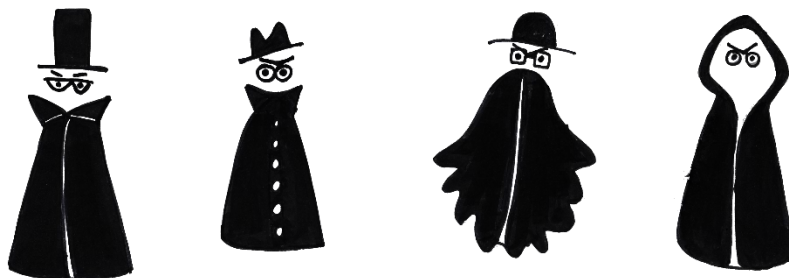


SZKOŁA

→ NA CZASIE



**DOKUMENT WYŁĄCZNIE DO WIADOMOŚCI TAJNYCH AGENTÓW CZAS-U
– CZASO-ZATRZYMANIOWEJ AGENCJI SPECJALNEJ!**

Siedziba główna CZAS-u, 31 sierpnia 2050

Agenci!

Znajdujemy się u progu totalnej katastrofy! Wysłannicy MROK-u – Monstrualnie Rozrabiającej Ohydnej Korporacji – przeniknęli do roku 2025 i zniszczyli szkołę, w której uczyła się założycielka naszej agencji – Maria Czasomirska! Musicie natychmiast przenieść się w czasie i odbudować to wyjątkowe miejsce! W przeciwnym wypadku Maria Czasomirska nie skończy szkoły i nasza Agencja nigdy nie powstanie.

Niestety macie naprawdę mało czasu – Wasza misja może potrwać tylko do ósmej rano, kiedy młoda Maria przyjdzie do szkoły. Gdy zniszczenia zostaną przez nią odkryte, nie będzie można ich już odwrócić.

Pytania? Nie? I bardzo dobrze, na pytania zawsze będzie CZAS.

Z tajnoagenckim pozdrowieniem,
Dyrektor Wydziału XIII CZAS

WPROWADZENIE DLA NAUCZYCIELA

W Szkole z Klasą 2.0 chcemy, aby uczniowie poczuli, że mogą współtworzyć swoją szkołę, decydować o niej, przyglądać się jej mocnym i słabym stronom. Takie założenie towarzyszyło nam również podczas tworzenia tej gry. Zapraszamy Was do edukacyjnej podróży w czasie, która uwolni uczniów od trzymania się realiów panujących w ich szkole i zachęci do wyrażania prawdziwych opinii i emocji dotyczących wymarzonej szkoły.

Mechanizm gry przypomina popularne kalambury. Zadaniem uczniów jest przedstawianie i odgadywanie hasła związanych ze szkolną rzeczywistością. Dzięki temu odbudowują zniszczoną szkołę w przynajmniej jednym z czterech wymiarów: Przestrzeń, Relacje, Technologie oraz Sposoby Ucznienia (się).

Chcielibyśmy, żeby gra była punktem wyjścia do rozmowy z uczniami o hasłach, które przedstawiali w trakcie gry i odniesienia ich do codziennej szkolnej rzeczywistości. Wspólnie zastanówcie się, jak te elementy można wykorzystać, poprawić czy uwzględnić w Waszej szkole lub jak mogłyby one wyglądać w szkole marzeń.

