KLASY 6 SP I STARSZE | 45 MINUT

Co utrudnia zwyczajny plan?

Lekcja z grą Przygody Witka

Co może utrudnić wykonanie zwyczajnego planu?

Pomyśl o miejscu, usłudze albo zasadzie, z której korzystasz na co dzień.

Uruchomcie grę

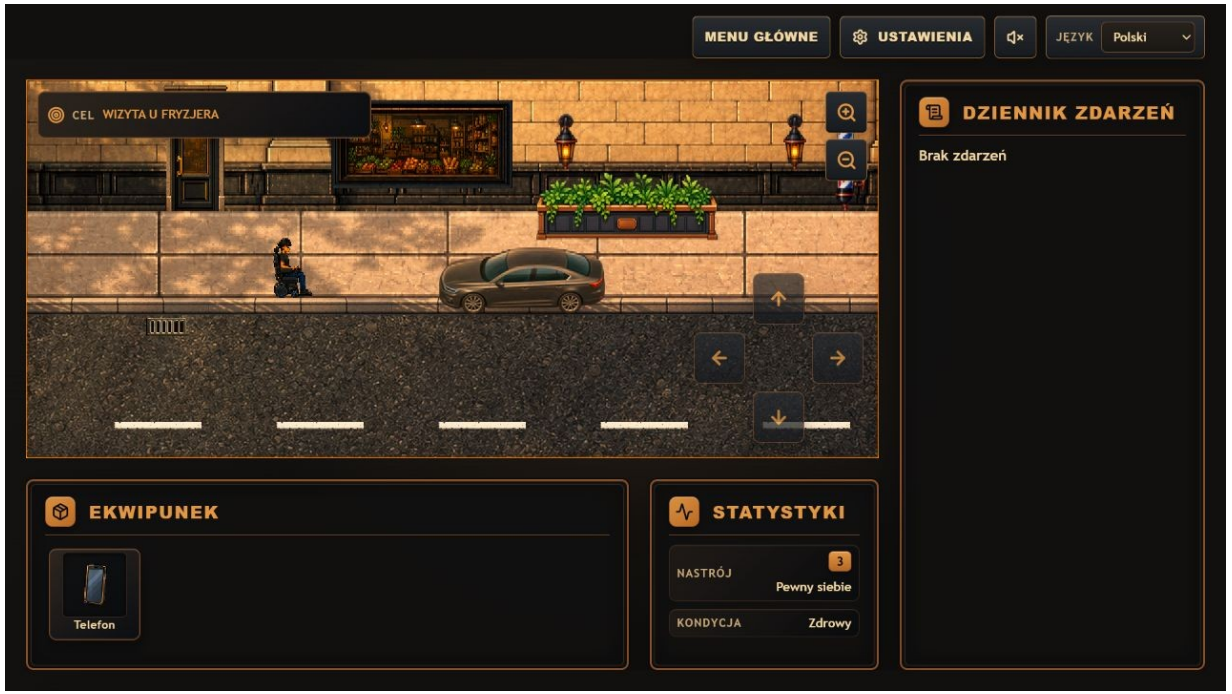
Zeskanujcie kod albo wpiszcie adres:

witekadventures.com/play

Przejdźcie krótkie demo Wizyta u fryzjera, a potem grajcie dalej.

Po demie grajcie w kolejne historie

Macie 20 minut. Nie musicie ukończyć całej gry.



1. Jaki cel ma Witek?
2. Co utrudnia jego osiągnięcie?
3. Jakie decyzje są możliwe?
4. Co zmienia się po każdej decyzji?

W rozmowach wpisujcie tylko treści związane z grą. Nie podawajcie danych osobowych.

Zapiszcie trzy obserwacje

1 **Wybrana późniejsza historia**

2 **Cel Witka i napotkana trudność**

3 **Jedna decyzja i jej skutek**

Porozmawiajmy o tym, co wydarzyło się w grze

1. Jaki cel miał Witek w wybranej historii i co go utrudniło?

2. Z czego wynikała napotkana trudność?

3. Jakie skutki miały dostępne decyzje?

4. Czy rozwiązanie usuwało problem, czy tylko pomagało w tej sytuacji?

5. Co różniło historie, a co miały wspólnego? Co i kto powinien zmienić?

Uzasadnienie jest ważniejsze niż jedna zgodna odpowiedź.

Pomoc w jednej sytuacji nie zawsze usuwa przyczynę

Porównajcie dwa sposoby myślenia o rozwiązaniu.

Obejście problemu

Pozwala Witkowi osiągnąć cel teraz.

zależy od pomocy | może wymagać ryzyka | problem może wrócić

Zmiana dostępności

Zmniejsza ryzyko podobnej sytuacji w przyszłości.

usuwa przyczynę | działa dla kolejnych osób | nie wymaga improwizacji

Gdzie umieścilibyście rozwiązanie znalezione w grze?

Jedna zmiana, która ułatwiłaby tę sytuację następnej osobie, to...

Dokończ zdanie na karcie pracy albo odpowiedz na głos.