



Wzorcowe materiały dydaktyczne w zakresie:
MODUŁ JĘZYKÓW OBCYCH – JĘZYK ANGIELSKI
POZIOM – SZKOŁA PONADPODSTAWOWA

**INQUIRY-BASED LANGUAGE LEARNING
(IBLL)
IN ENGLISH CLASSROOM**

Barbara Muszyńska

Inquiry-based language learning (IBLL) in English Classroom

Inquiry-based learning / *Uczenie przez dociekanie* jest czymś więcej niż prostą strategią instruktazową. Jest to filozoficzne podejście do nauczania i uczenia się. Dociekanie daje uczniom możliwość aktywnego uczestniczenia we wspólnym poszukiwaniu wiedzy i rozumienia poprzez dyskusje oraz aktywność na lekcji, jak i poza nią.

Ciekawość uczniów pomaga im zaangażować się i uzyskać głębsze zrozumienie tematów i treści, zamiast zapamiętywać i odtwarzać biernie zasady czy formuły gramatyczne. Na lekcjach łączymy to, co uczniowie wiedzą na dany temat z tym, co chcą wiedzieć (Rejeki, 2013). Ten rodzaj nauki wzbogaca zaangażowanie uczniów, pozwalając im na samodzielne zgłębianie tematów oraz tworzenie własnego procesu uczenia się. Zwiększa to interakcję, motywację i uwagę w klasie. Uczniowie stają się troskliwi, zmotywowani, współpracujący i innowacyjni (Władowska, 2019). Wzmacnia również wiedzę językową uczniów w języku ojczystym oraz obcym i ich kompetencje komunikacyjne. W nauce języka angielskiego takie podejście jest korzystne pod wieloma względami, np. w celu poprawy słownictwa, wyjaśnienia form gramatycznych lub pomocy uczniom w negocjowaniu znaczeń (Lee, 2014).

Cel wykorzystania uczenia się poprzez dociekanie w szkole:

- rozwój umiejętności komunikacyjnych uczniów (w mowie i piśmie) w języku angielskim
- promowanie nauki i rozumienia
- promowanie uczenia się przez całe życie
- motywowanie i angażowanie uczniów
- nadawanie pierwszeństwa pytaniom, pomysłom i myśleniu uczniów.

Istnieją cztery rodzaje uczenia się w oparciu o dociekanie (przedstawione dalej), które mogą być wdrażane w szkole w zależności od wieku uczniów, ich umiejętności językowych, kompetencji oraz materiału, na jakim zamierzamy pracować z uczniami.

Confirmation Inquiry (Zapytanie o potwierdzenie)

– Uczniowie otrzymują pytanie, odpowiedź i sposób dotarcia do odpowiedzi. Wyniki są z góry znane. Uczniowie wykorzystują swoje umiejętności krytycznego myślenia, aby dowiedzieć się, jak dana metoda działa. Nauczyciel opracowuje pytanie na podstawie tematu, który był poruszany na poprzedniej lekcji. Uczniowie są następnie zachęceni do przeprowadzenia ćwiczenia, które wymaga od nich zebrania, zapisania i przedstawienia informacji. Zamiast odkrywać coś nowego,

głównym celem jest potwierdzenie i pogłębienie wcześniejszej wiedzy.

Structured Inquiry (Zapytanie ustrukturyzowane) –

Uczniowie otrzymują pytanie otwarte i metodę badawczą. Używają opisanej metody do stworzenia wniosków popartych dowodami. Tak jak na poprzednim poziomie, ustrukturyzowane zapytanie zaczyna się od pytania zadane przez nauczyciela. Ponownie nauczyciel jest odpowiedzialny za zdefiniowanie procedury, której powinni przestrzegać uczniowie. Kluczowa różnica polega na tym, że uczniowie są odpowiedzialni za przedstawienie własnych wyjaśnień do swoich wniosków. Nauczyciel jest odpowiedzialny za przeprowadzenie ich przez każdy krok, ale uczniowie są zachęceni do analizowania i oceniania zebranych informacji.

