



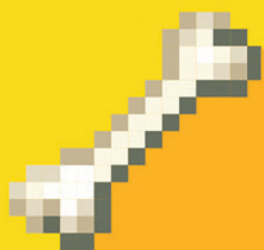
MINECRAFT

WIEK
7-8

JĘZYK ANGIELSKI

Scenariusz lekcji na podstawie książek z serii
Minecraft. Język angielski. Megazadania.

harperkids



Scenariusz lekcji 2x45 min. z materiałem rozdany jako praca własna w domu przed zajęciami.

Obszar nauczania:

Szkoła podstawowa, klasy 1-2

Treści nauczania zgodne z podstawą programową:

- Określanie położenia przedmiotów oraz osób w terenie, orientacja w terenie
- Tworzenie krótkich, prostych, spójnych i logicznych wypowiedzi ustnych na podstawie obrazów oraz tekstu
- Opisywanie położenia ludzi, zwierząt i przedmiotów
- Reagowanie ustnie w typowych sytuacjach
- Uzyskiwanie i przekazywanie informacji, instruowanie innych
- Czytanie i rozumienie prostego tekstu
- Przekazywanie informacji uzyskanych z tekstu w języku angielskim oraz z materiałów wizualnych, obrazów i filmów
- Dokonywanie samooceny i wykorzystywanie techniki samodzielnej pracy nad językiem, prowadzenie notatek, stosowanie mnemotechnik
- Współdziałanie w grupie
- Stosowanie strategii komunikacyjnych (np. domyślanie się znaczenia wyrazów z kontekstu, identyfikowanie słów kluczowych)

Cele:

Uczniowie / Uczennice:

- Będą współpracować w parach i grupach
- Będą czytać, słuchać i mówić w języku angielskim
- Będą ćwiczyć i utrwalać wprowadzane słownictwo poprzez gry i zabawy
- Będą dokonywać analizy własnych umiejętności
- Nauczą się określać położenie przedmiotów w przestrzeni, używając przyimków miejsca z wykorzystaniem materiałów pomocniczych
- Pozną słownictwo z gry Minecraft i będą potrafili użyć go spontanicznie w zdaniach
- Utrwalą pytanie *Where is....?* oraz konstrukcję *I've got*

Materiały i pomoce dydaktyczne:

1. Rzutnik, komputer, głośniki
2. Schemat skrzyni i diamentowego miecza w różnym położeniu względem skrzyni (miecz w położeniach **IN, ON, UNDER, IN FRONT OF, BEHIND, NEXT TO, BETWEEN**)
3. Karta pracy zawierająca skrzynię Minecraft w liczbie kopii odpowiadającej liczbie uczniów, do wycięcia i sklejenia przez uczniów i nauczyciela/kę w domu przed zajęciami
4. Diamentowy miecz w formacie A4 dla nauczyciela/ki
5. Karta pracy **GRA MEMORY**
6. Karta pracy z pustymi kwadratami ze skrzynią Minecraft do uzupełnienia w parach
7. Link do piosenki wprowadzającej słownictwo z przyimkami miejsca:
<https://www.youtube.com/watch?v=QYerFOnPxu8>
8. Nożyczki, długopis
9. Książka *Minecraft. Język angielski. Megazadania. 9+*, strona 4

Metody i formy pracy:

- Praca indywidualna
- Praca w parach
- Praca w grupach

Czas trwania: 2x45 minut

Przygotowanie do zajęć:

Na zajęciach poprzedzających przeprowadzaną lekcję należy rozdać uczniom szablon **SKRZYNI MINE-CRAFT** do wycięcia i sklejenia. Należy poinstruować uczniów, by wycięli otwór w jednej ze ścianek skrzyni, tak aby można było zmieścić w niej mały obrazek. Dzieci przynoszą gotowe skrzynie na zajęcia.

Podczas zajęć każdy uczeń powinien mieć nożyczki, aby wyciąć elementy gry memory.

O autorce:

Mama dwójki dzieci, 7-letniego Brunona i 4-letniej Gai, które są najbardziej wymagającymi nauczycielkami życia oraz ogromną skarbnicą inspiracji metodycznych i treningu cierpliwości. Jest nauczycielką angielskiego z powołaniem i prawie 20-letnim doświadczeniem w uczeniu, ale także tłumaczką, psychologką, i instruktorką narciarstwa. Podąża za potrzebami i możliwościami ucznia zarówno w klasie, jak i na stoku narciarskim. Podczas swoich lekcji stawia przede wszystkim na komunikację między uczniami, ćwiczenie mówienia i aktywnego słuchania.

www.HarperCollins.pl | [@harperkids_polska](https://www.instagram.com/harperkids_polska) | [KsiazkosferaHarperKids](https://www.facebook.com/KsiazkosferaHarperKids)

Temat lekcji: Far from plain!

I. SWORD SEARCH. WHERE IS THE SWORD?

Nauczyciel/ka włącza rzutnik ze schematami skrzyni i miecza. Staje przed uczniami ze swoją skrzynią i mieczem. Umieszcza miecz w różnym położeniu względem skrzyni i zadaje pytanie: **Where is the sword?** Uczniowie, patrząc na ekran oraz nauczycielkę, odpowiadają:

The diamond sword is in / on / under / in front of / behind / next to / between the chest.

Następnie nauczyciel/ka sprawdza, czy uczniowie potrafią nazwać położenie przedmiotów. Wyświetla **QUIZ** na ekranie.

Obraz 1: Miecz w pudełku bez podpisu. Nauczyciel/ka pyta: **Where is the sword?**

Klasa: **The sword is IN the chest.**

Nauczyciel/ka i uczniowie sprawdzają poprawność odpowiedzi, nauczycielka odsłania obraz nr 2.

Obraz 2: Miecz w pudełku z podpisem: **The sword is IN the chest. Well done!**

II. VIDEO CLIP

Nauczyciel/ka włącza piosenkę Busy Beavers IN ON UNDER, aby przećwiczyć przyimki miejsca. Może także nauczyć dzieci pokazywania przyimków za pomocą rąk. Jest to skuteczna technika, która pomaga dzieciom zapamiętać słowa za pomocą ruchu rąk.



Prawa dłoń półotwarta spodem dłoni do góry
+ lewa dłoń sięgająca do wewnątrz = IN



Prawa dłoń otwarta spodem dłoni do dołu
+ lewa pięść na niej = ON



Prawa dłoń otwarta spodem dłoni do dołu
+ lewa pięść pod nią = UNDER



Prawa dłoń otwarta, przy ciele, skierowana
w lewo + lewa pięść przed nią = IN FRONT OF



Prawa dłoń otwarta, z dala od ciała, skierowana w lewo + lewa pięść za nią = BEHIND



Prawa dłoń otwarta spodem dłoni do dołu + lewa pięść obok niej = NEXT TO



Obie dłonie otwarte spodem dłoni skierowane w kierunku głowy lub przedmiotu = BETWEEN

III. PRACA W PARACH

Nauczyciel/ka rozdaje kartę pracy **GRA MEMORY** i instruuje uczniów, aby wycięli z niej obrazki. Uczniowie dobierają się w pary. Każda para ma 2 **SKRZYNIE MINECRAFT** oraz 2 miecze wycięte z karty pracy **GRA MEMORY**.

Uczeń A: Układa swój miecz względem skrzyni / skrzyń i zadaje pytanie: *Where is the diamond sword? Let's look for it!*

Uczeń B odpowiada: *The diamond sword is the chest / the chests.*

Uczniowie muszą odpowiedzieć, używając wszystkich przyimków miejsca (*in, on, under, in front of, behind, next to, between*). Uczniowie zmieniają się, gdy uczeń A ułożył miecz we wszystkich 7 położeniach.

IV. GRA MEMORY

Nauczyciel/ka wprowadza słownictwo z **GRY MEMORY**.

Następnie każdy uczeń indywidualnie łączy w pary obrazek i jego nazwę.

W parach uczniowie sprawdzają poprawność wykonania zadania.

Nauczyciel wyświetla na rzutniku poprawne odpowiedzi i zadaje dodatkowe pytania:

What colour is the diamond sword?

