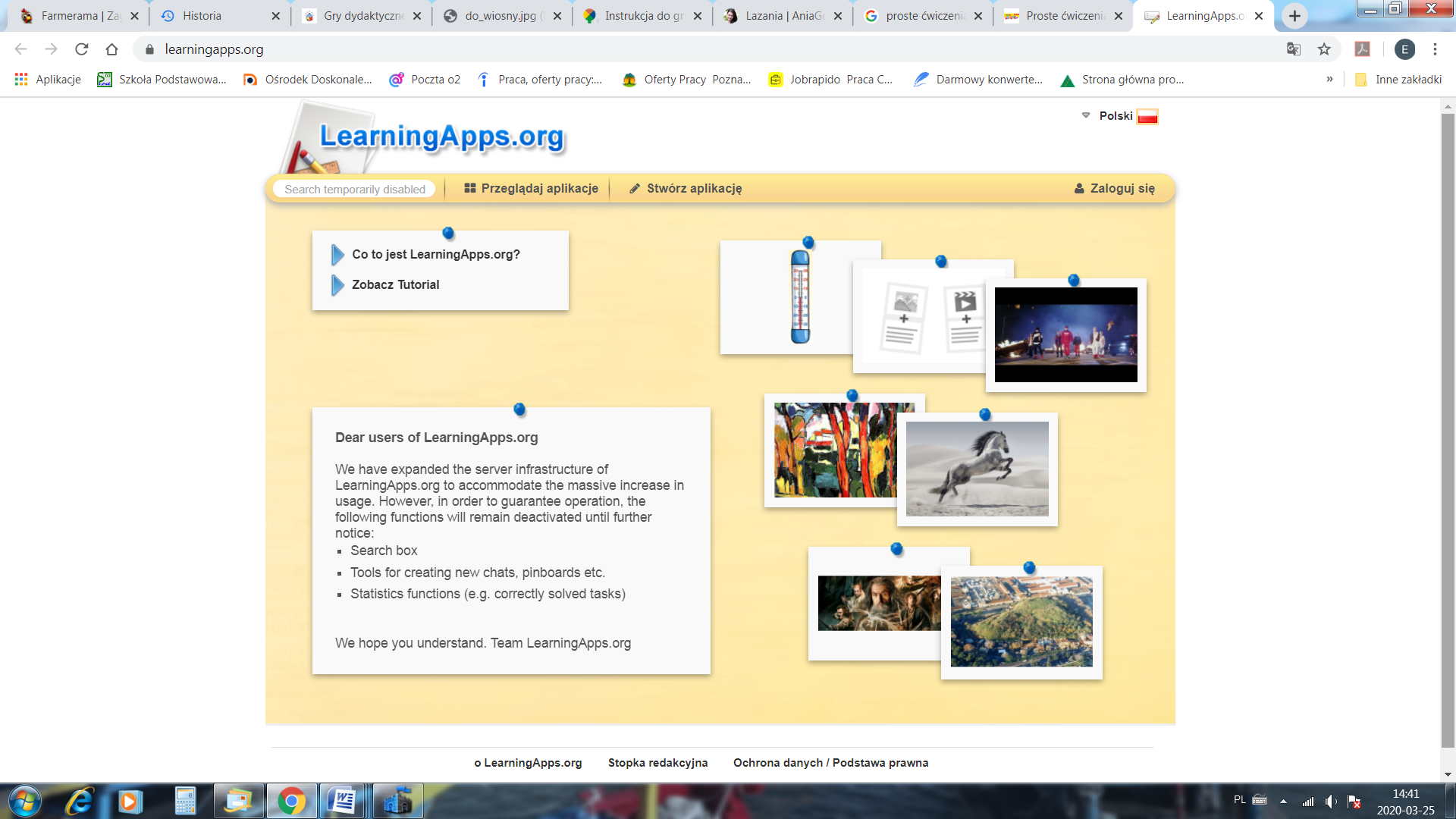
**Propozycje gier dydaktycznych dla młodszych uczniów**

Gry dydaktyczne stanowią połączenie zabawy i edukacji – bo bawić się lubią wszyscy bez względu na wiek – młodsi i starsi. Z myślą o uczniach o różnych potrzebach, możliwościach i zainteresowaniach nauczyciel może wykorzystywać gry ze względu na ich aspekt edukacyjny – zdobywanie nowych umiejętności, wiedzy o otaczającym świecie, rozwijanie wyobraźni, myślenia, spostrzegawczości   
i pamięci, a czasem także sprawności manualnej. Równie ważną przesłanką do stosowania gier dydaktycznych jest ich walor wychowawczy – kształcenie umiejętności radzenia sobie z własnymi emocjami – przyjęcia i świętowania sukcesu oraz zmierzenia się z porażką. Gry dzięki swojej atrakcyjności dostarczają wielu przyjemnych przeżyć, wpływających pozytywnie na motywację do działania oraz wyzwalających samodzielność naszych uczniów.