Guided Inquiry (Kierowane zapytanie) –

Uczniowie gromadzą się w grupach, aby opracować metody badawcze i wzmocnić umiejętności rozwiązywania problemów w celu osiągnięcia konkluzji w odpowiedzi na pytanie otwarte, które zadaje im nauczyciel. Po opracowaniu własnej metody pracy i zadawania pytań, pod kierunkiem nauczyciela, uczniowie będą zbierać, analizować i prezentować swoje wyniki. Zanim uczniowie rozpoczną pracę według wypracowanej przez siebie metody, nauczyciel powinien ją zatwierdzić.

Open Inquiry (Otwarte zapytanie) –

Uczniowie stawiają wymyślone przez siebie pytania, które badają własnymi metodami, prezentując wyniki w celu poszerzenia swojej bazy wiedzy poprzez dyskusję. Ten ostatni poziom, czasami nazywany „prawdziwym zapytaniem”, wymaga dużej autonomii i myślenia w wysokim stopniu uporządkowanego. Wówczas uczniowie są w pełni odpowiedzialni za kierunek swoich badań, od definiowania pytań do analizowania i komunikowania wyników. Ten etap może wydawać się niezwykle złożony, ale przy odpowiednim przygotowaniu i wsparciu nie ma powodu, dla którego uczyć się w pierwszej kolejności nie mogliby zaangażować się w otwarte badanie. (Na podstawie Randy L. Bell, Lara Smetana, and Ian Binns, 2005; Banchi & Bell, 2008, s. 27).

Wymienione wcześniej cztery rodzaje uczenia się w oparciu o dociekanie na pewno sprawdzą się, gdy prowadzimy przedmiot w języku ojczystym. Jeśli zaś chodzi o kształcenie w języku obcym, zapewne

sprawdzą się nam pierwsze trzy rodzaje, w tym pierwsze dwa dla uczniów w wieku młodszym. Jak twierdzi Caputo (2014, s. 376), uczniowie uczący się języka drugiego lub obcego mogą mieć problem przy Open Inquiry, gdzie nowe zasady gramatyki lub znaczenia słownictwa miałyby podlegać ich wyjaśnieniu czy samodzielnemu wydedukowaniu, co może wpłynąć na złe zrozumienie znaczeń w języku obcym i prowadzić do utrwalenia błędów językowych.

W klasie językowej w szkole średniej uczenie przez dociekanie może przybrać następującą formę

(Na podstawie: Caputo, 2014, s. 375–379):

1. Ustalenie przedmiotu dociekania językowego (wiedza).
2. Upewnienie się co do aktualnego stanu wiedzy uczniów (język).
3. Zaplanowanie czynności związanych z dociekaniami w języku obcym.
4. Dociekanie w języku obcym.
5. Konsolidacja przez działanie.
6. Krytyczna refleksja.

Każdy punkt zostanie opisany szczegółowo.

1. Ustalenie przedmiotu dociekania językowego

Celem tego etapu jest określenie, na czym skupia się zapytanie poprzez ustalenie tego, co uczniowie wiedzą oraz przewidywanie ewentualnych luk w wiedzy lub umiejętnościach uczniów. Nauczyciel musi ustalić główne cele nauczania dla ustrukturyzowanego lub kierowanego zapytania, cele, które są bezpośrednio związane i wspierają nadchodzący temat lub umiejętność i są związane z konkretnymi celami językowymi. Po określeniu głównych celów nauczania nauczyciel rozważa, w jaki sposób uczniowie wykażą się zrozumieniem wybranych celów w trakcie i na zakończenie dociekania. Następnie nauczyciel planuje odpowiednie zadania językowe, które podkreślają autentyczność i użyteczność w kontekście szkolnym. Nauczyciel, współpracując z nauczycielami innych przedmiotów, wybiera cele uczenia się zgodne z ich programami nauczania, tak aby kształcenie w języku obcym dodatkowo uzupełniało naukę innych treści przedmiotowych.

W rezultacie nauczyciel staje się odpowiedzialny zarówno za określenie, jakie dodatkowe umiejętności językowe uczniowie muszą znać lub rozwijać, jak i za zaplanowanie i opracowanie zadań językowych, które pomogą im pogłębić wiedzę lub rozwinąć konkretną umiejętność.