Is this spider dangerous?

How many pumpkins can you see?

Have you got a white bone? (uczniowie odpowiadają: *Yes, I have.*)

Have you got a red zombie? (uczniowie odpowiadają: *No, I haven't got.*)

Etc.

Uczniowie w parach grają w grę memory, łącząc obrazki z ich nazwami.

Gdy odwracają obrazek i nazwę, używają konstrukcji:

I am looking for.... oraz I've got..., np. I am looking for a diamond sword (but) I've got a pig.

V. READING AND DRAWING

Uczniowie otrzymują od nauczyciela/ki zdania i wklejają je do zeszytu. Następnie rysują elementy gry memory zgodnie z opisem ze zdań.

1. The diamond sword is between the zombie and the pig.
2. The spider is next to the bone.
3. The book is on the dynamite.
4. The pumpkin is under the spider.
5. The bone is in front of the zombie.

VI. SPEAKING, LISTENING AND DRAWING

Karta pracy z dwoma kwadratami, w każdym kwadracie w centralnym miejscu narysowana jest otwarta skrzynia, the chest. Kwadraty umieszczone są na karcie obok siebie, nazwane są A i B, obowiązują zasady gry jak w grze w statki.

Każdy uczeń rysuje w kwadracie A swoje ułożenie 5 elementów z gry memory (a diamond sword, a bone, a spider, a zombie, a book) względem skrzyni, stosując wybrane przez siebie przyimki poznane podczas zajęć.

Po narysowaniu wszystkich elementów przez obydwój graczy, grę zaczyna uczeń A i zadaje pierwsze pytanie, np.: *Where is the diamond sword?*

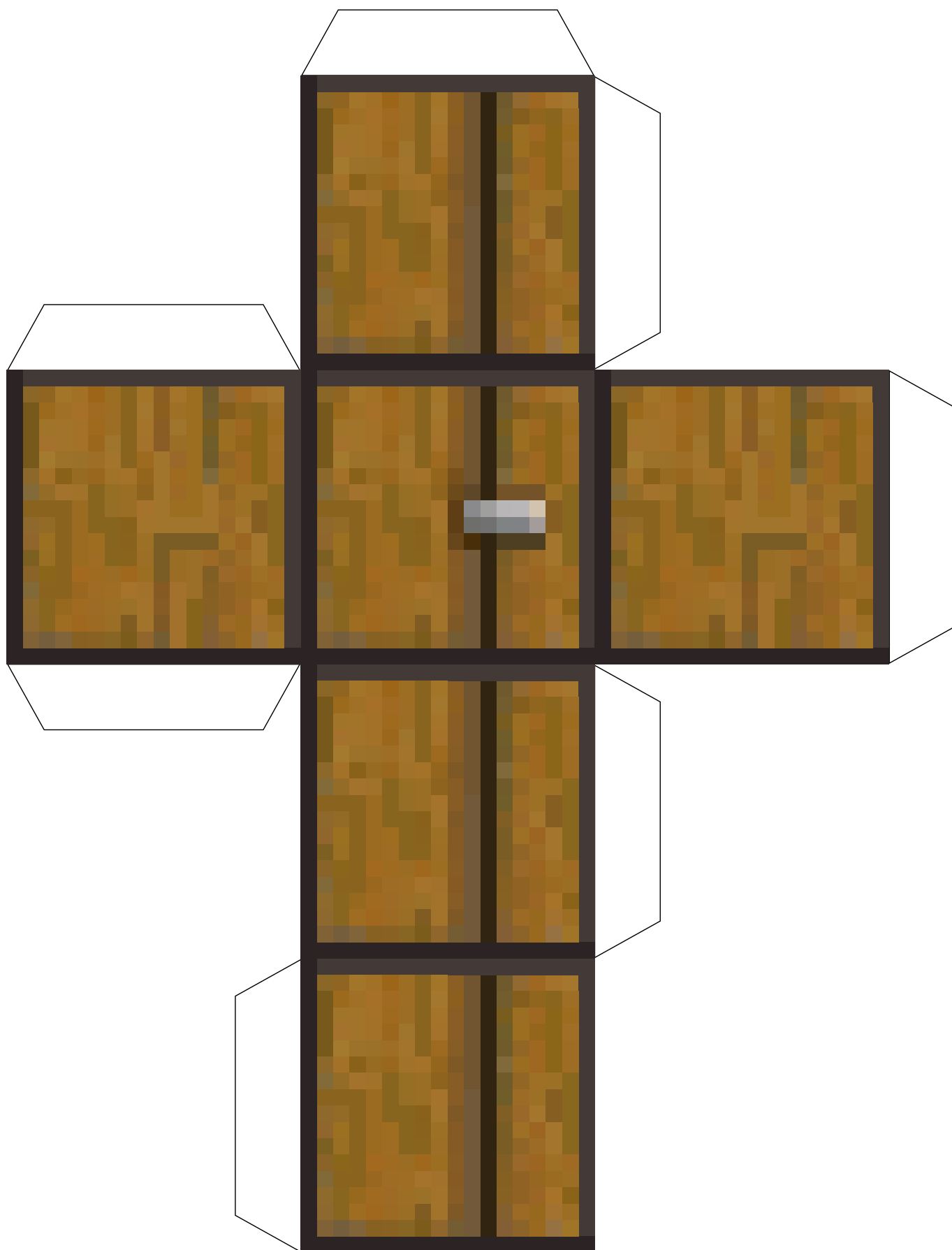
Uczeń B odczytuje ze swojego obrazka A położenie diamentowego miecza względem skrzyni i podaje instrukcję: *The diamond sword is ... the chest.*

Uczeń A rysuje podany przez partnera element w kwadracie B zgodnie z instrukcją. Następnie uczniowie zamieniają się, zadając pytania, aż każdy uzupełni cały kwadrat B wszystkimi 5 elementami.

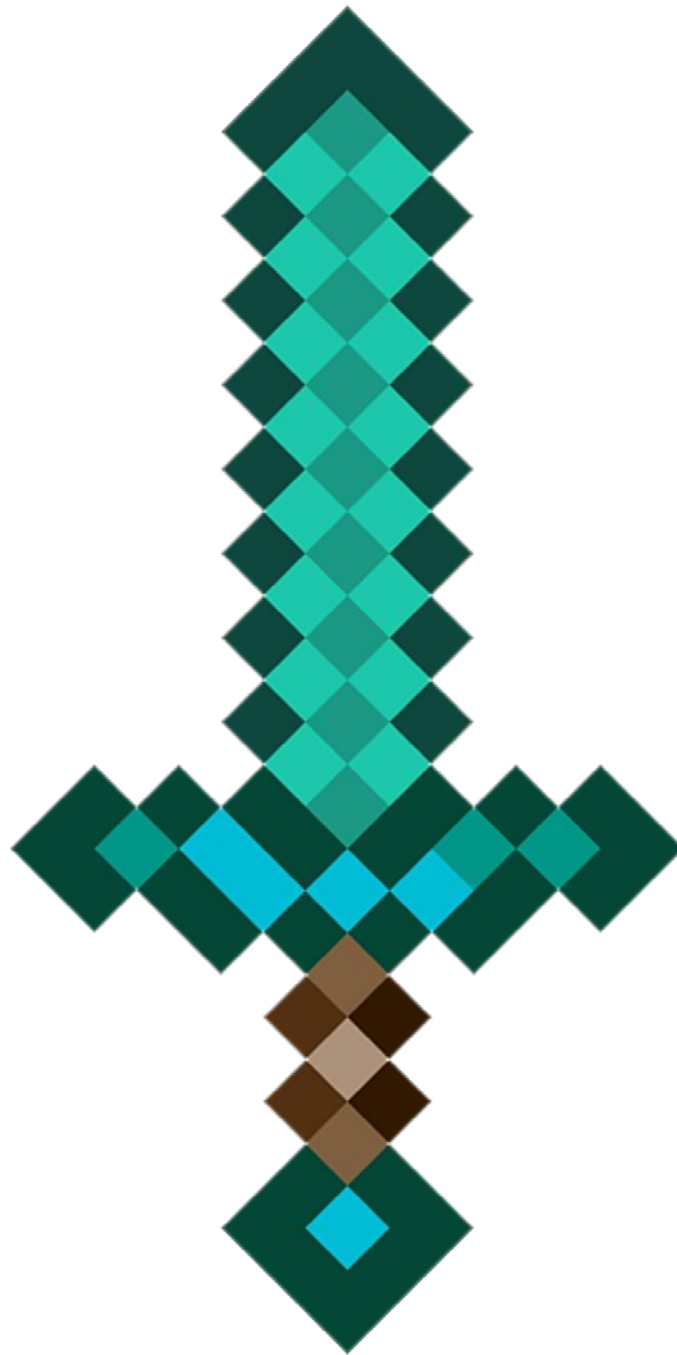
W kolejnym etapie pary łączą się z inną parą i wymieniają się swoimi uzupełnionymi kwadratami. Para 1, która otrzymała kwadraty od pary 2, ma za zadanie napisać zdania opisujące obrazek pary 2, używając przyimków miejsca oraz elementów z gry memory.

