



Dofinansowane przez
Unię Europejską

“Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji”

Project ref: 2021-1-PL01-KA220-SCH-00002391

Projekt ten został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla wyłącznie poglądy autorów i Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

Ten utwór objęty jest licencją Creative Commons Uznanie autorstwa – Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe

Made by consortium

WPROWADZENIE

Celem gier edukacyjnych jest nauczanie w ramach danego przedmiotu, czy kompetencji. Przeznaczone są one przede wszystkim dla dzieci i uczniów w każdym wieku, i można z nich korzystać zarówno w klasie jak i poza nią. Gry edukacyjne należą do podzbioru gier poważnych.

Zalety Gier Edukacyjnych

Istnieje wiele zalet korzystania z gier edukacyjnych, i możliwe, że twoje dziecko często gra w nie w szkole - być może przychodzi do domu i opowiada o tym, jak na zajęciach grał w gry, nie zdając sobie sprawy z tego, że jednocześnie się uczyli! Wiele gier można dostosować do określonego tematu czy umiejętności, dzięki czemu możesz pracować wraz z dzieckiem nad danymi obszarami.

Do zalet gier edukacyjnych należą:

- Umożliwiają dzieciom zainteresowanie się i zapoznanie z tematem –na przykład poprzez granie w gry z pytaniami z zakresu wiedzy ogólnej lub kluczowych tematów. Pozwala im to na łatwiejsze przyswajanie wiedzy i trwalsze zapamiętywanie informacji.
- Dzieci mogą pracować nad swoimi umiejętnościami, na przykład z zakresu arytmetyki (dodawanie i odejmowanie) grając w gry wymagające od gracza dodawania (lub odejmowania) punktów.
- Dzieci często nie zdają sobie sprawy z tego, że uczą się podczas grania, ponieważ postrzegają to po prostu jako część gry.
- Bardziej złożona rozgrywka wymagać będzie bardziej zaawansowanych umiejętności rozwiązywania problemów, co przyczyni się do wzrostu pewności siebie dziecka oraz rozwinięcia jego niezależności, pomagając mu zmierzyć się i poradzić sobie z szerszym zakresem problemów w miarę dorastania.
- Grając w gry, dzieci będą rozwijać kompetencje społeczne oraz umiejętności pracy w zespole, gdyż wiele gier wymaga współpracy oraz pracy na zmianę. Ponadto, nauczą się również przegrywać i wyciągać wnioski z przegranej w celu przemyślenia swojego sposobu gry i wprowadzenia poprawek niezbędnych do osiągnięcia lepszych wyników w przyszłości.
- Prawdopodobnie z większą łatwością przyjdzie ci zachęcenie dziecka do zagrania w grę, niż sprawdzenia jego wiedzy i umiejętności w formie testu.

GRA KARCIANA

Załączona gra jest grą karcianą opracowaną w celu wykorzystania jako narzędzia podczas lekcji historii.

Gra podzielona jest na kilka tematów (20 różnych tematów) z zakresu historii i jest odpowiednia dla dla uczniów w wieku od 12 do 16 lat.

Jak samemu przygotować tą grę?

1. Najpierw wybierz temat lub rozdział, w oparciu o który chcesz przygotować grę.
2. Poszukaj na internecie dwóch obrazków związanych z tematem i napisz pod nimi zadanie w formie ćwiczenia (np. Prezentacja, mini-książka, oś czasu, słownik wraz z pojęciami itp.).
3. W programie Publisher wykonaj karty w wersji cyfrowej i wydrukuj je.
4. Postępuj zgodnie z instrukcjami dla nauczyciela.

Zasady dla nauczycieli:

1. Wybierz temat z zakresu historii.
2. Pod koniec lekcji podziel klasę na dwie grupy.
3. Zdecyduj, czy uczniowie powinni pracować w grupie, czy indywidualnie.
4. Wyznacz (przydziel) lidera każdej z grup.
5. Daj każdej grupie do wyboru po jednej karcie.
6. Przeprowadź z grupami dyskusję odnośnie ich zadań (ćwiczeń) oraz wybranych kart.
7. Określ termin ukończenia zadania i datę przedstawienia prezentacji.
8. Przekaż uczniom odpowiedź zwrotną dotyczącą osiągniętych wyników.