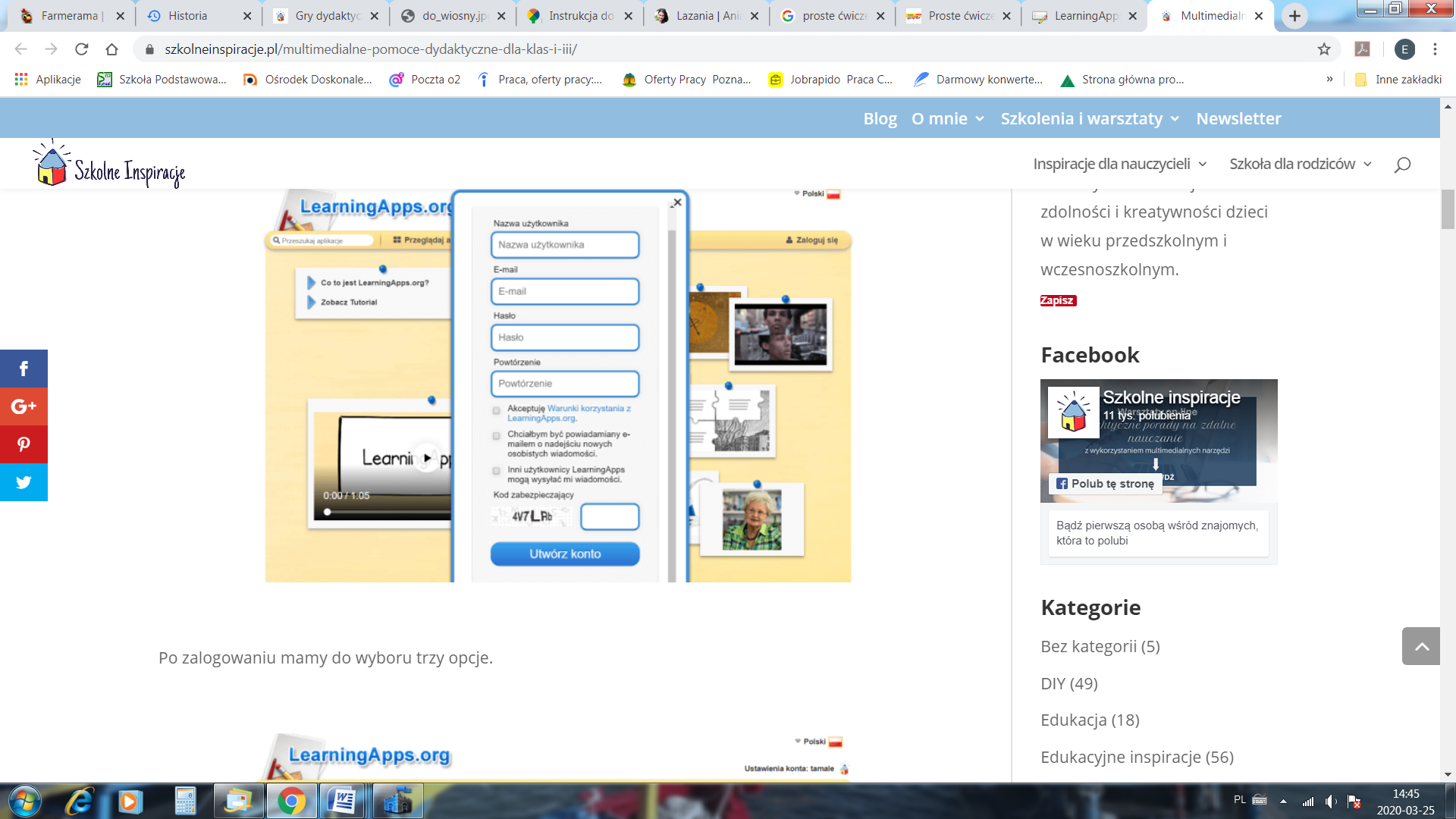
**Gra dydaktyczna on-line przygotowana w aplikacji Learning Apps.**

Moja propozycja dotyczy gier i ćwiczeń, które możemy przygotować stosując generatory on-line  
i w które możemy grać interaktywnie: np. w [Learning Apps](https://learningapps.org/).



