

Małgorzata Gasińska

4elt innowacyjny zintegrowany program nauczania w klasach I-III

XBox 360

Opisy wykorzystania gier w klasach I-III

*Większość nauczycieli marnuje czas na zadawanie pytań,
które zmierzają do pokazania uczniom, czego nie wiedzą –
podczas gdy celem prawdziwej sztuki pytania jest odkrycie,
co uczeń wie lub czego może się nauczyć.*

Albert Einstein

klasa 1

Opis gry

Gra została oparta na programie ćwiczeń podnoszących sprawność mózgu opracowanym przez japońskiego neurobiologa - Rytę Kawashimę. Popularny w Japonii program polega na codziennym wykonywaniu prostych ćwiczeń poprawiających pamięć, zdolność koncentracji i umiejętność logicznego myślenia.

Dr. Kawashima's Body and Brain Exercises to zestaw mini-gierek wymagających od gracza umiejętności logicznego myślenia, spostrzegawczości, dobrej pamięci, ale także aktywności fizycznej. Wykonując poszczególne zadania, np. wskazując właściwy wynik obliczeń matematycznych, gracze muszą wykazać się aktywnością ruchową (kopnąć wirtualną piłkę, odpowiednio ułożyć ręce itp.).

Obsługa gry odbywa się za pośrednictwem kontrolera ruchu Kinect.

Menu gry oferuje następujące opcje:

- 1) Test sprawności umysłu (Brain Fitness Test) – polega na wykonaniu trzech losowo wybranych ćwiczeń, po których komputer wskazuje wiek umysłu gracza.
- 2) Ćwiczenia na dzisiaj (Today's Exercises) – wykonywanie różnorodnych ćwiczeń dobranych wg historii wykonywanych wcześniej ćwiczeń.
- 3) Mój wybór ćwiczeń (Custom Exercises) – gracz sam wybiera rodzaj ćwiczeń i poziom trudności.
- 4) Ćwiczenia grupowe (Group Exercises) maksymalnie 4 osoby rywalizują ze sobą po kolei wykonując kolejne ćwiczenia lub grając parami przeciwko sobie nawzajem.

Ćwiczenia proponowane w grze uporządkowane są wg 5 kategorii: matematyka, refleks, logika, pamięć, ćwiczenia fizyczne.

Nauka języka angielskiego

Cel: ćwiczenie refleksu, zapamiętywanie nazw kolorów w języku angielskim, utrwalanie liczb oraz doskonalenie umiejętności reagowania na proste polecenia wydawane w języku angielskim.

Grę można wykorzystać do nauki języka angielskiego. Umożliwiają ją gry: (1) Pop 'Til You Drop - przebijanie balona w odpowiednim kolorze, (2) Flag Frenzy - wykonywanie polecenia i podnoszenie lub opuszczanie flagi. Zabawę z flagami można przeprowadzić również bez xboxa. Wtedy uczniowie przygotowują flagi w kilku kolorach, a n-l mówi im, jakiego koloru flagi mają wziąć do prawej i lewej ręki. Następnie wydaje polecenia podobne do tych z gry Flag Frenzy. Do nauki angielskiego mogą służyć również gry matematyczne, np. Ballon Buster - przebijanie balonów z liczbami od najmniejszej do największej. Wtedy należy jednocześnie wypowiadać zbijane liczby po angielsku.

Body and Brain Exercises

Umysłowe Potyczki

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, integracja zespołu, rozwijanie refleksu, myślenia logicznego, ćwiczenie pamięci i doskonalenie rachunku pamięciowego.

Nigdy nie za wiele czasu poświęconego z uczniami na ćwiczenia rozwijające umysł i naukę strategii uczenia się. Dlatego warto poświęcić tydzień czasu na zagadnienia związane z pracą mózgu i procesami uczenia się. Dzieci powinny zrozumieć, że ich umysły przy odrobinie wysiłku są w stanie nauczyć się wielu rzeczy; powinni wiedzieć, że umysł lubi tlen, ruch i wypoczynek oraz że mężczy go notorycznie wpatrywanie się w ekran telewizora, komputera, czy smartfona. W czasie tego tygodnia można wprowadzić elementy Gimnastyki Mózgu P. Dennisona, a także grać w grę B&B Excercises.

Ostatniego dnia można zorganizować Umysłowe Potyczki. Każdy uczeń otrzymuje kartę z zadaniami do wykonania (n-l dobiera zadania do indywidualnych potrzeb i możliwości dziecka). W różnych punktach w klasie znajdują się różne zadania do wykonania (np. ułożenie logicznej układanki, gra w warcaby, karty pracy z rebusami itp.). Jednym stanowiskiem jest też xbox. Uczniowie muszą zagrać we wskazaną na karcie grę (mogą wykonać trzy próby) i zapisać ocenę, jaką otrzymali. Na końcu nauczyciel zbiera karty i rozmawia z uczniami, które zadania sprawiły im najwięcej trudności.

Rachunek pamięciowy

Cel: doskonalenie wykonywania działań matematycznych w pamięci, rozwijanie umiejętności porównywania liczb.

Uczniowie na początku zajęć matematycznych rozpoczynają rozgrzewkę umysłową przy pomocy xboxa. Najlepiej do tego celu nadają się następujące ćwiczenia:

- 1) "Math Jock" - obliczanie sumy i różnicy oraz kopanie piłki z odpowiednim wynikiem.
- 2) "Which is bigger?" - określanie, która liczba jest większa, a która mniejsza.
- 3) "Perfect 10" - ustalanie składników dających wynik 10.
- 4) "Meter Reader" - szacowanie, czy suma dwóch liczb jest większa, czy mniejsza od 10.

Opis gry

Disneyland Adventures to gra wykorzystująca kontroler kinet, której akcja toczy się w Disneylendzie. Wśród dostępnych konkurencji znajdziemy m.in. lot w przestworzach, toczenie się w środku przezroczyściej kuli, czy zjazd na śniegu. Zabawa polega głównie na odpowiednim balansowaniu ciałem w czasie wykonywania tych zadań. Oprawę graficzną gry utrzymano w bajkowej konwencji, a wszystko dzieje się z udziałem barwnych postaci Disneya. Podczas gry przemierzamy kolorowe światy z najbardziej znanych kreskówek, a także eksplorujemy wirtualny park Disneylandu. Jest on swego rodzaju bazą wypadową, z której udajemy się do poszczególnych mini-gier i wybieramy kolejność ich zaliczania. Grę możemy przechodzić także w trybie kooperacji, gdzie druga osoba pomaga ukończyć trudne wyzwania i zdobywać nagrody. W grze odwzorowano w najdrobniejszych szczegółach wygląd prawdziwego parku rozrywki Disneya znajdującego się w Kalifornii. W grze cały park podzielono na osiem stref, do których dostęp uzyskujemy na dwa sposoby. Możemy poruszać się pieszo, albo z poziomu mapy przenieść się po prostu na wybraną atrakcję.

Najciekawsze atrakcje w całej grze to minigry nazywane przygodami. Chodzi w nich głównie o to, żeby machać rękoma, skakać, schylać się, kucać, przechylać na boki, udawać rzucanie, strzelanie z wodnej armatki i wykonywać różne inne czynności, które w danym momencie są wymagane. Sama obsługa gry jest bardzo prosta - wyciągając obie ręce w górę uzyskujemy dostęp do menu, z poziomu którego możemy zobaczyć mapę, przenieść się do różnych atrakcji, przejrzeć dziennik, aktualnie dostępne przygody lub zapoznać się z fotografiami, czy zebranymi autografami. Jeżeli wyciągniemy rękę do przodu, nasza postać zacznie iść przed siebie, a przesuwając rękę w lewo lub w prawo ustalimy kierunek, w jakim będzie podążać. W grze istnieje również, bardzo przydatna zresztą, możliwość manipulowania różnymi przedmiotami. Dla przykładu: jeżeli w prawej ręce trzymamy aparat, to wówczas do przesuwania postaci używamy lewej. W ten sam sposób posługujemy się chociażby różdżką, którą można niszczyć przedmioty i czarować. Czujnik kinet świetnie sprawuje się jeżeli chodzi o wykrywanie drugiego gracza. W dowolnej chwili druga osoba może dołączyć do zabawy, a wówczas na ekranie pojawia się kolejny avatar. W dowolnym momencie może również przestać grać, a wtedy jej avatar zniknie.

Spacer po Disneylandzie

Cel: integracja zespołu, doskonalenie orientacji przestrzennej, utrwalanie stron: lewej i prawej.

Tę zabawę warto przeprowadzić wspólnie z nauczycielem języka angielskiego, gdy spotykane przez uczniów postaci z bajek komunikują się w języku angielskim. Nauczyciel zaprasza uczniów na wycieczkę po Disneylandzie. Uczniowie muszą odnaleźć w krainie wszystkie postacie i zebrać od nich autografy. Kolejni uczniowie zmieniają się po zdobyciu autografu. Można uczniom skserować mapę (wkładka dodana do płyty). Po zebraniu wszystkich autografów, dodatkową opcją zabawy może być kierowanie turysty (ucznia) w odpowiednie miejsca w Disneylandzie. Nauczyciel zaznacza na mapie miejsce, do którego grupa ma doprowadzić turystę, a uczniowie muszą dawać mu polecenia typu: skręć w prawo, skręć w lewo, idź prosto, itp.

Disneyland Adventures

Kalambury

Cel: integracja zespołu, doskonalenie umiejętności odgrywania ról, rozwijanie myślenia, utrwalanie znajomości alfabetu.

Uczniowie dzielą się na sześć zespołów po 4-5 osób. Nauczyciel przygotowuje kartki z tytułami bajek i filmów Disneya. Zespół nr 1 losuje tytuł, który musi zaprezentować w formie pantomimy pozostałym zespołom. Uczniowie wewnątrz zespołów nr 2-6 uzgadniają swoją odpowiedź, zapisują ją na kartce i na sygnał nauczyciela podnoszą do góry. Każdy zespół, który podał prawidłową odpowiedź otrzymuje punkt. Następnie zespół nr 2 losuje tytuł filmu i prezentuje go klasie. Potem zespół nr 3, 4 itd.

Nowa runda polega na zabawie w wisielca. Zespół nr 1 losuje tytuł, a następnie rysuje na tablicy tyle kresek, ile jest liter w wyrazie. Zespoły nr 2-6 podają po dwie litery. Następnie uczniowie z zespołu nr 1 wpisują litery w odpowiednie miejsca, a zespoły ustalają odpowiedzi i zapisują je na kartce. Jeśli nadal jest zbyt mało liter, aby odgadnąć hasło, zespoły mogą podać trzecią literę. Ci, którzy odgadli hasło otrzymują punkt. Po kilku rundach, zwycięski zespół wygrywa bilety do Disneylandu, czyli może wziąć udział w wybranej minigrze.

Ekomakieta Disneylandu

Cel: rozwijanie poczucia sprawstwa, doskonalenie umiejętności manualnych oraz rozwijanie umiejętności budowania dłuższych wypowiedzi ustnych.

Uczniowie wykonują w parach model wybranej krainy Disneylandu. Do dyspozycji mają mapy z wkładki dołączonej do płyty. Oczywiście muszą mieć możliwość zwiedzenia krainy, dlatego podczas pracy nad makieta mogą chodzić po Disneylandzie. Do wykonania makiety dzieci używają materiałów z recyklingu, np. pudełek, rolek po papierze toaletowym, zakrętek, gazet i magazynów, ale także farb, kolorowych papierów i taśmy dwustronnej. Po wykonaniu zadania para siada przy stole z inną parą (dwie makiety) i opowiadają sobie wzajemnie o swoich projektach. Po 10 minutach uczniowie dobierają się w inne pary i opowiadają kolejnym uczniom o swoim projekcie.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Farming Simulator to symulator gospodarstwa wiejskiego. W grze wcielamy się w rolnika zarządzającego gospodarstwem rolnym, który musi zająć się swoją farmą i zadbać o jej prawidłowy rozwój. Krok po kroku poznajemy uroki życia na wsi, a naszym głównym celem jest zbieranie środków potrzebnych do stworzenia nowoczesnego gospodarstwa. Podczas zabawy przygotowujemy i nawozimy pola, siejemy i sadzimy wybrane rośliny oraz doglądamy zwierząt. Wyprodukowane dobra sprzedajemy, aby zdobyć fundusze na coraz lepszy sprzęt, który sprawi, że cały proces będzie bardziej efektywny. Aby usprawnić działanie farmy musimy zaopatrzyć się w m.in. plugi, siewniki, prasy, kultywatory, kosiarki czy przyczepy.

Gracz ma do dyspozycji ponad 20 marek sprzętu i maszyn, kompleksowy system wytwarzania upraw, jak również wiele gatunków zwierząt hodowlanych. Wszystko rozgrywa się na ogromnej mapie z możliwością stawiania budynków oraz zakupu ziemi. Wszystkie sprzęty i maszyny są licencjonowane, więc gracz zasiądzie za sterami tych samych kombajnów i traktorów, które możemy spotkać w prawdziwych gospodarstwach.

Na poczynania gracza bardzo duży wpływ ma pogoda. Twórcy zadbałi o to, by gra była jak najbardziej realistyczna, oczywiście z zachowaniem radości płynącej z rozgrywki. Przez to nasze plony mogą np. uschnąć lub zgnić, więc trzeba mieć się na baczności i szybko reagować w razie jakichkolwiek niekorzystnych zmian.

Gra posiada 11 tutoriali, czyli zadań polegających na wykonaniu określonej pracy rolnika. Są to:

1. Oranie
2. Sianie
3. Opryskiwanie
4. Zbiór plonów
5. Kultywacja
6. Snopowiązanie w kostki
7. Snopowiązanie w baloty
8. Transport kostek słomy
9. Cięcie kukurydzy
10. Sadzenie ziemniaków
11. Zbiór ziemniaków

Grę obsługuje się z pomocą pada (nie ma opcji kinect).

W gospodarstwie

Cel: poznanie roślin, maszyn oraz zakresu prac wykonywanych w gospodarstwie rolnym, nauka sterowania maszynami rolniczymi za pomocą pada.

Podczas realizacji tygodniowego bloku związanego z pracami polowymi można wykorzystać tutoriali znajdujące się w grze. Umożliwiają one symulację rzeczywistych prac w gospodarstwie, a jednocześnie uczą obsługi maszyn za pomocą pada. Na początku nauczyciel wypisuje na tablicy wszystkie tytuły tutoriali (prace na polu), a następnie rozmawia z uczniami na temat tego, jak wyobrażają sobie określoną czynność (jakie wykorzystuje się maszyny, w jakim celu i o jakiej porze roku się to odbywa). Następnie każdy z uczniów może wybrać sobie jedno zadanie, które wykonuje, podczas gdy pozostali uczniowie tworzą np. makietę gospodarstwa lub wykonują inne zadania związane z tematem.

Farming Simulator

Makieta gospodarstwa

Cel: rozwijanie umiejętności pracy w grupie, doskonalenie umiejętności manualnych, rozwijanie wyobraźni przestrzennej.

Gra ma charakter fabularny, a więc im dłużej w nią gramy, tym bardziej rozwijamy swoje gospodarstwo. W związku z tym należy na nią przeznaczyć możliwie dużo czasu. Można również planować takie zadania, aby w trakcie gry, pozostali uczniowie mogli wykonywać równie atrakcyjne i wartościowe zadanie. Stąd propozycja tworzenia zespołowych makiet gospodarstw wiejskich wg określonych zasad, np.:

1. Zespoły otrzymują tej samej wielkości tekturę będącą podstawą wykonania makiety.
2. Dostają też kartkę wielkości tektury, na której w toku dyskusji i wspólnych ustaleń robią plan farmy.

3. Wszyscy mają do dyspozycji te same materiały zebrane na jednym stole w klasie (małe pudełka, farby, pisaki, plastelina, kolorowe sznurki, skrawki tkanin, kleje, itp.)

4. Zespoły otrzymują zapisane kryteria oceny (np. makieta musi być wykonana starannie, w gospodarstwie muszą znaleźć się najważniejsze budynki, musi być do nich dostęp, nie może zabraknąć roślinności i zwierząt gospodarskich, wszyscy biorą udział w tworzeniu makiety, itp.) dzięki czemu zwracają uwagę na wyróżnione przez nauczyciela aspekty zadania.

Co się dzieje po kolei?

Cel: poznanie kolejności wykonywania prac na polu, doskonalenie umiejętności budowania dłuższych wypowiedzi ustnych, rozwijanie umiejętności współpracy.

W trakcie gdy kolejni uczniowie eksplorują możliwości gry, kilkuosobowe zespoły otrzymują od nauczyciela komplet obrazków z różnymi pracami polowymi (mogą to być wydrukowane zrzuty ekranów z tutoriali). Zadaniem uczniów jest ułożenie ilustracji w kolejności wykonywania prac na polu (na początku oranie, sianie, potem podlewanie i oprysk, następnie koszenie zboża i zbiór plonów, snopowiązanie, transport balotów do gospodarstwa i kultywacja gleby). Następnie opowiadają o tych czynnościach i umieszczają kolejne obrazki na osi obrazującej rok kalendarzowy. Zabawą na koniec dnia mogą być kalambury: chętni uczniowie pokazują wybrane prace polowe, a pozostali odgdują.

Opis gry

Forza Horizon to gra wyścigowa, której akcja osadzona jest na drogach amerykańskiego stanu Kolorado, w trakcie wielkiego tytułowego festiwalu muzyczno-samochodowego. Twórcy gry połączyli piękne lokacje z popularnymi utworami muzycznymi i atmosferą święta motoryzacji.

W grze przygotowano sporych rozmiarów otwarty świat pokryty siecią dróg, z których możemy podziwiać prześliczną okolicę.

Autorzy gry postawili na swobodne i bardziej zwiariowane podejście do tematyki wyścigów samochodowych, koncentrując się na nieoficjalnych zawodach i czystej przyjemności czerpanej z jazdy. W grze nie liczą się jedynie osiągi czasowe i zamiast tego gracze muszą wykazać się również efektownym stylem jazdy.

W Forze Horizon gracze mogą zasiąść za kierownicami wielu licencjonowanych samochodów, takich jak m.in. Dodge Viper, Nissan Skyline GT R34, Ford GT40, Audi Quattro, Mazda RX8, czy Nissan 370Z.