Zasady dla studentów:

1. Wykonajcie zadanie (ćwiczenie) w grupach lub samodzielnie (postępujcie zgodnie z instrukcjami nauczyciela).
2. W przypadku pracy w grupach, danej grupie przewodzi lider.
3. Przestrzegajcie czasu wyznaczonego przez nauczyciela.
4. Prezentacja zadania przed klasą.

JAK GRAĆ?

- Gra składa się z 20 tematów.
- Uczniowie podzieleni są na grupy.
- Każdy temat zawiera pięć różnych pytań, na które odpowiada się w rundzie pierwszej.
- Uczniowie, którzy udzielili prawidłowej odpowiedzi na pytania przechodzą do następnej rundy, i mają możliwość wybrania jednej z kart (na każdy temat przypadają dwie karty z różnymi zadaniami).
- Po wybraniu karty, wykonują przydzielone zadanie i prezentują je przed klasą. Na podstawie prezentacji wybierany jest zwycięzca.

Jak dostosować tę grę do potrzeb uczniów z zaburzeniami wzroku?

- Użyj alfabetu Braille’a lub dużej czcionki. Talia kart może zostać wydrukowana w Braille’u lub z dużym rozmiarem czcionki, tak aby uczniowie z zaburzeniami wzroku mogli z łatwością przeczytać karty.
- Użyj znaczników dotykowych. Aby rozróżnić pomiędzy kartami, znaczniki dotykowe, takie jak uwypuklenia czy nacięcia mogą zostać umieszczone na krawędziach kart. Pomoże to graczom w “wycuciu” różnicy pomiędzy kartami, bez konieczności patrzenia na nie.
- Wykorzystaj kolory kontrastowe. Aby uczynić karty bardziej widocznymi dla uczniów z uszkodzeniami wzroku, talię można wydrukować w kontrastowych kolorach.
- Wykorzystaj sygnały dźwiękowe: Aby umożliwić grę osobom niewidomym, można zastosować sygnały dźwiękowe. Na przykład, każda karta może być odczytywana przez głos, lub specjalne urządzenie może sygnalizować koniec gry.

Jak dostosować tę grę do potrzeb uczniów z niepełnosprawnością intelektualną?

- Uprość talię. Zamiast standardowej talii kart, użyj talii zawierającej mniejszą ilość oraz złożoność informacji.
- Skorzystaj z pomocy wizualnych: Aby pomóc graczom zrozumieć grę, użyj pomocy wizualnych, takich jak obrazki z kartami, lub narysuj karty na tablicy albo dużej kartce papieru. Pomoże to uczniom, którzy mają trudności z przeczytaniem i zrozumieniem kart.
- Dostosuj zasady: Uprość zasady gry tak, aby były one łatwiejsze do zrozumienia.
- Zapewnij wsparcie: Zapewnij dodatkowe wsparcie graczom, którzy go potrzebują, na przykład poprzez podpowiedzi lub pomoce wizualne, aby pomóc im w zapamiętaniu reguł lub kart.
- Zachęcaj do socjalizacji: Wykorzystaj grę jako okazję do tego, aby zachęcić do socjalizacji i komunikacji. Uczniowie mogą ćwiczyć zadawanie i odpowiadanie na pytania, pracę na zamianę oraz dzielenie się informacjami o sobie.

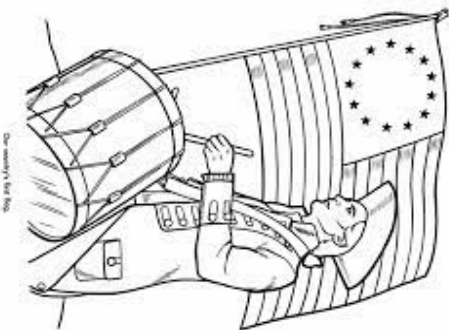
Jak dostosować tę grę do potrzeb uczniów z zaburzeniami słuchu?

