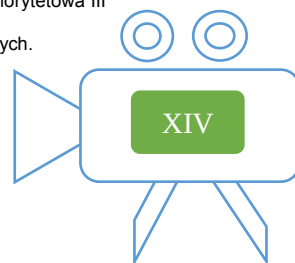




„Podkarpacki E-Senior”, Program Operacyjny Polska Cyfrowa, Oś priorytetowa III
Cyfrowe kompetencje społeczeństwa, Działanie 3.1.
Działania szkoleniowe na rzecz rozwoju kompetencji cyfrowych.

KARTA ANIMACJI MONOPOLI



CEL ANIMACJI

Budowanie relacji między uczestnikami.
Odkrywanie informacji w Internecie.

W JAKICH SYTUACJACH MOŻESZ WYKORZYSTAĆ TEN SCENARIUSZ?

Animacja jest kontynuacją nabytych umiejętności z zakresu: obsługi urządzeń cyfrowych, gry i zabawy, przejazdu i podróży, kultura i sztuka, zakupy online, uczymy się, media w Internecie.

LINKI DO WYKORZYSTANIA

PRZED ROZPOCZĘCIEM

Animacja jest oparta o grę planszową „Monopoly”, która została zaprojektowana w roku 1933. Animator wprowadza uczestników w role zespołów Głównym zadaniem zespołów będzie wyszukiwanie szczegółowych informacji w Internecie. Zespół o największej liczbie uzyskanych punktów zyskuje tytuł „Starosty Miasta” i może rządzić miastem. Zespół, który w trakcie rozgrywki uzyska największą ilość tytułów wygra animację.

CO PRZYGOTOWAĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM

- ✓ Zapoznaj się z instrukcją;
- ✓ Rozdać czyste karty załącznik nr 1, 2, 3;
- ✓ Przygotuj komputery z dostępem do Internetu;

KONTRAKT SPOŁECZNY

Baw się dobrze / Bądź sobą;
Każdy ma prawo do wyrażania swojego zdania,
nie raniąc innych;

Szanujemy siebie nawzajem;
Ograniczamy się do tematu spotkania;
Każdy ma prawo powiedzieć STOP!

PRZEBIEG ANIMACJI

1. Przywitanie uczestników;
2. **Autoprezentacja uczestników:** imię, jakie miasto w Polsce jest wg ciebie najładniejsze, uzasadnienie.
3. **Przedstawienie celu animacji.**
4. **Przedstawienie przebiegu animacji:** I część podział na zespoły, II część losowanie kart do uzupełnienia 2 informacji - podliczanie punktacji, III część - losowanie kart do wyszukiwania szczegółowych informacji - podliczanie punktacji, IV część - rozgrywka finałowa - co to za miasto - podsumowanie punktacji.
5. **Podział na grupy:** w zależności od ilości uczestników należy podzielić ich tak, aby w każdej grupie było min. 3 osoby.
6. Podsumowanie animacji - „rundka - pytań”.

PYTANIA DO WYKORZYSTANIA NA ZAKOŃCZENIE ANIMACJI

- ✓ Co było łatwe / trudne w trakcie animacji?;
- ✓ Jak Ci się podobał sposób wspólnego spędzania czasu?;
- ✓ Czego nowego się nauczyłeś?;
- ✓ Czego nauczyłeś się od innych?;
- ✓ Kogo nowego poznałeś?;
- ✓ Co powiesz w domu po powrocie z naszego spotkania?;
- ✓ Masz trzy medale złoty, srebrny, brązowy - jak oceniasz dzisiejsze spotkania?.