Wśród dostępnych atrakcji znajdziemy tradycyjne wyścigi, zarówno po zamkniętych torach wymagających kilku okrążeń, jak i na zwykłych drogach czy rajdy po bezdrożach. Zabawę urozmaica dynamiczny tryb dnia i nocy. Zarówno nowe samochody, jak i ich ulepszenia kupujemy za wirtualne kredyty, które otrzymujemy jako

Udział w zawodach bierze dwustu pięćdziesięciu kierowców, a gracz jest ostatnim, któremu udało się zakwalifikować, a także najmniej znanym z całej reszty. Tajemniczą i niewiadomą osobą, która – dopiero awansując – musi wywalczyć sobie uznanie godne prawdziwego mistrza kierowcy.

Gra oferuje nie tylko rozgrywkę dla pojedynczego gracza, ale również rozbudowane opcje multiplayer dla maksymalnie ośmiu osób. Gracze mogą konkurować na wyniki w specjalnie przygotowanych wydarzeniach sieciowych lub też wziąć udział w kilku trybach bezpośredniej rywalizacji.

Bezpieczna jazda

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, promowanie bezpiecznej jazdy samochodem.

Kolejni uczniowie grają na konsoli kierując samochodem tak długo, aż nie spowodują kolizji (zderzenie z innym samochodem), albo nie uderzą w skały, czy barierki. Wtedy muszą przekazać pada następnej osobie w kolejce. W czasie pierwszego kontaktu z grą, kiedy uczniowie dopiero uczą się prowadzić samochód i dość często zderzają się z innymi obiektami, można pozwolić im na stosowanie zasady "do trzech razy sztuka" - dopiero przy trzeciej kolizji uczeń oddaje pada. Jeśli wśród uczniów będzie dochodzić do konfliktów związanych z ustaleniem, czy samochód miał kolizję, czy nie, można powołać zespół trzech policjantów, którzy będą podejmować decyzję.

Forza Horizon

Jestem kierowcą

Cel: poznawanie zasad ruchu drogowego, rozwijanie umiejętności pisania, doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej.

Ta propozycja powinna być integralną częścią bloku tematycznego dotyczącego bezpieczeństwa w ruchu drogowym. Pod koniec tygodnia nauczyciel zapowiada, że uczniowie będą mogli zdobyć prawo jazdy Forze, jednak będą musieli przystąpić do testu znajomości zasad drogowych oraz egzaminu praktycznego polegającego na kierowaniu samochodem Forze Horizon. Uczniowie rozwiązują quiz na temat zasad drogowych, a następnie wymieniają się kartkami w parach i sprawdzają go sobie nawzajem.

Następnym etapem jest jazda egzaminacyjna. W tym celu uczniowie po kolei zakładają opaskę na głowę z literą L (nauka jazdy) i rozpoczynają jazdę samochodem (np. ustalone wcześniej dwie minuty). Nauczyciel wydaje polecenia: zatrzymaj się, jedź do tyłu, zawróć, zwolnij, zaparkuj, wymiń inne auto). W tym samym czasie pozostali uczniowie wypełniają prawo jazdy (szablon dostarczony przez nauczyciela, na którym znajduje się miejsce na fotografię, imię i nazwisko dziecka, wiek, adres zamieszkania, itp.)

Wyścigowy alfabet

Cel: utrwalanie kolejności liter w alfabecie, doskonalenie spostrzegawczości.

Podczas, gdy jeden uczeń (zwycięzca jakiegoś konkursu, nagrodzony za wzorowe zachowanie lub wyróżniony w jakikolwiek inny sposób) prowadzi samochód, pozostali uczniowie mają za zadanie znaleźć wyrazy rozpoczynające się na każdą literę alfabetu obserwując okolicę trasy pokonywanej przez samochód. Uczniowie mogą je zapisywać na małych karteczkach (jedno słowo na jednej kartce). Następnie dobierają się w grupy kilkuosobowe i próbują ułożyć wyrazy wg kolejnych liter alfabetu.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Just Dance 2015 to gra muzyczno-taneczna, w której zadaniem graczy jest jak najdokładniejsze odwzorzenie ruchów profesjonalnych tancerzy, którzy wykonują na ekranie zestawy ruchów choreograficznych w rytm największych przebojów muzyki pop.

Gra pozwala poczuć się graczom jak profesjonalni tancerze pop, występujący na największych scenach świata.

W grze poruszamy się za pomocą kontrolera ruchu kinect.

W trakcie rozgrywki musimy odtwarzać ruchy widocznych na ekranie tancerzy. System na bieżąco ocenia nasze osiągnięcia i technikę, decydując o tym, jaką liczbę punktów przyznać.

Just Dance 2015 zawiera kilkadziesiąt przebojów muzyki popularnej, część z nich to klasyki, a część to największe przeboje mijającego roku.

Gra posiada szereg opcji społecznościowych oraz możliwość zabawy wieloosobowej - gra obsługuje do sześciu graczy jednocześnie.

Gra zawiera tryb klasyczny oraz „On-Stage”, w którym jeden z graczy pełni rolę głównego tancerza, a dwoje pozostałych tańczy jako tancerze pomocniczy.

Gra posiada również funkcję karaoke. Gracze są nagradzani za śpiewanie odpowiednich nut, ale nie są karani za błędy w śpiewie.

W grze dostępne są cztery poziomy trudności piosenek: łatwy, średni, trudny i ekstremalny.

W grze dostępnych jest ponad czterdzieści utworów muzycznych.

Taneczne wtorki

Cel: rozwijanie ekspresji artystycznej, doskonalenie koordynacji ruchowo - wzrokowej.

Jeśli dzieci będą wykazywać duże zainteresowanie grą, można ustalić jeden dzień w tygodniu, podczas którego nauczyciel poświęci więcej czasu na swobodne działania artystyczne dzieci (oferta różnych aktywności twórczych, np. śpiew, działania plastyczne, konstruktorskie, literackie, taneczne, itp.) Wtedy też część uczniów będzie mogła tańczyć i śpiewać wykorzystując xbox.

Just Dance 2015

Konkurs tańca woogie boogie

Cel: integracja zespołu klasowego, doskonalenie umiejętności motorycznych, doskonalenie koordynacji wzrokowo - ruchowej, rozwijanie poczucia rytmu.

Uczniowie przygotowują się do konkursu tańca z wykorzystaniem Just Dance 2015. Zasady konkursu:

1. Można startować indywidualnie, w parach lub w grupach.
2. Zawodnicy sami wybierają sobie piosenkę.
3. Zawodnicy mogą kilkakrotnie przećwiczyć układ.
4. W skład jury wchodzi nauczyciel oraz uczniowie, którzy nie wyrazili chęci udziału w konkursie.
5. Jury ustala kategorie, w których będzie nagradzać tancerzy (przykładowe kategorie: taniec-lamaniec, Francja-elegancja, taniec radości, uha, uha, taniec brzucha, itp.), ustala sposób punktowania tancerzy

6. Konkurs może być atrakcją festynu szkolnego, imprezy z okazji Dnia Matki lub Babci lub częścią imprezy karnawałowej.
7. Jeśli inna klasa posiada również xboxa, można zorganizować konkurs międzyklasowy.

Nasz własny układ

Cel: ekspresja artystyczna, doskonalenie umiejętności współpracy, doskonalenie umiejętności motorycznych, rozwijanie poczucia rytmu.

Cała klasa wybiera w drodze głosowania jeden utwór muzyczny z gry. Następnie uczniowie dobierają się w kilkoosobowe zespoły (6-8 osób) i wymyślają własną choreografię. Mogą również nazwać swój zespół i wymyślić stroje, jednak kluczowa jest tu umiejętność wspólnego, zsynchronizowanego tańczenia. W celu zainspirowania uczniów, można pokazać im fragmenty filmów szkolnych zespołów tanecznych. Można również zapytać ich, czy chcą poprzez swój taniec opowiedzieć jakąś historię. Warto zachęcić dzieci do wykorzystania rekwizytów w tańcu. Na końcu odbywa się show, podczas którego prezentowane są układy taneczne.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Kinect Adventures to zestaw składający się z pięciu gier o charakterze zręcznościowym, angażujących do zabawy całe ciało człowieka.

Wśród zaproponowanych gier znalazły się:

- 20 000 przecieków – gracz znajduje się w szklanym pojemniku na dnie zbiornika wodnego i ma za zadanie przy użyciu rąk i nóg zaklejać dziury, które tworzą przepływające obok ryby;

- Rwąca rzeka (spływ kajakowy) – gracz znajduje się na pontonie płynącym z prądem rzeki i jego zadaniem jest poruszanie tego pontonu przy użyciu całego ciała, przechylając się, balansując lub przesuwając się na boki oraz skacząc, tak aby zdobyć jak najwięcej punktów;

- Odbijana piłka (zbijak) – gracz znajduje się przed tunelem wysokości gracza i jego zadaniem jest odbijanie piłek przy pomocy rąk, nóg, głowy i tułowia, aby zdobyć jak najwięcej punktów;

- Grań refleksu – ta gra przypomina jazdę na kolejce górskiej, z tą różnicą, że gracz stoi na poruszającej się do przodu platformie, zadaniem gracza jest zdobycie jak największej liczby punktów na trasie, na której znajdują się różnego rodzaju przeszkody, gdzie gracz musi skakać, schylać się i robić unik;

- Kosmiczne bańki – gracz znajduje się w pomieszczeniu z blisko zerową grawitacją, w którym z bocznych otworów wylatują przezroczyste bańki, które to zadaniem gracza jest zbijać.

Każda rozgrywka sprowadza się do wykonywania odpowiednich ruchów całym ciałem w celu unikania błędów i zdobywania jak największej liczby punktów. W każdej z gier liczy się także czas, w jakim zostanie rozegrana gra. Za pomyślne ukończenie danego zadania gracz otrzymuje określoną liczbę punktów, na podstawie których tworzony jest ranking graczy – możemy porównywać swoje wyniki z innymi użytkownikami.

Kinect Adventures to także tryb rozgrywki wieloosobowej. W każdej grze może brać udział jeden gracz lub może rywalizować ze sobą dwóch graczy jednocześnie, stojących obok siebie i grających za pomocą podzielonego ekranu. Ciekawostką jest to, że w niektórych grach (np. w spływie rwąca rzeka) istnieje możliwość udziału dwóch graczy znajdujących się na jednym pontonie, co w rezultacie sprowadza się do jak najlepszej współpracy między graczami. W ten sposób w grę może być zaangażowanych jednocześnie czterech graczy, między którymi rozgrywka opiera się zarówno za rywalizacji jak i kooperacji.

Najciekawsze akcje wykonywane przez gracza uwieczniane są na zdjęciach oraz filmach wykonywanych przez Kinect.

Spływ z przyjacielem

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, nauka tworzenia opisu.

Uczniowie parami grają w grę "Rwąca rzeka" (każda para ma dwie szanse). Jest to spływ kajakowy, podczas którego dwie osoby znajdujące się na pontonie muszą współpracować, aby uzyskać jak najlepszy wynik. Swoj wynik para zapisuje we wcześniej przygotowanej przez nauczyciela tabeli. W tym czasie pozostali uczniowie indywidualnie redagują opis pt. "Mój przyjaciel" i wykonują ilustrację. Na końcu wszystkie prace uczniów tworzą klasową książkę "Przyjaciel to skarb". Ten aspekt gry warto wykorzystać podczas realizacji tematu o przyjaźni, współpracy i wzajemnej pomocy.

Kinect Adventures

Ryby atakują!

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, spostrzegawczości i umiejętności liczenia w zakresie 100.

Podczas gdy kolejni uczniowie grają na konsoli w "20 000 przecieków", pozostali uczniowie liczą ile ryb uderzyło w szklaną ścianę (wersja prostsza) lub ile uszkodzeń w szklanych ścianach i podłodze osoba grająca musiała naprawić (wersja trudniejsza). Nauczyciel na początku pyta uczniów, jakie mają pomysły na liczenie i zapisywanie wyników (tak, aby nie pogubić się pod koniec, gdy liczby będą już duże).

Po wysłuchaniu propozycji uczniów prezentuje swój system notowania dziesiątkami jako alternatywę dla pomysłów dzieci (odliczam do dziesięciu, każdą dziesiątkę zaznaczam jako jedną kreskę, na końcu zliczam dziesiątki - kreski). Uczniowie wybierają dowolny sposób liczenia. Na końcu porównują wyniki i sprawdzają, czy liczba ryb i liczba uszkodzeń jest taka sama, większa, czy mniejsza.

W dzień i w nocy

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, doskonalenie koordynacji słuchowo - ruchowej.

Uczniowie parami, na podzielonym ekranie, rywalizują w grze "Grań refleksu". Na początku każdy z graczy pokonuje trasę sam (w dzień), a następnie, tą samą trasę przejeżdża z zawiązanymi oczami (w nocy). Podczas drugiej próby graczom pomagają ich wcześniej wyznaczeni pomocnicy, którzy wydają słowne komendy mające im pomóc w jak najlepszym pokonaniu trasy. Po zakończonej rywalizacji gracze w parach zamieniają się miejscami.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Kinect Sports to zestaw gier sportowych, wykorzystujących kontroler Kinect, dzięki któremu gracz steruje grą poprzez wykonywanie odpowiednich ruchów całym ciałem.

Gra składa się z sześciu głównych dyscyplin sportowych i ośmiu minigier.

Wśród głównych dyscyplin znajdziemy:

- boks (rywalizacja ze sztuczną inteligencją lub drugim graczem),
- kręgle (rywalizacja z komputerem lub maksymalnie trzema innymi graczami, podejmowanie specjalnych wyzwań),
- siatkówkę plażową (rywalizacja ze sztuczną inteligencją, drugim graczem lub kooperacja przeciwko drużynie sterowanej przez konsolę),
- lekkoatletykę (podział na sprint, bieg przez płotki, skok w dal, rzut oszczepem oraz dyskiem – rywalizacja ze sztuczną inteligencją, a także innymi graczami),
- piłkę nożną (rywalizacja ze sztuczną inteligencją, drugim graczem, kooperacja, specjalne wyzwania),
- tenis stołowy (gra pojedyncza, debel, specjalne wyzwania).

Gracz bierze udział w poszczególnych zawodach wcielając się w swojego awatara z Xbox Live. Pokonując kolejne szczeble kariery, rozwija swoje umiejętności i wspina się na sam szczyt panteonu gwiazd sportu.

Do dyspozycji gracza oddano również minigry, zaprojektowane dla demonstracji działania sensora Kinect, za pomocą których szybciej przyswajają się sterowanie swoim awatarem w poszczególnych konkurencjach.

W Kinect Sports uczestnicy mają do dyspozycji możliwość rozgrywki wieloosobowej. Gracze (maksymalnie cztery osoby) mogą rywalizować we wszystkich podstawowych dyscyplinach sportowych ujętych w grze. Z kolei w trybie Party zmagania w ramach minigier toczą dwie drużyny graczy.

ME w lekkoatletyce

Kinect Sports

Projekt medalu

Blżej - dalej

Cel: rozwijanie umiejętności obrazowania matematycznego w przestrzeni, doskonalenie umiejętności manualnych

Każdy uczeń w klasie wykonuje mały model swojego zawodnika z plasteliny. Zawodnik musi trzymać w ręce chorągiewkę (wykałaczkę i kawałek papieru) z imieniem i nazwiskiem dziecka.

Nauczyciel przygotowuje szablon - makietę (formatu co najmniej A3) z polem do rzutu dyskiem (zaznaczone półokręgi od 0 do 100m).

Uczniowie rzucają kolejno dyskiem, a następnie podchodzą do makiety i stawiają zawodnika w okolicy swojego najlepszego wyniku (jeśli wynikiem jest np. 38,34m to uczeń stawia swojego zawodnika przed linią oznaczającą 40m). Opcjonalnie można zapisać wyniki wszystkich uczniów, a następnie na boisku szkolnym odmierzyć (taśmą geodezyjną lub krokami) właściwe odległości.

Cel: poznawanie państw Europy (w tym UE), poznawanie dyscyplin sportowych, doskonalenie koordynacji wzrokowo - ruchowej, rozwijanie postawy fair-play.

Uczniowie dzielą się na cztery równoliczne zespoły. Każdy zespół to reprezentacja sportowa jednego państwa europejskiego. Uczniowie sami decydują, jakiego państwa reprezentantami będą. Mistrzostwa odbywają się w opcji MiniGames, czyli krótkich mini gier. Na potrzeby mistrzostw wybieramy 5 dyscyplin lekkoatletycznych (skok w dal, bieg przez płotki, rzut dyskiem, sprint, rzut oszczepem). Kolejni reprezentanci drużyn startują w każdej z dyscyplin po kolei. Po każdej rozgrywce uczniowie porównują wyniki i wskazują zwycięzców. Następnie zwycięzcy stają na zaaranżowanym podium do dekoracji medalowej. W każdej konkurencji wyłaniany jest zdobywca złotego, srebrnego i brązowego medalu.

Cel: rozwijanie twórczości, doskonalenie umiejętności manualnych

Nauczyciel pokazuje uczniom różne medale sportowe (uczniowie mogą przynieść własne, jeśli posiadają). Uczniowie tworzą listę informacji koniecznych do umieszczenia na medalu (np. data, nazwa imprezy sportowej, miejsce, rodzaj konkurencji). Podczas, gdy kolejni uczniowie grają na konsoli (trenując do Mistrzostw Europy), pozostali projektują medale we wszystkich kolorach (złoty, srebrny i brązowy). Najlepiej podzielić uczniów na grupy i każdej przydzielić jedną dyscyplinę, dla której będzie musiał być zaprojektowany i wykonany zestaw medali. Medale mogą być wykonane z tektury.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Minecraft to gra pozwalająca na tworzenie własnych przedmiotów oraz wznoszenie wymyślonych budynków w świecie osadzonym w realiach fantazy.

Gra skupia się na kreatywności i budowaniu, pozwalając graczom na tworzenie nieograniczonych konstrukcji w otwartym trójwymiarowym świecie. Cała gra to ogromna trójwymiarowa przestrzeń, nieograniczająca w żaden sposób swobody gracza.

Gra oparta jest na prawdziwym życiu. Jesteśmy w niej człowiekiem, który jest sam na całej kuli ziemskiej. Celem gry jest przetrwać, nie ginąc z ręki potworów.

Cały świat gry zbudowany jest z trójwymiarowych bloków, z których każdy posiada własne cechy i nadaje się do różnych celów. Na początku, gracze wcielają się w postać, która najpierw pozyskuje duże przypominające cegły bloki, a potem tworzy z nich różnego rodzaju konstrukcje. Eksplorując świat uzyskujemy materiały, z których potem produkujemy wszystko, co tylko sobie wymarzymy – broń, narzędzia czy budynki. Mamy dostęp do różnych surowców na przykład: żelaza, węgla, kamienia, ziemi, drewno, piasku itp.