- Skorzystaj z pomocy wizualnych: Zamiast polegania na komunikacji werbalnej w celu wyjaśnienia zasad, użyj pomocy wizualnych, takich jak obrazki czy instrukcje pisemne. Pomoże to uczniom z wadami słuchu lepiej zrozumieć grę.
- Zapewnij pisemne podpowiedzi: Zapewnij pisemne podpowiedzi do każdej z kart lub obrazków, aby uczniowie z łatwością mogli dopasować karty lub obrazki. Na przykład, możesz umieścić imiona osób, miejsc lub rzeczy na każdej z kart czy obrazków.
- Użyj języka migowego: Użyj języka migowego w celu wyjaśnienia zasad gry oraz przekazania uczniom instrukcji. Możesz również użyć języka migowego aby porozumiewać się z uczniami podczas gry.
- Skorzystaj z sygnałów wibracyjnych: Możesz również skorzystać z sygnałów wibracyjnych, takich jak pukanie w stół lub potrząsanie dzwonkiem, aby zasygnalizować początek i koniec gry oraz wskazać, kiedy należy odwrócić kartę lub obrazek.
- Zachęcaj do współpracy: Zachęcaj uczniów do pracy w grupie i wzajemnego pomagania sobie w znalezieniu pasujących par. Pomoże to w promowaniu socjalizacji i współpracy między uczniami.

Jak dostosować tę grę do potrzeb uczniów z dysleksją?

- Skorzystaj z pomocy wizualnych: Użyj obrazków lub ilustracji przedstawionych na kartach aby pomóc graczom zidentyfikować dane wydarzenie lub osobę. Zmniejsz to ilość wymaganego czytania, oraz uczyni grę bardziej dostępną dla graczy z dysleksją.
- Uprość tekst: Zmniejsz ilość tekstu na kartach, oraz użyj wyraźnej i czytelnej czcionki. Użyj punktatorów lub krótkich zdań, aby opisać ludzi czy wydarzenia przedstawione na kartach.
- Zapewnij wsparcie audio: Rozważ przygotowanie nagrania dźwiękowego, dotyczącego wydarzeń lub ludzi przedstawionych na kartach. Pozwoli to graczom z dysleksją na wysłuchanie informacji, bez konieczności ich czytania.
- Użyj identyfikacji wizualnej: Użyj na kartach różnych kolorów, aby przedstawić różne epoki czy kategorie historyczne. Pomoże to graczom z dysleksją na szybkie zidentyfikowanie na osi czasu miejsca, na którym należy umieścić kartę.

STWÓRZ INTERAKTYWNA OŚ
CZASU DOTYCZĄCĄ WOJNY O
NIEPODLEGŁOŚĆ STANÓW
ZJEDNOCZONYCH



STWÓRZ MINI KSIĄŻKĘ Z
INFORMACJAMI I WAŻNYMI
DATAMI DOTYCZĄCYMI WOJ-
NY O NIEPODLEGŁOŚĆ STA-
NÓW ZJEDNOCZONYCH




GDZIE ROZPOCZĘŁA SIĘ
WOJNA O NIEPODLEGŁOŚĆ
STANÓW ZJEDNOCZONYCH?

KIEDY ZAKOŃCZYŁA SIĘ
WOJNA O NIEPODLEGŁOŚĆ
STANÓW ZJEDNOCZONYCH?


KIM SĄ PATRIOCI?

JAK NAZYWANO
BRYTYJSKICH ŻOŁNIERZY?


GDZIE STOCZONO BITWY?




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

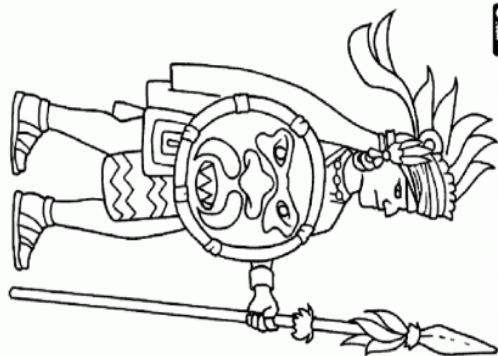


Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

WYKONAŁ CERAMIKĘ
I RYSUNKI TAKIE JAK



POINT

PRZYGOTUJ PREZEN-
TACJĘ O AZTEKACH W
PROGRAMIE POWIEMER
POINT




GDZIE I W JAKIM OKRESIE
ŻYLI AZTEKOWIE?

CO ODKRYLI I CO JEST
NAJISTOTNIEJSZE, JEŚLI
CHODZI O AZTEKÓW


W CO WIERZYLI AZ-
TEKOWIE?