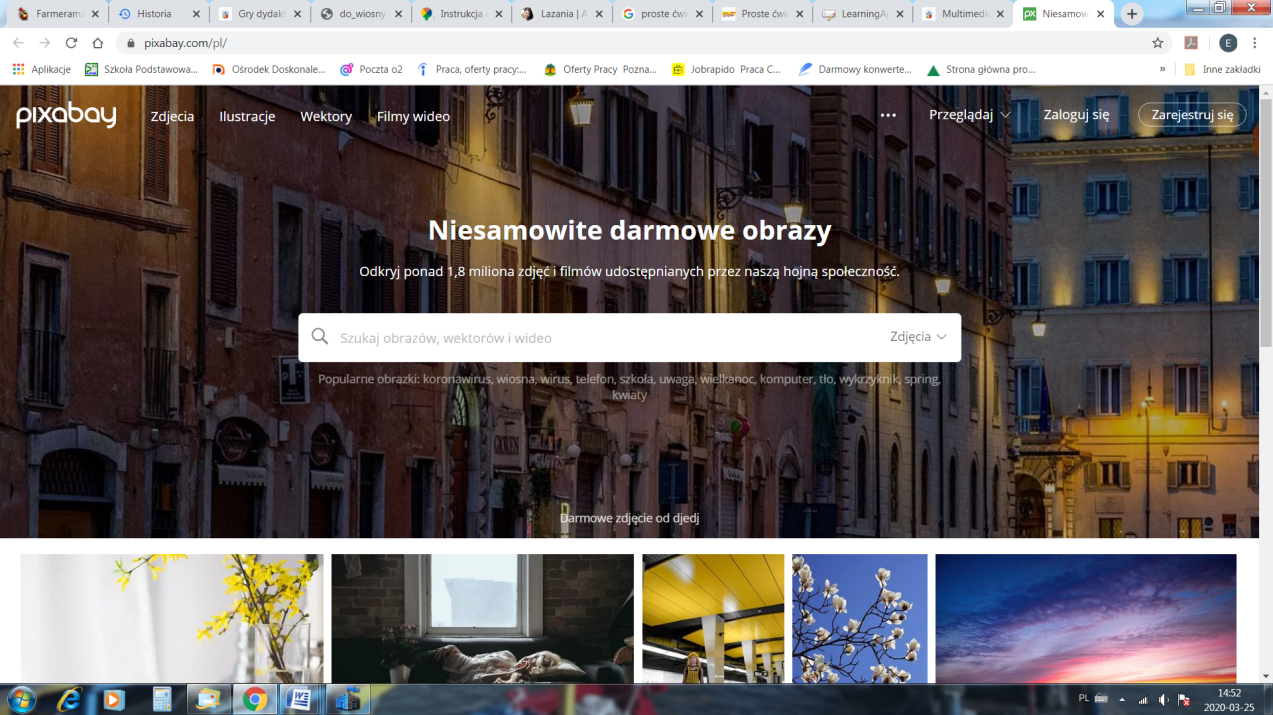
www.learningapps.org

Z gier przygotowanych przez innych użytkowników LearningApps.org można korzystać bez logowania. Samodzielne stworzenie gry wymaga założenia konta. Proces rejestracji jest krótki, a samo przygotowanie gry – proste i intuicyjne. Można skorzystać z materiału instruktażowego zaprezentowanego przez twórczynię strony Szkolne Inspiracje, który dostępny jest [tutaj](https://www.szkolneinspiracje.pl/multimedialne-pomoce-dydaktyczne-dla-klas-i-iii/).



www.szkolneinspiracje.pl

Podczas przygotowywania własnej gry, w której zamierzamy wykorzystywać grafikę, trzeba pamiętać o prawach autorskich. Warto sięgać po zasoby [Pixabay](https://pixabay.com/pl/), czy też  [OpenClipArt](https://openclipart.org/). Pixabay rozpowszechnia wolne od praw autorskich obrazy i pliki wideo. Wszelka zawartość udostępniona pod Licencją Pixabay, pozwala na użycie ich bez pytania i bez przypisywania autorstwa, nawet w celach komercyjnych. OpenClipArt to kolekcja otwartych grafik wektorowych, które również należą do domeny publicznej.