W grze dysponujemy jedzeniem pochodzenia zwierzęcego, które jest potrzebne, gdy mamy małą ilość życia.

Świat widzimy z perspektywy człowieka chodzącego po grze. Minecraft jest zaopatrzone w trzy paski. Jeden pokazuje nam ilość życia, drugi ilość głodu, a trzeci pasek pokazuje doświadczenie. W grze używamy języka angielskiego.

Gra oferuje zabawę w trybie klasycznym, w którym możemy bez żadnego stresu tworzyć kolejne konstrukcje oraz tryb „survival”. W trybie „survival” gracze mogą czuć się bezpiecznie jedynie podczas dnia. Gdy natomiast zapada noc pojawiają się potwory, a ich jedynym celem jest pozbawienie nas życia i tylko odpowiednie przygotowanie w czasie dnia może nas ocalić przed zagładą.

Nasze działania mogą sięgać tak daleko, jak tylko zechcemy, ponieważ świat gry jest nieograniczony i generuje się automatycznie wraz z odkrywaniem nowych obszarów.

Gra posiada tutorial oraz możliwość rozgrywki dla czterech osób w trybie dzielenia ekranu. Grafika Minecraft utrzymana jest w stylistyce retro.

Nasz Świat

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, rozwijanie postawy twórczej, doskonalenie dłuższych ustnych wypowiedzi.

Uczniowie w kilkuosobowych (6-7 osób) grupach - rodzinach budują wspólny dom (każda grupa musi wykorzystać inny profil na xboxie). Wcześniej powinni porozmawiać o tym jak dom będzie wyglądać i wykonać jego projekt z podpisanymi pomieszczeniami. Kiedy jedna grupa buduje dom na Xbox, pozostałe grupy wymyślają kim są w rodzinie, rysują swoje podobizny, wymyślają rodowe nazwisko, a następnie charakteryzują swoją postać (ile ma lat, czym się zajmuje, jakie ma hobby, co lubi jeść, itp.). Na końcu każda rodzina opowiada o sobie na forum klasy i oprowadza po swoim domu.

Minecraft

Matematyka z Minecraft

Cel: rozwijanie umiejętności dodawania i odejmowania oraz porównywania liczb (mniej - więcej), rozwiązywania i tworzenia zadań z treścią.

Opcja 1. Uczniowie układają bloki ilustrując wykonywane przez siebie działania matematyczne (dodawanie i odejmowanie w zakresie 10 lub 20).

Opcja 2. Uczniowie porównują liczby budując obok siebie dwie wieże składające się z określonej liczby bloków, a następnie porównują, która wieża jest większa.

Opcja 3. Nauczyciel opowiada treść zadania, a uczniowie ilustrują je za pomocą gry, np. „Jesteś w świecie Minecraft i postanowiłeś zbudować murek z bloków. Na początku wzięłeś 4 bloki i ustawiłeś je obok siebie, dołożyłeś jeszcze po jednym z każdej strony, a na końcu na nich ustawiłeś trzy bloki. Ile razem wykorzystałeś bloków?”

Opcja 4. Uczniowie w grupach tworzą zadanie z treścią, a następnie zadają je do wykonania i zilustrowania w grze innym grupom.

Schody

Cel: rozwijanie umiejętności obliczania "o ile więcej, o ile mniej" oraz utrwalenie strony prawej i lewej.

Uczniowie budują z bloków schody. Nauczyciel rozpoczyna stawiając pierwszy blok. Następnie prosi wybranego ucznia, aby po prawej stronie zbudował kolejny stopień - o 1 większy. Uczeń podchodzi i buduje obok wieżę z dwóch klocków. Nauczyciel prosi kolejnego ucznia, aby po lewej stronie zbudował stopień o 2 większy od sąsiadującego (czyli 1 bloku). Uczeń buduje wieżę z 3 klocków. Następnie prosi tego ucznia, aby wyznaczył zadanie kolejnemu dziecku i wskazał, czy uczeń ma je wykonać po prawej, czy po lewej stronie schodów. Kiedy już schody będą wysokie nauczyciel może zaproponować zbudowanie stopnia np. o 3 mniejszego.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Rabbids Alive & Kicking czyli „Szalone Króliki - Na żywo i w kolorze”, to zestaw 35 krótkich, zręcznościowych gier, które mają wyjątkowo klarowne zasady i intuicyjne sterowanie. Każda gra ma różne opcje konfiguracji zawodników. Wszystkie umożliwiają grę jednemu zawodnikowi, większość pozwala na jednoczesne konkurowanie dwóch graczy, a w niektórych może uczestniczyć nawet do czterech osób. Dzięki kamerze Kinecta, gra śledzi nasze ruchy, przez co sami stajemy się postaciami uczestniczącymi w rozgrywce, a klasa polem gry.

- Przykłady gier:
- 1) Turnipickle – zawodnik musi kręcić się szybko w kółko, aby odkręcić stoik z ogórkami.
 - 2) Slapping Station - jedna osoba jest konduktorem i stoi na peronie, po prawej i po lewej stronie przejeżdżają pociągi z królikami jadącymi na gapę. Zadaniem konduktora jest strącenie gapowiczów. Podczas gdy uczeń gra, pozostali liczą, ile było królików w pociągach po prawej i ile po lewej stronie.
 - 3) Rabbids in the Hole – gracz musi umożliwić królikom dotarcie do celu poprzez budowanie mostów, zamykanie dziur w korytarzach i uruchamianie kołowrotek.
 - 4) Salmon Rush Day – zawodnicy są lososiami i płyną pod prąd rzeki zbierając punkty.

5) Now You See Me... - maksymalnie 4 osoby muszą uciekać i chować się przed światłem celownika łodzi podwodnej.

6) Tenderfoot Dance – zawodnik musi unikać wiązek laseru, która wskazuje miejsce spadania różnych przedmiotów. Im skuteczniej udaje się uciekać przed spadającymi przedmiotami, tym więcej zdobywa się punktów.

W grę można grać w trybie „Quickplay”, który umożliwia grę na dwa sposoby: (1) „Random” – wskazuje się liczbę graczy, a następnie gra w losowo wybierane minigry, lub (2) „Games List” – wybiera się grę z listy. Inną możliwością jest tryb imprezowy (Party Games). Osoby (od 3 do 16 graczy) wybierają jedną z trzech opcji: (1) „Forfeit” – kiedy gracz przegra musi wykonać jakieś szalone, śmieszne małe zadanie, które zleci mu grupa; (2) „The Kitty” – każdy gra kilka gier i próbuje zdobywając punkty wypełnić punktami królika; (3) „Carrot Juice” – zawodnicy kręcą kołem fortuny losując grę. Kiedy osoba przegrywa, jego awatar pije sok marchewkowy. Gdy wypije wszystkie szklanki, zawodnik odpada z gry.

Autoportret z królikiem

Cel: integracja zespołu, doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozwijanie swobodnej ekspresji.

Gra ma typowo rozrywkowy charakter, dlatego warto zapoznać się z nią przy okazji "luźniejszego" dnia w szkole. Kolejni uczniowie podchodzą do xboxa i grają w losowo wybrane przez komputer gry (Quickplay, opcja random). W tym czasie pozostali uczniowie rysują pracę pt.: „Autoportret z Szalonym Królikiem”. Następnie otrzymują od nauczyciela białe dialogowe chmurki, w które mogą wpisać słowa lub zdania i przykleić je na pracy (jako słowa wypowiedane przez dziecko lub/i królika). Na końcu uczniowie przygotowują wystawę swoich prac.

Rabbids Alive and Kicking

Króliki w podróży

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, utrwalanie znajomości stron: lewej i prawej.

Podczas zabawy wykorzystujemy grę „Slapping Station”. Uczeń jest konduktorem i stoi na peronie. Po prawej i po lewej stronie przejeżdżają pociągi z królikami jadącymi na gapę. Zadaniem konduktora jest strącenie gapowiczów. Podczas gdy uczeń gra, pozostali liczą, ile było królików w pociągach po prawej, a ile po lewej stronie. Opcjonalnie konduktorowi można zawiązać oczy. Wtedy klasa musi wydawać mu polecenia: po lewej, po prawej, a uczeń - konduktor musi starać się strącić jak najwięcej gapowiczów.

Inny wariant zakłada konkurowanie dwóch konduktorów stojących na tym samym peronie - jeden musi strącać króliki po lewej, a drugi po prawej stronie.

Prześwietlę cię!

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozwijanie kreatywności, doskonalenie umiejętności pisania.

Uczniowie dzielą się na 4 drużyny. Dzieci z drużyn nr 1 i 2 grają przeciwko sobie, a z drużyn 3 i 4 przeciwko sobie. Na początku pary z różnych drużyn grają w grę "Scanner Surprise" (w opcji 1 against 1) i odkrywają, co mają w jamie brzusznej. Następnie zapisują ten wyraz na kartce swojej drużyny. Po tym jak wszyscy uczniowie zagrają, drużyny wymieniają się kartkami z zapisanymi słowami. Drużyna nr 1 musi ułożyć opowiadanie z wyrazami drużyny nr 2, a drużyna nr 2 z wyrazami grupy nr 1, itd. Na końcu przedstawiciele drużyn opowiadają wymyślone historie.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Gracz wciela się w rolę właściciela ogrodu zoologicznego, który buduje wirtualne ZOO i zarządza nim, a jego zadaniem jest by miejsce to było atrakcyjne zarówno dla odwiedzających jak i zwierząt. Celem gry jest stworzenie najlepszego, najbardziej dochodowego i doskonale funkcjonującego zoo. Projektuje się alejki, punkty widokowe, kupuje zwierzęta, którym zapewnić trzeba odpowiednie warunki życia i opiekę. Ponadto gracz jako menadżer zoo zatrudnia pracowników, dba o finanse, inwestuje i utrzymuje budynki. Do dyspozycji jest ponad 175 różnych rodzajów materiałów budowlanych, legowisk i obiektów, ponad 40 różnego rodzaju gatunków zwierząt. Rozgrywka łączy elementy strategii ekonomicznej i symulacji życia. Gracz musi wykazać się umiejętnościami planowania przestrzennego, zarządzania zasobami finansowymi, analizowania i prognozowania potrzeb rynkowych, a także troską o dobro swoich podopiecznych. Formę urozmaicenia stanowi możliwość podziwiania ogrodu zoologicznego, a także wykonywanie wszelakich zajęć pracownika zoo takich jak karmienie, mycie, bawienie zwierząt.

Gracz ma możliwość sterowania za pomocą pada jak również kontrolera Kinect. Oprawa wizualna gry oferuje wysokiej jakości, trójwymiarową grafikę. Uwagę przykuwają przede wszystkim intensywna kolorystyka otoczenia oraz realistycznie wyglądające modele zwierząt, których sposób poruszania się, a także niektóre zachowania odpowiadają autentycznym wzorcom.

Możliwe są 4 tryby gry:

- 1) Training Mode – nauka obsługi gry za pomocą 10 zadań (tutoriali) do zrealizowania.
- 2) Freedom Mode – tryb, w którym nie liczą się pieniądze i można budować zoo bez żadnych ograniczeń.
- 3) Challenge Mode – gra rozpoczyna się z ograniczonymi funduszami i trzeba przezwyciężyć różne napotykane po drodze trudności.
- Campaign Mode – wykonywanie kolejnych zadań w 15 ogrodach zoologicznych zlokalizowanych w różnych częściach świata.

Tryb gry: single player (pojedynczy gracz)

Wycieczka do ZOO

Cel: doskonalenie umiejętności czytania, utrwalanie znajomości alfabetu, rozwijanie umiejętności planowej obserwacji.

Kilkoro wyróżnionych (nagrodzonych za jakieś inne zadania) przez nauczyciela uczniów zostaje w sali po zajęciach i buduje duże ZOO, z dużą liczbą zwierząt (w trybie Freedom Mode) Następnego dnia każdy uczeń otrzymuje od nauczyciela bilet do ZOO oraz kopertę z paskami, na których znajdują się nazwy różnych gatunków zwierząt (na liście musi się znaleźć więcej gatunków niż tych występujących w ZOO). Ich zadaniem jest przykleić na kartę obserwacji nazwy zwierząt w kolejności alfabetycznej. Następnie podczas zwiedzania ZOO uczniowie zaznaczają zwierzęta, które udało im się zobaczyć.

Zoo Tycoon

Zadania w ZOO

Cel: poznanie zasad gry w Zoo Tycoon, nauka wykorzystania różnych funkcji gry, doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozwijanie umiejętności plastycznych, rozwijanie twórczości.

Podczas gdy uczniowie parami wykonują kolejne zadania w ramach gry, pozostali malują indywidualnie lub parami zwierzęta, które widzieli podczas rzeczywistej wycieczki do ZOO na tle swoich wybiegów. Potem te prace stworzą klasowe ZOO na ścianie. Kolejne zadania wykonywane w ramach gry dotyczą następującej problematyki:

- 1) Jak budować ZOO i jak zadowolić zwierzęta i gości zoo?
- 2) Jak nawiązywać kontakt ze zwierzętami?

- 3) Jak dodawać nowe elementy wybiegów?
- 4) Jak organizować zoo i przenosić atrakcje? Jak poznawać potrzeby gości zoo i jak je zaspokajać?
- 5) Czym są poziomy popularności zoo i jak utrzymać wysoki poziom placówki?
- 6) Jak użyć badań, aby zoo było bardziej efektywne?
- 7) Jak uzyskiwać przychody i reklamować zoo?
- 8) Jak przenosić, hodować i wypuszczać na wolność zwierzęta?
- 9) Jak robić zdjęcia i przechowywać je w albumie?
- 10) Kto może pracować w zoo, jak zatrudniać, szkolić i zwalniać pracowników?

Quiz o zwierzętach

Cel: integracja zespołu, zdobywanie informacji na temat różnych zwierząt.

Uczniowie zostają podzieleni na 5 grup. Podczas gdy jedna grupa wykonuje zadania w ZOO na xboxie, pozostałe biorą udział w quizie. Każda grupa zbiera punkty za odgadnięte hasła. Quiz składa się z kilku różnych rodzajów zadań:

- 1) kalambury (przedstawiciel każdej grupy naśladuje wylosowane zwierzę. Jeśli grupa odgadnie, otrzymuje punkt);
- 2) rysowanie i odgadywanie tytułów filmów z udziałem zwierząt;
- 3) quiz o zwyczajach zwierząt (grupy losują pytania; za każdą prawidłową odpowiedź otrzymują punkt);
- 4) wisielec (odgadywanie nazw zwierząt poprzez podawanie kolejnych liter).

klasa II

Opis gry

Gra została oparta na programie ćwiczeń podnoszących sprawność mózgu opracowanym przez japońskiego neurobiologa - Ryutę Kawashimę. Popularny w Japonii program polega na codziennym wykonywaniu prostych ćwiczeń poprawiających pamięć, zdolność koncentracji i umiejętność logicznego myślenia.

Dr. Kawashima's Body and Brain Exercises to zestaw mini-gierek wymagających od gracza umiejętności logicznego myślenia, spostrzegawczości, dobrej pamięci, ale także aktywności fizycznej. Wykonując poszczególne zadania, np. wskazując właściwy wynik obliczeń matematycznych, gracze muszą wykazać się aktywnością ruchową (kopnąć wirtualną piłkę, odpowiednio ułożyć ręce itp.).

Obsługa gry odbywa się za pośrednictwem kontrolera ruchu Kinect.

Menu gry oferuje następujące opcje:

- 1) Test sprawności umysłu (Brain Fitness Test) – polega na wykonaniu trzech losowo wybranych ćwiczeń, po których komputer wskazuje wiek umysłu gracza.
- 2) Ćwiczenia na dzisiaj (Today's Exercises) – wykonywanie różnorodnych ćwiczeń dobranych wg historii wykonywanych wcześniej ćwiczeń.
- 3) Mój wybór ćwiczeń (Custom Exercises) – gracz sam wybiera rodzaj ćwiczeń i poziom trudności.
- 4) Ćwiczenia grupowe (Group Exercises) maksymalnie 4 osoby rywalizują ze sobą po kolei wykonując kolejne ćwiczenia lub grając parami przeciwko sobie nawzajem.

Ćwiczenia proponowane w grze uporządkowane są wg 5 kategorii: matematyka, refleks, logika, pamięć, ćwiczenia fizyczne.

Do startu,
gotowi, NAUKA!

Body and Brain Exercises

Ćwiczenie
pamięci

Cel: trening pamięci, poznanie technik skutecznego zapamiętywania.

Na początku każdy uczeń gra w jedną grę z kategorii Pamięć (Strike a Pose, Pizza Catch, Step Mania, Flip & Find) i zapisuje swój wynik. Następnie nauczyciel zaznajamia uczniów z różnymi mnemotechnikami oraz ćwiczy z nimi zapamiętywanie różnych informacji przy wykorzystaniu tych technik. Nauczyciel rozmawia też z uczniami, jakie techniki można zastosować, aby zapamiętać elementy w grach xboxa. Na końcu uczniowie mogą zagrać jeszcze raz w tę samą grę, w którą grali rano i stosując odpowiednie mnemotechniki starają się polepszyć swój wynik.

Tik - Tak, Tak -
Tak, Tik - Tak...

Cel: doskonalenie umiejętności odczytywania godzin na zegarze.

Nauczyciel demonstruje w jaki sposób za pomocą wyciągniętych ramion (które symbolizują wskazówki) można pokazać różne godziny. Następnie uczniowie pracują w parach. Najpierw każdy zapisuje na kartce 3 godziny, które będzie pokazywać. Potem jeden uczeń pokazuje godzinę, a drugi próbuje ją odczytać i zapisuje na kartce. Na końcu pary porównują swoje kartki i sprawdzają, czy dobrze wykonali zadanie. Kolejnym etapem jest gra "What time is it?" Uczniowie konkurują ze sobą parami. Zwycięzca pojedynku mierzy się ze zwycięzcą innego pojedynku, aż w końcu wyłania się jeden klasowy Pan Tik-Tak, który zostaje zwolniony z zadania domowego.

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, gimnastyka umysłu.