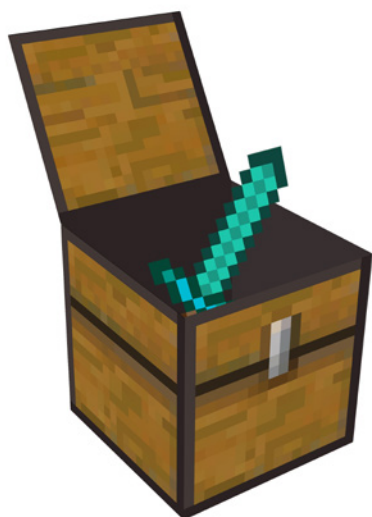
Np. *The bone is in front of the zombie.*

SKRZYŃNIA MINECRAFT do zadania I. SWORD SEARCH. WHERE IS THE SWORD?



DIAMOND SWORD





in



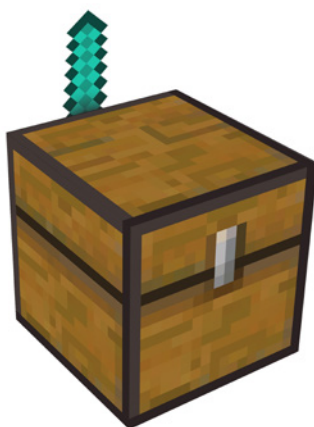
on



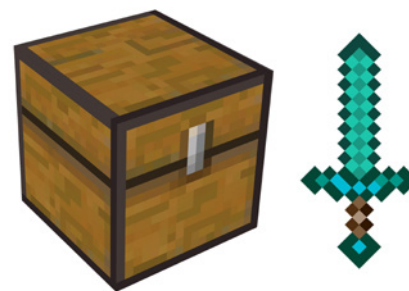
under



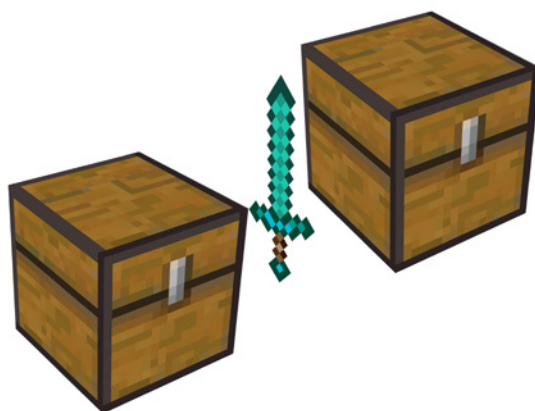