2. Upewnienie się co do aktualnego stanu wiedzy uczniów

Celem tego etapu jest ustalenie tego, co uczniowie już wiedzą, np. poprzez wykorzystanie *brainstorming*, *mind maps*, *discussion*, *using a formative assessment task*. Na przykład jeśli nauczyciel stwierdzi, że znajomość danego punktu gramatycznego jest niezbędna do osiągnięcia celu nauki określonego w etapie 1, a w etapie 2 odkryje, że uczniowie są w pełni kompetentni w zakresie tego punktu gramatycznego, wówczas nie musi tego uwzględniać w celach realizacji zadania.

3. Zaplanowanie czynności związanych z dociekaniami w języku obcym

Kluczowym celem tego etapu jest wspólne podjęcie decyzji, które luki w wiedzy zostaną uwzględnione podczas dociekania oraz wybór zadań na podstawie ich autentyczności i potencjału do podniesienia rozumienia leksyki, struktur gramatycznych itp.

4. Dociekanie w języku obcym

Celem tego etapu jest umożliwienie uczniom zadawania pytań, które badają i poszerzają ich wiedzę i umiejętności językowe w języku obcym. Nauczyciel pomaga uczniom dostrzec, usystematyzować, połączyć, analizować, co prowadzi ich do indywidualnego i wspólnego budowania znaczeń w języku obcym.

5. Konsolidacja przez działanie

Celem tego etapu jest udział uczniów w zainicjowanym przez siebie projekcie, który zgłębia dany aspekt dociekania. Przedmiotem prac projektowych nie jest ostateczny wynik, lecz trwający proces utrwalania i lepszego rozumienia nowej wiedzy poprzez eksperymentowanie. Uczniowie zazwyczaj chętnie wykorzystują swoje nowe umiejętności językowe w języku obcym, aby sprawdzić korelację między tym, czego nauczyli się o języku a treściami przedmiotowymi.

6. Krytyczna refleksja

W tym ostatnim etapie celem jest zastanowienie się przez uczniów i nauczyciela nad procesem dociekania i tym, czego się dowiedzieli. Nauczyciel ocenia wstępne cele nauczania z Etapu 1, biorąc pod uwagę poziom zrozumienia uczniów ustalony w Etapie 3, doświadczenia z Etapu 4 oraz utrwalenie nauki w Etapie 5.

Wykorzystanie uczenia przez dociekanie w kształceniu językowym języka obcego oznacza...	
więcej...	mniej...
<ul style="list-style-type: none"> • odkrywania lub zauważania cech językowych, które występują w tekstach autentycznych • analizy cech językowych, które wynikają z autentycznych tekstów lub zadań • planowania nauczania języka obcego, które umożliwia uczniom realizację celów edukacyjnych z ogólnej podstawy programowej • stosowania strategii nauczania, które zachęcają do aktywnego dedukowania znaczeń • zapewnienia osobom uczącym się języków obcych możliwości intelektualnego włączenia się w naukę języków obcych • nauka języka obcego poprzez współpracę, negocjacje i autentyczną komunikację 	<ul style="list-style-type: none"> • systematycznej prezentacji i praktyki w zakresie ćwiczeń językowych z wykorzystaniem podręczników do nauki języków obcych • tekstów lub zadań wybieranych wyłącznie do kontrolowanych ćwiczeń językowych • planowania nauczania języków obcych z wykorzystaniem programów językowych, które izolują naukę języków obcych od głównych oczekiwań i celów edukacyjnych zawartych w ogólnej podstawie programowej • stosowania strategii nauczania, które zachęcają do biernego odbierania znaczeń • zapewnienia uczącym się języków obcych prostych i bezwysiłkowych zadań, które są powtarzalne i pozbawione kontekstu • nauki języka obcego w odosobnieniu bez autentycznej komunikacji

Na podstawie: Caputo, 2014, s. 374

Ćwiczenia oparte na dociekanu powinny być:

- zintegrowane z programem nauczania
- nauczane z naciskiem na rozwój uczenia się przez całe życie i myślenia krytycznego
- postrzegane przez uczniów jako istotne dla ich potrzeb
- związane z wcześniejszymi doświadczeniami uczniów
- doświadczane poprzez wspólne uczenie się.

