

DOBRA PRAKTYKA NA ZAJĘCIA ZDALNE

Imię i nazwisko	Katarzyna Knoll
Przedmiot/rok/kierunek	Praktyczna nauka języka chińskiego (lub praktyczna nauka innego języka)
Zajęcia synchroniczne czy asynchroniczne?	synchroniczne
Temat zajęć	podsumowanie wiadomości
Zakładane cele	powtórzenie i utrwalenie wiadomości, aktywizacja studentów, integrowanie grupy
Czas trwania opisanego działania (+/-)	45 minut lub dłużej
Krótki opis przebiegu	<p>Istnieje wiele narzędzi/platform, które umożliwiają rywalizację pomiędzy studentami, np. Kahoot!, Quizizz czy Gimkit. Wspomniane platformy doskonale sprawdzają się jako kilkuminutowe ćwiczenia. Kiedy jednak chcemy, aby nasi studenci poświęcili nieco więcej czasu na powtórkę, dobrym rozwiązaniem może okazać się tradycyjna gra planszowa.</p> <p>Nauczyciel prosi studentów o podzielenie się na niewielkie grupy; jeżeli nauczyciel korzysta z MS Teams, przydziela studentów do pokoi. Po omówieniu zasad gry, uczniowie przechodzą do swoich grup.</p>
Używane narzędzia cyfrowe/interaktywne z informacją, czy trzeba mieć konto, logować się, czy studenci muszą zakładać konto – wszelkie istotne informacje dla kogoś, kto danego narzędzia nie używał	<p>Grę planszową można stworzyć przy użyciu jednego z licznych narzędzi na https://www.flippity.net/, tj. Flippity Board Game. Grę tworzy się edytując arkusz kalkulacyjny (trzeba załogować się do konta Google). Instrukcja tworzenia gry krok po kroku jest dostępna pod zakładką „Instructions” (instrukcja w języku angielskim).</p> <p>Podstawowe informacje o grze:</p>

	<p>- gra ma 45 pól, maksymalnie 8 pionków, maksymalnie 3 kostki;</p> <p>- dysponujemy 1 lub 2 taliami kart, na przykład: w jednej talii mogą się znajdować zadania-wyzwania (np. wymień w ciągu 30 sekund 5 zwierząt), a w drugiej pytania zamknięte, leksykalno-gramatyczne;</p> <p>- jedna osoba w grupie zarządza całą planszą (przesuwa pionki, losuje karty, „rzuca” kostką).</p>
Wnioski, uwagi, komentarze	<p>Stworzenie gry planszowej jest łatwe; nieco trudniejsze (tj. czasochłonne) jest wymyślenie wystarczającej liczby pytań/zadań, które będą znajdować się w taliach.</p> <p>Gra planszowa jest doskonałym sposobem na atrakcyjną powtórkę materiału. Rozgrywka potrafi wywołać naprawdę wielkie emocje!</p>
Adres e-mail do kontaktu	katarzyna.knoll@us.edu.pl
Czy adres e-mail można opublikować wraz z dobrą praktyką na stronie Wydziału Humanistycznego UŚ?	TAK/ NIE