

Scenariusz zajęć: *Drużyna Sherwood – Misja ratunkowa*

Dobrostan z eTwinning

Autorka: Edyta Karwowska

Czas trwania zajęć: 90 minut

Grupa docelowa: uczniowie klas 2-3 szkoły podstawowej

Cele:

- Zwiększenie świadomości otoczenia i zdobycie wiedzy o legendzie Robin Hooda.
- Promowanie zdrowego stylu życia i aktywności fizycznej wśród uczniów.
- Rozwijanie umiejętności interpersonalnych i pracy zespołowej.
- Rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów oraz krytycznego myślenia.
- Zachęcanie do samodzielnego odkrywania i eksploracji, co sprzyja rozwijaniu umiejętności badawczych.

Potrzebne materiały:

- Smartfony lub tablety z zainstalowaną aplikacją [Actionbound](#)
- Dostęp do internetu
- [Treść gry](#)
- [Instrukcja korzystania z ActionBound](#)

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie (10 minut):

1. Nauczyciel opowiada uczniom/uczennicom o legendzie Robin Hooda, wyjaśniając, że jest to postać, której historia jest bardzo znana w kulturze brytyjskiej.

Opowiada o Robin Hoodzie jako bohaterze ludowym, który przeciwdziałał niesprawiedliwościom i bronił biednych.

2. Nauczyciel korzysta z mapy lub globusa, aby pokazać uczniom, gdzie znajduje się Wielka Brytania, kraj, w którym rozgrywa się legenda o Robin Hoodzie.

Wskazuje na mapie również Nottingham, jako miejsce, z którego pochodzi legenda o Robin Hoodzie, oraz inne ważne miejsca związane z jego historią.

3. Uczniowie losują obrazek i dobierają się w grupy na podstawie identycznych obrazków (zał. nr 1)



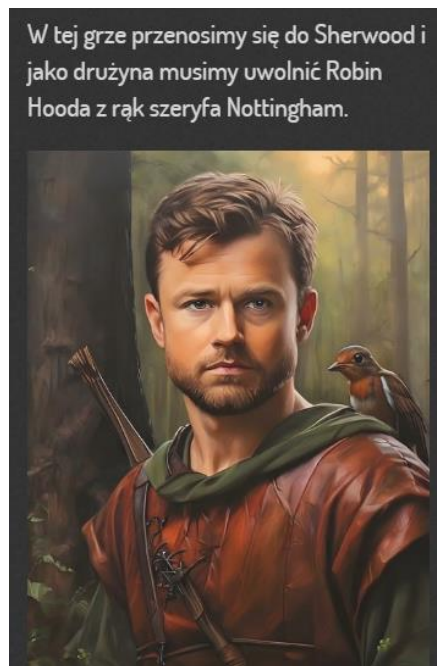
Instrukcja i instalacja aplikacji (10 minut):

Nauczyciel wyjaśnia, jak pobrać i zainstalować bezpłatną aplikację Actionbound na urządzeniach mobilnych.

Uczniowie instalują aplikację na swoich urządzeniach i przygotowują się do rozpoczęcia gry. Wystarczy 1 urządzenie na grupę.

Rozwiązywanie zagadek (60 minut):

Każda grupa otrzymuje dostęp do przygotowanej wcześniej gry. Skanuje kod QR, a następnie pojawia się strona tytułowa gry.



Gra toczy się wewnątrz budynku. Uczniowie odwiedzają różne pomieszczenia, gdzie przyklejone są do ścian kartki z kodami QR do poszczególnych zadań.

Każda grupa skanuje kody QR w dowolnej kolejności i stara się rozwiązać zagadki, korzystając z umiejętności logicznego myślenia.

Nauczyciel towarzyszy grupom i udziela wsparcia, jeśli jest to potrzebne.

Podsumowanie i refleksja (10 minut):

Po zakończeniu Boundu, grupy wracają do klasy, gdzie mają możliwość podsumowania swoich doświadczeń i podzielenia się swoimi refleksjami na temat przebiegu gry i zrealizowanych zadań.