JAK NAZYWAŁA SIĘ ICH
STOLICA?


JAKI SYMBOL NA FLADZE
MEKSYKU OZNACZA AZ-
TEKÓW




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

STWÓRZ OŚ CZASU Z
OBRAZKAMI WYDAR-
ZEŃ Z ZIMNEJ WOJNY

THECOLDWAR



WYJAŚNIJ RÓŻNICE PO-
MIĘDZY STANAMI ZJED-
NOCZONYMI A ZWIĄZKIEM
RADZIECKIM W TRAKCIE
ZIMNEJ WOJNY




CZY TRUMAN LUBIAŁ STALI-
NA?

JAKI JEST NAJWAŻNIEJSZY
POWÓD ZIMNEJ WOJNY?


CO ZAPOCZĄTKOWAŁO ZIM-
NĄ WOJNĘ?

JAKIE BYŁY
KONSEKWENCJE ZIMNEJ
WOJNY?


CO ZAKOŃCZYŁO ZIMNĄ
WOJNĘ?




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



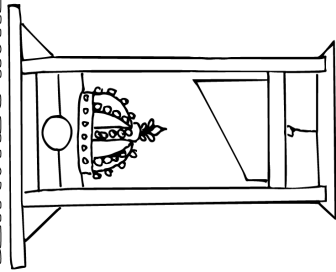
Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Zorganizuj debatę na
poniższy temat: Czy Francja
bardzo się zmieniła, czy tylko
trochę? Na lepsze czy na
gorsze?



FRENCH REVOLUTION

PRZYGOTUJ OŚ CZASU
DOTYCZĄCĄ RE-
WOLUCJI FRAN-
CUSKIEJ


KIEDY ROZPOCZĘŁA SIĘ RE-
WOLUCJA FRANCUSKA?

KIEDY ZAKOŃCZYŁA SIĘ RE-
WOLUCJA FRANCUSKA?


DLACZEGO REWOLUCJA
FRANCUSKA JEST TAK
SŁYNNNA?

KTO WYGRAŁ REWOLUCJĘ
FRANCUSKĄ?


JAKI WPŁYW NA ŚWIAT MI-
AŁA REWOLUCJA FRANCUS-
KA?