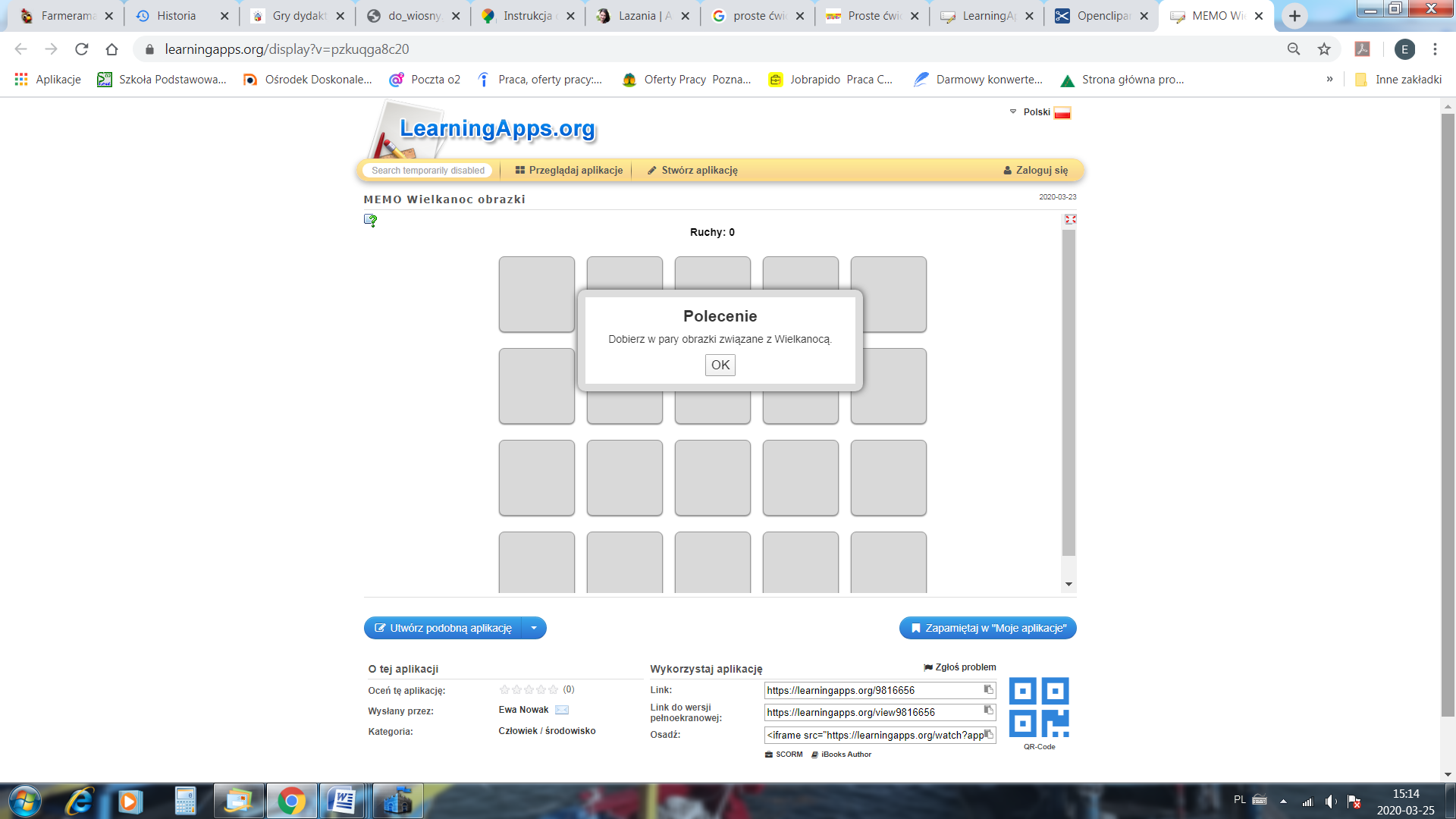
www.pixabay.com



www.openclipart.org

Na potrzeby pracy z młodszymi uczniami przygotowałam gry Memory o tematyce związanej   
z Wielkanocą: [MEMO Wielkanoc obrazki](https://learningapps.org/display?v=pzkuqga8c20) oraz [MEMO Wielkanoc](https://learningapps.org/9802018). Zachęcam do ich wykorzystania.

