

Władza sądownicza

Czas trwania

2 x 45 min

Cel ogólny

Zapoznanie się ucznia z sposobem sprawowania władzy sądowniczej.

Cele operacyjne

Uczeń :

- Potrafi wymienić poszczególne rodzaje sądów i ich zadania.
- Potrafi wyjaśnić pojęcia niezawisłości i niezależności sądów.
- Zaznajomił się z zadaniami Trybunału Konstytucyjnego.
- Wie na czym polega Trójpodział władzy.

Środki dydaktyczne

Podręcznik, gra „Mafia Sądowa”,

Zastosowanie narzędzi ICT do realizacji lekcji

telefony uczniów do rozwiązywania Kahoota , komputer, rzutnik multimedialny

Formy pracy

Indywidualna, grupowa, zbiorowa

Metody pracy

Pogadanka, gra dydaktyczna, praca z podręcznikiem, burza mózgów, quizz z wiadomości z lekcji.

Przebieg lekcji

Faza wprowadzająca

1. Czynności organizacyjne.
2. Jakie są zadania sądów? (5 min)

Uczniowie wraz z nauczycielem definiują pojęcie sądu oraz na tablicy rozrysowują mapę myśli.

Faza realizacyjna

1. Poszczególne rodzaje sądów i ich zadania. (25 min)

Nauczyciel omawia poszczególne rodzaje sądów oraz zadania jakie mają do wykonania. Wyjaśnia ich znaczenie w społeczeństwie.

2. Praca z podręcznikiem. (15 min.)

Nauczyciel zachęca uczniów do szukania informacji w podręczniku.

Uczeń dowiadyuje się o działaniu Trybunału Konstytucyjnego oraz na czym polega trójpodział władzy. Uczniowie dyskutują na temat niezawisłości i niezależności sądów. Trzy najbardziej aktywne osoby zdobywają +.

3. Gra „Mafia sądowa” (30 min)

Uczniowie dobierają się w pary (załącznik). Nauczyciel czuwa nad przebiegiem gry.

Faza podsumowująca

Podsumowanie wiadomości zdobytych na lekcji w formie kahoota. (15 min).

REGULAMIN GRY – „MAFIA SĄDOWA”

1. Cel gry

Celem gry jest poznanie kolejnych etapów sprawy sądowej oraz zdobywanie wiedzy o prawie i sądownictwie poprzez karty wiedzy oraz karty ról.

2. Kolejność pól w grze

Gracze przesuwają pionki przez etapy w następującym porządku:

1. Zgłoszenie sprawy sądowej
2. Dochodzenie policji
3. Prokuratura – tutaj dodatkowo losuje się kartę ról
4. Sąd pierwszej instancji
5. Apelacja
6. Wyrok końcowy

3. Ruch pionków (bez kostki)

Gracz przesuwa się tylko dzięki kartom wiedzy.

Na każdym polu, oprócz ostatniego, gracz losuje kartę wiedzy.

Jeśli odpowie dobrze – przechodzi pionkiem na następne pole.

Jeśli odpowie źle – zostaje w miejscu i pauzuje jedną rundę.

4. Karty wiedzy

Karty zawierają pytania o prawo, sądy oraz podstawowe zasady funkcjonowania wymiaru sprawiedliwości.

Każde pole (oprócz Wyroku Końcowego) wymaga odpowiedzi na jedną kartę wiedzy.

5. Karty ról (pole Prokuratura)

Po wejściu na pole Prokuratura:

- gracz najpierw odpowiada na kartę wiedzy,
- niezależnie od odpowiedzi losuje kartę ról.

6. Wygrana

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do pola „Wyrok Końcowy”.