę z tabliczką mnożenia. Skierowani zostają do sali muzycznej.

Sala muzyczna

Grupa uczniów układa własną melodię do wylosowanego wierszyka. Następnie odczytuje głośno otrzymane od nauczyciela zasady Netykiety i zostaje skierowana do sali matematycznej.

Sala matematyczna

Warunkiem otrzymania od nauczyciela zadań jest odszukanie w wirtualnej i prawdziwej sali karty SKO z danymi osobowymi ucznia. Po jej odnalezieniu uczniowie wybierają *doładowanie karty* i wykonują zadania matematyczne o różnym stopniu trudności. Za doładowanie otrzymują bonus: odliczenie 3, 5 lub 10 min od ogólnego czasu gry. Za tablicą interaktywną odnajdują kartkę z numerem kolejnej sali.

Sala języka angielskiego

Zadanie o tematyce danych osobowych po angielsku znajduje się w wirtualnej sali. Ukazuje się po kliknięciu na tablicę interaktywną. Po wykonaniu zadania nauczyciel wyświetla stronę *Wirtualnej Gry* (II piętro), gdzie znajduje się napis: *”GRATULACJE! Właśnie ukończyliście całą grę!”*

Uwagi:

1. Dla usprawnienia komunikacji nauczycieli między piętrami bardzo dobrym rozwiązaniem jest wprowadzenie *żywych e - maili*. Byli to uczniowie (jeden na piętro), którzy w razie potrzeby udali się do danej sali i przekazali innym wiadomość lub odnieśli dany przedmiot.
2. Do uczestnictwa w grze można wybrać reprezentacje uczniów z wszystkich klas i dostosować zadania do możliwości intelektualnych uczniów.
3. Maksymalny czas przeznaczony na wykonanie zadania w sali: 6 min.

GRA PLANSZOWA:

Określenie fabuły gry: uczniowie rzucają kostką do gry i poruszają się po polach jako *pionki*. Na swojej drodze napotykać zadania z różnych kategorii.

Osoby uczestniczące w grze: nauczyciele czuwający nad bezpieczeństwem uczniów i prawidłowym przebiegiem gry, uczniowie klas terapeutycznych i autystycznych wraz z wychowawcami.

Narzędzia multimedialne i rekwizyty potrzebne do gry:

1. Aparat cyfrowy, kamera cyfrowa (dokumentacja imprezy);
2. Plansza, karty z zadaniami do wykonania, rekwizyty do zadań ;
3. Oprawa plastyczna (dekoracja w sali).

Przygotowanie do gry:

1. Logowanie uczestników: pieczętka na rękę ze znakiem: @.

ZASADY GRY:

Gra zapewnia doskonałą zabawę, utrwała i poszerza wiadomości ogólne. Pytania z różnych kategorii zainteresują dzieci w każdym wieku i pozwolą na ćwiczenie i rozwijanie wielu umiejętności, takich jak: koncentracja uwagi, logiczne myślenie, kojarzenie faktów, liczenie, różnicowanie bodźców wzrokowych, słuchowych i dotykowych, koordynacja wzrokowo - ruchowa, precyzja ruchów, orientacja w schemacie własnego ciała.

W jednej rozgrywce grze może wziąć udział 2 - 3 uczniów. Zadaniem graczy jest jak najszybciej dotrzeć do METY. Po drodze czekają na nich: zadania z różnych kategorii (Internet, komputer, zagadki, działania matematyczne, bajki, przyroda, zadania sprawnościowe, rozpoznawanie dźwięków, przedmiotów, smaków). Oznaczone są one trzema kolorami (niebieskim, zielonym, żółtym). Znajdują się tam również pola specjalne: PREMIA i WIRUS.

