

SCENARIUSZ LEKCJI WYCHOWAWCZEJ

Temat: Premiera teatralna – **GRA ESCAPE ROOM SPE 4-8**

Czas trwania: 45 minut (1 godzina lekcyjna)

Grupa docelowa: Klasa 7 szkoły podstawowej (uczniowie o zróżnicowanych potrzebach edukacyjnych, w tym uczniowie z SPE)

CELE LEKCJI

Cele główne:

- Zintegrowanie zespołu klasowego poprzez wspólną zabawę,
- Kształtowanie umiejętności współpracy i komunikacji,
- Poznanie podstawowych elementów organizacji premiery teatralnej,
- Wdrażanie do wielozadaniowych wypowiedzi na określony temat,
- Doskonalenie techniki czytania,
- Doskonalenie percepcji wzrokowej,
- Usprawnienie koordynacji wzrokowo – ruchowej,
- Poznanie słownictwa, zawodów związanych z teatrem.

Cele wychowawcze:

- Rozwijanie odpowiedzialności za wspólne zadania.
- Wzmacnianie poczucia przynależności do grupy.
- Budowanie empatii i wspierającej atmosfery.

Nauczyciel:

- Wita uczniów i wprowadza w temat zajęć: *„Dziś wcielicie się w zespół, który musi przygotować premierę teatralną. Jednak nic nie pójdzie tak łatwo – będziecie musieli rozwiązywać zagadki i łamać szyfry, by uratować spektakl!”*
- Krótkie przypomnienie, czym jest **premiera teatralna** – pierwszy publiczny pokaz spektaklu.
- Podział na **4 osobowe grupy**.

CZĘŚĆ GŁÓWNA – ESCAPE ROOM (35 minut)

Przeczytaj uważnie list do ucznia.

Scenariusz fabularny:

Długo wyczekiwana premiera roku miała za chwilę się rozpocząć. Zaczęli pojawiać się pierwsi goście, wszystko było dopięte na ostatni guzik, wydawało się, że wszystko idzie zgodnie z planem., „w kulisach padło pytanie: Czy ktoś może widział Grzegorza”?

Waszym zadaniem jest **uratować przedstawienie** – pomóżcie zespołowi teatru odnaleźć Grzegorza i odgadnijcie jaką pełni on funkcję, aby rozwiązać zagadkę rozwiążcie 4 zadania.

STACJE ZADANIOWE (każda grupa rozwiązuje po kolei zadania):

1. **Sprawdź, kto mógłby wypowiedzieć te słowa w teatrze:**
 - wybierz jedną poprawną odpowiedź.
 - trzecią literę poprawnej litery wpisz na samym końcu hasła, który znajduje się pod listem
2. **Do wykonania tego zadania użyj kart do gry „Wyobraźnik”**
 - Używając kart odszukaj jedną głoskę zgodnie z wskazówką.
 - W karcie odpowiedzi wpisz ją na trzecim miejscu od końca.
3. **Ułóż puzzle.**
 - Z puzzli ułóż plakat teatralny
 - Wpisz pierwszą literę nazwy Teatru na 7 miejscu hasła
4. **Ciąg wyrazowy**
 - Z ciągu wyrazowego wypisz wyrazy kojarzące się z teatrem.
 - Litery nie tworzące ciągu wyrazowego, powtarzające się najczęściej wpisz na 3 i 4 miejscu tworzącym hasło.

Ukończyłeś 4 zadanie otrzymujesz bilety na spektakl

Otrzymałeś bilet na spektakl, odszukaj prawdziwego z pośród 4 i zeskanuj kod QR za pomocą telefonu , dowiesz się, jak zakończyła się ta historia.

PODSUMOWANIE (5 minut)

Omówienie przebiegu gry:

- Co było najtrudniejsze?
- Jak poradziliśmy sobie z komunikacją?
- Co było potrzebne, aby grupa osiągnęła cel?

Nauczyciel podkreśla znaczenie **współpracy, zaufania i różnorodności w zespole.**

- Gratulacje dla wszystkich – klasa uratowała premierę!

MATERIAŁY I WSPARCIE (dla nauczyciela):

- Wydrukowane karty z zadaniami (dla każdej grupy).
- Karty (wyobraźnik)
- Zegar z odliczaniem czasu.