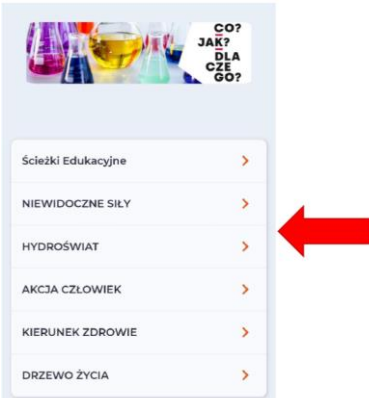
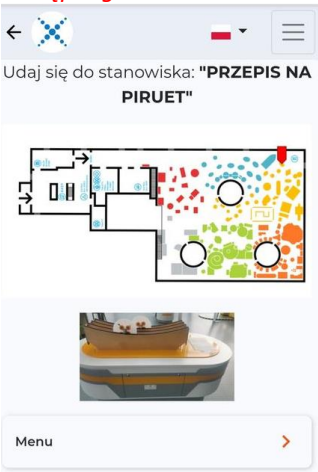


Tworzenie ścieżek edukacyjnych na wystawie CNE

INFORMACJE OGÓLNE	
Imię i nazwisko autora (autorów)	
Placówka oświatowa	
<p>(opcjonalnie) Propozycja nazwy zakładki w aplikacji app.experiment.pl, w której CNE zamieści ścieżki edukacyjne stworzone przez nauczycieli EXPERTÓW <i>wyberzemy najciekawszą propozycję</i></p> 	
<p>(opcjonalnie) Personalizacja tj. propozycja podpisu pod Pani/Pana ścieżką edukacyjną np. : „Zarekomendowane przez...” „Wykonane przez...” „Poleca Pani... nauczyciel biologii z 20 letnim stażem” „Wg doświadczonego chemika” – <i>opis dowolny!</i></p>	
WYBÓR TEMATYKI	
Propozycja własnej nazwy ścieżki edukacyjnej	
Ogólny opis tematu	
Na których elementach/stanowiskach wystawy odbywa się gra	
Do których zapisów podstawy programowej odwołuje się gra	
Do jakiej grupy wiekowej jest skierowana gra/ścieżka edukacyjna	
FABUŁA	
<p>OKNO NR 1: Początek gry, opis zasad gry <i>krótka informacja na temat: ilości zadań, fabuły, punktacji</i></p>	
<p>OKNO NR 2: Zadania nr 1: - nazwa stanowiska wystawy, na którym znajduje się zadanie - krótka treść zadania - proponowane odpowiedzi do zadania (w przypadku wielokrotnego wyboru) - istnieje możliwość pytania otwartego (poprawne odpowiedzi) - każde zadanie znajduje się przy innym stanowisku wystawy</p>	
<p>Propozycja grafiki/filmu do zadania nr 1 <i>w przypadku ich braku można zasugerować pomysł do realizacji przez CNE</i></p>	

<p>Przejsięcie do kolejnego zadania <i>wskazanie kolejnego stanowiska CNE, które prowadzi do następnego zadania</i></p> 	
<p>OKNO NR 3: Zadanie nr 2:</p>	
<p>....Zadanie nr 3:</p>	
<p>....Zadanie nr.....</p>	
<p>OSTATNIE OKNO GRY: Zakończenie gry Propozycja podsumowania, Komunikat na zakończenie gry</p>	
<p>MECHANIKA GRY</p>	
<p>Przewidywany czas gry</p>	
<p>Sposób punktacji <i>punkty, odznaki, brak punktów/odznak, inne</i></p>	
<p>Informacja zwrotna po wykonanym zadaniu <i>„Błędna odpowiedź, spróbuj jeszcze raz”, „Oj, niestety nie, tracisz punkty”, „Świetnie! Przechodzisz dalej”...inne</i></p>	
<p>Ilość prób na zadanie <i>Jedna szansa – nie udało Ci się, trudno</i> <i>Dodatkowa szansa:</i> <i>A. Odpowiadasz raz jeszcze za tę samą liczbę pkt</i> <i>B. Odpowiadasz raz jeszcze za mniejszą ilość pkt</i> <i>Nieskończona ilość prób</i></p>	
<p>Gra liniowa (<i>narzucona jest kolejność wykonywanych zadań</i>) czy nieliniowa (<i>uczestnicy mogą wykonywać zadania w dowolnej kolejności</i>)</p>	
<p>Inne pomysły</p>	

- Wszystkie podpowiedzi do przygotowania ścieżki edukacyjnej znajdują się w prezentacji multimedialnej ze spotkania nr w ramach programu EXPERT EXPERYMENTU
- Ścieżki edukacyjne prosimy nadsyłać do dn. 20.01.2021r. na adres: l.golaszewska@experyment.gdynia.pl
- Proponujemy indywidualne (wg potrzeby) spotkania i konsultacje online, na platformie MS Teams, w dogodnym terminie, w tym celu proszę pisać na w/w adres email lub dzwonić: 512-493-716
- nasze wystawy są teraz zamknięte, ale jeśli ktoś z Państwa chciałby się im dokładnie przyjrzeć, to zachęcamy do korzystania z naszej aplikacji **app.experyment.pl**
- na indywidualną prośbę możemy się z Państwem (pojedynczo) spotkać w naszej siedzibie.