**NIE PANIKUJ!**

**Edukacyjna gra VR**

**Scenariusz A - na lekcje „Godziny wychowawczej” oraz zajęcia pozalekcyjne w klasach VII-VIII szkół podstawowych i I-II szkół średnich**

**Materiał powstał w ramach umowy o powierzenie grantu 20/POPO/2024,**

**realizowanej w projekcie**

**„POPOJUTRZE 3.0 – KSZTAŁCENIE”**

**(FERS.05.01-IZ.00-0007/23)**

# Spis treści

[Spis treści 2](#_Toc187514948)

[1. Cel główny i odniesienie do podstawy programowej 3](#_Toc187514949)

[2. Omawiane treści 4](#_Toc187514950)

[3. Cele szczegółowe (zoperacjonalizowane) 4](#_Toc187514951)

[4. Środki dydaktyczne 5](#_Toc187514952)

[5. Cele wychowawcze 5](#_Toc187514953)

[6. Metody i formy pracy 5](#_Toc187514954)

[7. Rodzaj lekcji 5](#_Toc187514955)

[8. Miejsce przeprowadzenia zajęć 6](#_Toc187514956)

[9. Czas trwania 6](#_Toc187514957)

[10. Uzyskiwanie informacji zwrotnej przez uczestników zajęć 6](#_Toc187514958)

# Cel główny i odniesienie do podstawy programowej

Celem zajęć jest rozwój umiejętności współpracy, asertywności oraz zarządzania stresem w kontekście sytuacji grupowych. Uczniowie będą mieli okazję zrozumieć znaczenie zasad i norm społecznych, a także przećwiczyć podejmowanie decyzji i działania w zespole. Dzięki wykorzystaniu gry edukacyjnej „Nie Panikuj!” uczniowie doświadczą realistycznych sytuacji wymagających współpracy i szybkiego podejmowania decyzji, co pozwoli im lepiej zrozumieć mechanizmy funkcjonowania grup społecznych oraz własne role w zespole.

Zajęcia umożliwiają uczniom refleksję nad znaczeniem zasad i norm w życiu grupowym oraz rozwijanie własnych kompetencji w tym zakresie poprzez praktyczne działania. Uczestnicy będą mogli przeanalizować typowe role grupowe, ocenić co sprzyja współpracy, a co ją utrudnia, a także wypracować sposoby radzenia sobie z trudnymi sytuacjami społecznymi.

**Odniesienia do podstawy programowej**

Szkoła podstawowa (kl. VII-VIII):

* Uczeń wymienia cechy grup społecznych, charakteryzuje grupy formalne i nieformalne oraz wskazuje korzyści płynące z efektywnej współpracy (Podstawa programowa wychowania i profilaktyki, dział I pkt 3).
* Uczeń potrafi reagować w trudnych sytuacjach społecznych oraz stosować zachowania asertywne w relacjach z rówieśnikami (dział I pkt 5).

Szkoła średnia (kl. I-II):

* Uczeń rozwija umiejętności współpracy w grupie, identyfikuje role grupowe oraz rozumie ich znaczenie w procesach grupowych (Podstawa programowa wychowania i profilaktyki).
* Uczeń poznaje i stosuje zasady zarządzania emocjami i stresem w sytuacjach wymagających podejmowania decyzji oraz współpracy (Podstawa programowa, edukacja dla bezpieczeństwa).

# Omawiane treści

Rola współpracy w budowaniu relacji i osiąganiu wspólnych celów.

Mechanizmy zarządzania stresem i odpowiedzialność za podejmowane decyzje.

Identyfikacja ról w grupie oraz ich znaczenie w procesie rozwiązywania problemów.

Analiza mocnych i słabych stron zespołu.

# Cele szczegółowe (zoperacjonalizowane)

* Uczeń potrafi wskazać kluczowe elementy współpracy w grupie.
* Uczeń zna sposoby radzenia sobie ze stresem w sytuacjach kryzysowych.
* Uczeń uczestniczy w symulacji, podejmując decyzje grupowe w oparciu o zebrane informacje.
* Uczeń identyfikuje swoje mocne i słabe strony w pracy zespołowej.
* Uczeń otrzymuje konstruktywną informację zwrotną na temat swoich działań w zespole.

# Środki dydaktyczne

* Infrastruktura niezbędna do uruchomienia gry edukacyjnej „Nie Panikuj!”.
* Projektor multimedialny do prezentacji wyników i omówienia symulacji.
* Arkusze ewaluacyjne do oceny postępów.
* Tablica lub tablica interaktywna do zapisania wyników analizy pracy zespołu.

# Cele wychowawcze

* Kształtowanie odpowiedzialności za podejmowane decyzje.
* Budowanie zaufania i szacunku w grupie.
* Rozwijanie umiejętności rozwiązywania konfliktów oraz pracy zespołowej.
* Wzmacnianie samooceny poprzez konstruktywną informację zwrotną.

# Metody i formy pracy

**Metody:**

* Symulacja edukacyjna z wykorzystaniem gry edukacyjnej
* Analiza i omówienie wyników pracy zespołu (metoda studium przypadku).
* Dyskusja moderowana.

**Formy pracy:**

* Praca w grupach 4–6-osobowych.
* Praca indywidualna (samoocena i arkusze ewaluacyjne).

# Rodzaj lekcji

Zajęcia warsztatowe z elementami symulacji i analizy praktycznej.

# Miejsce przeprowadzenia zajęć

Sala lekcyjna przystosowana do pracy z VR:

* + Wyposażona w gogle VR oraz dostęp do stabilnego internetu.
  + Miejsca siedzące dla obserwatorów i uczestników.
  + Projektor multimedialny do wspólnego omawiania wyników.
  + Miejsca do dyskusji grupowej oraz pracy indywidualnej.

# Czas trwania

45 minut:

* Wprowadzenie i omówienie celów: 5 minut.
* Symulacja VR: 15 minut.
* Analiza wyników i dyskusja: 15 minut.
* Podsumowanie i informacja zwrotna: 10 minut.

# Uzyskiwanie informacji zwrotnej przez uczestników zajęć

* Nagranie z symulacji i raport generowany przez grę VR umożliwiają szczegółową analizę.
* Każdy uczeń wypełnia arkusz ewaluacyjny, oceniając swoje odczucia i efekty pracy zespołowej.
* Wyniki analizy omawiane są wspólnie, a nauczyciel moderuje dyskusję, wskazując obszary sukcesów i możliwe do poprawy.
* Uczestnicy otrzymują konstruktywną informację zwrotną, która może być wykorzystana w przyszłych działaniach grupowych.