



Gra escape room. Geografia

Cena brutto	290,00 zł
Cena netto	235,77 zł
Dostępność	Dostępność - 3 dni
Numer katalogowy	5903228142727
Kod producenta	5903228142727
Kod EAN	5903228142727

Opis produktu

Gra **ESCAPE ROOM Geografia klasy 4-8** to gotowe rozwiązanie edukacyjne wspomagające naukę, na które składa się zbiór nietypowych lekcji oraz unikalnych zagadek. Interesująca narracja z pewnością będzie doskonałą motywacją dla uczniów do zdobywania wiedzy z zakresu geografii. Największym walorem publikacji jest połączenie w niej zabawy z nauką. Każdy uczeń staje się częścią fabuły i ma wpływ na podejmowanie decyzji.

Gra edukacyjna Escape Room zawiera 19 scenariuszy. Jest zgodna z podstawą programową do nauki geografii w klasach 5-8 oraz przyrody w klasie 4 (w tym zagadnienia takie, jak: regiony geograficzne Polski i świata, formy ochrony przyrody, Układ Słoneczny czy lądy i oceany).

To pierwsza tak kreatywna i innowacyjna pozycja na rynku edukacyjnym dla nauczycieli geografii, a także świetna zabawa dla uczniów – dzięki ciekawemu przedstawieniu poszczególnych materiałów. Oferujemy Państwu produkt, który jest dostosowany do każdego trybu nauczania – zdalnego i stacjonarnego, zarówno do pracy zespołowej, jak i indywidualnej. Gotowe karty z zadaniami można skierować, dzięki czemu oddzielnie posłużą również jako materiał do pracy z uczniem. Jeden produkt, a tak dużo możliwości!

Scenariusz dla klasy 5: **Jak nie dać się skali, gdy wzrost na szali?**

Dla wielu uczniów przeliczenia według skali są trudne do zrozumienia. Również praca z mapą na początku przygody z geografią może stanowić problem. Z tego powodu powstał scenariusz dotyczący właśnie tych zagadnień. Uczniowie, po odczytaniu listu od szalonego geografa, rozwiązując zadania w dowolnej kolejności, by poznać szyfr do kłódki. Kłódka zamyka skrzynkę, w której znajduje się antidotum. Czy uda się zahamować proces zmniejszania się uczniów? Czy zaklęcie szalonego geografa zostanie zatrzymane? Interesujące wprowadzenie, różnorodne zadania, tajemnicze antidotum zamknięte w skrzynce – to jest to, co uczniowie uwielbiają!

Scenariusz dla klasy 7: **Kampania prezydencka**

Ten *escape room* porusza nie tylko zagadnienia związane z geografią, ale wprowadza też uczniów w fabułę wyborów prezydenckich. Oswaja uczniów z terminologią kampanijną (określenia typu: ciska wyborcza, sztab wyborczy, debata, wiec). Ponadto zwraca uwagę na powszechne zjawiska pojawiające się *fake newsów* czy na konieczność odpowiedniego doboru treści przekazywanej do określonej grupy społecznej. Może być ciekawą aktywnością w zajęciach interdyscyplinarnych. Tematyka zadań to nie tylko odległa wiedza teoretyczna, gdyż wyzwanie to porusza zagadnienia obecne w przestrzeni publicznej, takie jak zmiany klimatyczne, ekstremalne zjawiska pogodowe i ich skutki, źródła energii, migracje czy rozwój transportu i turystyki. Jest to niewątpliwie atut, gdyż fabuła tego scenariusza dotyka przestrzeni bezpośrednio oddziałującej na życie młodego człowieka. To świetna okazja do uwrażliwienia młodzieży na problemy współczesnego świata. ER nie tylko wyposaża ucznia w wiedzę, ale i buduje w nim poczucie odpowiedzialności i świadomość obywatelską. Dzięki swojej strukturze *escape room* wprowadza element rywalizacji i presji czasu, pozwalając uczniom zaangażować się w wyzwanie bez poczucia, że „siedzą oni na lekcji”.

Gra Escape Room Geografia zawiera:

- 9 scenariuszy lekcji powtórzeniowych (z całego działu) do przeprowadzenia w klasie,
- 9 scenariuszy lekcji powtórzeniowych (z dwóch lekcji) w systemie zdalnym,
- poradnik metodyczny dla nauczyciela ze skryptem odpowiedzi i szczegółowo rozpisanymi scenariuszami zajęć,
- koperty, karty pracy, mapy, ilustracje, łamigłówki i zadania zaprojektowane przez nauczycieli-pasjonatów gier zagadkowych,

-
- opracowania gotowych notatek powtórkowych dla uczniów w formie ciekawej grafiki.