Przykładowe ćwiczenia, z jakimi się spotkamy w uczeniu przez dociekanie, to np. mapy myśli, plakaty, projekty (służące pogłębianiu zrozumienia tematu), spontanicznie zadawane pytania (znak ciekawości uczniów), ćwiczenia wykorzystujące doświadczenia swoje i innych, dzielenie się wiedzą, tłumaczenie nowych zagadnień, wyrażanie swojej opinii, a co charakterystyczne w tym podejściu, włączanie pytań i pomysłów uczniów do programu nauczania (Władowska, 2019).

Aby pomóc uczniom w rozwoju i zrozumieniu procesu dociekania, nauczyciel:

- wybiera odpowiedni materiał językowy z programu nauczania
- opracowuje projekt działań edukacyjnych w oparciu o metodę uczenia się poprzez dociekanie
- wspiera uczniów w tworzeniu i zgłębianiu tematu
- modeluje proces, aby wspomóc uczniów.

W miarę jak uczniowie przechodzą przez proces dociekania, nauczyciel:

- motywuje uczniów do znajdowania, analizowania i wykorzystywania informacji
- pomaga uczniom wyjaśnić i zrozumieć, co myślą poprzez zadawanie pytań, parafrazowanie i odpowiednio dobrane zadania
- daje uczniom możliwość zapisywania informacji
- daje uczniom możliwość skupienia się na krokach niezbędnych do realizacji ich zapytań
- indywidualizuje nauczanie

- ocenia postępy uczniów w obszarach treści i procesu (np. dochodzenia do wniosków)
 - demonstruje i modeluje proces uczenia się oparte go na dociekanii
 - daje uczniom możliwość rozwoju i zadawania pytań.
- Na podstawie Alberta Learning and Teaching Resources, 2004.

Istotne jest to, iż w nauczaniu przez dociekanie w stosunkowo łatwy sposób możemy zorganizować proces nauczania tak, aby odpowiadał on tempu pracy indywidualnych uczniów. Możemy dać odpowiedzialność uczniom za własne uczenie się, co powinno skutkować zwiększeniem motywacji wewnętrznej i ich zaangażowaniu w naukę języka obcego. Ważny jest również fakt, abyśmy wykorzystywali refleksje oraz opinie uczniów w dalszym planowaniu pracy.

Uczenie się jest wzmocnione, kiedy:

- strategie oceny pasują do wyników uczącego się i są dostosowane do instrukcji
 - ocena jest zintegrowana z instrukcją (planowanie jednostki i lekcji)
 - ocena odnosi się do nowo wprowadzonych pojęć oraz do wcześniejszego uczenia się
 - uczniowie są zaangażowani we własną ocenę
 - uczniowie otrzymują natychmiastowe, istotne informacje zwrotne
 - uczniowie o wszystkich umiejętnościach są w stanie wykazać, co wiedzą i co potrafią zrobić
 - ocena angażuje i motywuje uczniów
- Na podstawie Alberta Assessment Consortium, 2000, s. 2.

Ocenianie

Ocenianie powinno:

- być częścią trwającego procesu, a nie zbiorem odosobnionych zdarzeń
- skupiać się zarówno na procesie, jak i na efekcie końcowym
- stwarzać uczniom możliwości zrewidowania swojej pracy w celu wyznaczenia celów i poprawy uczenia się
- dostarczyć feedback o stanie zaawansowania w zakresie tego, jak dobrze uczniowie mogą zaprezentować wyniki zrealizowanych celów uczenia się w danym czasie
- być odpowiednie pod względem rozwoju, odpowiednie do wieku, zrównoważone pod względem płci oraz uwzględniać kulturowe i specjalne potrzeby uczniów
- pochodzić z wielu źródeł (formalnych i nieformalnych)