in front of



behind

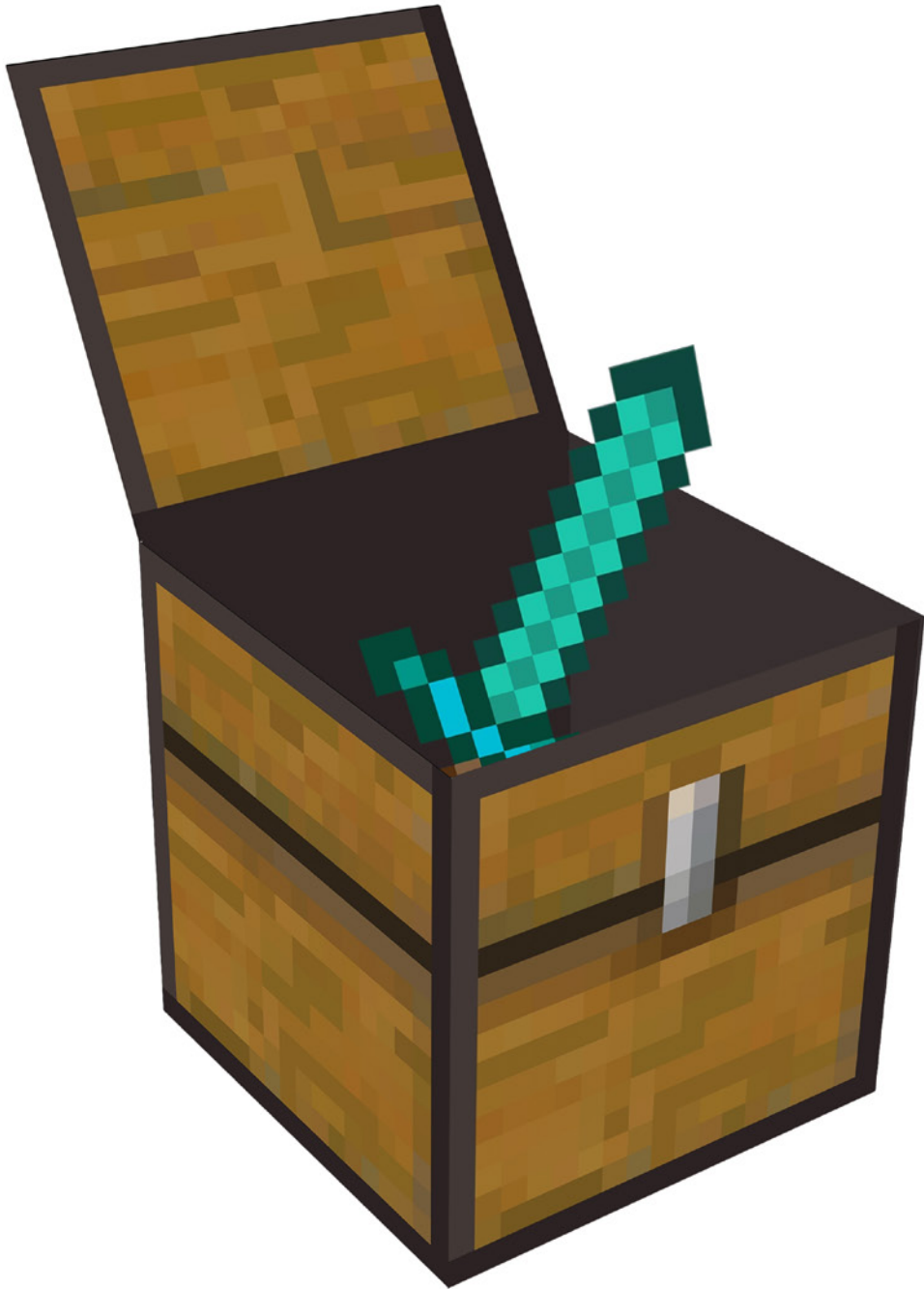


next to



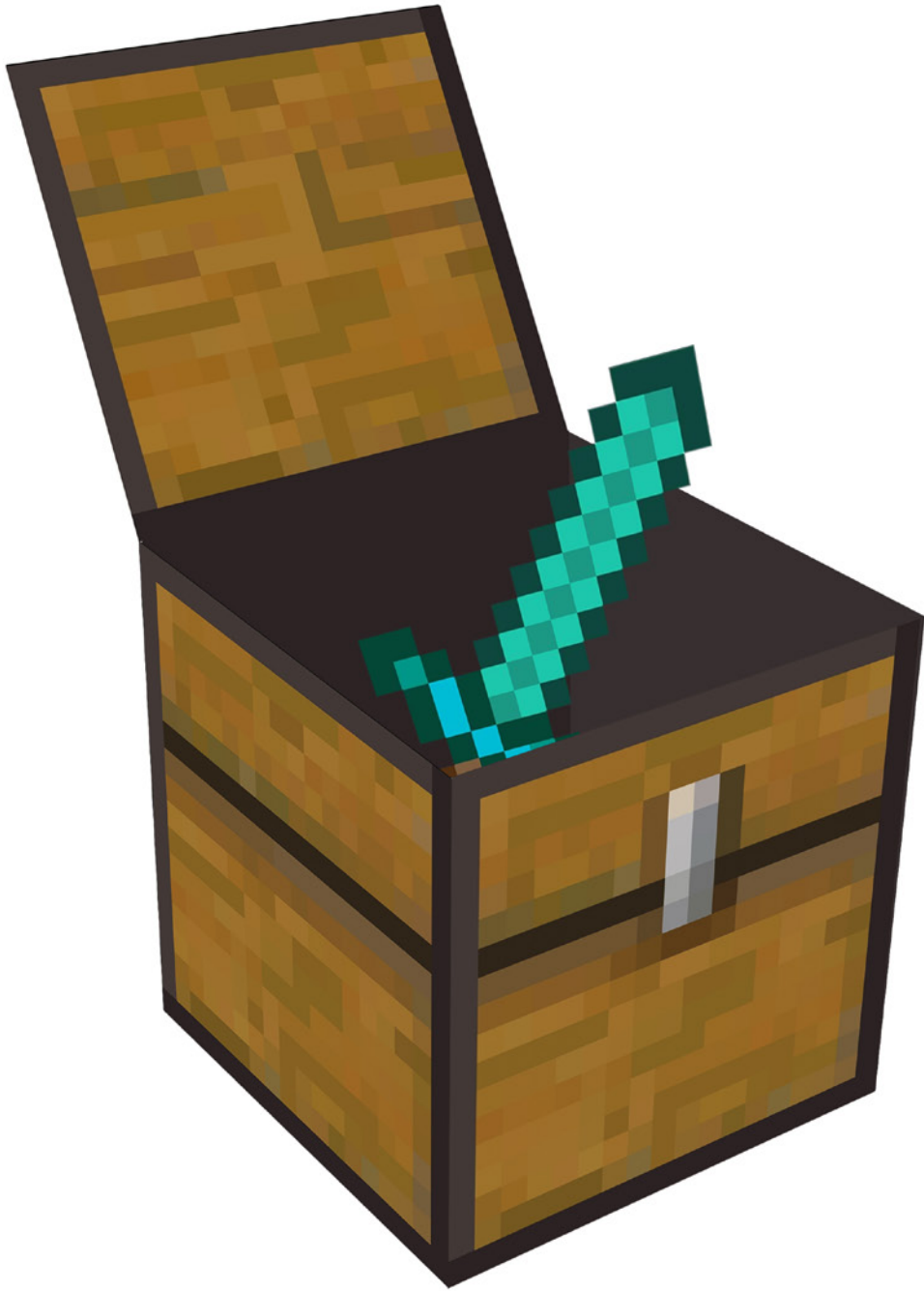
between

QUIZ



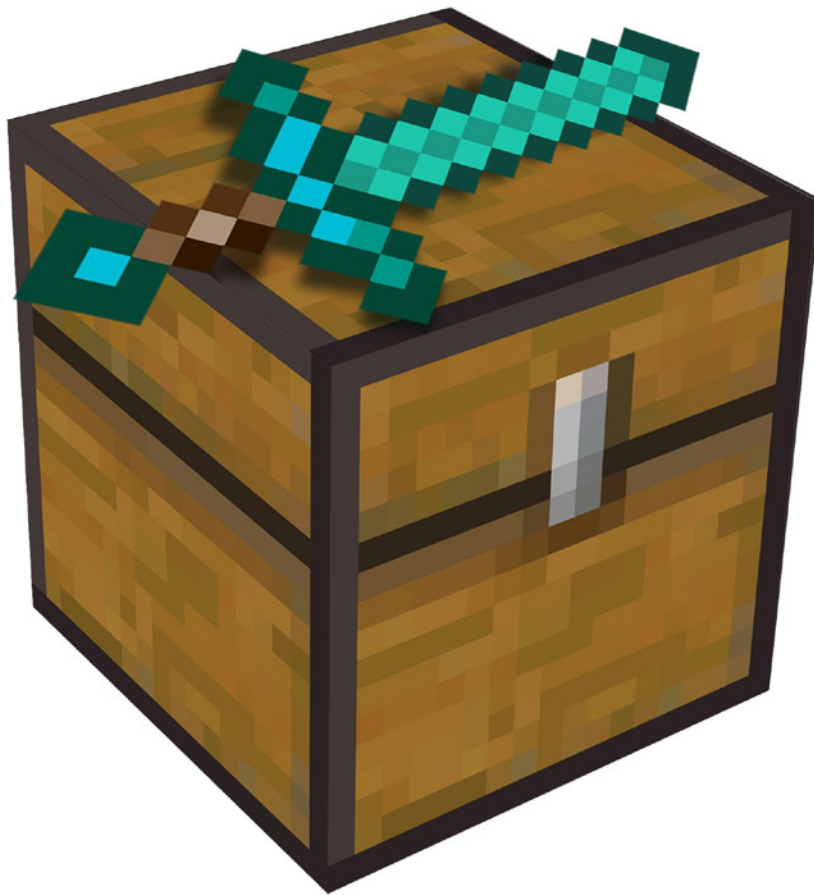
The diamond sword is the chest.

QUIZ



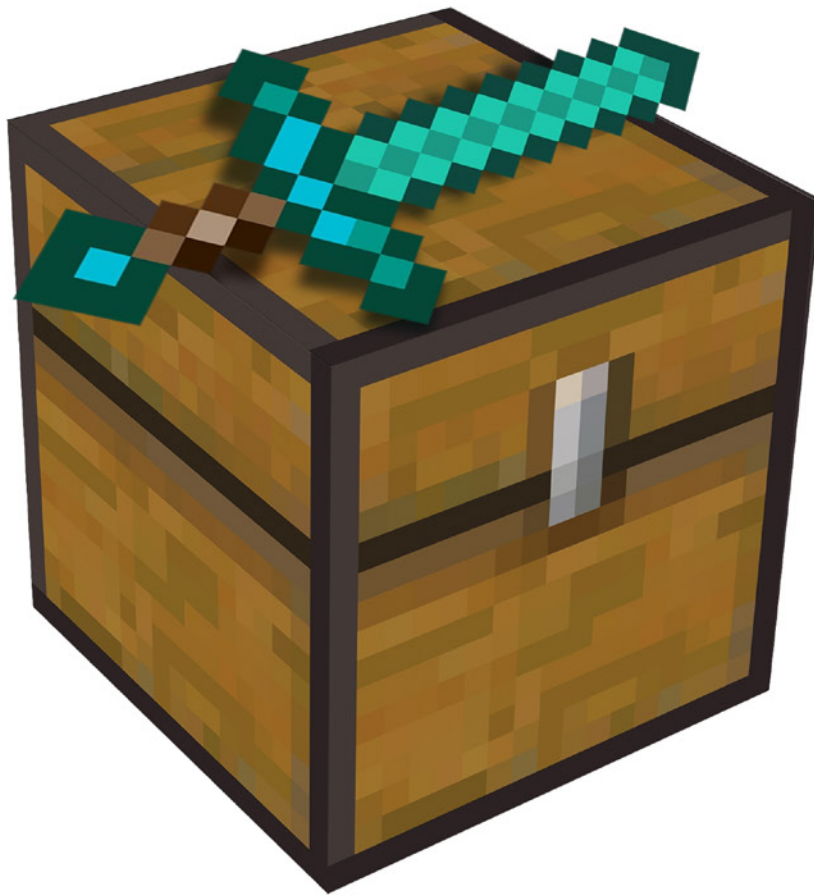
The diamond sword is **in** the chest.