CEL GRY

Celem gry jest odgadnięcie przez Agentów jak największej ilości hasła zapisanych, na kartach Wymiarów, a tym samym odbudowanie szkoły Marii Czasimirskiej. Każde odgadnięte hasło to jeden punkt dla zespołu, im więcej punktów tym lepiej odbudowana szkoła!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Zapoznajcie się z wprowadzeniem do gry, czyli opisem Waszej misji.
2. Podzielcie się na pięcioosobowe zespoły. Możecie też stworzyć zespoły cztero- lub sześćosobowe.
3. W zespołach wylosujcie jeden wymiar, który będziecie odbudowywać: Przestrzeń, Relacje, Technologie lub Sposoby Ucznienia (się).
4. Wspólnie z nauczycielem ustalcie poziom trudności rozgrywki, czyli czas trwania jednej tury: 2, 3 czy 4 minuty.
5. Talię kart z wybranym wymiarem połóżcie na środku tak, żeby nie było widać hasła.
6. Wybierzcie Budowniczego, czyli osobę, która jako pierwsza podejmie się naprawy zniszczonych elementów szkoły. Zadaniem Budowniczego będzie odgadywanie hasła.
7. Pozostali członkowie zespołu losują z talii po jednej karcie. Ich zadaniem jest przedstawianie hasła Budownicznemu. Każda karta to jeden element szkoły do odbudowania. **WAŻNE:** przed rozpoczęciem rozgrywki nie czytacie hasła ani nie pokazujecie swojej karty innym.

ROZGRYWKA

1. Gra składa się z pięciu tur. W każdej turze w rolę Budowniczego wciela się inna osoba (w zespołach czteroosobowych jedna osoba będzie Budowniczym dwukrotnie).
2. Każdą turę rozpoczyna nauczyciel włączając minutnik (np. w telefonie).
3. Każdy z graczy kolejno przedstawia Budownicznemu wylosowane hasło – element szkoły.
4. W rozgrywce nie można:
 - a. prezentować hasła jednocześnie,
 - b. pokazywać hasła,
 - c. przedstawiać hasła po upływie wyznaczonego czasu.

5. Tracisz swoją kolejkę i szansę na zdobycie punktu dla zespołu jeśli:
 - a. użyjesz słowa zapisanego na karcie albo słów od niego pochodzących (np. *mikroskop* – nie wolno użyć słowa *mikroskop*, *mikroskopowy*, *mikroskopijny*, itp.),
 - b. przetłumaczysz słowo na inne języki (chyba, że wylosujesz kartę *Szyfrowanie Wiadomości*),
 - c. wypowiesz pojedyncze litery alfabetu (np. zaczyna się na “d” lub zaczyna się na czwartą literę alfabetu).
6. Gdy Budowniczy odgadnie wszystkie hasła lub skończy się Wam czas, spiszcie na kartce hasła: odgadnięte (1 punkt) i nie odgadnięte (0 punktów).
7. W zespole wybierzcie kolejnego Budowniczego i rozegracie następną turę losując nowe karty.

KONIEC GRY

Po zakończeniu piątej (ostatniej) tury podliczcie wszystkie punkty ze wszystkich tur i sprawdźcie swój wynik:

- a. 9 lub mniej punktów – nie udało się Wam odbudować tej części szkoły, spróbujcie jeszcze raz!
- b. 10-13 punktów – nie jest to szkoła marzeń, ale udało się Wam, gratulacje!
- c. 14-16 punktów – poszło Wam nieźle i choć kilka rzeczy wymaga poprawy, to będzie fajna szkoła, brawo!
- d. 17-19 punktów – jesteście świetnym zespołem, udało się Wam odbudować praktycznie każdy szczegół!
- e. 20 punktów i więcej – stworzyliście szkołę idealną! Całe pokolenia uczniów będą Wam wdzięczne, a w szkole znajdzie się sala Waszego imienia!

WARIANT PRZYGODOWY

1. Jeśli chcecie zagrać w wariant przygodowy, skorzystajcie z Kart Wydarzeń.
2. Karta Wydarzeń może ułatwić lub utrudnić grę.
3. Przed rozpoczęciem każdej tury każdy zespół losuje po jednej Karcie Wydarzeń.
4. Karta Wydarzeń obowiązuje w zespole przez jedną turę.
5. Na koniec tury wylosowane Karty Wydarzeń wracają do talii, którą należy przetasować.