- stwarzać uczniom możliwości wykazania się tym, co wiedzą, rozumieją i potrafią zrobić
- angażować uczniów w określanie i/lub tworzenie kryteriów
- przekazać kryteria oceny pracy uczniów przed rozpoczęciem zadań, aby mogli zaplanować swoją naukę
- być przekazywane uczniom, tak aby rozumieli oczekiwania związane z efektami uczenia się (Na podstawie Alberta Learning, 2003, s. 7–8). Ponadto praktyki oceniania powinny pomagać uczniom i zachęcać ich do tego, aby:
 - być odpowiedzialnymi za własną naukę
 - być zaangażowanymi w ustalanie kryteriów oceny swoich produktów lub wyników
 - współpracować w celu uczenia się i osiągnięcia wyników
 - czuć się kompetentnymi i odnoszącymi sukcesy
 - wyznaczać cele do dalszego rozwoju (Alberta Learning, 2003, s. 8).

Sprawdź, na ile twoje podejście jako nauczyciela jest nastawione na uczenie przez dociekanie w klasie:

Które z podanych przykładów stanowią o dociekanii?

1a. Uczniowie wypełniają kalendarz fazy księżycowej przez wycinanie zdjęć Księżyca w różnych fazach, umieszczenie ich w miesięcznym kalendarzu w odpowiednim dniu oraz oznaczają każdą z ośmiu głównych faz Księżyca.

1b. Po zakończeniu ćwiczenia wstępnego dotyczącego uprzedniej wiedzy uczniów na temat faz Księżyca, uczeń pyta o prawidłową kolejność faz Księżyca. Nauczyciel wzywa uczniów do określenia kolejności faz przez obserwację Księżyca i zapisywanie swoich obserwacji przez miesiąc.

1c. Nauczyciel zaczyna od pytania: „Czy Księżyc wschodzi i co noc ustawia się o tej samej porze?”. Po krótkim omówieniu pytania nauczyciel demonstruje powstanie i ustawienie Księżyca na kilka kolejnych wieczorów za pomocą symulacji komputerowej. Następnie nauczyciel ułatwia dyskusję w klasie, w której stwierdza, że Księżyc wznosi się i ustawia około 50 minut później każdego wieczoru.

Kolejne przykłady:

2a. Uczniowie definiują i opisują efekt El Niño za pomocą tekstu i obrazów, które znajdują w Internecie.

2b. Uczniowie idą do biblioteki, aby znaleźć wycinki z gazet opisujących wpływ El Niño na wybrzeże Kalifornii. Następnie podsumowują to, co znajdują w dwustronicowym raporcie pisemnym.

2c. Uczniowie wybierają lokalizację w Stanach Zjednoczonych, a następnie wyszukują w Internecie miesięczne dane temperaturowe tej lokalizacji za ostatni rok El Niño. Następnie porównują miesięczne dane temperaturowe dla roku El Niño z danymi dotyczącymi średniej temperatury z ostatnich 50 lat, aby ocenić wpływ El Niño na daną lokalizację.

Odpowiedzi:

Przykłady 1b, 1c i 2c obejmują zarówno pytanie badawcze, jak i analizę danych, a tym samym wspierają

uczenie się poprzez badanie. W przykładzie 1b nauczyciel zadaje pytanie: „Jakie są fazy Księżyca?”. Odpowiedzi uczniów na to pytanie oparte są na analizie ich własnych obserwacji księżycowych. W przykładzie 1c lekcja z pytaniami jest włączona do demonstracji prowadzonej przez nauczyciela. Chociaż nauczyciel prezentuje dane za pomocą symulacji komputerowej, uczniowie są zaangażowani jako klasa w analizę wirtualnych obserwacji. Przykład 2c wzywa uczniów do odpowiedzi na pytanie: „Jaki jest wpływ El Niño na klimat w danej miejscowości? Uczniowie odpowiadają na to pytanie w oparciu o analizę danych zebranych w Internecie.

Na podstawie: <https://www.nsta.org/publications/news/story.aspx?id=50983>

Ocena umiejętności komunikacyjnych i procesów poznawczych uczniów

Umiejętności uczniów w kontekście języka i procesów poznawczych można zapisać oraz sprawdzić wg tabeli (Bentley, 2010, s. 86).