QUIZ



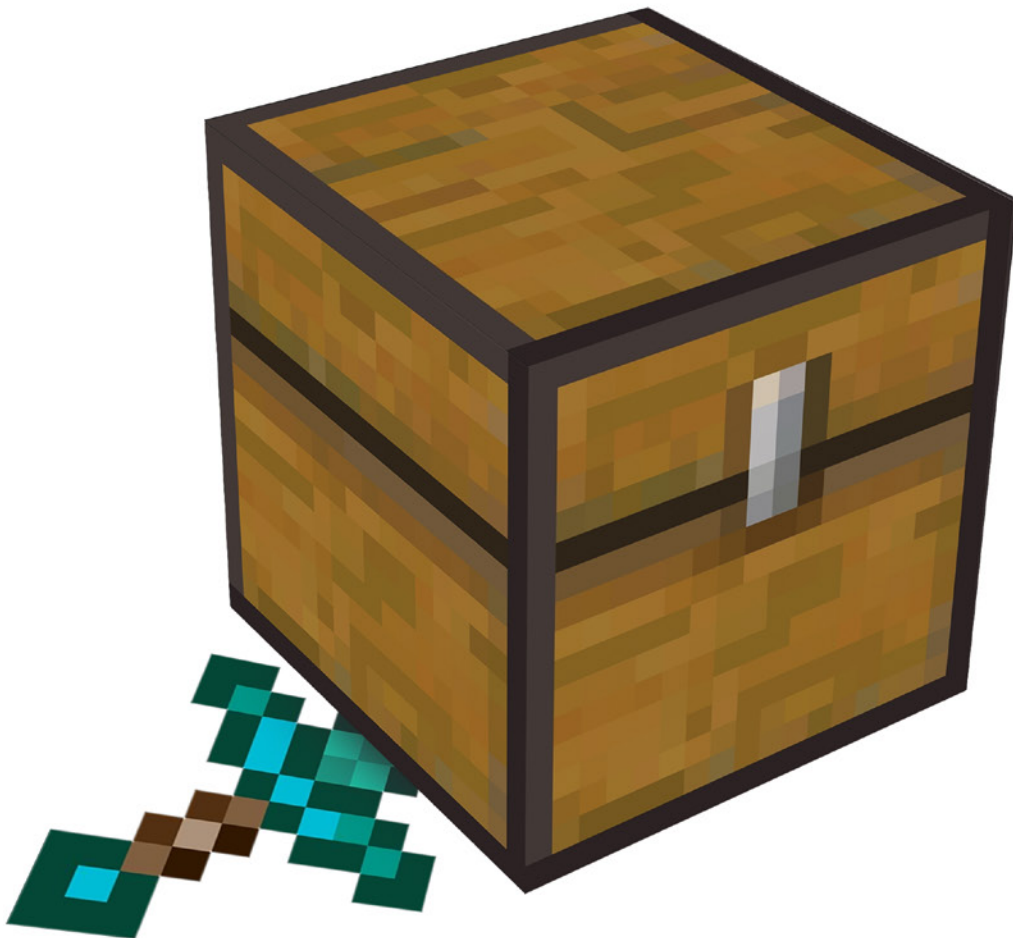
The diamond sword is the chest.

QUIZ



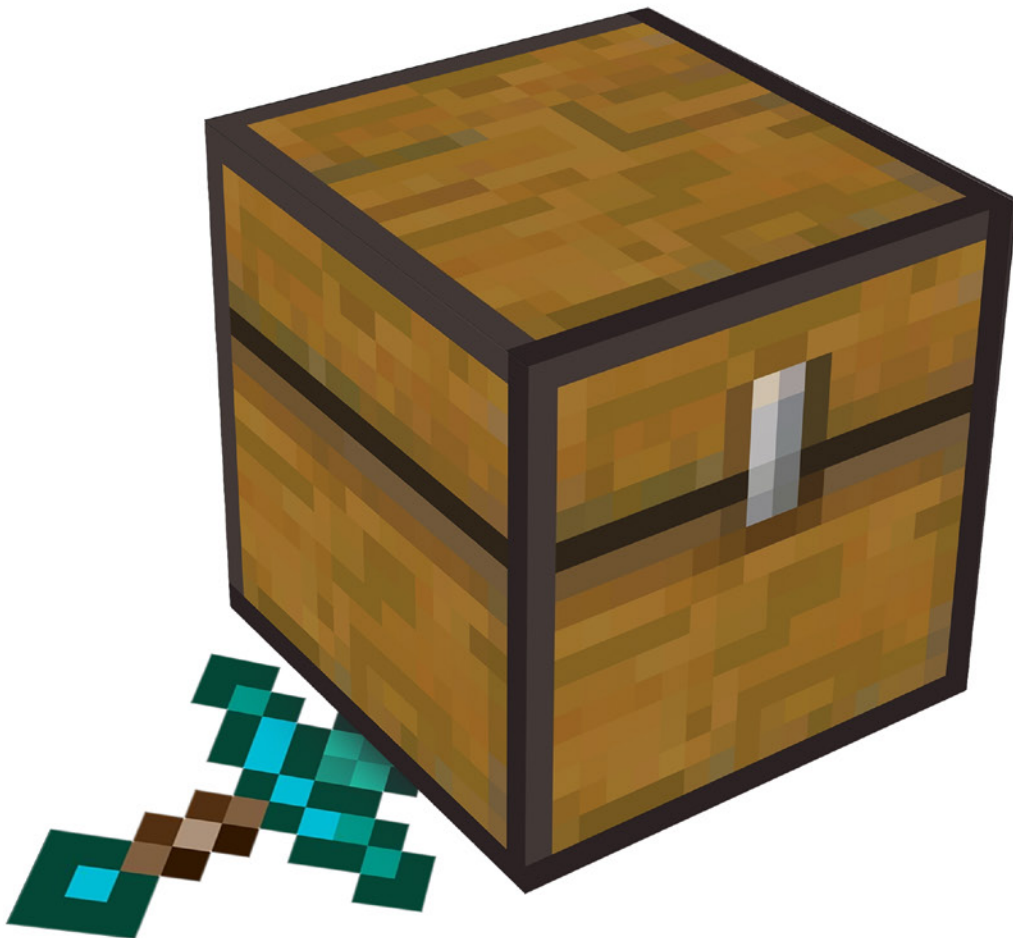
The diamond sword is **on** the chest.

QUIZ



The diamond sword is the chest.

QUIZ



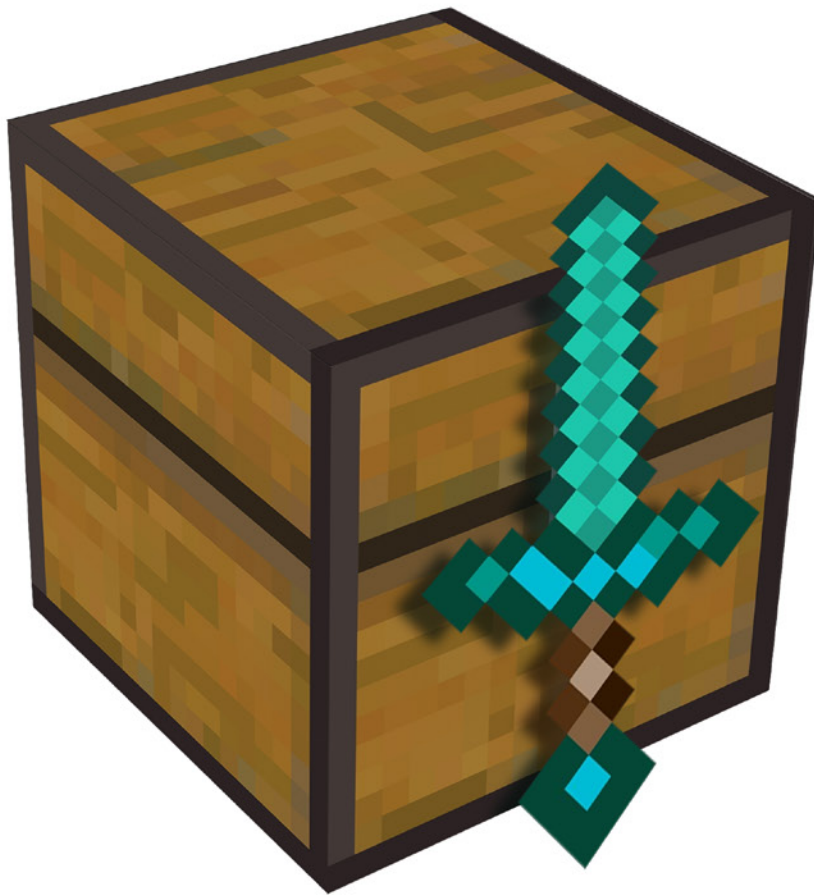
The diamond sword is **under** the chest.

