

## Scenariusz zajęć z języka angielskiego oparty na bajce 'Little Red Wolfie Hood'

'Little Red Wolfie Hood' to bajka napisana przez uczniów liceum dla młodszych kolegów. Historyjka powstała w ramach projektu „Kreatywność przede wszystkim!” i jest trzecią pozycją, która zaadaptowana została przez doradczynie metodyczne Kujawsko-Pomorskiego Centrum Edukacji Nauczycieli w Bydgoszczy jako materiał dydaktyczny. Dzięki opatrzeniu tekstu całym zestawem ćwiczeń, powstał znany nauczycielom z formy readers, z tą różnicą, iż autorami książki są uczniowie.

Poniższy scenariusz poświęcony jest zajęciom twórczym, ostatniej fazie pracy z lekturą. Głównym zamierzeniem scenariusza jest aktywne zaangażowanie uczniów w proces twórczy oraz poszukiwanie kreatywnych rozwiązań zadania. Biorąc pod uwagę ostatnie zmiany w nauczaniu, jakie przyniosła ze sobą sytuacja pandemiczna, scenariusz zakłada zastosowanie nieznanymi dotąd uczniom technologii informacyjno-komunikacyjnych, które doskonale sprawdzą się na lekcjach zdalnych, podczas których nauczyciel pragnie wprowadzić elementy storytellingu lub dramy. Tego typu zajęcia pozwalają również na rozwijanie u uczniów całego szeregu kompetencji kluczowych.

### **Temat zajęć: Let's create our own story.**

1. Klasa/poziom: 6/7/A1+/A2
2. Cel główny:
  - kształtowanie umiejętności pisania bajki i tworzenia jej animacji
3. Cele szczegółowe:
  - uczeń obsługuje aplikację Toontastic 3D
  - uczeń współpracuje w grupie
  - uczeń, przy pomocy aplikacji, tworzy scenerię, postaci do bajki
  - uczeń zmienia fabułę/zakończenie/postaci omówionej wcześniej bajki
  - uczeń czyta bajkę z podziałem na role podkładając głos do postaci
4. Formy pracy:
  - praca na forum
  - praca w grupach
5. Środki dydaktyczne:
  - bajka 'Little Red Wolfie Hood'
  - smartfon

- aplikacja Toonstic 3D

#### 6. Ćwiczone sprawności:

- sprawność pisania
- rozumienie tekstu czytanego
- mówienie

#### 7. Kompetencje kluczowe

- Kompetencje w zakresie wielojęzyczności
- Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji
- Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się
- Kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej
- Kompetencje cyfrowe

#### Procedura

##### **PRE -TASK**

Nauczyciel zapoznaje uczniów z zadaniem, które mają wykonać w grupach (3, 4 osobowych) przy użyciu aplikacji Toontastic 3D. Krótco wyjaśnia jak działa aplikacja i jak jej używać. Każda z grup ma stworzyć własne opowiadanie w oparciu o bajkę, którą poznali w trakcie kilku wcześniejszych zajęć. Nauczyciel demonstruje przykładowe animacje, aby uczniowie wyobrazili sobie jak może wyglądać efekt końcowy ich zadania.

Przeznaczeniem aplikacji jest tworzenie animacji 3D i świetnie nadaje się do projektowania opowieści, bajek stworzonych przez uczniów. Każdy etap animacji (opowieści) można zaprojektować samodzielnie, od scenerii (można ją pokolorować) po postacie (wybór nastroju i mimiki). Aplikacja umożliwia określanie ilości scenek (short story - 3 scenki, classic story - 5 scenek). Animacja tworzona jest dzięki poruszaniu postaciami na ekranie i podkładanie głosu. Można też dodawać swoje zdjęcia. Dostępna jest zarówno na iOS, jak i na Androida. Jeden telefon na grupę w zupełności wystarczy. Uczniowie nie muszą się logować. Aplikacja pracuje też bez internetu.

##### **TASK**

Uczniowie wykonują zadanie w swoich grupach. Nauczyciel monitoruje pracę każdej z grup, w razie potrzeby udzielając wskazówek i pomocy. Ważne: To uczniowie są

autorami swoich animacji, nauczyciel motywuje, zachęca, wspiera uczniów w procesie tworzenia, pomaga w razie problemów z wykorzystaniem aplikacji, jednak nie ingeruje w tworzenie fabuły.

1. Napiszcie scenariusz opowiadania dzieląc go na trzy sceny. Podejmijcie decyzje dotyczące: zmiany jednego z bohaterów, zmiany miejsca i zmiany zakończenia opowiadania/bajki „Little Red Wolfy Hood”.
2. Przygotujcie fabułę Waszego opowiadania. Podzielcie się na role. Ustalcie kto podkłada głos pod każdą z postaci.
3. Ostatni etap to wykorzystanie aplikacji Toontastic 3D aby nagrać ostateczną wersję Waszego opowiadania.
4. Podejmujcie wszystkie decyzje wspólnie (sceneria, rysowanie postaci, muzyka w tle itp.).
5. Obejrzyjcie wspólnie co udało się stworzyć wszystkim grupom.

## **REVIEW**

Uczniowie wspólnie dokonują oceny wykonanych przez siebie animacji wyrażając konstruktywne opinie. W trakcie tego etapu warto wykorzystać kryteria, które powinny być udostępnione uczniom na pierwszym etapie lekcji.

Propozycja kryteriów do oceny efektów końcowych (animacji):

1. Zgodność z tematem
2. Spójność
3. Kreatywność/poczucie humoru/ ciekawe pomysły
4. Płynność językowa
5. Poprawność językowa

Animacje można w łatwy sposób wyeksportować tak aby rodzice uczniów (lub inni uczniowie) mogli je również obejrzeć (np. w aplikacji Class Dojo).

*Autor: Joanna Żmudzka-Kruszyńska, Joanna Betscher*