Umiejętności komunikacyjne			
<i>Imię:</i>			
<i>Potrafi:</i>	<i>Data</i>	<i>Data</i>	<i>Data</i>
odpowiadać na pytania związane z treściami przedmiotowymi – otwarte – zamknięte			
zadawać pytania związane z treściami przedmiotowymi – otwarte – zamknięte			
wychodzić z nowymi pomysłami dotyczącymi treści			
zapytać o wyjaśnienia dotyczące treści			
wyjaśnić własne pomysły / idee			
budować swoje idee na bazie innych			
zareagować na pytania ze strony innych			
przeciwstawić się twierdzeniom innych			
wykorzystać dane, aby wspierać swoje pomysły			
identyfikować podobieństwa i różnice			
relacjonować główne punkty dyskusji			
personalizować treści, wykorzystując zdobyte informacje			
zaprezentować treści			
Umiejętności poznawcze			
<i>Imię:</i>			
<i>Potrafi:</i>	<i>Data</i>	<i>Data</i>	<i>Data</i>
dopasować słowa do obrazków			
porównać dwa przedmioty, dwie osoby, miejsca itp.			
porównać trzy lub więcej przedmiotów, osoby, miejsca itp.			
klasyfikować przedmioty, ludzi, miejsca itp.			
podejmować decyzje			
wyjaśniać			
myśleć twórczo w obszarze przedmiotu			
wyciągać wnioski			
definiować problemy			
oceniać pracę rówieśników wg ustalonych kryteriów			
oceniać pracę własną wg ustalonych kryteriów			

W podejściu tym nie ma miejsca na poszukiwanie jednej prawidłowej odpowiedzi. Pytania i problemy badawcze prowadzą do nowych rozwiązań i idei. Podręcznik i nauczyciel przestają być jedynym źródłem informacji dla uczniów. To, co uczniowie wypracują, jest wynikiem ich rozumowania. Takie podejście jest więc zaprzeczeniem podawczego sposobu przekazywania wiedzy. Rola nauczyciela polega na prowokowaniu uczniów do zadawania pytań, na stwarzaniu możliwości do samodzielnego formułowania wniosków (pokazujących zrozumienie danego procesu / problemu i reguł nim rządzących,

i wreszcie na doprowadzaniu do przedstawienia rozwiązania postawionego problemu (Muszyńska, Papaja, 2019, s. 87–88). Nauczyciel powinien traktować uczniów podmiotowo, co sprzyjać będzie ich aktywności własnej w procesie uczenia się języka obcego i nabywania kompetencji i umiejętności potrzebnych do samodzielnego myślenia, podejmowania działań w codziennych sytuacjach. Nauczyciel powinien więc zrezygnować z nauczania frontального na rzecz otwierania przed uczniami różnych rodzajów aktywności sprzyjających swobodnej wymianie myśli i wspólnemu poszukiwaniu znaczeń.

Bibliografia

- Alberta Assessment Consortium. (2003). *Refocus: Looking at assessment for learning*. Edmonton, AB: Alberta Assessment Consortium.
- Alberta Assessment Consortium. (2000). *How to develop and use performance assessments in the classroom*. Edmonton, AB: Alberta Assessment Consortium.
- Alberta Learning and Teaching Resources (2004). *Focus on inquiry: a teacher's guide to implementing inquiry-based learning*. <http://blogs.ubc.ca/stevemcg/files/2014/09/Focus-on-Inquiry-teacher-guide.pdf>
- Banchi, H., Bell, R. (2008). *The many levels of inquiry*. <http://www.miseagrant.umich.edu/lessons/files/2013/05/The-Many-Levels-of-Inquiry-NSTA-article.pdf>
- Bentley, Kay (2010). *The TKT Course. CLIL Module*. University of Cambridge: Cambridge
- Caputo, L. (2014). Using Inquiry-based Learning to Teach Additional Languages in a High School Context. In P. Blessinger, J. Corfora (Eds) *Inquiry-based Learning for Arts, Humanities and Social Sciences. A Conceptual and Practical Resource for Educators* (Vol 2). UK: Emerald Group Publishing. https://www.academia.edu/13549866/Using_Inquiry-Based_Learning_to_Teach_Additional_Languages_in_a_High_School_Context
- Lee, H. Y. (2014). Inquiry-based teaching in second and foreign language pedagogy. In *Journal of Language Teaching and Research*, 5(6), 1236–1244.
- Muszyńska, B., Papaja, K. (2019). *Zintegrowane kształcenie przedmiotowo językowe. Content and Language Integrated Learning (CLIL). Wprowadzenie*. PWN Publishing House. ISBN: 978-83-01-20763-2
- Randy L. Bell, Smetana, L., Binns, I. (2005). Simplifying Inquiry Instruction. In *National Science Teaching Association*. <https://www.nsta.org/publications/news/story.aspx?id=50983>
- Rejeki, S. (2013). Inquiry-based language learning (IBLL): Theoretical and practical views in English classroom. In *English Franca* Vol 1 No 02 Tahun 2-17, STAIN Curup.
- Władowska, S. (2019). Uczenie przez dociekanie. W *Edunews* <https://edunews.pl/narzedzia-i-projekty/narzedzia-educacyjne/4607-uczenie-przez-dociekanie>