QUIZ



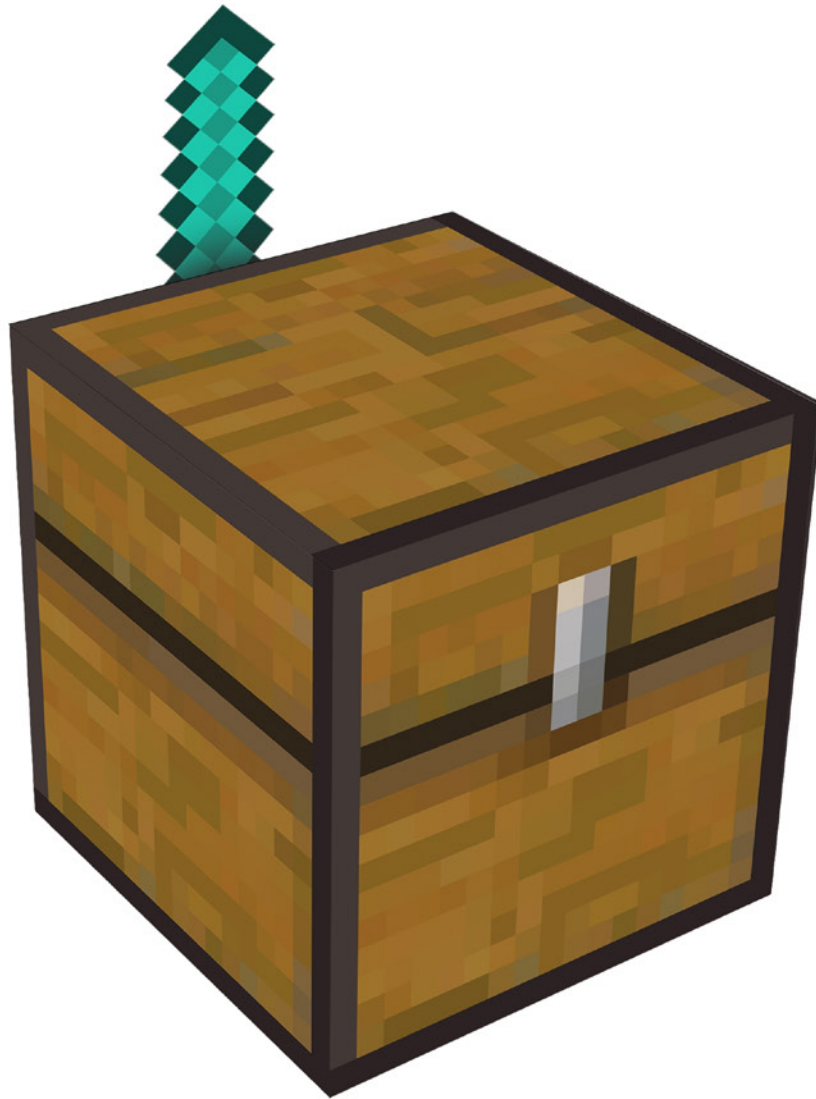
The diamond sword is the chest.

QUIZ



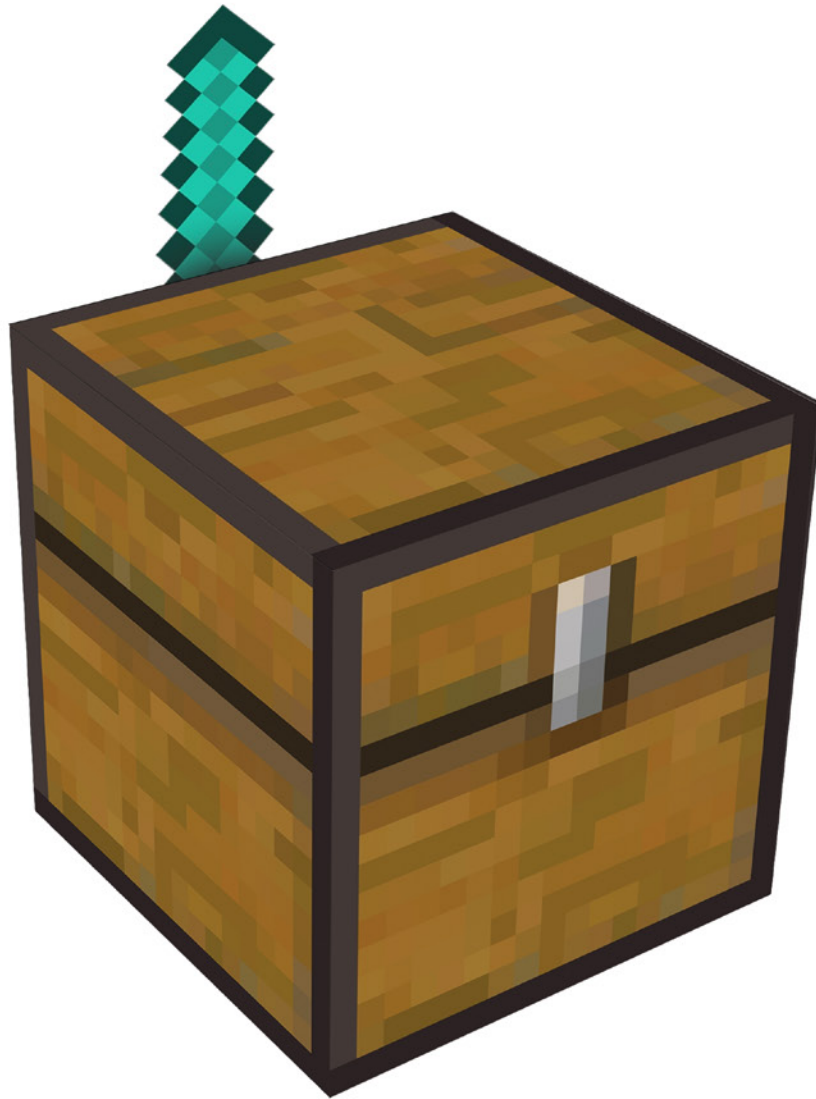
The diamond sword is **in front of** the chest.