Ta gra jest na tyle wartościowa edukacyjnie, że można zaplanować 20-minutową codzienną poranną gimnastykę umysłów. Należy uczniów podzielić na 5 grup (bo jest 5 dni tygodnia). Każdego dnia członkowie innej grupy wykonują test sprawności umysłu, a wynik zapisują w specjalnie przygotowanej przez nauczyciela tabeli (która będzie pokazywać kilkutygodniową dynamikę wieku umysłu każdego ucznia).

Opis gry

Disneyland Adventures to gra wykorzystująca kontroler kinet, której akcja toczy się w Disneylendzie. Wśród dostępnych konkurencji znajdziemy m.in. lot w przestworzach, toczenie się w środku przezroczystej kuli, czy zjazd na śniegu. Zabawa polega głównie na odpowiednim balansowaniu ciała w czasie wykonywania tych zadań. Oprawę graficzną gry utrzymano w bajkowej konwencji, a wszystko dzieje się z udziałem barwnych postaci Disneya. Podczas gry przemierzamy kolorowe światy z najbardziej znanych kreskówek, a także eksplorujemy wirtualny park Disneylandu. Jest on swego rodzaju bazą wypadową, z której udajemy się do poszczególnych mini-gier i wybieramy kolejność ich zaliczania. Grę możemy przechodzić także w trybie kooperacji, gdzie druga osoba pomaga ukończyć trudne wyzwania i zdobywać nagrody. W grze odwzorowano w najdrobniejszych szczegółach wygląd prawdziwego parku rozrywki Disneya znajdującego się w Kalifornii. W grze cały park podzielono na osiem stref, do których dostęp uzyskujemy na dwa sposoby. Możemy poruszać się pieszo, albo z poziomu mapy przenieść się po prostu na wybraną atrakcję.

Najciekawsze atrakcje w całej grze to minigry nazywane przygodami. Chodzi w nich głównie o to, żeby machać rękoma, skakać, schylać się, kucnąć, przechylać na boki, udawać rzucanie, strzelanie z wodnej armatki i wykonywać różne inne czynności, które w danym momencie są wymagane. Sama obsługa gry jest bardzo prosta - wyciągając obie ręce w górę uzyskujemy dostęp do menu, z poziomu którego możemy zobaczyć mapę, przenieść się do różnych atrakcji, przejrzeć dziennik, aktualnie dostępne przygody lub zapoznać się z fotografiami, czy zebranymi autografami. Jeżeli wyciągniemy rękę do przodu, nasza postać zacznie iść przed siebie, a przesuwając rękę w lewo lub w prawo ustalimy kierunek, w jakim będzie podążać. W grze istnieje również, bardzo przydatna zresztą, możliwość manipulowania różnymi przedmiotami. Dla przykładu: jeżeli w prawej ręce trzymamy aparat, to wówczas do przesuwania postaci używamy lewej. W ten sam sposób obsługujemy się chociażby różdżką, którą można niszczyć przedmioty i czarować. Czujnik kinet świetnie sprawuje się jeżeli chodzi o wykrywanie drugiego gracza. W dowolnej chwili druga osoba może dołączyć do zabawy, a wówczas na ekranie pojawi się kolejny avatar. W dowolnym momencie może również przestać grać, a wtedy jej avatar zniknie.

Jeden z dziesięciu

Cel: rozwijanie kreatywności, doskonalenie umiejętności budowania pytań.

Podczas, gdy część uczniów gra na xboxie, pozostali w parach wymyślają różne pytania związane z bajkami Disneya. Mogą korzystać w tym celu z Internetu. Nauczyciel dokłada pulę swoich pytań, np. Ile jest Disneylandów na świecie? Jak nazywa się kraina Piotrusia Pana i Alicji w Krainie Czarów? Jaka jest najstarsza animowana postać Disneya? itp. Następnie rozgrywany jest turniej "Jeden z dziesięciu" według reguł telewizyjnego show: 10 zawodników, a każdy ma 3 szanse, odpowiada na pytania prowadzącego (nauczyciela lub wybranego ucznia). Do finału przechodzi troje najlepszych. W nagrodę zwycięzca otrzymuje możliwość nieograniczonego korzystania z Disneylandu do końca dnia.

Disneyland Adventures

Reklama atrakcji

Cel: rozwijanie kreatywności, doskonalenie umiejętności pracy w grupie, doskonalenie umiejętności językowych i plastycznych.

Klasa wybiera się na wycieczkę do Disneylandu. Kolejne pary uczniów losują nazwę krainy, do której mają zawiązać w celu zagrania w minigrę. Nauczyciel musi wcześniej sprawdzić, ile atrakcji znajduje się w każdej krainie, aby przygotować odpowiednią liczbę kartek. Uczniowie parami grają w wylosowaną minigrę, a następnie dobierają się w czteroosobowe zespoły, których zadaniem jest wykonanie plakatu reklamującego wybraną atrakcję w parku rozrywki Disneyland. Przy tej okazji nauczyciel powinien pokazać uczniom różne formy reklam i porozmawiać na temat technik stosowanych w nich w celu zwerbowania klienta.

Spotkanie z Kubusiem

Cel: rozwijanie ekspresji artystycznej i umiejętności aktorskich, doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Podczas omawiania lektury A. A. Milne: „Kubuś Puchatek” można zawiązać do krainy Kubusia w Disneylandzie i spotkać się z bohaterami bajki, która powstała na podstawie książki. Uczniowie mogą korzystać z wszystkich atrakcji krainy. Kiedy jedna grupa uczniów gra na xboxie, pozostali uczniowie w grupach kilkusobowych przygotowują scenki z wybranego przez siebie fragmentu lektury. Na końcu wszystkie zespoły odgrywają swoje scenki. Dobrze jeśli nauczyciel zgrupuje w jednym miejscu przedmioty, które uczniowie mogą wykorzystać podczas odgrywania scenek, np. uszy królika, różowa chusta, garnek, grabie, itp.

Opis gry

Farming Simulator to symulator gospodarstwa wiejskiego. W grze wcielamy się w rolnika zarządzającego gospodarstwem rolnym, który musi zająć się swoją farmą i zadbać o jej prawidłowy rozwój. Krok po kroku poznajemy uroki życia na wsi, a naszym głównym celem jest zbieranie środków potrzebnych do stworzenia nowoczesnego gospodarstwa. Podczas zabawy przygotowujemy i nawozimy pola, siejemy i sadzimy wybrane rośliny oraz doglądamy zwierząt. Wyprodukowane dobra sprzedajemy, aby zdobyć fundusze na coraz lepszy sprzęt, który sprawi, że cały proces będzie bardziej efektywny. Aby usprawnić działanie farmy musimy zaopatrzyć się w m.in. plugi, siewniki, prasy, kultywatory, kosiarki czy przycepy.

Gracz ma do dyspozycji ponad 20 marek sprzętu i maszyn, kompleksowy system wytwarzania upraw, jak również wiele gatunków zwierząt hodowlanych. Wszystko rozgrywa się na ogromnej mapie z możliwością stawiania budynków oraz zakupu ziemi. Wszystkie sprzęty i maszyny są licencjonowane, więc gracz zasiądzie za sterami tych samych kombajnów i traktorów, które możemy spotkać w prawdziwych gospodarstwach.

Na poczynania gracza bardzo duży wpływ ma pogoda. Twórcy zadbałi o to, by gra była jak najbardziej realistyczna, oczywiście z zachowaniem radości płynącej z rozgrywki. Przez to nasze plony mogą np. uschnąć lub zgnić, więc trzeba mieć się na baczności i szybko reagować w razie jakichkolwiek niekorzystnych zmian.

Gra posiada 11 tutoriali, czyli zadań polegających na wykonaniu określonej pracy rolnika. Są to:

1. Oranie
2. Sianie
3. Opryskiwanie
4. Zbiór plonów
5. Kultywacja
6. Snopowiązanie w kostki
7. Snopowiązanie w baloty
8. Transport kostek słomy
9. Cięcie kukurydzy
10. Sadzenie ziemniaków
11. Zbiór ziemniaków

Grę obsługuje się za pomocą pada (nie ma opcji kinect).

Opis gospodarstwa

Cel: rozwijanie umiejętności tworzenia krótkiego opisu.

Uczniowie oglądają wspólnie stworzone w zabawie „Rolnik farmę miał” gospodarstwo i tworzą jego plan na kartkach. Następnie podpisują budynki i rozmawiają o ich przeznaczeniu. Kolejnym zadaniem jest stworzenie krótkiego opisu gospodarstwa. Nauczyciel może wywiesić na tablicy pomocne wyrażenia i zwroty, np. Niedaleko ... znajduje się...; Obok ... jest ...; Dalej stoi..., Po prawej stronie ..., Na przeciwko ... jest ..., itp.) Następnie plany gospodarstwa wraz z opisami trafiają na gazetkę ścienną. Takie plany gospodarstwa może wykorzystać też nauczyciel języka angielskiego do ćwiczenia z dziećmi przyimków miejsca.

Farming Simulator

Rolnik farmę miał!

Cel: poznanie specyfiki pracy w gospodarstwie, integracja zespołu, rozwijanie umiejętności argumentowania i negocjowania.

Cała klasa buduje wspólne gospodarstwo. To gra, której rozwinięcie zabiera czas, jednak gdy uczniowie coraz sprawniej poruszają się po grze, wykorzystują więcej opcji, farma prężnie rozwija się, a gra daje satysfakcję. Dzieci wymyślają bohatera gry (dają mu imię, rysują portret, itp.). Każdego dnia można poświęcić 15 minut na dyskusję na temat działań rolnika, a potem wykonać je w grze. Wspólne prowadzenie farmy wymaga negocjacji, np. co kupić, co zasiać, jakie zwierzęta hodować, kiedy sprzedać plony itp. Gracz musi przestrzegać decyzji grupy. Dzięki temu dzieci uczą się dyskutować, negocjować, ale także respektować decyzje większości.

Projekt maszyny

Cel: rozwijanie umiejętności kreatywnego myślenia, doskonalenie umiejętności prezentacji na forum grupy.

Nauczyciel ogłasza konkurs na projekt maszyny rolniczej przydatnej rolnikowi. Uczniowie projektują autorskie maszyny, a następnie prezentują je w grupach 5-osobowych i opowiadają o ich funkcjach. Każda grupa wybiera jedną maszynę, o której autor opowiada na forum klasy. Następnie można zadać autorom maszyn pytania, oraz wyrazić własną opinię na temat tych projektów. Ostatnim etapem jest głosowanie celem wyłonienia zwycięzcy konkursu, który otrzymuje dyplom i nagrodę np. zestaw ołówków, albo śrubokręt :) Warto zachęcać uczniów do użycia wyobraźni i kreatywnego myślenia.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Forza Horizon to gra wyścigowa, której akcja osadzona jest na drogach amerykańskiego stanu Kolorado, w trakcie wielkiego tytułowego festiwalu muzyczno-samochodowego. Twórcy gry połączyli piękne lokacje z popularnymi utworami muzycznymi i atmosferą święta motoryzacji.

W grze przygotowano sporych rozmiarów otwarty świat pokryty siecią dróg, z których możemy podziwiać prześliczną okolicę.

Autorzy gry postawili na swobodne i bardziej zwariowane podejście do tematyki wyścigów samochodowych, koncentrując się na nieoficjalnych zawodach i czystej przyjemności czerpanej z jazdy. W grze nie liczą się jedynie osiągi czasowe i zamiast tego gracze muszą wykazać się również efektywnym stylem jazdy.

W Forze Horizon gracze mogą zasiąść za kierownicami wielu licencjonowanych samochodów, takich jak m.in. Dodge Viper, Nissan Skyline GT R34, Ford GT40, Audi Quattro, Mazda RX8, czy Nissan 370Z.

Wśród dostępnych atrakcji znajdziemy tradycyjne wyścigi, zarówno po zamkniętych torach wymagających kilku okrążeń, jak i na zwykłych drogach czy rajdy po bezdrożach. Zabawę urozmaica dynamiczny tryb dnia i nocy. Zarówno nowe samochody, jak i ich ulepszenia kupujemy za wirtualne kredyty, które otrzymujemy jako

Udział w zawodach bierze dwustu pięćdziesięciu kierowców, a gracz jest ostatnim, któremu udało się zakwalifikować, a także najmniej znanym z całej reszty. Tajemniczą i niewiadomą osobą, która – dopiero awansując – musi wywalczyć sobie uznanie godne prawdziwego mistrza kierowcy.

Gra oferuje nie tylko rozgrywkę dla pojedynczego gracza, ale również rozbudowane opcje multiplayer dla maksymalnie ośmiu osób. Gracze mogą konkurować na wyniki w specjalnie przygotowanych wydarzeniach sieciowych lub też wziąć udział w kilku trybach pośredniej rywalizacji.

Górskie krajobrazy

Cel: zdobycie informacji na temat gór skalistych i Wielkiego Kanionu, rozwijanie twórczości plastycznej.

Podczas, gdy chętni (lub nagrodzeni za dobre zachowanie lub wyróżnieni z innego powodu) uczniowie grają w grę, pozostali wykonują prace plastyczne (ustaloną przez nauczyciela techniką), które będą inspirowane oglądanymi w grze krajobrazami. Po wykonaniu prac, trafiają one na gazetkę, gdzie mogą stanowić tło dla innych prac uczniów, np. prac językowych.

Warto przy tej okazji opowiedzieć uczniom o górach skalistych w Ameryce Północnej, wyżynie Kolorado i Wielkim Kanionie, pokazać prezentację z widokami, a także poprosić uczniów o wskazanie na mapie świata gór skalistych i rzeki Kolorado.

Forza Horizon

Trudne wyrazy

Cel: poszukiwanie wyrazów z trudnością ortograficzną, doskonalenie umiejętności pisania opowiadania.

Uczniowie (podczas oglądania innych osób kierujących samochodem) wyszukują w grze jak najwięcej obiektów, których nazwy posiadają trudności ortograficzne, a następnie zapisują te wyrazy. Po upływie określonego czasu, nauczyciel zapisuje wszystkie propozycje na tablicy i wspólnie z uczniami ustala, jakim regułom ortograficznym podlegają te wyrazy. Następnie zadaniem uczniów w parach jest stworzenie krótkiego opowiadania z wybranymi pięcioma wyrazami z trudnością ortograficzną. Opowiadania te mogą stanowić treść dyktanda dla uczniów w kolejnym dniu.

Nic nie widzę!

Cel: rozwijanie kompetencji komunikacyjnych i współpracy w grupie.

Uczniowie dzielą się na grupy kilkuosobowe. Wybrany przez grupę reprezentant będzie kierować samochodem z zawiązanymi oczami. Zadaniem pozostałych uczniów z grupy jest wydawanie takich poleceń kierującemu, które pozwolą mu przejechać bezkolizyjnie określony fragment trasy. Po wykonaniu zadania uczniowie rozmawiają o tym, jak się czuli z zawiązanymi oczami, co im pomogło, a co przeszkadzało podczas wypełniania poleceń.

Opis gry

Just Dance 2015 to gra muzyczno-taneczna, w której zadaniem graczy jest jak najdokładniejsze odtworzenie ruchów profesjonalnych tancerzy, którzy wykonują na ekranie zestawy ruchów choreograficznych w rytm największych przebojów muzyki pop.

Gra pozwala poczuć się graczom jak profesjonalni tancerze pop, występujący na największych scenach świata.

W grze poruszamy się za pomocą kontrolera ruchu kinect.

W trakcie rozgrywki musimy odtwarzać ruchy widocznych na ekranie tancerzy. System na bieżąco ocenia nasze osiągnięcia i technikę, decydując o tym, jaką liczbę punktów przyznać.

Just Dance 2015 zawiera kilkadziesiąt przebojów muzyki popularnej, część z nich to klasyki, a część to największe przeboje mijającego roku.

Gra posiada szereg opcji społecznościowych oraz możliwość zabawy wieloosobowej - gra obsługuje do sześciu graczy jednocześnie.

Gra zawiera tryb klasyczny oraz „On-Stage”, w którym jeden z graczy pełni rolę głównego tancerza, a dwoje pozostałych tańczy jako tancerze pomocniczy.

Gra posiada również funkcję karaoke. Gracze są nagradzani za śpiewanie odpowiednich nut, ale nie są karani za błędy w śpiewie.

W grze dostępne są cztery poziomy trudności piosenek: łatwy, średni, trudny i ekstremalny.

W grze dostępnych jest ponad czterdzieści utworów muzycznych.

Taniec z Gwiazdami

Cel: integracja zespołu klasowego, doskonalenie umiejętności motorycznych.

Propozycja zabawy oparta jest na znanym formacie tv. Chętni uczniowie zgłaszają się do konkursu (występując parami). Ich zadaniem jest wybrać sobie piosenkę i w miarę możliwości przygotować elementy stroju. Spośród pozostałych uczniów wybierane jest pięcioposobowe jury. Każdy sędzia otrzymuje plakiety z liczbami od 0 do 10. Jeśli pozwoli na to czas, zabawę tę można potraktować wieloaspektowo (np. uczniowie mogą przygotowywać zaproszenia i plakaty na show, zrobić wystrój sali, wybrać prowadzących konkurs, itp.). Niezależnie od ilości czasu poświęconego na zabawę, nie może zabraknąć kryształowej kuli dla zwycięzców (kulę można wykonać oklejając średnią piłkę folią aluminiową, a następnie spożywczą i umieszczając ją np. na podstawku).

Just Dance 2015

Dyskoteka

Cel: integracja zespołu klasowego, doskonalenie motoryki, poczucia rytmu, równowagi i koordynacji wzrokowo - ruchowej, rozwijanie umiejętności organizacyjnych.

Z okazji andrzejek, karnawału, pierwszego dnia wiosny, itp. można zorganizować dyskotekę. Tło muzyczne imprezy stanowić będą wybierane przez dzieci piosenki. Każdy otrzymuje 1 bilet do wykorzystania na grę, dzięki czemu wszyscy uczniowie będą mieć szansę zagrania. Warto ustalić motyw przewodni dyskoteki, np. dyskoteka z głową (obowiązkowe nakrycia głowy), disco-blue (każdy musi mieć niebieski element stroju), impreza na plaży (okulary przeciwsłoneczne, ręczniki kąpielowe i koła ratunkowe mile widziane). Zachęcamy też do jak największego zaangażowania uczniów w planowanie oraz przygotowanie imprezy, a także uprzątnięcie po zabawie.

Euro-taneczne Show

Cel: doskonalenie motoryki, poczucia rytmu, równowagi i koordynacji wzrokowo - ruchowej, poznawanie krajów Europy.