Widok gry: MEMO Wielkanoc obrazki



https://learningapps.org/display?v=pzkuqga8c20

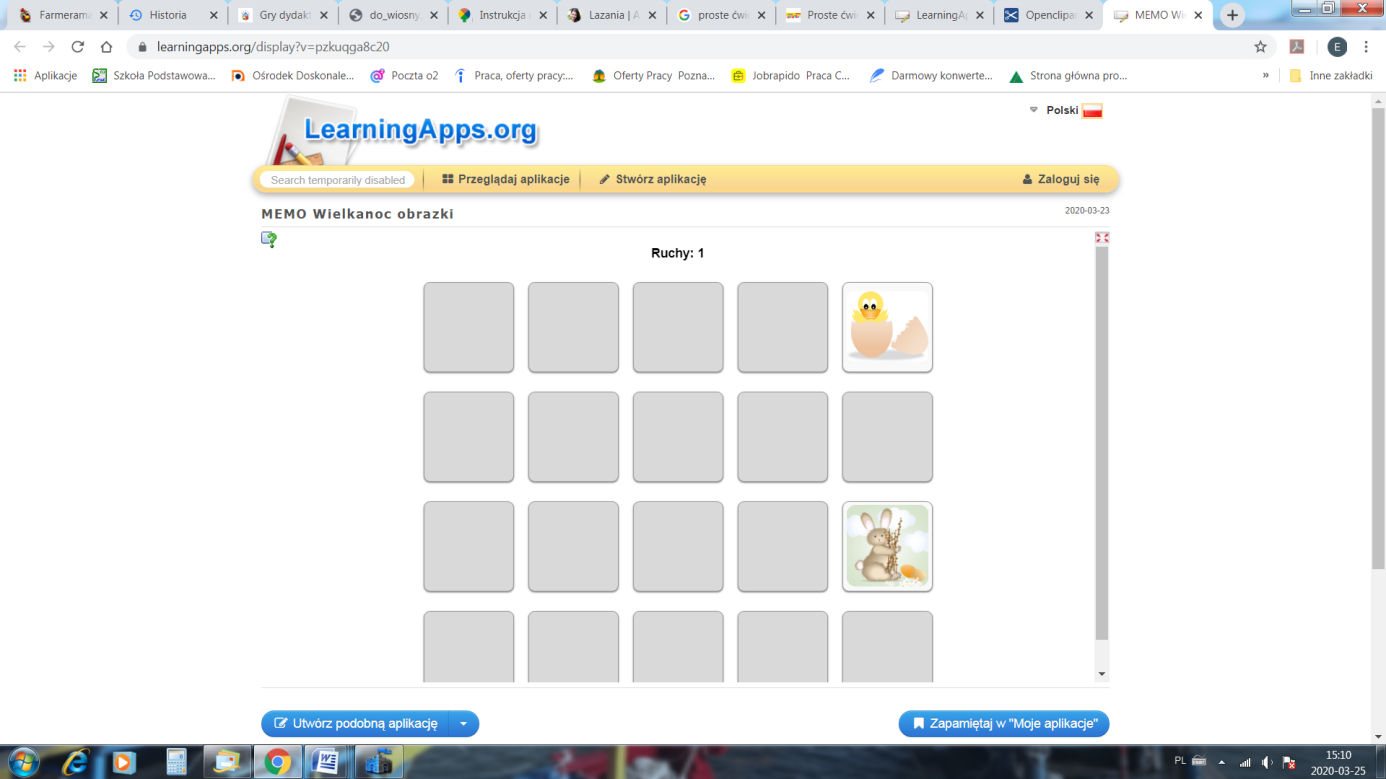
***Gra MEMO Wielkanoc obrazki***

Aspekt edukacyjny gry:

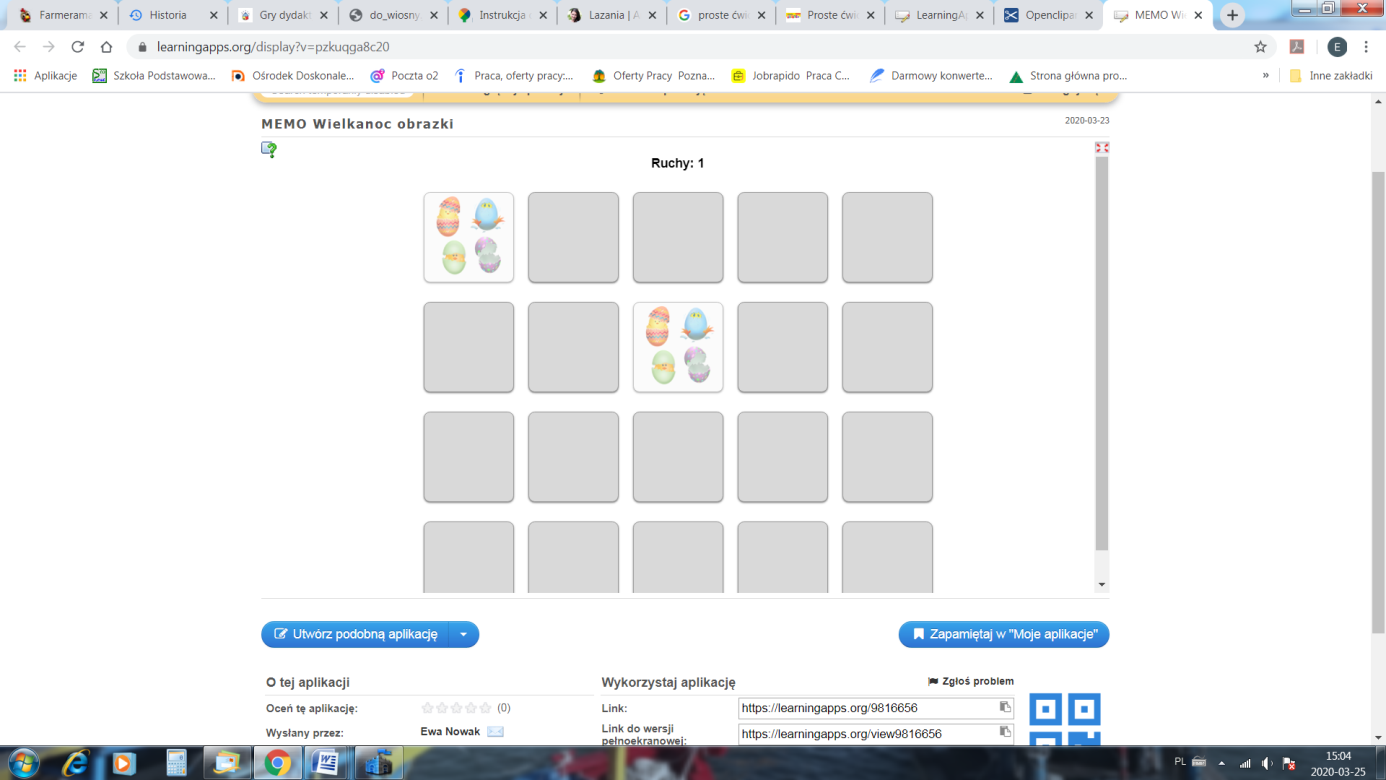
Gra ćwiczy umiejętność koncentracji, pamięć, rozpoznawanie pojęć związanych z Wielkanocą.

Cel i przebieg gry:

Gra polegająca na odnajdowaniu par takich samych kart. Karty rozkładane są losowo,   
a obrazek, nie jest widoczny. Gracz odsłania 2 karty. Jeśli są to takie same karty to znikają one   
z planszy, jeśli nie, karty zostają odwrócone z powrotem (po ok. 2 sekundach). Celem gracza jest zdjęcie wszystkich kart przy możliwie najmniejszej liczbie ruchów.



Widok gry po odsłonięciu kart przez gracza – gdy obrazki są różne, to pozostają na planszy   
i po krótkiej chwili odwracają się, tak że obrazek nie jest widoczny.



Widok gry po odsłonięciu kart przez gracza – gdy obrazki są takie same to znikają z planszy.

Koniec gry

Gracz wygrywa kiedy uda mu się połączyć wszystkie karty. Czym mniej ruchów tym oczywiście lepiej. Zapraszam do zabawy!

**Gra dydaktyczna z wykorzystaniem kodów QR.**

Kod QR (z ang. Quick Response) jest to kwadratowy odpowiednik kodu kreskowego, z tym że ma zdecydowanie więcej zastosowań, np. do oznaczania produktów, w reklamach, można go stosować także w edukacji.