QUIZ



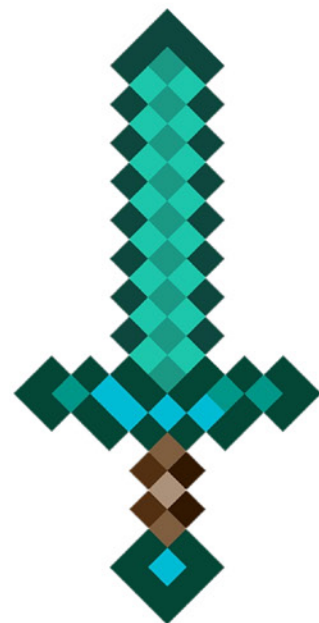
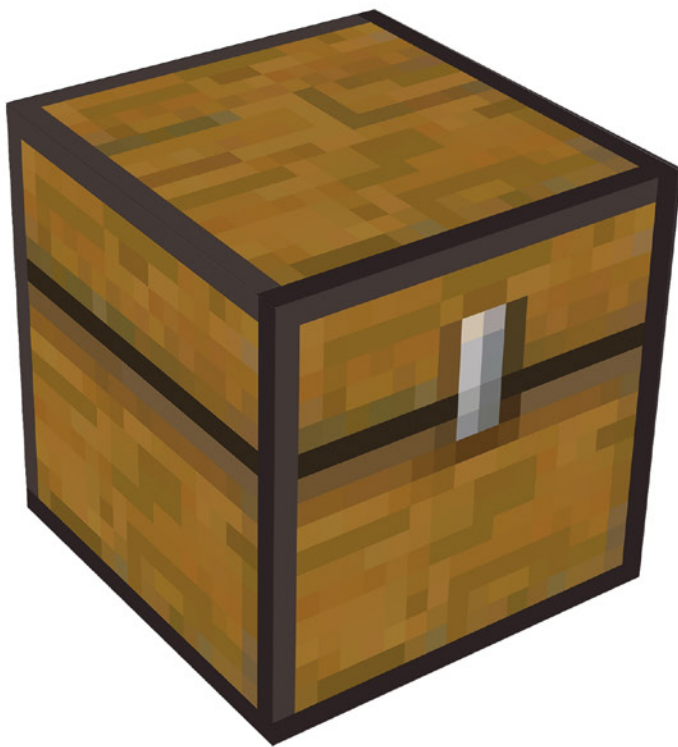
The diamond sword is the chest.

QUIZ



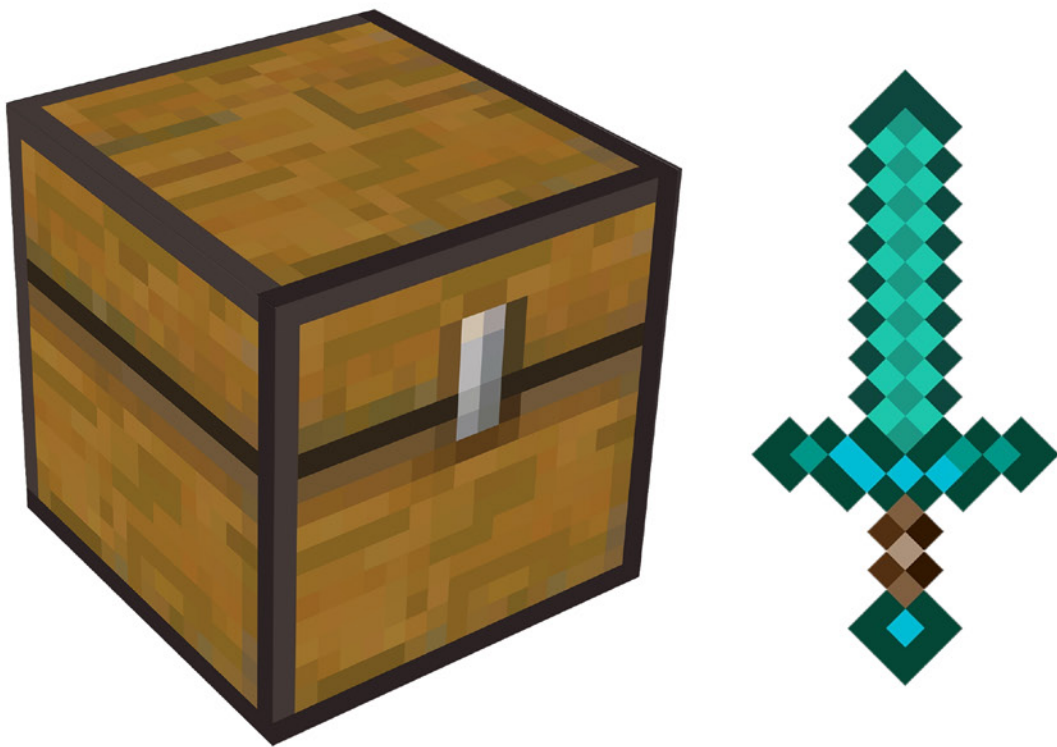
The diamond sword is **behind** the chest.

QUIZ



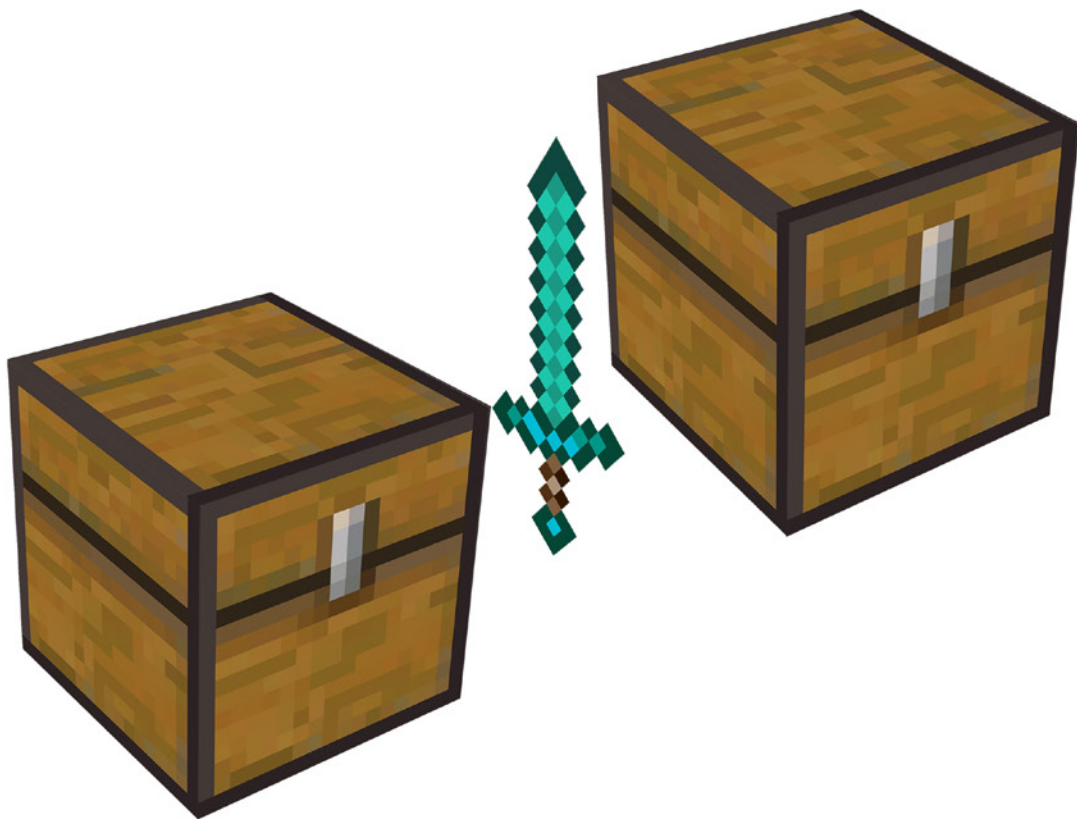
The diamond sword is the chest.

