

# Scenariusz lekcji WOS-u dla klasy VIII

\*Uwaga! Przedstawiony scenariusz w części dotyczącej realizacji zawiera jedynie etap związany z użyciem gry planszowej. Pozostała część lekcji przebiegać powinna zgodnie z wytycznymi programowymi danego przedmiotu.



## Temat: „Czym jest demokracja pośrednia?”

**Cele ogólne:** Uczeń zapoznaje się z zasadami demokracji pośredniej.

### Cele szczegółowe:

#### Uczeń:

- › wyjaśnia zasadę przedstawicielstwa [demokracji pośredniej],
- › przedstawia zasady wyborów do Sejmu Rzeczypospolitej Polskiej,
- › przedstawia zasady wyborów do Senatu Rzeczypospolitej Polskiej,
- › poznaje zasady działania izb parlamentu,
- › poznaje najważniejsze kompetencje izb parlamentu,
- › poznaje zasady gry planszowej „Jednym słowem”,
- › kształtuje umiejętność pracy w grupie,
- › uczy się zasad uczciwej rywalizacji.

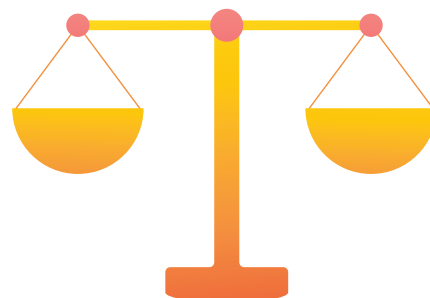
#### Metody i techniki kształcenia:

- › łańcuch skojarzeń,
- › burza mózgów,
- › praca w zespole,
- › pogadanka,
- › gra w grę planszową,
- › praca na materiale tekstowym.

#### Materiały:

- › Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej,
- › gra planszowa „Jednym słowem”,
- › tablica.

**Czas trwania: 45 minut.**



## Przebieg lekcji:

### Część wstępna

Nauczyciel wita uczniów i sprawdza obecność. Zapoznaje uczniów z tematem lekcji. Pyta o skojarzenia związane z demokracją pośrednią.

### Wybrany etap realizacji uwzględniający użycie gry planszowej „Jednym Słowem”

Nauczyciel prosi, aby uczniowie przeprowadzili burzę mózgów i wypisali na tablicy poznane dotąd podstawowe elementy ustroju demokratycznego, po czym wspólnie z nimi uzupełnia zestawienie. Następnie zapoznaje uczniów z pojęciem demokracji pośredniej.

Nauczyciel rozdaje uczniom egzemplarze Konstytucji Rzeczypospolitej Polskiej. Prosi o odśluskanie w niej zapisów regulujących pracę Sejmu i Senatu. Celem pracy z tekstem jest stworzenie listy zasad działania i głównych kompetencji izb parlamentu.

Aby utrwalić nowe wiadomości, nauczyciel dzieli uczniów na grupy i proponuje im grę w „Jednym słowem”. Przed lekcją przygotowuje karty do gry z hasłami dotyczącymi demokracji pośredniej.

Przykładowe hasła: demokracja pośrednia, parlament, sejm, senat, izba, ustawa, mandat, immunitet, kadencja, opozycja, koalicja, konstytucja.

Wybrana osoba z grupy siada po jednej stronie stołu – to ona będzie zgadującym. Pozostali gracze będą musieli przekazać jej swoje skojarzenia-podpowiedzi. Każdy z graczy otrzymuje plastikową tabliczkę i mazak. Osoba zgadująca wyciąga pierwszą kartę ze stosu i, nie patrząc na nią, umieszcza na swojej tabliczce w taki sposób, aby wszyscy pozostali gracze widzieli słowa, które się na niej znajdują. Następnie osoba zgadująca wybiera liczbę od 1 do 5 i wypowiada ją głośno, aby wskazać innym graczom, które słowo mają jej pomóc odgadnąć. Bez porozumienia z innymi i w tajemnicy każdy z graczy zapisuje odpowiedź na swojej tabliczce. Odpowiedź może się składać wyłącznie z 1 słowa.

Gdy wszyscy gracze zapiszą swoje odpowiedzi, osoba zgadująca zamyka oczy. W tym czasie pozostali odwracają swoje tabliczki i porównują odpowiedzi z odpowiedziami innych graczy. Identyczne odpowiedzi się nie liczą i są eliminowane. Następnie osoba zgadująca otwiera oczy i próbuje odgadnąć słowo, korzystając z pozostałych odpowiedzi. Może podjąć TYLKO 1 PRÓBĘ. Następnie zgadującym zostaje kolejny gracz. Gra toczy się do wyczerpania wszystkich kart, a ich liczba zostaje wcześniej ustalona przez nauczyciela. „Jednym słowem” jest grą kooperacyjną, co oznacza, że cała grupa wspólnie pracuje na jak najlepszy wynik. Wygrywa grupa, która zdobyła najwięcej punktów.

### Część końcowa

Grupy uczniów prezentują swoje wyniki oraz najciekawsze skojarzenia powstałe podczas rozgrywki. Nauczyciel dziękuje uczniom za uwagę i żegna ich, zachęcając do ponownych rozgrywek w szkolnej świetlicy.