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

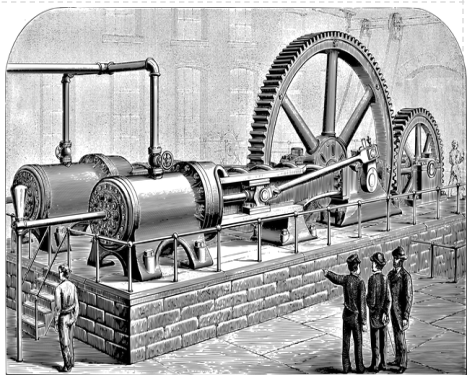


Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

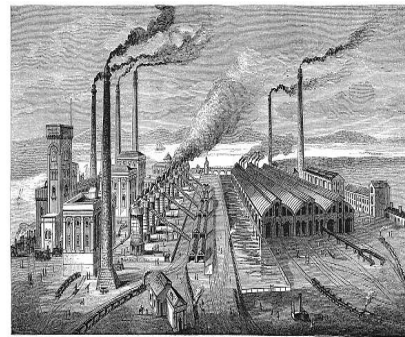


Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

**PRZYGOTUJ INTER-
AKTYWNA KSIĄŻKĘ O
REWOLUCJI PRZE-
MYSŁOWEJ**



**Przygotuj słowniczek z
co najmniej 10 pojęci-
ami z okresu rewolucji
przemysłowej**




**GDZIE ROZPOCZĘŁA SIĘ RE-
WOLUCJA PRZEMYSŁOWA?**

**KTO SPOPULARYZOWAŁ
POJĘCIE „REWOLUCJA
PRZEMYSŁOWA”?**


**CO PRODUKOWAŁA
PIERWSZA WSPÓŁCZESNA
FABRYKA?**

**W JAKI OKRESIE PRODUK-
CJA ZNACZĄCO WZROSŁA?**


**KIEDY URUCHOMIONO
PIERWSZĄ LINIĘ KOLEJOWĄ
W WIELKIEJ BRYTANII?**




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



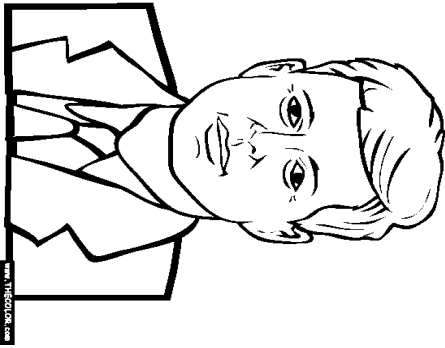
Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Napisz wypracowanie na temat: „Zamach na Prezydenta Johna Kennedy’ego w Dallas, w Teksasie: 11/22/1963



Przygotuj dla swojej klasy quiz z 10 pytaniami i rozwiązaniami na temat Johna Kennedy’ego

KIEDY URODZIŁ SIĘ JOHN KENNEDY?

KIEDY ZGINAŁ JOHN KENNEDY?

DLACZEGO JOHN KENNEDY BYŁ BOHATEREM?

CO JEST ISTOTNE, JEŚLI CHODZI O KENNEDY’EGO POD WZGLĘDEM WIEKU I PREZYDENTURY

CO WAŻNEGO ZROBIŁ JOHN KENNEDY?

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

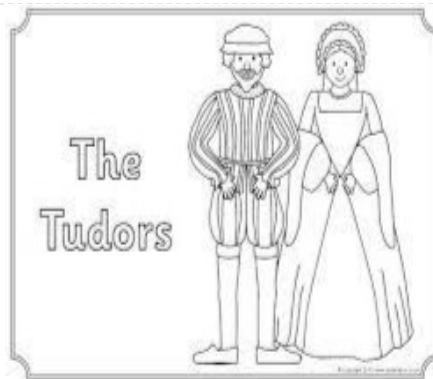
TECH
GAME

Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

Sporządź schemat podsumowujący wszystkie kluczowe punkty dotyczące kryzysu w okresie rządów Tudorów, przedstawione przez bardziej współczesnych historyków



Do jakich powstań docho-
dziło w okresie rządów Hen-
ryka VIII, Edwarda VI i Marii
I? Stwórz oś czasu dotyczącą
tych buntów



**CO WYDARZYŁO SIĘ POD-
CZAS KRYZYSU W OKRESIE
RZĄDÓW TUDORÓW?**

**DLACZEGO DYNASTIA TU-
DORÓW UPADŁA?**

**KTO WYGRAŁ WOJNĘ
DWÓCH RÓŻ?**

**KTÓRY CZŁONEK DYNASTII
TUDORÓW MIAŁ
NAJWIĘKSZĄ WŁADZĘ?**

**CZY DYNASTIA TUDORÓW
ISTNIEJE DO DZIŚ?**

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Stwórz plakaty wojenne, reklamujące i namawiające młodych żołnierzy do wstąpienia do armii napoleońskiej, lub zachęcające francuzów do nie włączania się do wojny, i zorganizuj dyskusję na temat wo-



Stwórz gazetę z okresu epoki napoleońskiej!

W ILU WOJNACH BRAŁ
UDZIAŁ NAPOLEON?

CZY FRANCJA WYGRAŁA
KIEDYŚ WOJNĘ?

JAK LICZNA BYŁA ARMIA NA-
POLEONA?

KTO WYGRAŁ WOJNĘ
STULETNIĄ?

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

Stwórz projekt gazety
z pokazem sztuki
renesansu



Przygotuj oś czasu
dotyczącą wydarzeń z
okresu 1300-1500



CO OKREŚLA RENESANS?

NA JAKI OKRES CZASU
PRZYPADA RENESANS?

W JAKI SPOSÓB RENESANS
ZMIENIŁ ŚWIAT?

JAKIE SĄ 3 GŁÓWNE FAZY
RENESANSU

CO JEST SYNONIMEM
RENESANSU?