W tej zabawie wykorzystana zostanie opcja gry On-Stage, w której jedna osoba jest tancerzem głównym, a dwoje z tyłu to tancerze pomocniczy. Zespoły przygotowują układ do wybranej przez siebie piosenki, a następnie wymyślają swoją nazwę i ustalają z jakiego kraju europejskiego pochodzą (nie można dublować krajów). Muszę zdobyć na temat tego kraju kilka informacji, np. stolica, język, sąsiedzi, narodowe potrawy, zabytki, sławne osoby (n-I dostarcza tabelę, którą muszą uzupełnić). Finałem zabawy jest show, podczas którego uczniowie tańczą i odpowiadają na pytania jury dotyczące ich kraju.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Kinect Adventures to zestaw składający się z pięciu gier o charakterze zręcznościowym, angażujących do zabawy całe ciało człowieka.

Wśród zaproponowanych gier znalazły się:

- 20 000 przecieków – gracz znajduje się w szklanym pojemniku na dnie zbiornika wodnego i ma za zadanie przy użyciu rąk i nóg zaklejać dziury, które tworzą przepływające obok ryby;
- Rwąca rzeka (splyw kajakowy) – gracz znajduje się na pontonie płynącym z prądem rzeki i jego zadaniem jest poruszanie tego pontonu przy użyciu całego ciała, przechylając się, balansując lub przesuując się na boki oraz skacząc, tak aby zdobyć jak najwięcej punktów;
- Odbijana piłka (zbijak) – gracz znajduje się przed tunelem wysokości gracza i jego zadaniem jest odbijanie piłek przy pomocy rąk, nóg, głowy i tułowia, aby zdobyć jak najwięcej punktów;
- Grań refleksu – ta gra przypomina jazdę na koleje górskiej, z tą różnicą, że gracz stoi na poruszającej się do przodu platformie, zadaniem gracza jest zdobycie jak największej liczby punktów na trasie, na której znajdują się różnego rodzaju przeszkody, gdzie gracz musi skakać, schylać się i robić uniki;
- Kosmiczne bańki – gracz znajduje się w pomieszczeniu z blisko zerową grawitacją, w którym z bocznych otworów wylatują przezroczyste bańki, które to zadaniem gracza jest zbijać.

Każda rozgrywka sprowadza się do wykonywania odpowiednich ruchów całym ciałem w celu unikania błędów i zdobywania jak największej liczby punktów. W każdej z gier liczy się także czas, w jakim zostanie rozegrana gra. Za pomyślne ukończenie danego zadania gracz otrzymuje określoną liczbę punktów, na podstawie których tworzony jest ranking graczy – możemy porównywać swoje wyniki z innymi użytkownikami.

Kinect Adventures to także tryb rozgrywki wieloosobowej. W każdej grze może brać udział jeden gracz lub może rywalizować ze sobą dwóch graczy jednocześnie, stojących obok siebie i grających za pomocą podzielonego ekranu. Ciekawostką jest to, że w niektórych grach (np. w splywie rwąca rzeką) istnieje możliwość udziału dwóch graczy znajdujących się na jednym pontonie, co w rezultacie sprowadza się do jak najlepszej współpracy między graczami. W ten sposób w grę może być zaangażowanych jednocześnie czterech graczy, między którymi rozgrywka opiera się zarówno za rywalizacji jak i kooperacji.

Najciekawsze akcje wykonywane przez gracza uwieczniane są na zdjęciach oraz filmach wykonywanych przez Kinect.

Współpraca się opłaca!

Kinect Adventures

Podmorski komiks

Do tyłu, naprzód!

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, doskonalenie koordynacji wzrokowo - ruchowej.

Uczniowie dzielą się na cztery zespoły. Każdy zespół wybiera jednego gracza. Pozostali członkowie zespołu pełnią rolę ruchomych wskazówek. W grze Rwąca rzeka (wersja trudniejsza) i Grań refleksu (wersja prostsza) wybrany gracz staje tyłem do ekranu, a jego zespół staje w odpowiedniej odległości przed graczem i pokazuje mu (bez używania słów) jaki ruch musi wykonać w danej chwili tak, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Zarówno uczniowie z zespołu grającego, jak również pozostałe drużyny kibicujące, podczas gry starają się zachować ciszę, aby gracz mógł wykonywać ruchy w grze wyłącznie na podstawie ruchów ciała graczy ze swojego zespołu.

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, nauka tworzenia opisu.

Uczniowie parami grają w grę "Rwąca rzeka". Jest to splyw kajakowy, podczas którego dwie osoby znajdujące się na pontonie muszą tak współpracować, aby uzyskać jak najlepszy wynik. Swój wynik para zapisuje we wcześniej przygotowanej przez nauczyciela tabeli. W tym czasie pozostali uczniowie indywidualnie redagują opowiadanie na temat przygody podczas splywu kajakowego. Ten aspekt gry warto wykorzystać podczas realizacji tematu o przyjaźni, współpracy i wzajemnej pomocy.

Cel: rozwijanie kreatywności, ćwiczenia w budowaniu dłuższej wypowiedzi ustnej.

Każdy z uczniów kolejno gra w grę 20 000 przecieków. W tym czasie, zadaniem pozostałych uczniów jest stworzenie komiksu, w którym opowiedzą krótką historię, w jaki sposób znaleźli się na dnie oceanu zamknięci w szklanym pojemniku i w jaki sposób się z niego wydostaną. Na końcu każdy uczeń może zaprezentować swój komiks przed całą klasą, opowiadając wymyśloną przez siebie historię w oparciu o narysowane ilustracje.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Kinect Sports to zestaw gier sportowych, wykorzystujących kontroler Kinect, dzięki któremu gracz steruje grą poprzez wykonywanie odpowiednich ruchów całym ciałem.

Gra składa się z sześciu głównych dyscyplin sportowych i ośmiu minigier.

Wśród głównych dyscyplin znajdziemy:

- boks (rywalizacja ze sztuczną inteligencją lub drugim graczem),
- kręgle (rywalizacja z komputerem lub maksymalnie trzema innymi graczami, podejmowanie specjalnych wyzwań),
- siatkówkę plażową (rywalizacja ze sztuczną inteligencją, drugim graczem lub kooperacja przeciwko drużynie sterowanej przez konsolę),
- lekkoatletykę (podział na sprint, bieg przez płotki, skok w dal, rzut oszczepem oraz dyskiem – rywalizacja ze sztuczną inteligencją, a także innymi graczami),
- piłkę nożną (rywalizacja ze sztuczną inteligencją, drugim graczem, kooperacja, specjalne wyzwania),
- tenis stołowy (gra pojedyncza, debel, specjalne wyzwania).

Gracz bierze udział w poszczególnych zawodach wcielając się w swojego awatara z Xbox Live. Pokonując kolejne szczeble kariery, rozwija swoje umiejętności i wspina się na sam szczyt panteonu gwiazd sportu.

Do dyspozycji gracza oddano również minigry, zaprojektowane dla demonstracji działania sensora Kinect, za pomocą których szybciej przyswajają się sterowanie swoim awatarem w poszczególnych konkurencjach.

W Kinect Sports uczestnicy mają do dyspozycji możliwość rozgrywki wieloosobowej. Gracze (maksymalnie cztery osoby) mogą rywalizować we wszystkich podstawowych dyscyplinach sportowych ujętych w grze. Z kolei w trybie Party zmagania w ramach minigier toczą dwie drużyny graczy.

Olimpiada sportowa

Kinect Sports

Nasza drużyna

Pocztówka z olimpiady

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, poznanie dyscyplin sportowych, rozwijanie postawy fair-play

Uczniowie dzielą się na cztery równoliczne zespoły. Każdy zespół to reprezentacja sportowa jednego państwa. Uczniowie sami decydują, jakiego państwa reprezentantami będą. Olimpiada odbywa się w opcji MiniGames, czyli krótkich mini gier. Na potrzeby olimpiady wybieramy 5 dyscyplin lekkoatletycznych (skok w dal, bieg przez płotki, rzut dyskiem, sprint, rzut oszczepem). Kolejni reprezentanci drużyn startują w każdej z dyscyplin po kolei, zapisywane są ich czasy we wcześniej przygotowanych tabelach. W każdej konkurencji wyłaniany jest zdobywca złotego, srebrnego i brązowego medalu.

Cel: rozwijanie kreatywności, doskonalenie umiejętności współpracy, poznanie dyscyplin sportowych, rozwijanie umiejętności autoprezentacji.

Uczniowie dzielą się na czteroosobowe drużyny. Zadaniem każdej drużyny jest ustalenie dyscypliny sportowej, w jakiej będą występować. Następnie uczniowie muszą wymyślić nazwę dla swojej drużyny, jej graficzny znak rozpoznawczy oraz hasło "bojowe" zagrzewające do walki. Po zakończeniu zadania, uczniowie prezentują swoje drużyny oraz rozgrywają pokazowe zawody w wybranej przez siebie dyscyplinie, żywiłowo dopingując swoich zawodników.

Cel: doskonalenie umiejętności tworzenia krótkich użytkowych form językowych, nauka adresowania pocztówki, doskonalenie umiejętności korzystania z cyrkla.

1. Nauczyciel objaśnia sposób adresowania i pisanie pocztówki.
2. Nauczyciel rozdaje uczniom kartki techniczne wielkości pocztówki z oddzielnym obszarem adresu.
3. Uczniowie adresują pocztówkę do rodziców.
4. Uczniowie redagują wspólnie lub indywidualnie treść pocztówki.
5. Podczas, gdy kolejni uczniowie grają na konsoli, pozostali rysują front pocztówki, kreśląc cyrkiem koła olimpijskie, a następnie kolorując je.
6. Nauczyciel tłumaczy uczniom dlaczego koła olimpijskie posiadają swoje ustalone kolory.

Opis gry

Minecraft to gra pozwalająca na tworzenie własnych przedmiotów oraz wznoszenie wymyślonych budynków w świecie osadzonym w realiach fantasy.

Gra skupia się na kreatywności i budowaniu, pozwalając graczom na tworzenie nieograniczonych konstrukcji w otwartym trójwymiarowym świecie. Cała gra to ogromna trójwymiarowa przestrzeń, nieograniczająca w żaden sposób swobody gracza.

Gra oparta jest na prawdziwym życiu. Jesteśmy w niej człowiekiem, który jest sam na całej kuli ziemskiej. Celem gry jest przetrwać, nie ginąc z ręki potworów.

Cały świat gry zbudowany jest z trójwymiarowych bloków, z których każdy posiada własne cechy i nadaje się do różnych celów. Na początku, gracz wciela się w postać, która najpierw pozyskuje duże przypominające cegły bloki, a potem tworzy z nich różnego rodzaju konstrukcje. Eksplorując świat uzyskujemy materiały, z których potem produkujemy wszystko, co tylko sobie wymarzymy – broń, narzędzia czy budynki. Mamy dostęp do różnych surowców na przykład: żelaza, węgla, kamienia, ziemi, drewno, piasku itp.

W grze dysponujemy jedzeniem pochodzenia zwierzęcego, które jest potrzebne, gdy mamy małą ilość życia.

Świat widzimy z perspektywy człowieka chodzącego po grze. Minecraft jest zaopatrzone w trzy paski. Jeden pokazuje nam ilość życia, drugi ilość głodu, a trzeci pasek pokazuje doświadczenie. W grze używamy języka angielskiego.

Gra oferuje zabawę w trybie klasycznym, w którym możemy bez żadnego stresu tworzyć kolejne konstrukcje oraz tryb „survival”. W trybie „survival” gracze mogą czuć się bezpiecznie jedynie podczas dnia. Gdy natomiast zapada noc pojawiają się potwory, a ich jedynym celem jest pozbawienie nas życia i tylko odpowiednie przygotowanie w czasie dnia może nas ocalić przed zagładą.

Nasze działania mogą sięgać tak daleko, jak tylko zechcemy, ponieważ świat gry jest nieograniczony i generuje się automatycznie wraz z odkrywaniem nowych obszarów.

Gra posiada tutorial oraz możliwość rozgrywki dla czterech osób w trybie dzielenia ekranu. Grafika Minecraft utrzymana jest w stylistyce retro.

Przemienność mnożenia

Cel: utrwalanie tabliczki mnożenia w zakresie 100, używanie zasady przemienności mnożenia, tworzenie i rozwiązywanie zadań z treścią.

Opcja 1. Nauczyciel i kolejne dzieci budują ściany (prostokąty) z bloków. Długość boku prostokąta nie może przekraczać liczby 9. Następnie uczniowie przeliczają elementy wierszami i kolumnami, praktycznie poznając prawo przemienności mnożenia. Zapisują możliwe działania (zarówno iloczynny jak i ilorazy)
Opcja 2. Uczniowie układają zadania z treścią w treści umieszczając działania mnożenia lub dzielenia, a następnie klasa próbuje rozwiązać te zadania ilustrując je przy pomocy gry Minecraft.

Minecraft

Zeszyt ćwiczeń

Cel: rozwijanie umiejętności tworzenia i rozwiązywania zadań z treścią.

Uczniowie parami wymyślają 1 lub 2 zadania z treścią związane z fabułą gry. Muszą upewnić się, że zadanie jest dobrze zbudowane i że istnieje możliwość rozwiązania go. Następnie para wykonuje kartę odpowiedzi (oddzielną kartkę, na której znajdzie się rozwiązanie wraz z ilustracją z gry Minecraft). Po zebraniu od uczniów wszystkich zadań tworzymy zeszyt ćwiczeń (uczniowie mogą projektować własne okładki). Nauczyciel kseruje zeszyt ćwiczeń dla każdego dziecka, a następnie rozwiązywane są wszystkie zadania. Karty odpowiedzi znajdują się w jednym egzemplarzu u nauczyciela i można z nich korzystać w celu sprawdzenia rozwiązania.

Zaczarowana zagroda

Cel: rozwijanie umiejętności pisania listów, rozwijanie twórczego myślenia, zdobywanie informacji na temat wybranego gatunku zwierząt.

Uczniowie w trakcie opracowywania lektury „Zaczarowana zagroda” mogą w grze Minecraft wcielić się w naukowców, którzy jadą do innej części świata budować zagrodę dla wymyślonych przez siebie zwierząt. Będąc naukowcami muszą być ekspertami w zakresie danego gatunku, dlatego zbierają jak najwięcej informacji o swoich zwierzętach. Najlepiej, aby dzieci realizowały to zadanie w zespole. Następnie dzieci wymyślają jakąś historię, która przydarzyła się w ich zagrodzie i piszą list do autorów książki, w którym ją opisują.

Opis gry

Rabbids Alive & Kicking czyli „Szalone Króliki - Na żywo i w kolorze”, to zestaw 35 krótkich, zręcznościowych gier, które mają wyjątkowo klarowne zasady i intuicyjne sterowanie. Każda gra ma różne opcje konfiguracji zawodników. Wszystkie umożliwiają grę jednemu zawodnikowi, większość pozwala na jednoczesne konkurowanie dwóch graczy, a w niektórych może uczestniczyć nawet do czterech osób. Dzięki kamerze kinecta, gra śledzi nasze ruchy, przez co sami stajemy się postaciami uczestniczącymi w rozgrywce, a klasa polem gry.

Przykłady gier:

- 1) Turnipickle – zawodnik musi kręcić się szybko w kółko, aby odkręcić słoik z ogórkami.
- 2) Slapping Station - jedna osoba jest konduktorem i stoi na peronie, Po prawej i po lewej stronie przejeżdżają pociągi z królikami jadącymi na gapę. Zadaniem konduktora jest strącenie gapowiczów. Podczas gdy uczeń gra, pozostali liczą, ile było królików w pociągach po prawej i ile po lewej stronie.
- 3) Rabbids in the Hole – gracz musi umożliwić królikom dotarcie do celu poprzez budowanie mostów, zamykanie dziur w korytarzach i uruchamianie kolowrotków.
- 4) Salmon Rush Day – zawodnicy są lososiami i płyną pod prąd rzeki zbierając punkty.

5) Now You See Me... - maksymalnie 4 osoby muszą uciekać i chować się przed światłem celownika łodzi podwodnej.

6) Tenderfoot Dance – zawodnik musi unikać wiązek laseru, która wskazuje miejsce spadania różnych przedmiotów. Im skuteczniej udaje się uciekać przed spadającymi przedmiotami, tym więcej zdobywa się punktów.

W grę można grać w trybie „Quickplay”, który umożliwia grę na dwa sposoby: (1) „Random” – wskazuje się liczbę graczy, a następnie gra w losowo wybierane minigry, lub (2) „Games List” – wybiera się gry z listy. Inną możliwością jest tryb imprezowy (Party Games). Osoby (od 3 do 16 graczy) wybierają jedną z trzech opcji: (1) „Forfeit” – kiedy gracz przegra musi wykonać jakieś szalone, śmieszne małe zadanie, które zleci mu grupa; (2) „The Kitty” – każdy gra kilka gier i próbuje zdobywając punkty wypełnić punktami królika; (3) „Carrot Juice” – zawodnicy kręcą kołem fortuny losując grę. Kiedy osoba przegrywa, jego awatar pije sok marchewkowy. Gdy wypije wszystkie szklanki, zawodnik odpada z gry.

Poznajmy króliki

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, integracja zespołu.

"Poznajmy króliki" to propozycja do wykorzystania podczas Dnia Dziecka lub innego „luźniejszego” dnia w szkole, kiedy nie ma lekcji. Najlepiej wykorzystać tryb imprezowy, w którym może wziąć udział do 16 uczniów. Należy podzielić klasę na dwie grupy. Podczas gdy pierwsza gra, druga kibicuje lub wykonuje inne zadanie zaproponowane przez nauczyciela. Przed przystąpieniem do gry każdy uczeń tworzy swój profil, a następnie gracze losowo wzywani są na losowe gry - pojedynki.

Rabbids Alive and Kicking

Co wiemy o lososiu?

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, doskonalenie umiejętności poszukiwania informacji w różnych źródłach.

Uczniowie dzielą się na cztery grupy. Każda drużyna wybiera reprezentanta do gry "Salmon Rush Day". Przedstawiciele ścigają się parami po 5 razy. Zwycięzca każdego wyścigu otrzymuje od nauczyciela nagrodę - kartkę z ciekawostką na temat lososi. W tym czasie pozostali członkowie drużyny muszą znaleźć jak najwięcej informacji o lososiu (mogą szukać w Internecie, w książkach lub innych materiałach przygotowanych przez nauczyciela). Finał zabawy to drużynowy konkurs wiedzy o lososiu. Nauczyciel czyta kolejne pytania, a grupa, która zna odpowiedź zgłasza się. Jeśli odpowie prawidłowo, zdobywa punkt. Zwycięzcy mogą zagrać w grę.