QUIZ



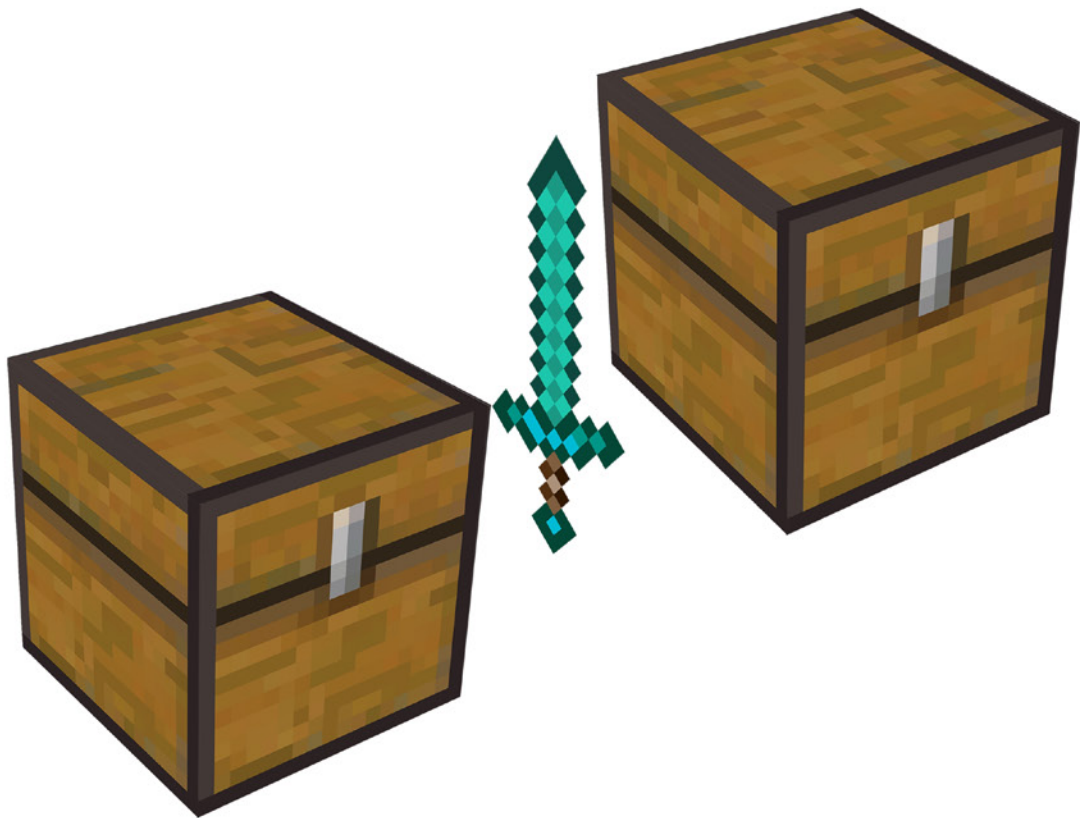
The diamond sword is **next to** the chest.

QUIZ



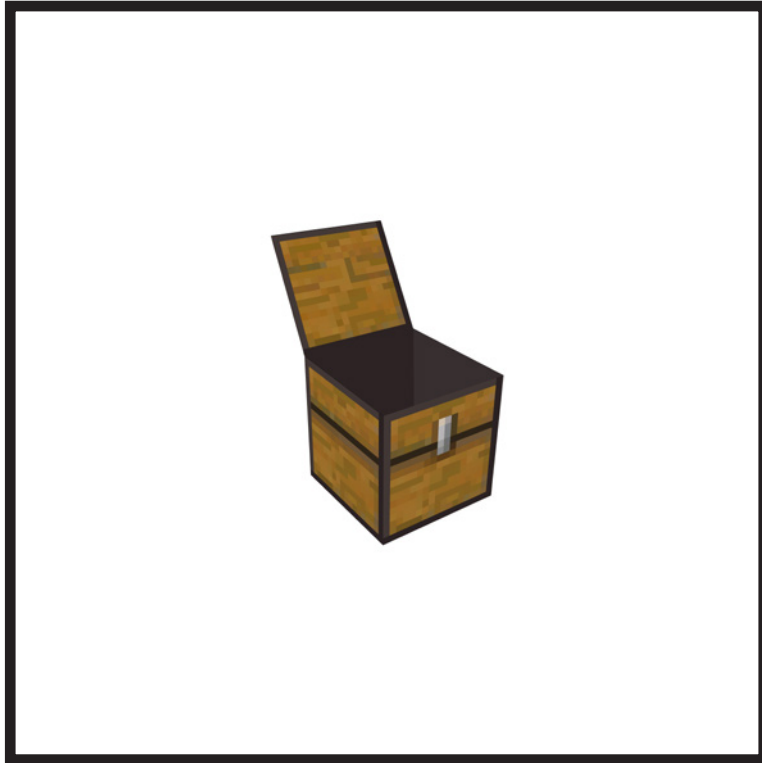
The diamond sword is the chests.

QUIZ

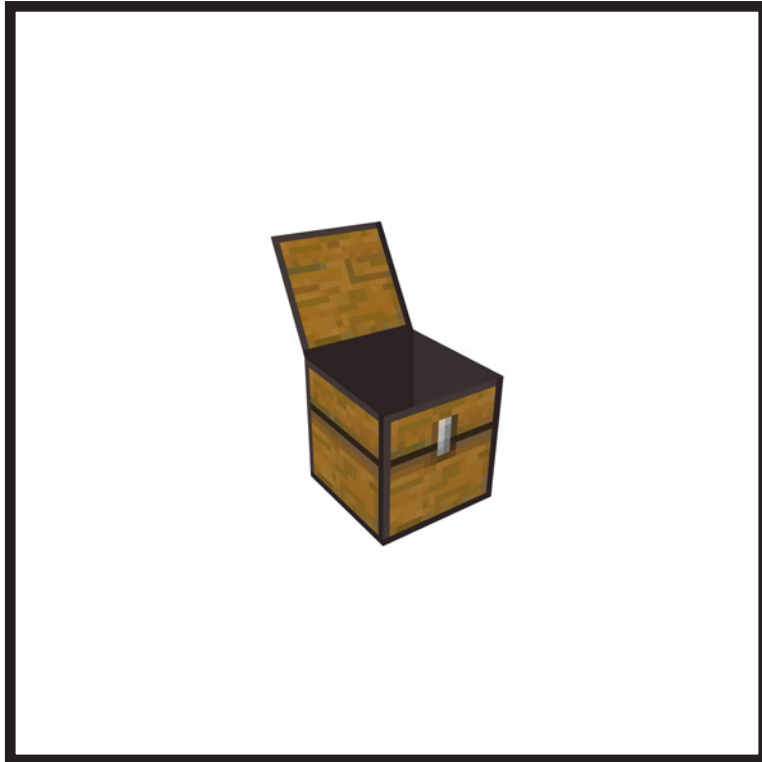


The diamond sword is **between** the chests.









student **A**



student **B**



KARTA PRACY GRA MEMORY

			
			
<p>a dynamite</p>	<p>a pumpkin</p>	<p>a diamond sword</p>	<p>a pig</p>
<p>a spider</p>	<p>a bone</p>	<p>a book</p>	<p>a zombie</p>

Zdania do ćwiczenia nr V READING AND DRAWING

The diamond sword is between the zombie and the pig.	The diamond sword is between the zombie and the pig.
The spider is next to the bone.	The spider is next to the bone.
The book is on the dynamite.	The book is on the dynamite.
The pumpkin is under the spider.	The pumpkin is under the spider.
The bone is in front of the zombie.	The bone is in front of the zombie.
The diamond sword is between the zombie and the pig.	The diamond sword is between the zombie and the pig.
The spider is next to the bone.	The spider is next to the bone.
The book is on the dynamite.	The book is on the dynamite.
The pumpkin is under the spider.	The pumpkin is under the spider.
The bone is in front of the zombie.	The bone is in front of the zombie.
The diamond sword is between the zombie and the pig.	The diamond sword is between the zombie and the pig.
The spider is next to the bone.	The spider is next to the bone.
The book is on the dynamite.	The book is on the dynamite.
The pumpkin is under the spider.	The pumpkin is under the spider.
The bone is in front of the zombie.	The bone is in front of the zombie.

KONSTRUUJĘ I WYMAWIAM. SŁOWOTWÓRSTWO I WYMOWA

FAR FROM PLAIN! NIEZWYKŁE RÓWNINY

Plains aren't boring. Lots of Minecraft adventures start here. It's true – there are more exotic biomes than plains, but you can find plenty of dangerous mobs and exciting loot here, too. Just come and see!

a plain – równina
boring – nudny
lots of – dużo, wiele
an adventure – przygoda
It's true – To prawda
more... than... – bardziej... niż...
to find – znaleźć
plenty of – dużo, wiele
dangerous – niebezpieczny
exciting – ekscytujący
loot – łupy
Just come and see! – Sam się przekonaj!, Przyjdź i zobacz!

SWORD SEARCH W POSZUKIWANIU MIECZA

A new day comes. Kim can't find her diamond sword!
She looks for it in her chests.

new – nowy
to come – nadchodzić, przychodzić
can't (cannot) – nie móc
a (diamond) sword – (diantowy) miecz
to look for – szukać
a chest – skrzynia

4