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME

Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME


Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME


Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

TECH
GAME


Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



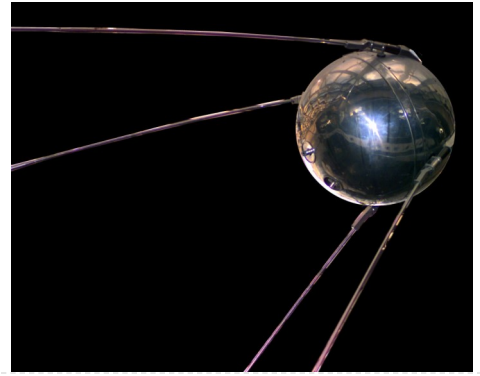
Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



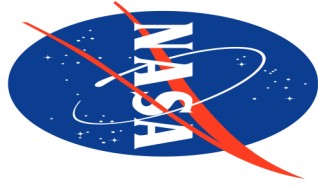
Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Napisz własną historię przygodową o NASA!



Przygotuj prezentację na temat Sputnika, pierwszego sztucznego satelity


CZY SPUTNIK 1 WCIAŻ KRAŻY WOKÓŁ ZIEMI?

W JAKIM CELU WYNALEZIONO SPUTNIK 1


PODAJ 2 INFORMACJE NA TEMAT SPUTNIKA 1

DLACZEGO SPUTNIK BYŁ TAK WAŻNY?


CO OZNACZA SPUTNIK W ROSJI




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Napisz wypracowanie
na temat "Jak internet
zmienił nasze życie?"



Napisz 10 inter-
esujących faktów na
temat narodzin inter-
netu


JAK POWSTAŁ INTERNET?

KTO WYNALAZŁ INTERNET?


**KIEDY INTERNET STAŁ SIĘ
OGÓLNODOSTĘPNY**

**ILU LUDZI NA ZIEMII MA
DOSTĘP DO INTERNETU?**


**DLACZEGO W NIEKTÓRYCH
KRAJACH NIE MA DOSTĘPU
DO INTERNETU?**




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



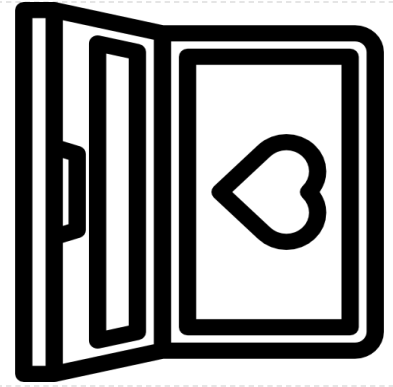
Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Przygotuj oś czasu dotyczącą
tematu "Wynalezienie
Cyfrowego Komputera El-
ektronicznego



shutterstock.com · 2049860021

Zastanów się nad rzeczami, których
używamy w życiu codziennym, a które nie
są zbyt dobrze zaprojektowane. Czy
uważasz, że istnieją potrzeby, których
nikt jeszcze nie zaspokoił odpowiednim
wynalazkiem?


**KIEDY WYNALEZIONO KOM-
PUTER CYFROWY?**

**JAKI BYŁ PIERWSZY
CYFROWY KOMPUTER EL-
EKTRONICZNY?**


**DO CZEGO UŻYWANO
PIERWSZYCH KOMPUT-
ERÓW CYFROWYCH?**

**KIEDY WYNALEZIONO
PIERWSZY KOMPUTER
CYFROWY?**


**KTO JEST WYNAŁAZCĄ
WSPÓŁCZESNEGO KOMPUT-
ERA CYFROWEGO?**




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



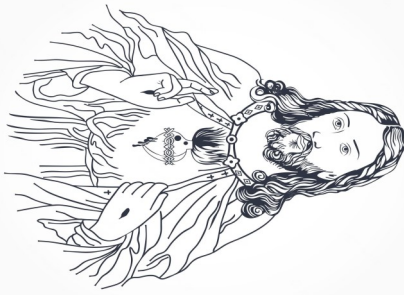
Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Wylosowałeś kartę dotyczącą bardzo ważnego Chrześcijańskiego święta, napisz wypracowanie na temat tego święta!



Na karcie przedstawiony jest Jezus Chrystus, przygotuj słowne lub pisemne wypracowanie na temat jego życia oraz sposobu, w jaki promuje chrześcijaństwo


CZYM JEST CHRZEŚCIJAŃSTWO?

CO JEST NAJWIĘKSZĄ RELIGIĄ ŚWIATA?


KIEDY POWSTAŁO CHRZEŚCIJAŃSTWO?