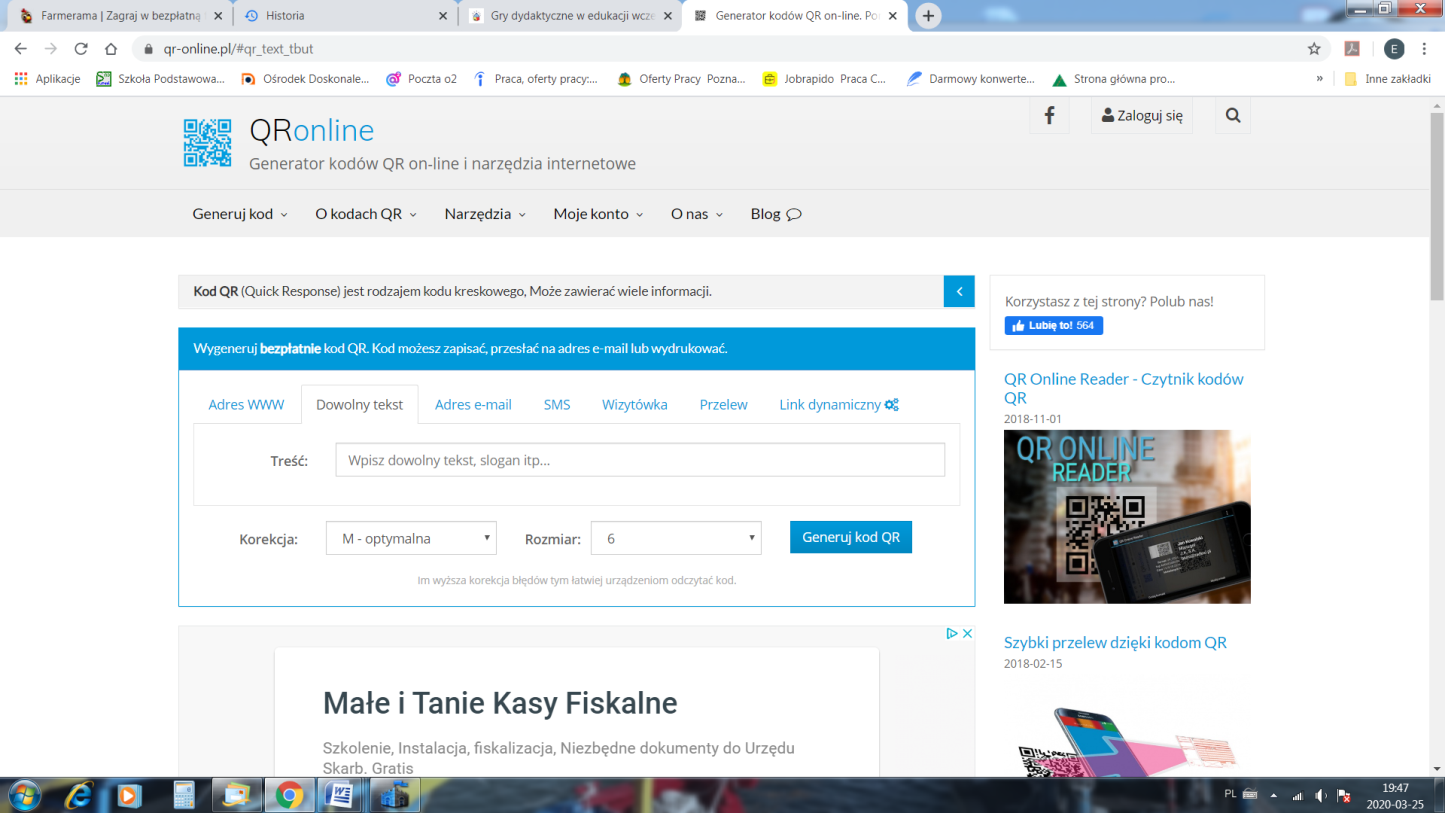
 W kodzie QR można zapisać jakikolwiek tekst.

W celu odczytania kodu, należy go zeskanować przy pomocy telefonu z zainstalowaną aplikacją do skanowania. Jest duży wybór darmowych skanerów dostępnych np. w Google Play.

Kody QR mogą być świetnym sposobem na nieszablonowe użycie smartfonów, czy tabletów   
w edukacji. Przy pomocy odpowiedniego narzędzia, jakim jest generatora kodów, możemy przekształcić link do strony, tekst, e-mail, sms, wizytówkę, numer telefonu itp. w qrcode. Nauczyciel może zapisać w kodzie np. dowolny tekst, a uczniowie mogą rozwiązywać zakodowane zadania   
w grupach, bądź indywidualnie.