Każdy gracz rozpoczyna swój ruch od rzutu kostką i przemieszcza się do przodu o tyle pól, ile wyrzucił oczek. Jeśli trafi na pole z zadaniem i wykona je poprawnie - pozostaje na swoim miejscu i czeka na kolejny rzut. Jeśli nie wykona zadania - cofa się o jedno pole do tyłu. Gracz, który znajdzie się na polu specjalnym PREMIA przesuwa się o dwa pola do przodu. Jeśli znajdzie się na polu WIRUS traci kolejkę. Wygrywa ten, kto pierwszy dotrze do mety. Wygrany otrzymuje żeton. Zwycięzcy z każdej rozgrywki mają wykonać dodatkowe zadanie, które pozwoli wyłonić najlepszego gracza.

Uwagi:

Gra planszowa wymaga zorganizowania dużej powierzchni do rozłożenia pól, aby umożliwić swobodne poruszanie się graczy. Poziom trudności i tematykę zadań można dowolnie dostosowywać do możliwości intelektualnych uczniów. Można wykorzystywać ją na wszystkich zajęciach lekcyjnych i poziomach edukacyjnych.

Trudności w realizacji gier w szkole specjalnej:

Z uwagi na specyfikę pracy z uczniami z niepełnosprawnością umysłową, tematyka została uproszczona, a zadania dostosowane do możliwości intelektualnych i fizycznych uczniów. W zależności od ilości uczniów biorących udział w grze, należy zaplanować ok. pięć godzin lekcyjnych na realizację całego przedsięwzięcia.

Wnioski z realizacji i opis uzyskanych efektów:

Realizacja przedsięwzięcia pozwoliła na włączenie całej społeczności szkolnej w obchody *Dnia Bezpiecznego Internetu* i *Dnia Ochrony Danych Osobowych* oraz integrację uczniów szkoły specjalnej z uczniami szkoły ogólnodostępnej poprzez udział we wspólnej rywalizacji. Uczniowie:

- poszerzyli swoją wiedzę na temat ochrony danych osobowych oraz bezpiecznego korzystania z sieci
- wykonali plakaty w konkursie plastycznym pod hasłem: *Chronię swoje dane osobowe*
- utrwalili wiadomości ogólne z poszczególnych przedmiotów

- doskonalili umiejętności z zakresu obsługi sprzętu multimedialnego
- zaangażowali się w przebieg przedsięwzięcia
- potrafili współdziałać w grupie oraz korzystać z instrukcji i wskazówek podczas rozwiązywania zadań i problemów
- ćwiczyli umiejętność koncentracji uwagi, logicznego myślenia, kojarzenia faktów, rozumienia ze słuchu, wykonywania zadań
- czerpali radość ze wspólnej zabawy, pokonywali własną nieśmiałość i ograniczenia, zwycięstwo w grze dodało im pewności siebie
- integrowali się we wspólnej zabawie z uczniami ze szkoły ogólnodostępnej.

Gra wirtualno terenowa i planszowa to doskonały sposób przekazania uczniom trudnych treści. Stanowi formę zabawy angażującą uczniów emocjonalnie i motywującą do samodzielnego rozwiązywania problemów. Ten sposób nauki warto popularyzować ze względu na uzyskiwane pozytywne efekty dydaktyczno - wychowawcze.

Realizowane w ramach *Dnia Ochrony Danych Osobowych* oraz *Dnia Bezpiecznego Internetu* zadania, stały się okazją do wzbogacenia warsztatu pracy nauczycieli oraz świetną zabawą dla uczniów. Relację filmową z gry wirtualno terenowej można obejrzeć na naszym szkolnym kanale YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=MbMPD2jwxz0>

Autorki scenariusza:

Monika Tomaszewska, Ilona Kot - Iwan

Notka o autorkach:

Monika Tomaszewska i Ilona Kot - Iwan są nauczycielkami w Zespole Szkół Ogólnokształcących Nr 17 Specjalnych w Kielcach. Monika Tomaszewska uczy języka angielskiego od 4 lat, Ilona Kot – Iwan matematyki od 15 lat. Obie używają w swojej codziennej pracy nowoczesnych technologii informacyjno – komunikacyjnych oraz nowatorskich metod, form pracy w celu zainteresowania trudnymi przedmiotami i treściami uczniów z niepełnosprawnością umysłową w stopniu lekkim.