Króliki Szalone - lasery włączone

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozwijanie refleksu, nauka zabawy z gumą do skakania.

Uczniowie grają w grę "Now you see me...". Ich zadaniem jest unikać światła lasera. Muszą pozostać niewidzialni. Następnie n-l pokazuje uczniom, w jaki sposób można wykorzystać gumę do skakania do zabawy w unikanie wiązek lasera. Znaną zabawę "Myszka Miki gra w guziki" (dwie osoby trzymają gumę tak, aby tworzyła kształt kokardy; podczas wypowiedzania rymu "Króliki szalone, lasery włączone, raz, dwa, trzy!" ruszają rękami na przemian do góry i w dół, a na raz, dwa, trzy przydeptują jedną nogą gumę w wybranym miejscu oraz dowolnie układają ręce, po czym zastygają). Zadaniem pozostałych graczy jest tak przejść, aby nie dotknąć gumy (wiązek lasera).

Opis gry

Gracz wciela się w rolę właściciela ogrodu zoologicznego, który buduje wirtualne ZOO i zarządza nim, a jego zadaniem jest być miejscem to było atrakcyjne zarówno dla odwiedzających jak i zwierząt. Celem gry jest stworzenie najlepszego, najbardziej dochodowego i doskonale funkcjonującego zoo. Projektuje się alejki, punkty widokowe, kupuje zwierzęta, którym zapewnić trzeba odpowiednie warunki życia i opiekę. Ponadto gracz jako menadżer zoo zatrudnia pracowników, dba o finanse, inwestuje i utrzymuje budynki. Do dyspozycji jest ponad 175 różnych rodzajów materiałów budowlanych, legowisk i obiektów, ponad 40 różnego rodzaju gatunków zwierząt. Rozgrywka łączy elementy strategii ekonomicznej i symulacji życia. Gracz musi wykazać się umiejętnościami planowania przestrzennego, zarządzania zasobami finansowymi, analizowania i prognozowania potrzeb rynkowych, a także troską o dobro swoich podopiecznych. Formę urozmaicenia stanowi możliwość podziwiania ogrodu zoologicznego, a także wykonywanie wszelakich zajęć pracownika zoo takich jak karmienie, mycie, bawienie zwierząt.

Gracz ma możliwość sterowania za pomocą pada jak również kontrolera Kinect. Oprawa wizualna gry oferuje wysokiej jakości, trójwymiarową grafikę. Uwagę przykuwają przede wszystkim intensywna kolorystyka otoczenia oraz realistycznie wyglądające modele zwierząt, których sposób poruszania się, a także niektóre zachowania odpowiadają autentycznym wzorcom.

Możliwe są 4 tryby gry:

1) Training Mode – nauka obsługi gry za pomocą 10 zadań (tutorial) do zrealizowania.

2) Freedom Mode – tryb, w którym nie liczą się pieniądze i można budować zoo bez żadnych ograniczeń.

3) Challenge Mode – gra rozpoczyna się z ograniczonymi funduszami i trzeba przezwyciężyć różne napotykanne po drodze trudności.

Campaign Mode – wykonywanie kolejnych zadań w 15 ogrodach zoologicznych zlokalizowanych w różnych częściach świata.

Tryb gry: single player (pojedynczy gracz)

Makieta ZOO

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, rozwijanie kreatywności i zdolności manualnych.

Podczas gdy kolejne osoby budują ZOO w grze, klasa podzielona na zespoły tworzy makiety wymyślonych przez siebie ogrodów zoologicznych. Do tego celu należy wykorzystać grube tekturowe podkłady (np. ściany dużych kartonów). Uczniowie tworzą makiety wyklejając elementy krajobrazu masą solną, stawiając budynki z mniejszych pudełek i malując farbami pozostałe elementy. Dobrze jeśli zwierzęta będą plastikowe (często dzieci mają w domach miniaturowe różnych zwierząt), mogą być również lepiące przez uczniów z plasteliny. Gotowe makiety mogą stanowić materiał edukacyjny do nauki np. języka angielskiego. Nauczyciel może pytać: Do you have any elephants? albo wydawać polecenia, np. Put your gorilla next to the lion.

Zoo Tycoon

Posłuchaj eksperta

Cel: zdobywanie informacji o wybranym zwierzęciu, doskonalenie umiejętności budowania dłuższych wypowiedzi ustnych, nauka prezentowania informacji na forum.

Korzystając ze zbudowanego przez klasę ZOO, każdy uczeń wybiera jedno zwierzę i zostaje jego opiekunem. Musi na jego temat zdobyć możliwie jak najwięcej informacji, przygotować o gatunku kartę informacyjną, która potem stanie się kartką w książce nazwanej "Klasowa ZOOpedia". Ma również prawo zmodyfikować w grze wybieg swojego zwierzaka. Następnie uczniowie zapraszają zaprzyjaźnioną grupę przedszkolną lub inną klasę na spacer po ZOO. Podczas oprowadzania gości zatrzymują się przy wybiegu każdego gatunku, a wtedy ekspert opowiada w kilku zdaniach o swoim podopiecznym.

Wyścigi meleksem

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozwijanie postawy fair-play.

Uczniowie wykorzystują zbudowane wcześniej ZOO do przeprowadzenia zawodów samochodem na prąd (meleksem). Na początku klasa ustanawia trasę. Następnie zgłaszają się chętni do udziału w zawodach i sędziowie, którzy będą monitorować przebieg trasy, odmierzać czas i zapisywać wyniki. Najlepsza piątka zawodników przechodzi do II etapu i pokonuje jeszcze raz tę samą trasę, ale w dwóch okrążeniach. Zwycięzca w nagrodę otrzymuje dyplom i nagrodę (wg uznania nauczyciela).

klasa III

Opis gry

Gra została oparta na programie ćwiczeń podnoszących sprawność mózgu opracowanym przez japońskiego neurobiologa - Rytę Kawashimę. Popularny w Japonii program polega na codziennym wykonywaniu prostych ćwiczeń poprawiających pamięć, zdolność koncentracji i umiejętność logicznego myślenia.

Dr. Kawashima's Body and Brain Exercises to zestaw mini-gierek wymagających od gracza umiejętności logicznego myślenia, spostrzegawczości, dobrej pamięci, ale także aktywności fizycznej. Wykonując poszczególne zadania, np. wskazując właściwy wynik obliczeń matematycznych, gracze muszą wykazać się aktywnością ruchową (kopnąć wirtualną piłkę, odpowiednio ułożyć ręce itp.).

Obsługa gry odbywa się za pośrednictwem kontrolera ruchu Kinect.

Menu gry oferuje następujące opcje:

- 1) Test sprawności umysłu (Brain Fitness Test) – polega na wykonaniu trzech losowo wybranych ćwiczeń, po których komputer wskazuje wiek umysłu gracza.
- 2) Ćwiczenia na dzisiaj (Today's Exercises) – wykonywanie różnorodnych ćwiczeń dobranych wg historii wykonywanych wcześniej ćwiczeń.
- 3) Mój wybór ćwiczeń (Custom Exercises) – gracz sam wybiera rodzaj ćwiczeń i poziom trudności.
- 4) Ćwiczenia grupowe (Group Exercises) maksymalnie 4 osoby rywalizują ze sobą po kolei wykonując kolejne ćwiczenia lub grając parami przeciwko sobie nawzajem.

Ćwiczenia proponowane w grze uporządkowane są wg 5 kategorii: matematyka, refleks, logika, pamięć, ćwiczenia fizyczne.

Umysłowa Olimpiada

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozwijanie refleksu, myślenia logicznego, ćwiczenie pamięci i doskonalenie rachunku pamięciowego, nauka gry w szachy.

Uczniowie w zespołach czteroosobowych rywalizują ze sobą w opcji "Ćwiczenia grupowe". Zwycięzca każdego zespołu staje do walki z innym zwycięzcą, potem ten zwycięzca rywalizuje z innym zwycięzcą i tym sposobem na końcu wyłania się zwycięzca olimpiady. W tym samym czasie w klasie są przygotowane różne stanowiska do rozgrywek w logiczne gry stołkowe (gry mogą przynieść sami uczniowie). Powinno być też stanowisko do nauki gry w szachy (być może jakiś uczeń umie w nie grać i może uczyć innych).

Body and Brain Exercises

Gimnastyka półkul

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, integrowanie półkul mózgowych, zdobywanie informacji na temat pracy mózgu.

Mózg zawiera dwie półkule, a każda z nich rozwija się i przetwarza informacje w specyficzny dla niej sposób. Półkula logiczna (lewa) to „księgowy”. Zajmuje się szczegółami, częściami i przetwarzaniem języka i wzorów linearnych. Przeciwna (prawa), półkula to „artysta”. Przetwarza informacje w sposób globalny, zajmuje się obrazami, rytmem, emocją, intuicją. Dla prawidłowego rozwoju ważna jest duża liczba połączeń między nimi. Gra Body and Brain Exercises posiada wiele ćwiczeń, które rozwijają liczbę połączeń, jednak do takich, które stanowią największe wyzwanie należą:

- 1) Touch 'n Go - sterując każdą ręką w inny sposób należy uchronić dwóch bohaterów przed duchami.
 - 2) Follow the Arrow - w ikonach pojawiają się strzałki pokazujące różne kierunki i należy w tych kierunkach ustawić ramiona.
- W czasie gdy kolejni uczniowie grają na xboxie, pozostali wykonują pracę plastyczną nawiązującą do sztuki abstrakcyjnej pt.: "Moja prawa półkula" lub "Moja lewa półkula" na bazie informacji, które zebrali (lub usłyszeli od nauczyciela) na temat funkcji każdej półkuli.

Rozgrzewka matematyczna

Cel: doskonalenie umiejętności rozkładania iloczynu na czynniki, utrwalanie tabliczki mnożenia.

W ramach rachunku pamięciowego rozpoczynającego zajęcia matematyczne, uczniowie kolejno grają w grę "Mathercising". Polega ona na wskazaniu czynnika, który jest składnikiem wyświetlanego iloczynu.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Disneyland Adventures to gra wykorzystująca kontroler kinet, której akcja toczy się w Disneylandzie. Wśród dostępnych konkurencji znaleźliśmy m.in. lot w przestworzach, toczenie się w środku przezroczystej kuli, czy zjazd na śniegu. Zabawa polega głównie na odpowiednim balansowaniu ciała w czasie wykonywania tych zadań. Oprawę graficzną gry utrzymano w bajkowej konwencji, a wszystko dzieje się z udziałem barwnych postaci Disneya. Podczas gry przemierzamy kolorowe światy z najbardziej znanych kreskówek, a także eksplorujemy wirtualny park Disneylandu. Jest on swego rodzaju bazą wypadową, z której udajemy się do poszczególnych mini-gier i wybieramy kolejność ich zaliczania. Grę możemy przechodzić także w trybie kooperacji, gdzie druga osoba pomaga ukończyć trudne wyzwania i zdobywać nagrody. W grze odwzorowano w najdrobniejszych szczegółach wygląd prawdziwego parku rozrywki Disneya znajdującego się w Kalifornii. W grze cały park podzielono na osiem stref, do których dostęp uzyskujemy na dwa sposoby. Możemy poruszać się pieszo, albo z poziomu mapy przenieść się po prostu na wybraną atrakcję.

Najciekawsze atrakcje w całej grze to minigry nazywane przygodami. Chodzi w nich głównie o to, żeby machać rękoma, skakać, schylać się, kucnąć, przechylać na boki, udawać rzucanie, strzelanie z wodnej armatki i wykonywać różne inne czynności, które w danym momencie są wymagane. Sama obsługa gry jest bardzo prosta - wyciągając obie ręce w górę uzyskujemy dostęp do menu, z poziomu którego możemy zobaczyć mapę, przenieść się do różnych atrakcji, przejrzeć dziennik, aktualnie dostępne przygody lub zapoznać się z fotografiami, czy zebranymi autografami. Jeżeli wyciągniemy rękę do przodu, nasza postać zacznie iść przed siebie, a przesuwając rękę w lewo lub w prawo ustalimy kierunek, w jakim będzie podążać. W grze istnieje również, bardzo przydatna zresztą, możliwość manipulowania różnymi przedmiotami. Dla przykładu: jeżeli w prawej ręce trzymamy aparat, to wówczas do przesuwania postaci używamy lewej. W ten sam sposób posługujemy się chociażby różdżką, którą można niszczyć przedmioty i czarować. Czujnik kinet świetnie sprawuje się jeżeli chodzi o wykrywanie drugiego gracza. W dowolnej chwili druga osoba może dołączyć do zabawy, a wówczas na ekranie pojawi się kolejny avatar. W dowolnym momencie może również przestać grać, a wtedy jej avatar zniknie.

Moja przygoda

Disneyland Adventures

Cel: doskonalenie umiejętności pisania opowiadania, nauka wykonywania korekty stylistycznej, gramatycznej i ortograficznej tekstu.

Uczniowie eksplorują Disneyland za pomocą xboxa, a następnie piszą swobodny tekst pt. "Moja przygoda w Disneylandzie". Odczytują swoje opowiadania w grupach 4-osobowych. Każda grupa wybiera to najciekawsze, które prezentuje na forum klasy. W toku głosowania wybierane jest jedno klasowe opowiadanie, które podoba się większości. Klasa wraz z nauczycielem (za zgodą autora) redaguje je, koryguje błędy stylistyczne lub gramatyczne, sprawdza pisownię wyrazów z trudnościami ortograficznymi, a następnie każdy uczeń przepisuje opowiadanie do zeszytu. Na końcu jego autor podpisuje się każdemu w zeszycie pod opowiadaniem. Dalsza możliwość wykorzystania opowiadania opisana jest w propozycji "Tworzymy komiksy".

Disneyland w Polsce

Cel: poznanie polskich bohaterów literackich lub kreskówek, rozwijanie kreatywności, doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

Podczas eksploracji Disneylandu za pomocą xboxa, pozostali uczniowie pracują w grupach. Ich zadaniem jest stworzenie dodatkowej krainy w Disneylandzie, która związana będzie z wybranym bohaterem lub bohaterami literackimi lub z kreskówek. Jedynym warunkiem jest to, aby postać pochodziła z Polski (np. Bolek i Lolek, Reksio, Koziołek Matołek, Plastuś, Pan Kleks, itp.).

Zadaniem uczniów jest:

- nazwanie i umiejscowienie krainy na mapie Disneylandu,
- budowa makiety (lub planu) krainy,
- wymyślenie i opisanie atrakcji krainy,
- stworzenie broszurki informacyjnej na jej temat.

Na końcu grupy prezentują swoje projekty.

Tworzymy komiksy

Cel: rozwijanie umiejętności plastycznych, poznawanie budowy komiksów, doskonalenie umiejętności budowania dialogów.

Uczniowie tworzą komiksy na podstawie wybranego przez klasę opowiadania jednego z uczniów (propozycja "Moja przygoda"). Przed rozpoczęciem prac oglądają różne komiksy i rozmawiają na temat ich cech charakterystycznych. Nauczyciel pokazuje, w jaki sposób zamienić treść opowiadania na dialogi. Następnie uczniowie tworzą swoje komiksy. Jeśli treść opowiadania jest uboga, nauczyciel może pozwolić uczniom na rozbudowanie treści opowiadania o własne pomysły.

Opis gry

Farming Simulator to symulator gospodarstwa wiejskiego. W grze wcielamy się w rolnika zarządzającego gospodarstwem rolnym, który musi zająć się swoją farmą i zadbać o jej prawidłowy rozwój. Krok po kroku poznajemy uroki życia na wsi, a naszym głównym celem jest uzbieranie środków potrzebnych do stworzenia nowoczesnego gospodarstwa. Podczas zabawy przygotowujemy i nawozimy pola, siejemy i sadzimy wybrane rośliny oraz doglądamy zwierząt. Wyprodukowane dobra sprzedajemy, aby zdobyć fundusze na coraz lepszy sprzęt, który sprawi, że cały proces będzie bardziej efektywny. Aby usprawnić działanie farmy musimy zaopatrzyć się w m.in. plugi, siewniki, prasy, kultywatory, kosiarki czy przycepy.

Gracz ma do dyspozycji ponad 20 marek sprzętu i maszyn, kompleksowy system wytwarzania upraw, jak również wiele gatunków zwierząt hodowlanych. Wszystko rozgrywa się na ogromnej mapie z możliwością stawiania budynków oraz zakupu ziemi. Wszystkie sprzęty i maszyny są licencjonowane, więc gracz zasiądzie za sterami tych samych kombajnów i traktorów, które możemy spotkać w prawdziwych gospodarstwach.

Na poczynania gracza bardzo duży wpływ ma pogoda. Twórcy zadbałi o to, by gra była jak najbardziej realistyczna, oczywiście z zachowaniem radości płynącej z rozgrywki. Przez to nasze plony mogą np. uschnąć lub zgnić, więc trzeba mieć się na baczności i szybko reagować w razie jakichkolwiek niekorzystnych zmian.

Gra posiada 11 tutoriali, czyli zadań polegających na wykonaniu określonej pracy rolnika. Są to:

1. Oranie
2. Sianie
3. Opryskiwanie
4. Zbiór plonów
5. Kultywacja
6. Snopowiązanie w kostki
7. Snopowiązanie w baloty
8. Transport kostek słomy
9. Cięcie kukurydzy
10. Sadzenie ziemniaków
11. Zbiór ziemniaków

Grę obsługuje się za pomocą pada (nie ma opcji kinect).

Klasowa Farma

Farming Simulator

Z pamiętnika rolnika

Historia maszyn rolniczych

Cel: poznanie narzędzi i maszyn rolniczych stosowanych dawniej i współcześnie, rozwijanie współpracy w grupie, doskonalenie umiejętności poszukiwania informacji w różnych źródłach.

Uczniowie wykonują tutoriali, czyli zadania związane z pracami na polu i próbują nazwać maszyny rolnicze. Następnie wraz z nauczycielem szukają informacji na temat uprawy roli w przeszłości. Dzięki temu mogą dowiedzieć się, że pierwsze proste narzędzia rolnicze wykorzystywane były już w Średniowieczu (czyli dawno, dawno temu). Była to kosa, sierp i cep. Potem były maszyny napędzane ręcznie, a następnie za pomocą zwierząt domowych.