MODYFIKACJE GRY

1. Przy młodszych uczniach ułatwieniem w grze może być wspólne odgadywanie haseł (osoby nie przedstawiające hasła pomagają Budowniczemu je odgadnąć).
2. W zależności od liczby graczy zespoły mogą liczyć mniej lub więcej niż 5 osób. Jeżeli grupa nie dzieli się na pięcioosobowe zespoły możecie stworzyć takie, które będą miały 4 lub 6 osób.
3. W zależności od wieku uczestników możemy skalować poziom trudności gry manipulując kilkoma czynnikami:
 - » **czasem** – na początku gry wszystkie zespoły wspólnie z nauczycielem ustalają czas trwania rozgrywki – dla starszych uczniów można go skrócić do 2 minut, dla młodszych wydłużyć nawet do 4 minut. W czasie trwania pierwszej tury warto przyrzeć się czy wybrany czas rozgrywki nie jest zbyt krótki lub długi i w razie potrzeby zmienić go w kolejnych turach.
 - » **poziomem trudności kart** – w zależności od wieku uczniów przygotowaliśmy różne poziomy trudności kart z hasłami. Prostsze dla uczniów szkół podstawowych i trudniejsze dla uczniów szkół ponadpodstawowych. Dodatkowo przy najmłodszych uczniach zachęcamy

do przejrzania kart przed rozpoczęciem gry. Być może któreś z nich będą zbyt trudne dla Twoich uczniów – możesz je odrzucić. UWAGA! Przy 5-osobowych zespołach w talii z danym wymiarem musi pozostać przynajmniej 25 kart, przy 6-osobowych – 30 kart.

- » **kartami specjalnymi** – przygotowane przez nas Karty Wydarzeń modyfikują grę przez wprowadzenie utrudnień lub ułatwień w danej turze. Dzięki temu gra staje się bardziej atrakcyjna dla uczniów. Zasady korzystania z Kart Wydarzeń opisane są w sekcji “Wariant przygodowy”. Karty warto wprowadzić nie tylko dla uczniów starszych – najmłodszy uczniowie również świetnie się z nimi bawią. W przypadku tych ostatnich przed rozpoczęciem rozgrywki można przejrzeć wszystkie Karty Wydarzeń i odrzucić te które wydają się zbyt trudne.
4. Na grę można również poświęcić kilka lekcji i na każdej z nich “grać” w inny wymiar [Przestrzeń, Relacje, Technologie, Sposoby Ucznia (się)], a następnie porozmawiać z dziećmi i młodymi ludźmi o danym wymiarze. W takim przypadku wymagane jest wydrukowanie kilku zestawów tego samego wymiaru, tak żeby każdy z zespołów miał pulę kart dla siebie.

JAK PRZYGOTOWAĆ GRĘ?

Do wydrukowania:

- » **Opis misji agentów CZAS-u** (pierwsza strona tej instrukcji) – jeden egzemplarz jeżeli to Ty przeczytasz uczniom jej treść lub po jednym egzemplarzu na każdy zespół (jeżeli uczniowie sami mają zapoznać się z opisem).
- » **Karty Wymiarów** – wybierz karty odpowiadające poziomowi edukacyjnemu Twoich uczniów. Wydrukuj je jednostronnie, a następnie karty każdego z wymiarów schowaj do oddzielnej koperty podpisanej nazwą wymiaru. Należy wydrukować tyle zestawów Kart Wymiarów ile zespołów będzie brało udział w grze (każdy zespół liczy między 4 a 6 osób – optymalna liczba to 5). Jeżeli w grze biorą udział więcej niż 4 zespoły wybrane zestawy Kart Wymiarów trzeba będzie wydrukować dwukrotnie.
- » **Karty Wydarzeń** – wydrukuj jednostronnie zestaw kart specjalnych i schowaj je do koperty opisanej “Karty Wydarzeń”.
- » **Instrukcja dla ucznia.**

Inne potrzebne materiały:

- » czyste kartki (przynajmniej po jednej na zespół),
- » długopisy (przynajmniej po jednym na zespół),
- » stoper (np. w telefonie).