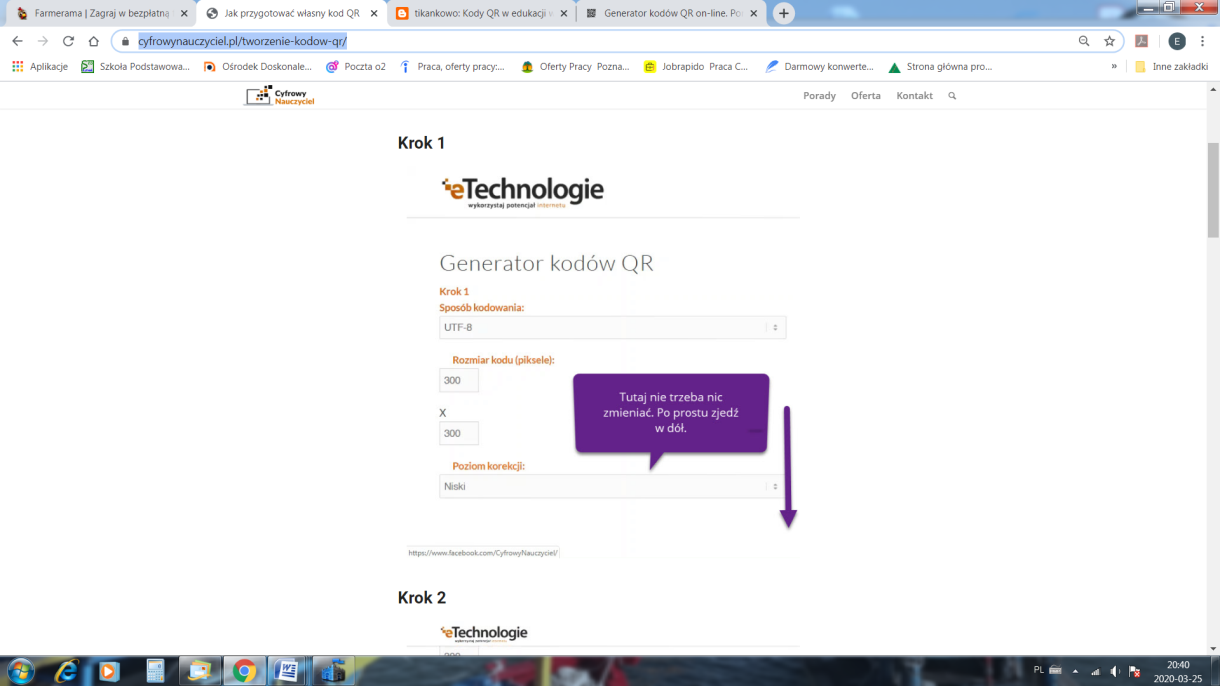
**Gra planszowa przygotowana przy użyciu aplikacji qr-online.**

Moja propozycja dotyczy wykorzystania kodów QR przy zastosowaniu generatora [qr-online](https://www.qr-online.pl/).



www.qr-online.pl

Instrukcja do narzędzia dostępna jest [tutaj](https://cyfrowynauczyciel.pl/tworzenie-kodow-qr/).



www.cyfrowynauczyciel.pl

Kody QR wykorzystałam podczas tworzenia gry planszowej. W kodach ukryte są różnorodne zadania zachęcające do aktywności fizycznej – ćwiczenia ruchowe, z których część wykonywana jest na czas. Kody wygenerowane w formacie JPG zostały umieszczone na planszy gry *Zakręcone kody*.

***Zakręcone kody – gra planszowa***

Cel gry:

*Zakręcone kody* to gra, w której uczestnik może rywalizować z innymi osobami lub z sam ze sobą. Zadanie polega na jak najszybszym przejściu planszy od startu do mety. Po drodze należy podjąć wyzwania oraz pokonać przeszkody i wykorzystać ułatwienia, które pojawiają się po rzucie kostką.

Liczba graczy:

* dowolna (najlepiej 2-4).

Wymagania:

* pionki: po jednym dla każdego gracza,
* kostka,
* telefon z aplikacją do czytania kodów QR,
* zegarek, stoper, bądź klepsydra.

Aspekt edukacyjny gry:

* ćwiczenie przeliczania w zakresie 1-10 (istotne dla młodszych uczniów),
* odprężające ćwiczenia ruchowe,
* mierzenie upływającego czasu,
* posługiwanie się technologią umożliwiającą czytanie kodów QR,
* wyrażanie pozytywnych emocji, radzenie sobie z porażką.

Przebieg gry:

* każdy z graczy porusza się po planszy o tyle oczek, ile wyrzuci kostką;
* wyrzucenie w czasie gry 6 oczek nie uprawnia do kolejnego rzutu;
* na planszy oprócz typowych pól znajdują się dwa rodzaje pól specjalnych:
* oznaczone kodami QR, pod odczytaniu których gracz ma wykonać zadanie,
* oznaczone cyframi, które wskazują o ile pól do przodu lub do tyłu gracz ma przesunąć pionek.

Koniec gry:

Gra kończy się wówczas gdy wszyscy uczestnicy postawią swój pionek na mecie. Zwycięzcą jest gracz, który dotarł tam pierwszy.

Zapraszam do zabawy!

Plansza do gry ***Zakręcone kody*** dostępna jestw z**ałączniku 1**, a zestaw kodów QR oraz teksty zadań ruchowych znajdują się w **załączniku nr 2**.

Przygotowanie: Ewa Nowak-Janaszewska  
doradca metodyczny  
świetlica i pomoc psychologiczno-pedagogiczna

[doradca.nowak@odnpoznan.pl](mailto:doradca.nowak@odnpoznan.pl)