Najnowocześniejsze maszyny (te prezentowane w grze Farming Simulator) współpracują z ciągnikiem lub są samobieżne (jak np. kombajn).

Uczniowie dzielą się na czteroosobowe grupy. Zadaniem każdego zespołu jest wybranie jednej współczesnej maszyny rolniczej i poszukanie maszyn lub narzędzi, które wcześniej umożliwiały wykonanie tych samych prac. Następnie każda grupa wykonuje plakat prezentujący historię danej maszyny.

Cel: poznanie specyfiki pracy w gospodarstwie, integracja zespołu.

Cała klasa zaangażowana jest w budowę jednego, wspólnego gospodarstwa rolnego. Jest to gra fabularna, której rozwinięcie zabiera dość dużo czasu. Jednak, gdy uczniowie coraz sprawniej poruszają się po grze, wykorzystują coraz więcej jej opcji, gospodarstwo coraz prężniej rozwija się, a gra sprawia coraz większą satysfakcję. Wspólne prowadzenie gospodarstwa wymaga od uczniów negocjowania kolejnych działań, np. co kupić, co zasiać, jakie zwierzęta hodować, kiedy sprzedać plony itp. Każdy gracz powinien przestrzegać wcześniej ustalonych decyzji grupy. Dzięki tej aktywności dzieci uczą się dyskutować, negocjować, podawać argumenty, ale także respektować decyzje większości.

Cel: rozwijanie umiejętności budowania dłuższych wypowiedzi pisemnych, poznawanie zakresu prac wykonywanych w gospodarstwie rolnym, rozwijanie twórczości.

Zadaniem każdego ucznia jest stworzenie kartki z pamiętnika rolnika opisującej jeden dzień z jego pracy na roli. Warto zachęcić uczniów do wkomponowania w opis dnia jakiegoś zabawnego incydentu lub ciekawego, zaskakującego wydarzenia. Uczniowie mogą też wykonać ilustracje do swoich prac pisemnych. W trakcie tworzenia pamiętnika, kolejni uczniowie mogą na xboxie wykonywać tutoriali, czyli zadania związane z pracami na polu.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Forza Horizon to gra wyścigowa, której akcja osadzona jest na drogach amerykańskiego stanu Kolorado, w trakcie wielkiego tytułowego festiwalu muzyczno-samochodowego. Twórcy gry połączyli piękne lokacje z popularnymi utworami muzycznymi i atmosferą święta motoryzacji.

W grze przygotowano sporych rozmiarów otwarty świat pokryty siecią dróg, z których możemy podziwiać prześliczną okolicę.

Autorzy gry postawili na swobodne i bardziej zwiariowane podejście do tematyki wyścigów samochodowych, koncentrując się na nieoficjalnych zawodach i czystej przyjemności czerpanej z jazdy. W grze nie liczą się jedynie osiągi czasowe i zamiast tego gracze muszą wykazać się również efektywnym stylem jazdy.

W Forze Horizon gracze mogą zasiąść za kierownicami wielu licencjonowanych samochodów, takich jak m.in. Dodge Viper, Nissan Skyline GT R34, Ford GT40, Audi Quattro, Mazda RX8, czy Nissan 370Z.

Wśród dostępnych atrakcji znajdziemy tradycyjne wyścigi, zarówno po zamkniętych torach wymagających kilku okrążeń, jak i na zwykłych drogach czy rajdy po bezdrożach. Zabawę urozmaica dynamiczny tryb dnia i nocy. Zarówno nowe samochody, jak i ich ulepszenia kupujemy za wirtualne kredyty, które otrzymujemy jako

Udział w zawodach bierze dwustu pięćdziesięciu kierowców, a gracz jest ostatnim, któremu udało się zakwalifikować, a także najmniej znanym z całej reszty. Tajemniczą i niewiadomą osobą, która – dopiero awansując – musi wywalczyć sobie uznanie godne prawdziwego mistrza kierowcy.

Gra oferuje nie tylko rozgrywkę dla pojedynczego gracza, ale również rozbudowane opcje multiplayer dla maksymalnie ośmiu osób. Gracze mogą konkurować na wyniki w specjalnie przygotowanych wydarzeniach sieciowych lub też wziąć udział w kilku trybach bezpośredniej rywalizacji.

Wyścigi

Cel: doskonalenie kompetencji matematycznych, rozwijanie umiejętności tworzenia zadań.

Gra pozwala zgromadzić dane liczbowe, na których można prowadzić różne obliczenia. Wystarczy wylosować ośmiu kierowców, którzy biorą udział w kolejnych wyścigach Forza. Trasa każdego z nich jest inna. Czas przejazdu kolejnych zawodników mierzony jest przez sędziego (wybrana osoba) za pomocą stopera. Wszyscy uczniowie otrzymują tabelę, w którą wpisują imiona wszystkich kierowców, oraz ich czasy przejazdu. Następnie uczniowie w grupach czteroosobowych starają się wymyślić co najmniej trzy zadania o różnym stopniu trudności z tymi danymi (np. uporządkuj od najkrótszego do najdłuższego czasu przejazdu, zadania z treścią lub rachunkowe) i tworzą kartę pracy z zadaniami. Nauczyciel kseruje karty i rozdaje pozostałym uczniom do rozwiązania.

Forza Horizon

Zapraszamy do Kolorado!

Cel: rozwijanie twórczości, doskonalenie umiejętności poszukiwania informacji w źródłach internetowych, nauka korzystania z map dostępnych w internecie, doskonalenie umiejętności współpracy.

Zadaniem uczniów jest stworzenie w grupach plakatów (bristol lub arkusz szarego papieru) zachęcających do udziału w wymyślonych przez nich wyścigach (samochodowych, motorowych, rowerowych, psich zaprzęgów, biegowych, itp.) w Kolorado. Uczniowie wspólnie z nauczycielem tworzą listę informacji, które koniecznie muszą znaleźć się na każdym plakacie (nazwa, czas i miejsce wyścigu, wysokość wpisowego, mapa z trasą, informacje na temat miejsca, w którym odbywa się wyścig).

Uczniowie wyszukują informacje o górach skalistych w Kolorado w Internecie. Korzystając z aplikacji Googole maps odszukują góry skaliste w Kolorado, projektują trasę, oznaczają ją, a następnie wykonują zrzut ekranu i drukują mapę. Każda grupa reklamuje z pomocą plakatu wymyśloną przez siebie imprezę wyścigową na forum klasy. Plakaty wieszane są w sali. W czasie wykonywania tego zadania kolejni uczniowie mogą grać na konsoli w grę Forza Horizon, a następnie wracać do pracy w swoich zespołach.

I can't see anything!

Cel: rozwijanie kompetencji komunikacyjnych, współpracy i budowania zaufania w grupie, doskonalenie wydawania komunikatów w języku angielskim i reagowania na nie.

Uczniowie dzielą się na grupy kilkuosobowe. Wybrany przez grupę reprezentant będzie kierowcą samochodem z zawiązanymi oczami. Zadaniem pozostałych uczniów z grupy jest wydawanie takich poleceń w języku angielskim, które pozwolą mu przejechać bezkolizyjnie trasę (np. stop, go straight on, turn left, turn right, slow down, go faster, itp.). Dobrze jeśli wszyscy uczniowie mają możliwość jechania z zamkniętymi oczami. Po wykonaniu zadania uczniowie rozmawiają o tym, jak się czuli z zawiązanymi oczami, co im pomagało, a co przeszkadzało podczas wypełniania poleceń.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Just Dance 2015 to gra muzyczno-taneczna, w której zadaniem graczy jest jak najdokładniejsze odtworzenie ruchów profesjonalnych tancerzy, którzy wykonują na ekranie zestawy ruchów choreograficznych w rytm największych przebojów muzyki pop.

Gra pozwala poczuć się graczom jak profesjonalni tancerze pop, występujący na największych scenach świata.

W grze poruszamy się za pomocą kontrolera ruchu kinect.

W trakcie rozgrywki musimy odtwarzać ruchy widocznych na ekranie tancerzy. System na bieżąco ocenia nasze osiągnięcia i technikę, decydując o tym, jaką liczbę punktów przyznać.

Just Dance 2015 zawiera kilkadziesiąt przebojów muzyki popularnej, część z nich to klasyki, a część to największe przeboje mijającego roku.

Gra posiada szereg opcji społecznościowych oraz możliwość zabawy wieloosobowej - gra obsługuje do sześciu graczy jednocześnie.

Gra zawiera tryb klasyczny oraz „On-Stage”, w którym jeden z graczy pełni rolę głównego tancerza, a dwoje pozostałych tańczy jako tancerze pomocniczy.

Gra posiada również funkcję karaoke. Gracze są nagradzani za śpiewanie odpowiednich nut, ale nie są karani za błędy w śpiewie.

W grze dostępne są cztery poziomy trudności piosenek: łatwy, średni, trudny i ekstremalny.

W grze dostępnych jest ponad czterdzieści utworów muzycznych.

Korowód taneczny

Cel: integracja uczniów, doskonalenie motoryki, poczucia rytmu, równowagi i koordynacji wzrokowo - ruchowej.

Z okazji pierwszego dnia wiosny klasa może zorganizować dla wszystkich uczniów w szkole wiosenny korowód taneczny. Podczas przerw (dobrze gdyby udało się ustawić xboxa na korytarzu szkolnym) uczniowie ustawiają się w dwa rzędy (tworzą dwa węże - korowody) i tańczą. Pierwsze osoby z obydwu węży stoją przodem do xboxa i odtwarzają ruchy prezentowane na ekranie. Pozostali starają się naśladować ich ruchy. Po 20 sekundach następuje zmiana: pierwsze osoby z węży idą na koniec, a kolejne osoby naśladowują ruchy taneczne z ekranu. Po 20 sekundach

znowu następuje zmiana, itd.

Zasady:

1. Aby wziąć udział w korowodzie, należy mieć na sobie coś zielonego (pierwszy dzień wiosny).
2. Uczniowie sami nie wybierają piosenek (odtwarzane są po kolei).
3. Nauczyciel powinien pilnować porządku i co 20 sekund oznajmiać jakimś sygnałem (dzwonek, gwizdek) zmianę prowadzących korowody.

British Disco

Just Dance 2015

Maraton taneczny

Cel: integracja zespołu klasowego, doskonalenie motoryki, rozwijanie umiejętności organizacyjnych, poznanie kultury Wielkiej Brytanii i zwrotów w języku angielskim.

Z okazji Dni Brytyjskich w szkole można zorganizować dyskotekę tematyczną. Tło muzyczne imprezy stanowić będą wybierane przez dzieci piosenki. Każdy otrzymuje 1 bilet do wykorzystania na grę, dzięki czemu wszyscy uczniowie będą mieć szansę zagrania. Dekoracja sali powinna obejmować między innymi kolorowe balonki lub papierowe chmurki ze słowami i zwrotami w języku angielskim, prezentację power-point w trybie zapętlenia z głównymi atrakcjami turystycznymi Wielkiej Brytanii, plakaty z wizerunkiem członków rodziny królewskiej, barek z angielskimi podpisami. Uczniowie powinni posiadać jakiś element garderoby lub atrybut związany z Wielką Brytanią. Na policzkach mogą malować sobie nawzajem brytyjską flagę.

Cel: integracja zespołu, doskonalenie motoryki, poczucia rytmu, równowagi i koordynacji wzrokowo - ruchowej, rozwijanie umiejętności organizacyjnych.

Uczniowie organizują maraton taneczny. Oznacza to, że przez jeden dzień od początku do końca zajęć nieustannie tańczą (zawsze jedna osoba musi tańczyć, ale uczniowie muszą się zmieniać). Można połączyć tę imprezę z akcją charytatywną, którą uczniowie będą tego samego dnia przeprowadzać, np. tańczymy dla... psiaków ze schroniska (chorego kolegi ze szkoły, itp.) i przy okazji wydarzenia organizują zbiórkę pieniędzy na określony cel.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Kinect Adventures to zestaw składający się z pięciu gier o charakterze zręcznościowym, angażujących do zabawy całe ciało człowieka.

Wśród zaproponowanych gier znalazły się:

- 20 000 przecieków – gracz znajduje się w szklanym pojemniku na dnie zbiornika wodnego i ma za zadanie przy użyciu rąk i nóg zaklejać dziury, które tworzą przepływające obok ryby;
- Rwąca rzeka (splyw kajakowy) – gracz znajduje się na pontonie płynącym z prądem rzeki i jego zadaniem jest poruszanie tego pontonu przy użyciu całego ciała, przechylając się, balansując lub przesuwając się na boki oraz skacząc, tak aby zdobyć jak najwięcej punktów;
- Odbijana piłka (zbijak) – gracz znajduje się przed tunelem wysokości gracza i jego zadaniem jest odbijanie piłek przy pomocy rąk, nóg, głowy i tułowia, aby zdobyć jak najwięcej punktów;
- Grań refleksu – ta gra przypomina jazdę na kolejkę górskiej, z tą różnicą, że gracz stoi na poruszającej się do przodu platformie, zadaniem gracza jest zdobycie jak największej liczby punktów na trasie, na której znajdują się różnego rodzaju przeszkody, gdzie gracz musi skakać, schylać się i robić uniki;
- Kosmiczne bańki – gracz znajduje się w pomieszczeniu z blisko zerową grawitacją, w którym z bocznych otworów wylatują przezroczyste bańki, które za zadaniem gracza jest zbijać.

Każda rozgrywka sprowadza się do wykonywania odpowiednich ruchów całym ciałem w celu unikania błędów i zdobywania jak największej liczby punktów. W każdej z gier liczy się także czas, w jakim zostanie rozegrana gra. Za pomyślne ukończenie danego zadania gracz otrzymuje określoną liczbę punktów, na podstawie których tworzony jest ranking graczy – możemy porównywać swoje wyniki z innymi użytkownikami.

Kinect Adventures to także tryb rozgrywki wieloosobowej. W każdej grze może brać udział jeden gracz lub może rywalizować ze sobą dwóch graczy jednocześnie, stojących obok siebie i grających za pomocą podzielonego ekranu. Ciekawostką jest to, że w niektórych grach (np. w splywie rwąca rzeką) istnieje możliwość udziału dwóch graczy znajdujących się na jednym pontonie, co w rezultacie sprowadza się do jak najlepszej współpracy między graczami. W ten sposób w grę może być zaangażowanych jednocześnie czterech graczy, między którymi rozgrywka opiera się zarówno za rywalizacji jak i kooperacji.

Najciekawsze akcje wykonywane przez gracza uwieczniane są na zdjęciach oraz filmach wykonywanych przez Kinect.

Kolejka górską w ciemnościach

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, doskonalenie koordynacji słuchowo - ruchowej, promowanie postawy fair-play.

Zawody rozgrywane są w grze Grań Refleksu. Uczniowie zostają podzieleni na osiem drużyn, każda drużyna wybiera dla siebie nazwę i typuje swojego przedstawiciela, który podczas zawodów występuje z zawiązanymi oczami. Drużyna musi pokierować swojego zawodnika wydając mu wyłącznie polecenia słowne w ten sposób, aby gracz zdobył jak największą liczbę punktów na trasie. Niedozwolone jest dotykanie grającego zawodnika przez członków drużyny. Jednocześnie grają przedstawiciele dwóch drużyn na podzielonym ekranie. Zwycięzcy awansują do dalszej gry rozgrywanej metodą pucharową - wygrane zespoły grają dalej między sobą o miejsca 1-4, przegrani o miejsca 5-8.

Kinect Adventures

Tworzymy wykresy

Cel: doskonalenie umiejętności graficznego przedstawiania wyników.

uczniowie dzielą się na trzyosobowe zespoły. Członkowie każdego zespołu, na potrzeby dalszych działań wybierają nazwę dla swojej drużyny. Zawodnicy z zespołu wspólnie pracują na osiągnięcie jak najlepszego wyniku w grach 20 000 przecieków, odbijanych piłkach oraz kosmicznych bańkach. Każdy zawodnik z zespołu gra w jedną grę. Każdy z zawodników zapisuje na kartce osiągnięty przez siebie wynik.

Po zakończonych zawodach gracze sumują zdobyte przez siebie punkty otrzymując ogólny wynik zespołu. Po podsumowaniu, nauczyciel zapisuje na tablicy wyniki osiągnięte przez każdy zespół, a następnie przedstawia możliwości graficznego zobrazowania ich w formie wykresu. Na końcu uczniowie w zespołach sami sporządzają graficzne przedstawienie osiągniętych wyników w postaci wykresów.

Przygodowa olimpiada

Cel: rozwijanie umiejętności współpracy, doskonalenie umiejętności dodawania w zakresie tysiąca.

Uczniowie rywalizują w pięcioosobowych zespołach rozgrywając olimpiadę przy wykorzystaniu wszystkich pięciu aktywności w Kinect Adventures. Każdy zespół wybiera dla siebie nazwę, a każdy zawodnik reprezentuje swoją drużynę w jednej grze. Każdy gracz po zakończonych zawodach zapisuje swój wynik. Po zakończonych rozgrywkach każdy zespół sumuje wyniki osiągnięte przez swoich zawodników w poszczególnych konkurencjach otrzymując ogólny wynik zespołu. Na końcu wyniki zespołów są porównywane i zapisywane w kolejności na tablicy wyników.

Opis gry

Kinect Sports to zestaw gier sportowych, wykorzystujących kontroler Kinect, dzięki któremu gracz steruje grą poprzez wykonywanie odpowiednich ruchów całym ciałem.

Gra składa się z sześciu głównych dyscyplin sportowych i ośmiu minigier.

Wśród głównych dyscyplin znajdziemy:

- boks (rywalizacja ze sztuczną inteligencją lub drugim graczem),
- kręgle (rywalizacja z komputerem lub maksymalnie trzema innymi graczami, podejmowanie specjalnych wyzwań),
- siatkówkę plażową (rywalizacja ze sztuczną inteligencją, drugim graczem lub kooperacja przeciwko drużynie sterowanej przez konsolę),
- lekkoatletykę (podział na sprint, bieg przez płotki, skok w dal, rzut oszczepem oraz dyskiem – rywalizacja ze sztuczną inteligencją, a także innymi graczami),
- piłkę nożną (rywalizacja ze sztuczną inteligencją, drugim graczem, kooperacja, specjalne wyzwania),
- tenis stołowy (gra pojedyncza, debel, specjalne wyzwania).

Gracz bierze udział w poszczególnych zawodach wcielając się w swojego awatara z Xbox Live. Pokonując kolejne szczeble kariery, rozwija swoje umiejętności i wspina się na sam szczyt panteonu gwiazd sportu.