KIM JEST JEZUS?


CZY WSZYSCY CHRZEŚCIJANIE WIERZĄ, ŻE JEZUS JEST BOGIEM?




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



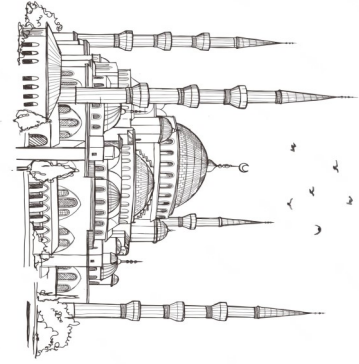
Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



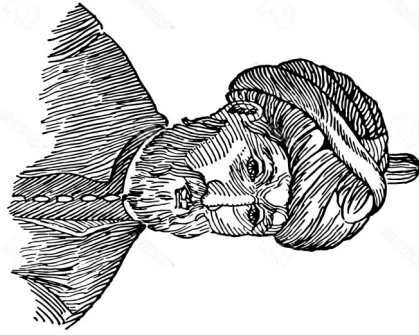
Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Poszukaj informacji na temat najsłynniejszych meczetów na świecie, i napisz krótko o każdym z nich



Na kacie przedstawiony jest Mahomet, przygotuj słowne lub pisemne wypracowanie na temat jego życia oraz sposobu, w jaki promuje swoją religię


DLACZEGO MAHOMET JEST TAK SŁYNNY?

JAK ZMARŁ PROROK MAHOMET?


CO JEST SYMBOLEM ISLAMU?

KTO JEST PRZYWÓDCĄ RELIGIJNYM ISLAMU?


JAKIE JEST 5 KOLORÓW ISLAMU?




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



PRZYGOTUJ PREZENTACJĘ O
ORGANIZACJI NARODÓW
ZJEDNOCZONYCH W PRO-
GRAMIE POWER POINT



Wyobraź sobie, że masz wygłosić przemówie-
nie p.t. "Szkolni koledy z niepełnospraw-
nościami" podczas wydarzenia zorganizowane-
go przez ONZ. Przygotuj przemówienie, i
zorganizuj podobne wydarzenie ze swoją
klasą. Przygotujcie również inne tematy
według waszego uznania


**JAKI JEST CEL ORGANIZACJI
NARODÓW ZJED-
NOCZONYCH?**

**ILE KRAJÓW NALEŻY DO
ONZ?**


**JAKA JEST RÓŻNICA MIĘDZY
NATO A ONZ**

**JAKIE SĄ KOMPETENCJE OR-
GANIZACJI NARODÓW ZJED-
NOCZONYCH**


**WYMIENŃ 5 NAJWIĘKSZYCH
KRAJÓW ORGANIZACJI
NARODÓW ZJED-
NOCZONYCH**




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



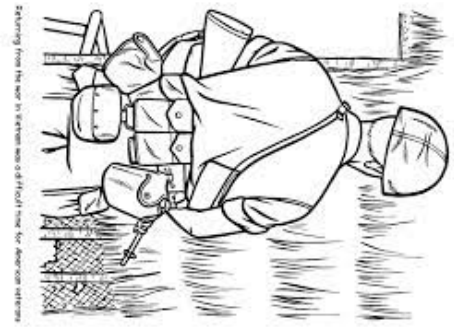
Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



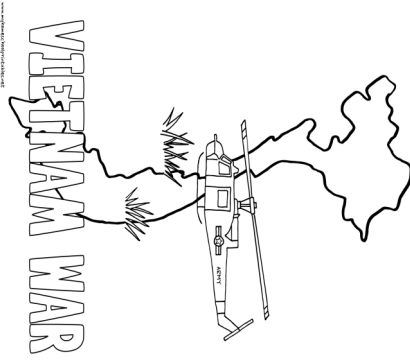
Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Najdź 3 interesujące materiały dotyczące Wojny w Wietnamie, i zaprezentuj je przed swoją klasą



Przygotuj rubrykę z pytaniami dotyczącymi tematu "Wojna wietnamska" dla kolegów z klasy


DLACZEGO STANY ZJEDNOCZONE PRZYSTĄPIŁY DO WOJNY W WIETNAMIE?

CO ZAKOŃCZYŁO WOJNĘ W WIETNAMIE?


