SCENARIUSZ

RAZEM DAMY RADĘ!

Scenariusz na podstawie książki z serii
„Minecraft. Kroniki Woodsword”
pt.: „W świecie gry”

HarperCollins

Obszar nauczania:

Szkoła podstawowa, klasy 4-5 (można tę lekcję przeprowadzić również w 3 klasie)

Treści zgodne z podstawą nauczania języka polskiego:

I. Kształcenie literackie i kulturowe.
1. Czytanie utworów literackich.
Uczeń:

- charakteryzuje (...) bohaterów w czytanych utworach;
- wskazuje w utworze bohaterów głównych (...) oraz określa ich cechy;
- określa doświadczenia bohaterów literackich i porównuje je z własnymi;
- wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach.

III. Tworzenie wypowiedzi.
1. Elementy retoryki.
Uczeń:

- uczestniczy w rozmowie na zadany temat, (...)

2. Mówienie i pisanie.
Uczeń:

- opowiada o przeczytanym tekście.

IV. Samokształcenie.
Uczeń:
1. doskonali ciche i głośne czytanie;
2. doskonali różne formy zapisywania pozyskanych informacji.

Cele:

Uczniowie:

- będą uważnie czytać tekst oraz uważnie słuchać czytanego tekstu;
- będą w tekście wyszukiwać potrzebne informacje;
- przypomną zasady bezpiecznego korzystania z internetu i gier komputerowych;
- stworzą zasady pracy w grupie;
- stworzą metaplan;
- zapoznają się z książką „W świecie gry”;
- będą współpracować w grupie.

Kryteria sukcesu:

Uczeń:

- potrafi opowiedzieć o bohaterach;
- wykonał metaplan;
- wykonał w grupie słowniczek;
- przypomniał sobie zasady korzystania z internetu;
- pracował w grupie nad stworzeniem zamku.

Materiały i pomoce dydaktyczne:

- książka „W świecie gry” z cyklu „Minecraft”
- przygotowane fragmenty tekstu do odczytania (można zaznaczyć w książce karteczkami):
- **fragmenty o bohaterach:**

str. 15 (od słów: „Ash zwróciła się w stronę nowych...) do str. 17 (do słów: „Może tym razem nie będzie jej trudno znaleźć nowych przyjaciół?”),
str. 18-19 (do słów: „Wcale nie! Ja...”)
str. 26-27,
str. 31 (ostatni akapit),
str. 38 (pierwszy akapit)

- **fragmenty dotyczące zachowania Morgana:**

str. 19,
str. 28-29,
str. 36-37,
str. 92-93,

- **fragment, który należy przygotować dla 4-5 grup (np. skserować):**

str. 118-119

- metaplan (dla każdego ucznia) – uczniowie mogą go też narysować w zeszycie,
- kartki (A3 lub większe), pisaki, kredki
- większy arkusz papieru do zapisywania pomysłów z burzy mózgów (opcjonalnie można wykorzystać tablicę).

Metody i formy pracy:

- Indywidualna i grupowa,
- praca z tekstem,
- praca w parach,
- metaplan,
- grupy eksperckie,
- praca w grupach,
- burza mózgów.

Czas trwania: 90 minut

Przygotowanie przed zajęciami:

- Należy zaznaczyć fragmenty, które będą czytane na zajęciach,
- skserować metaplan,
- wydrukować hasła do wylosowania,
- nauczyciel powinien też zapoznać się z grą Minecraft.

Przebieg zajęć:

Wprowadzenie

1. Nauczyciel zapowiada temat lekcji i pyta uczniów, czy znają i lubią Minecrafta. Następnie dzieli klasę na grupy tak, aby w każdej grupie znalazła się choć jedna osoba, która zna tę grę.
   W grupach osoby, które znają Minecrafta, a pełnią funkcję ekspertów. Przez 3 minuty mają opowiadać o grze i minecraftowym świecie, a następnie pozostałe osoby mogą zadawać pytania (przez 2 minuty), by wyjaśnić niejasności.
2. Grupy losują hasła i przygotowują ich definicję. W razie trudności mogą skorzystać z internetu. Definicje zapisują na kartkach A4 i wieszają na tablicy w kolejności alfabetycznej, tworząc minisłownik (10 minut).
3. Nauczyciel pyta uczniów, w jaki sposób korzystać z gier i internetu, by nie było to szkodliwe, by się nie uzależnić. Burza mózgów. Dzieci zapisują swoje pomysły na tablicy lub arkuszu papieru (5 minut).