Do dyspozycji gracza oddano również minigry, zaprojektowane dla demonstracji działania sensora Kinect, za pomocą których szybciej przyswajają się sterowanie swoim awatarem w poszczególnych konkurencjach.

W Kinect Sports uczestnicy mają do dyspozycji możliwość rozgrywki wieloosobowej. Gracze (maksymalnie cztery osoby) mogą rywalizować we wszystkich podstawowych dyscyplinach sportowych ujętych w grze. Z kolei w trybie Party zmagania w ramach minigier toczą dwie drużyny graczy.

MŚ w bowlingu

Kinect Sports

Dziennikarz sportowy

Projekt tabeli wyników

Cel: rozwijanie kreatywności, doskonalenie umiejętności planowania i myślenia analitycznego.

Uczniowie w grupach projektują tabelę wyników dla zawodników Mistrzostw Świata w bowlingu. Muszą zastanowić się i przewidzieć ile potrzebnych jest kolumn i wierszy, a następnie wykonują szkic tabeli. Projektowanie tabel odbywa się podczas sesji treningowych (kiedy część uczniów trenuje na konsoli, pozostali pracują przy tabelach).

Po wykonaniu zadania każda grupa prezentuje swoją propozycję zapisu wyników, a następnie wybierane jest najbardziej optymalne rozwiązanie.

Cel: doskonalenie koordynacji wzrokowo-ruchowej, poznanie zasad gry w kręgle, rozwijanie postawy fair-play, dodawanie pisemne w zakresie tysiąca.

Uczniowie dzielą się na cztery równoliczne zespoły. Każdy zespół to jedna reprezentacja sportowa jednego wybranego państwa. Uczniowie sami decydują, jakiego państwa reprezentantami będą. Mistrzostwa odbywają się w bowlingu. Kolejni członkowie drużyn startują w zawodach, zdobywając punkty. Liczba zdobytych punktów zapisywana jest we wcześniej przygotowanych tabelach. Na końcu uczniowie sumują wyniki poszczególnych członków drużyn i wyłaniają zwycięzki zespół.

Cel: doskonalenie umiejętności tworzenia krótkich form językowych.

Uczniowie oglądają gazety o tematyce sportowej i czytają wybrane krótkie artykuły zawierające komentarze wydarzeń sportowych. Wybrani przez nauczyciela uczniowie odgrywają scenkę - np. mecz tenisa stołowego lub siatkówki. Następnie uczniowie redagują indywidualnie lub w parach treść relacji z tego wydarzenia sportowego.

Opis gry

Minecraft to gra pozwalająca na tworzenie własnych przedmiotów oraz wznoszenie wymyślonych budynków w świecie osadzonym w realiach fantasy.

Gra skupia się na kreatywności i budowaniu, pozwalając graczom na tworzenie nieograniczonych konstrukcji w otwartym trójwymiarowym świecie. Cała gra to ogromna trójwymiarowa przestrzeń, nieograniczająca w żaden sposób swobody gracza.

Gra oparta jest na prawdziwym życiu. Jesteśmy w niej człowiekiem, który jest sam na całej kuli ziemskiej. Celem gry jest przetrwać, nie ginąc z ręki potworów.

Cały świat gry zbudowany jest z trójwymiarowych bloków, z których każdy posiada własne cechy i nadaje się do różnych celów. Na początku, gracze wcielają się w postać, która najpierw pozyskuje duże przypominające cegły bloki, a potem tworzy z nich różnego rodzaju konstrukcje. Eksplorując świat uzyskujemy materiały, z których potem produkujemy wszystko, co tylko sobie wymarzymy – broń, narzędzia czy budynki. Mamy dostęp do różnych surowców na przykład: żelaza, węgla, kamienia, ziemi, drewno, piasku itp.

W grze dysponujemy jedzeniem pochodzenia zwierzęcego, które jest potrzebne, gdy mamy małą ilość życia.

Świat widzimy z perspektywy człowieka chodzącego po grze. Minecraft jest zaopatrzone w trzy paski. Jeden pokazuje nam ilość życia, drugi ilość głodu, a trzeci pasek pokazuje doświadczenie. W grze używamy języka angielskiego.

Gra oferuje zabawę w trybie klasycznym, w którym możemy bez żadnego stresu tworzyć kolejne konstrukcje oraz tryb „survival”. W trybie „survival” gracze mogą czuć się bezpiecznie jedynie podczas dnia. Gdy natomiast zapada noc pojawiają się potwory, a ich jedynym celem jest pozbawienie nas życia i tylko odpowiednie przygotowanie w czasie dnia może nas ocalić przed zagładą.

Nasze działania mogą sięgać tak daleko, jak tylko zechcemy, ponieważ świat gry jest nieograniczony i generuje się automatycznie wraz z odkrywaniem nowych obszarów.

Gra posiada tutorial oraz możliwość rozgrywki dla czterech osób w trybie dzielenia ekranu.

Mniej - więcej

Minecraft

Maze Day

Opowiadanie i plan wydarzeń

Cel: rozwijanie umiejętności pisania opowiadania i tworzenia planu wydarzeń, rozwijanie twórczego myślenia, doskonalenie umiejętności pracy zespołowej.

Uczniowie w kilkuosobowych (6-7 osób) grupach - rodzinach budują wspólny dom (każda grupa musi wykorzystać inny profil na xboxie). Wcześniej powinni porozmawiać o tym jak dom będzie wyglądać. Kiedy jedna grupa buduje dom na Xbox, pozostałe grupy wymyślają kim są w rodzinie, rysują swoje podobizny, wymyślają rodowe nazwisko, a następnie charakteryzują swoją postać (ile ma lat, czym się zajmuje, jakie ma hobby, co lubi jeść, itp.).

Następnie każda rodzina wymyśla opowiadanie, której są bohaterami i zapisuje je pamiętając o strukturze: wstęp, rozwinięcie, zakończenie). Nauczyciel pomaga uczniom dokonać korekty gramatycznej zdań, pokazuje w jaki sposób unikać powtórzeń, zwraca uwagę na ortografię itp. Następnie uczniowie przepisują tekst na komputerze. Na końcu nauczyciel rozdaje opowiadania grupom (każda grupa dostaje opowiadanie innej grupy) i prosi o stworzenie do nich planu wydarzeń.

Cel: rozwijanie umiejętności obliczania "ile razy mniej, ile razy więcej".

Uczniowie budują wieże. Nauczyciel rozpoczyna stawiając pierwszą wieżę z 2 klocków. Następnie prosi wybranego ucznia, aby zbudował wieżę 2 razy większą. Uczeń podchodzi i buduje obok wieżę z czterech klocków. Nauczyciel prosi kolejnego ucznia, aby zbudował wieżę 4 razy większą od jego. Uczeń buduje wieżę z 8 klocków. Następnie prosi tego ucznia, aby wyznaczył zadanie kolejnemu koledze. Kiedy już wieże będą wysokie nauczyciel może zaproponować zbudowanie wieży np. 2 razy mniejszej. Pozostali uczniowie budują te wieże w zeszycie zakolorowując kratki (1 kratka to 1 blok).

Cel: rozwijanie umiejętności logicznego myślenia, gimnastyka umysłu.

Maze Day, czyli dzień labiryntów to okazja do zabaw rozwijających myślenie. Należy pamiętać, że dużo większą wartość poznawczą dla ucznia ma tworzenie labiryntów niż ich przechodzenie, dlatego tego dnia należy zachęcać uczniów do tworzenia labiryntów (rysowanych na kartkach, budowanych z klocków i budowanych w grze Minecraft). Uczniowie budują labirynty, które następnie muszą przejść inne osoby. Uczniowie mogą tego dnia poznać historię labiryntów, a także rozwiązywać labirynty (ortograficzne i matematyczne) przygotowane wcześniej przez nauczyciela.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Rabbids Alive & Kicking czyli „Szalone Króliki - Na żywo i w kolorze”, to zestaw 35 krótkich, zręcznościowych gier, które mają wyjątkowo klarowne zasady i intuicyjne sterowanie. Każda gra ma różne opcje konfiguracji zawodników. Wszystkie umożliwiają grę jednemu zawodnikowi, większość pozwala na jednoczesne konkurwanie dwóch graczy, a w niektórych może uczestniczyć nawet do czterech osób. Dzięki kamerze kinecta, gra śledzi nasze ruchy, przez co sami stajemy się postaciami uczestniczącymi w rozgrywce, a klasa polem gry.

Przykłady gier:

- 1) Turnipickle – zawodnik musi kręcić się szybko w kółko, aby odkręcić słoik z ogórkami.
- 2) Slapping Station - jedna osoba jest konduktorem i stoi na peronie, Po prawej i po lewej stronie przejeżdżają pociągi z królikami jadącymi na gapę. Zadaniem konduktora jest strącenie gapowiczów. Podczas gdy uczeń gra, pozostali liczą, ile było królików w pociągach po prawej i ile po lewej stronie.
- 3) Rabbids in the Hole – gracz musi umożliwić królikom dotarcie do celu poprzez budowanie mostów, zamykanie dziur w korytarzach i uruchamianie kolowrotków.
- 4) Salmon Rush Day – zawodnicy są lososiami i płyną pod prąd rzeki zbierając punkty.

5) Now You See Me... - maksymalnie 4 osoby muszą uciekać i chować się przed światłem celownika łodzi podwodnej.

6) Tenderfoot Dance – zawodnik musi unikać wiązek laseru, która wskazuje miejsce spadania różnych przedmiotów. Im skuteczniej udaje się uciekać przed spadającymi przedmiotami, tym więcej zdobywa się punktów.

W grę można grać w trybie „Quickplay”, który umożliwia grę na dwa sposoby: (1) „Random” – wskazuje się liczbę graczy, a następnie gra w losowo wybierane minigry, lub (2) „Games List” – wybiera się gry z listy. Inną możliwością jest tryb imprezowy (Party Games). Osoby (od 3 do 16 graczy) wybierają jedną z trzech opcji: (1) „Forfeit” – kiedy gracz przegra musi wykonać jakieś szalone, śmieszne małe zadanie, które zleci mu grupa; (2) „The Kitty” – każdy gra kilka gier i próbuje zdobywając punkty wypełnić punktami królika; (3) „Carrot Juice” – zawodnicy kręcą kołem fortuny losując grę. Kiedy osoba przegrywa, jego awatar pije sok marchewkowy. Gdy wypije wszystkie szklanki, zawodnik odpada z gry.

Projekt gry

Cel: rozwijanie koordynacji wzrokowo-ruchowej, rozwijanie kreatywności, doskonalenie pracy zespołowej.

Podczas efektywnej nauki przez cały dzień uczniowie zdobywają bilety na grę "Rabbids in the Hole". Polega ona na budowaniu mostów łączących korytarze tak, by króliki mogły dojść do celu. Podczas ostatniej godziny zajęć dzieci mogą wykorzystać swoje bilety. Jednocześnie zadaniem uczniów w parach jest zaprojektowanie i wykonanie na kartce formatu A3 planszy z nową grą, która wchodziłaby w skład zestawu "Szalone Króliki". Uczniowie muszą nazwać swoją grę (jeśli dzieci chcą stworzyć nazwę w języku angielskim mogą korzystać ze słowników) i krótko opisać jej reguły. Następnie wywieszają swoje prace tak, aby inni mogli się z nimi zapoznać.

Rabbids Alive and Kicking

Pojedynek Rabbid-O-Tron

Cel: integracja zespołu, rozwijanie spostrzegawczości i refleksu.

Pięćosobowe drużyny przystępują do turnieju. Pierwsze osoby z dwóch drużyn podchodzą do xboxa i grają w grę Rabbid-O-Tron (w opcji 1 against 1). Zawodnik, który wygra pojedynek otrzymuje znaczek królika i przykleja go na kartę punktów swojej drużyny. Potem grają pierwsze osoby z dwóch kolejnych drużyn, a następnie drużyny zawodnicy z dwóch pierwszych zespołów grają w Rabbid-O-Tron 2.0, itd. Po ukończeniu pojedynków drużyny zliczają swoje króliki. Te, które zdobyły najwięcej, walczą o miejsce pierwsze, a dwie kolejne o miejsce trzecie.

- 1) Rabbid-O-Tron 1.0 - gracz musi zliczyć, ile fałszywych owiec porusza się po ekranie.
- 2) Rabbid-O-Tron 2.0 - gracz musi zliczyć, ile wirusów znajduje się w określonej komórce.
- 3) Rabbid-O-Tron 3.0 - gracz musi odgadnąć, która droga doprowadzi królika do jedzenia.
- 4) Rabbid-O-Tron 4.0 - gracz musi zliczyć, ile jest różnic pomiędzy dwoma obrazkami na ekranie.
- 5) Rabbid-O-Tron 5.0 - gracz musi wskazać jeden z czterech sześcianów odpowiadających zaprezentowanej na ekranie siatce sześcianu.

Szalona impreza

Cel: integracja zespołu, doskonalenie koordynacji wzrokowo - ruchowej.

W czasie "luźniejszego" dnia w szkole można zaproponować uczniom grę "Szalone Króliki" w trybie imprezowym. W jednej rozgrywce może wziąć udział maksymalnie 16 uczestników, więc należy podzielić klasę na dwie grupy. Podczas gdy pierwsza gra, druga może kibicować lub wykonywać inne zadanie zlecone przez nauczyciela. Tryb imprezowy można realizować w trzech opcjach: forfeit, the kitty i carrot juice.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis gry

Gracz wciela się w rolę właściciela ogrodu zoologicznego, który buduje wirtualne ZOO i zarządza nim, a jego zadaniem jest by miejsce to było atrakcyjne zarówno dla odwiedzających jak i zwierząt. Celem gry jest stworzenie najlepszego, najbardziej dochodowego i doskonale funkcjonującego zoo. Projektuje się alejki, punkty widokowe, kupuje zwierzęta, którym zapewnić trzeba odpowiednie warunki życia i opiekę. Ponadto gracz jako menadżer zoo zatrudnia pracowników, dba o finanse, inwestuje i utrzymuje budynki. Do dyspozycji jest ponad 175 różnych rodzajów materiałów budowlanych, legowisk i obiektów, ponad 40 różnego rodzaju gatunków zwierząt. Rozgrywka łączy elementy strategii ekonomicznej i symulacji życia. Gracz musi wykazać się umiejętnościami planowania przestrzennego, zarządzania zasobami finansowymi, analizowania i prognozowania potrzeb rynkowych, a także troską o dobro swoich podopiecznych. Formę urozmaicenia stanowi możliwość podziwiania ogrodu zoologicznego, a także wykonywanie wszelakich zajęć pracownika zoo takich jak karmienie, mycie, bawienie zwierząt.

Gracz ma możliwość sterowania za pomocą pada jak również kontrolera Kinect. Oprawa wizualna gry oferuje wysokiej jakości, trójwymiarową grafikę. Uwagę przykuwają przede wszystkim intensywna kolorystyka otoczenia oraz realistycznie wyglądające modele zwierząt, których sposób poruszania się, a także niektóre zachowania odpowiadają autentycznym wzorcom.

Możliwe są 4 tryby gry:

- 1) Training Mode – nauka obsługi gry za pomocą 10 zadań (tutoriali) do zrealizowania.
- 2) Freedom Mode – tryb, w którym nie liczą się pieniądze i można budować zoo bez żadnych ograniczeń.
- 3) Challenge Mode – gra rozpoczyna się z ograniczonymi funduszami i trzeba przezwyciężyć różne napotymane po drodze trudności.
- Campaign Mode – wykonywanie kolejnych zadań w 15 ogrodach zoologicznych zlokalizowanych w różnych częściach świata.

Tryb gry: single player (pojedynczy gracz)

Nasze ZOO

Zoo Tycoon

Stary niedźwiedź...

Strefy roślinne Ziemi

Cel: poznanie stref roślinnych Ziemi i charakterystycznych dla nich roślin i zwierząt.

W grze istnieje możliwość wyboru pomiędzy zwierzętami sześciu stref roślinnych. Są to: klimat górski, obszary trawiaste (łąki), sawanna, las klimatu umiarkowanego, klimat zwrotnikowy (tropikalny) i tundra. Uczniowie zostają podzieleni na 6 grup. Zadaniem każdej jest poznać daną strefę oraz występujące w niej rośliny i zwierzęta. Następnie w ramach gry, każda grupa tworzy sektor ZOO, który będzie przypominał daną strefę roślinną. Dokonują tego dzięki wybraniu odpowiednich zwierząt żyjących w danej strefie.

Następnie na dużym ksero konturowej mapy świata uczniowie wybranym kolorem zaznaczają swoją strefę roślinności, przyklejają zdjęcia zwierząt i charakterystycznych roślin. Mogą również szukać w bibliotece książek (opowiadań), których akcja toczy się w tych strefach Ziemi.

Cel: doskonalenie pracy zespołowej, zdobywanie informacji o wybranych zwierzętach, doskonalenie umiejętności budowania dłuższych wypowiedzi ustnych.

Uczniowie dzielą się na kilkusobowe grupy. Każda zakłada odrębny profil, na którym buduje własne ZOO wg własnego pomysłu (najlepiej w trybie Challenge Mode). Nauczyciel ustala czas, jaki każda grupa otrzymuje na własny projekt - np. pół godziny. Kiedy grupy stworzą już ogrody, zapraszają pozostałych do zwiedzania i opowiadają im o swoim projekcie. Dzięki grze w opcji Challenge można porównać rentowność stworzonych ogrodów zoologicznych.

Cel: poznawanie gatunków niedźwiedzi i obszaru ich występowania, doskonalenie pracy w grupie, rozwijanie umiejętności planowania i wykonania plakatu informacyjnego.

Uczniowie dzielą się na 9 zespołów. Każdy zespół losuje 1 gatunek niedźwiedzia (w grze do wyboru jest 9 gatunków). Każda grupa musi znaleźć jak najwięcej informacji o swoim gatunku. Jednym ze źródeł może być Zoopedia znajdująca się w grze. To rodzaj internetowej encyklopedii, w której opisano między innymi wszystkie gatunki zwierząt dostępnych w grze. Nauczyciel może wskazać informacje, które bezwzględnie muszą być ustalone, np. ogólny opis, populacja gatunku, miejsce występowania, żywienie, ciekawostki. Następnie uczniowie projektują i wykonują plakat, a którym muszą zamieścić te informacje.

Człowiek - najlepsza inwestycja
Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

4elt
innowacyjny
zintegrowany
program
nauczania
w klasach I-III