DLACZEGO WOJNA W WIETNAMIE BYŁA TAK STRASZNA?

KIEDY ZOSTAŁ ZABITY OSTATNI ŻOŁNIERZ W WIETNAMIE?


KIEDY WYBUCHŁA WOJNA WIETNAMSKA?




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



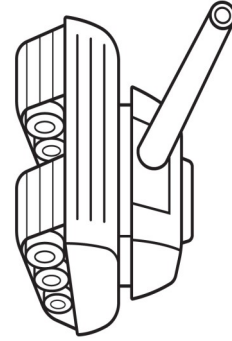
Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



HeartCraftyThings.com

Podaj fakt na temat
broni użytej w trakcie I
wojny światowej



Download from
Dreamstime.com
ID: 8594079
Artist: Anshul | Dreamstime.com

Stwórz oś czasu dotyczącą
I wojny światowej,
zawierającą najważniejsze
wydarzenia z tego okresu


CO BYŁO PRZYCZYNĄ WY-
BUCHU I WOJNY ŚWIA-
TOWEJ?

CO WYDARZYŁO SIĘ W
TRAKCIE I WOJNY ŚWIA-
TOWEJ?


KTO WYGRAŁ, A KTO PRZE-
GRAŁ I WOJNĘ ŚWIATOWĄ?

JAKIE KRAJE BRAŁY UDZIAŁ
W I WOJNIE ŚWIATOWEJ?


DLACZEGO I WOJNA ŚWIA-
TOWA BYŁA TAK WAŻNA?




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

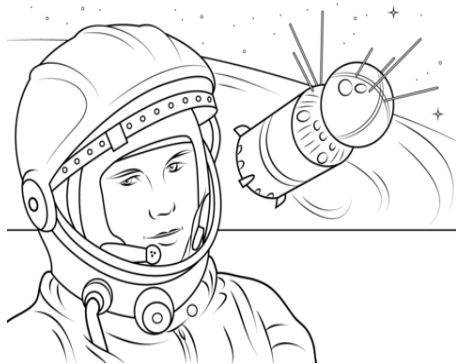


Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

Przygotuj dla swojej
klasy prezentację o
Juriju Gagarinie, w pro-
gramie PowerPoint



Napisz wypracowanie
o Juriju Gagarinie




**ILE LAT MIAŁ JURIJ GAGA-
RIN, GDY POLECIAŁ W KOS-
MOS?**

**CO POWIEDZIAŁ JURIJ GAGA-
RIN BĘDĄC W KOSMOSIE?**


**KTO BYŁ PIERWSZY W KOS-
MOSIE?**

**KIEDY URODZIŁ SIĘ JURIJ
GAGARIN?**


**KIEDY ZMARŁ JURIJ GAGA-
RIN**




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

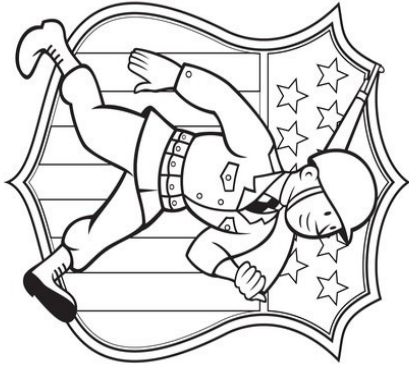


Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji

Napisz 10 faktów na temat II wojny światowej



Na mapie świata, zaznacz i opisz główne bitwy stoczone w trakcie II wojny światowej




CO BYŁO PRZYCZYNĄ WYBUCHU II WOJNY ŚWIATOWEJ?

JAK ZAKOŃCZYŁA SIĘ II WOJNA ŚWIATOWA?


W KTÓRYM KRAJU BYŁO NAJWIĘCEJ OFIAR II WOJNY ŚWIATOWEJ?

KTO BYŁ OSTATNIĄ OSOBĄ ZABITĄ PODCZAS II WOJNY ŚWIATOWEJ?


KIM JEST NAJSTARSZA OSOBA, KTÓRA PRZEŻYŁA II WOJNĘ ŚWIATOWĄ?




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji




Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nauczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji



Nuczanie Historii dla Uczniów z Niepełnosprawnościami, przy pomocy Cyfrowego Narzędzia Grywalizacji