Część właściwa:

1. Uczniowie czytają wskazane fragmenty i przygotowują krótkie informacje o piątce bohaterów (zwracając uwagę na ich zainteresowania), str. 15 (od słów: „Ash zwróciła się w stronę nowych…") do str. 17 (do słów: „Może tym razem nie będzie jej trudno znaleźć nowych przyjaciół?"), str. 18-19 (do słów: „Wcale nie! Ja…" str. 26-27, str. 31 (ostatni akapit), str. 38 (pierwszy akapit) (10 minut).
2. Praca z tekstem. Nauczyciel prosi, by uczniowie uważnie słuchali tekstu, który za chwilę zostanie odczytany. Uczniowie lub nauczyciel odczytują fragmenty tekstu: str. 19, str. 28-29, str. 36-37, str. 92-93, a następnie uczniowie opowiadają o zachowaniu Morgana (10 minut).
3. Zadanie: na podstawie przeczytanych fragmentów odpowiedzcie na pytanie, dlaczego Morgan tak się zachowuje. Wykonajcie w parach metaplan (załącznik) (10 minut).
   Przykładowe odpowiedzi:
   - Jak jest? Morgan jest niemiły dla Ash. Nie chce jej wtajemniczyć w wyprawę do świata Minecraft. Złości się na siostrę.

- Jak być powinno? Morgan powinien zaakceptować Ash, a nawet ją polubić (mają wspólne zainteresowania). Powinien pomóc jej się odnaleźć w nowej szkole.
- Dlaczego nie jest tak, jak być powinno? Morgan jest zazdrosny o Ash, boi się, że dziewczynka zajmie jego miejsce, będzie bardziej lubiana...
- Wnioski: Gdy Morgan skupi się na tym, że ma wspólne zainteresowania z Ash, że może być ona pomocna i że na pewno czuje się samotna, to będzie łatwiej mu ją polubić.
- Gdy Morgan odrzuci swoje uprzedzenia, dostrzeże, że Ash jest sympatyczna, chętna do pomocy, że tęskni za przyjaciółmi i nie chce być dla niego zagrożeniem.

Wybrane osoby odczytują swój metaplan.

4. Uczniowie zostają podzieleni na 4-, 5-osobowe grupy. Grupy zapoznają się z kolejnym fragmentem tekstu ze str. 118-119. Nauczyciel pyta, jak rozumieją słowa: „Mówi się, że w słowie „zespół" nie ma sylaby „ja", ale zdradzę wam pewien sekret: najlepszy zespół to taki, w którym możesz pozostać sobą!". Następnie przedstawia zadanie: Ash potrafi świetnie kierować zespołem. Na podstawie przeczytanego fragmentu ułóżcie zasady, które ułatwiają pracę w grupie. Grupy odczytują zapisane zasady (10 minut).
5. Nauczyciel przedstawia kolejne zadanie: stosując się do zapisanych przez Was zasad, wykonajcie wspólnie pracę plastyczną – narysujcie Wasz minecraftowy zamek. Ważne, żeby pracę wykonywała cała grupa (20 minut). OPCJONALNIE: zamiast rysunku grupa może wykonać budowlę z makaronu lub chrupków kukurydzianych.
6. Prezentacja prac i podsumowanie. Nauczyciel pyta: jak przebiegała praca, co było w niej najtrudniejsze, czy udało się zastosować stworzone zasady. Informuje także, że jeśli komuś spodobali się bohaterowie, to może sięgnąć po kolejne książki z serii (10 minut).

Dodatkowe źródła:

Informacje o grze: https://minecraft.fandom.com/pl/wiki/Strona_g%C5%82%C3%B3wna
https://www.katarzynapluska.pl/metaplan-jak-wykonac-krok-po-kroku/

O autorce:

Magdalena Nogaj jest nauczycielką języka polskiego w szkole podstawowej i technikum w Głuchołazach, a także egzaminatorką, autorką scenariuszy lekcji oraz edukatorką. Prowadzi warsztaty z edukacji filmowej, animacji poklatkowej i bezpiecznego korzystania z internetu. Współpracowała z Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym jako Liderka Filmoteki Szkolnej. Ukończyła studia stART w Warszawskiej Szkole Filmowej. Trenerka w Fundacji Nowoczesna Polska w projekcie „Cybernauci" oraz w projekcie transgranicznym „Usprawnienie czesko-polskiej współpracy w walce z cyberprzestępczością". W 2015 r. otrzymała nagrodę Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej w kategorii: edukacja młodego widza.

Poznaj serię Minecraft „Kroniki Woodsword" (klik):

Szukaj również „Sagi Stonesword" (klik):

Hasła do wylosowania

Moby	Spawn point
Noob	Obsydian
Creeper	Tryb przetrwania
Craftować	Tryb kreatywny
Stół rzemieślniczy (crafting table)	

Metaplan

Jak jest?	Jak powinno być?
Dlaczego nie jest tak, jak powinno być?	**Wnioski**