INSTRUKCJA GRY / PAMIĘTAJ



Fundusze
Europejskie
Polska Cyfrowa



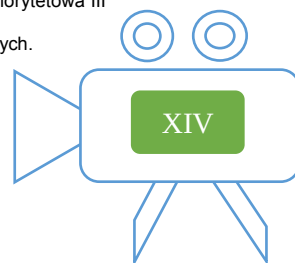
Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego





KARTA ANIMACJI MONOPOLI



Instrukcja do gry: Wprowadzenie: Każdy zespół to grupa ekspertów ds. miast i miasteczek w Polsce, podjęliście decyzję, że chcecie zmienić losy kraju poprzez wprowadzenie usprawnień w strategicznych miastach Polski. Nie tylko mieszkańcy dużych miast mają wpływ na losy kraju, ale również tych mniejszych. Jako eksperci musicie wybrać miasta wg klucza - liczby ludności. Aby utrudnić zadanie innym zespołom, które również chcą mieć wpływ na losy kraju musicie znaleźć takie miejscowości, które: A/ mają charakterystyczne miejsce, B/ nie koniecznie wszyscy o nich wiedzą. Gra podzielona jest na 3 etapy. W I etapie wybieracie miasto jednak tak, aby pozostałe zespoły nie wiedziały, jakie. Wpisujecie 2 naprowadzające informacje o tym mieście. W II etapie na otrzymanych kartach odgadujecie miasta i uzupełniacie wszystkie informacje. III etap to rozgrywka finałowa odgadujecie miasto. W tej rozgrywce macie prawo do jednego „koła ratunkowego” w postaci wsparcie internetowego. Zapraszamy do rozgrywki!

Instrukcja dla prowadzącego: Animator ma wydrukowane karty miast (ilość zespołów uzależniona od ilości osób biorących udział w animacji np. 3 zespoły po 4 karty na zespół (razem 12 kart), 4 zespoły po 6 kart na zespół (razem 24 kart), 5 zespołów po 8 kart na zespół, itd.). Animator powinien ponumerować karty aby łatwiej koordynować jakie miasta poszczególne zespoły przypisywać będą do karty.

I część rozgrywki - zespoły po otrzymaniu kart wyszukują miasta, które spełniają wymóg - ilości mieszkańców. Nie wpisują nazwy miasta a jedynie wybierają 2 informacje, które mają naprowadzić kolejny zespół na wybrane przez nich miasto. Następnie zespoły na każdej karcie uzupełniają te 2 naprowadzające informacje. Po podzieleniu uczestników na zespoły - każdy zespół losuje czyste karty. Punktacja za wylosowane kart A - 5 pkt, karta B - 10 pkt, karta C - 15 pkt. Za wpisanie 2 informacji - 2 pkt. Animator zbiera karty i zapisuje na osobnej kartce wybrane przez zespoły miejscowości. Podsumowanie punktowe zespołów. Czas trwania - 30 minut.

II część rozgrywki - ponownie losujemy karty (proszę zadbać, aby zespoły nie otrzymały swoich kart). W tej rozgrywce uczestnicy mają za zadanie odgadnąć miasto i uzupełnić pozostałe informacje przy wykorzystaniu Internetu. Należy zachęcić do korzystania z Wikipedii, google.maps.pl jednak nie wpisują nazwy (pozostawiamy to, jako niewiadoma do ostatniej rozgrywki). Za każdą uzupełnioną informację zespoły przyznają sobie 1 pkt, za każdą nieuzupełnioną informację punkty minusowe -1 pkt. Animator zbiera karty zapisuje dla siebie, jakie miasta zdefiniowały zespoły. Czas rozgrywki 50 min.

III część - ponownie zespoły losują karty, przechodzimy do rozgrywki finałowej zespoły odgadują nazwę miasta (bez użycia komputera). Każdemu zespołowi przysługuje koło ratunkowe tylko do jednego miasta. Za użycie koła ratunkowego grupa otrzymuje punkty ujemne -10 pkt. Za odgadnięcie miasta zespół otrzymuje 10 pkt.

Koniec rozgrywki i podsumowanie punktacji. Gratulacje dla drużyny wygranej.

RAMY CZASOWE

Czas animacji w podziale na poszczególne etapy:

- I. **Wprowadzenie - 20 min**
- II. **Autoprezentacja - 2 min na uczestnika**
- III. **I część rozgrywki - 30 min**
- IV. **II część rozgrywki - 40 min**
- V. **Rozgrywka finałowa - 30 min**
- VI. **Podsumowanie animacji - 15 min**