MODUŁ NAUCZANIA

Temat zajęć: Humans affecting wildlife and animal habitat

Klasa: I liceum

Czas trwania zajęć: 7–10 jednostek lekcyjnych

Cele

Cele główne:

- wspieranie aktywności językowych uczniów w języku obcym
- rozwijanie umiejętności komunikacji w mowie i piśmie w języku angielskim
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem w języku angielskim
- rozwijanie umiejętności pisania w języku angielskim
- wspomaganie aktywności poznawczej uczniów poprzez rozwijanie umiejętności zadawania pytań, łączenia, analizowania i budowania znaczeń w języku obcym

Cele szczegółowe:

- uczeń potrafi zdefiniować i wypowiedzieć się na temat środowiska życia zwierząt w języku angielskim
- uczeń potrafi napisać esej w języku angielskim
- uczeń potrafi aktywnie włączyć się w dyskusję podczas zajęć
- uczeń potrafi stworzyć scrapbook w języku angielskim
- uczeń potrafi przeprowadzić social action project w języku angielskim
- uczeń potrafi ocenić swoją pracę

Metody / Techniki / Formy pracy

- nauczanie przez dociekanie
- metody aktywizujące (np. fishbowl discussion; projekt 'a digital scrapbook')
- odwrócona klasa (flipped classroom) – rozdać kartę pracy 1 na poprzedniej lekcji
- aktywne pisanie

Środki dydaktyczne

- karta pracy 1, 2, 3
- filmik video (2,56 min)
- kartki papieru A4, karteczki samoprzylepne w dwóch kolorach (post-it-notes)

Opis przebiegu zajęć

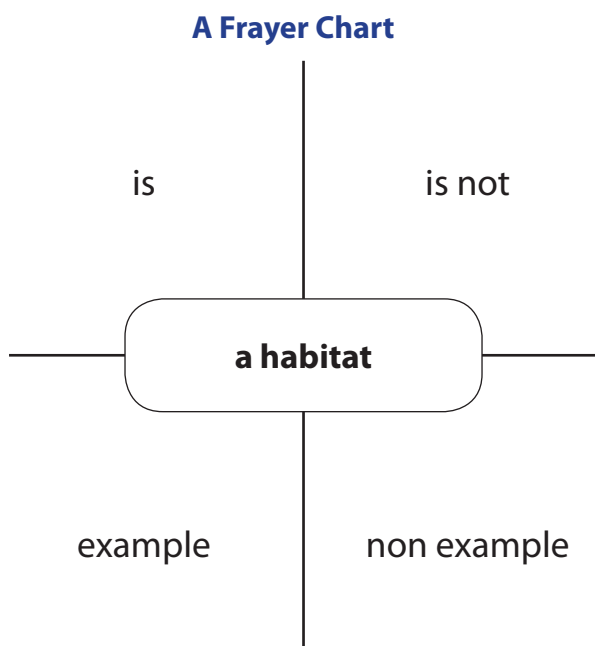
Etap 1

Flipped classroom – na końcu poprzedniej lekcji daj uczniom do przeczytania w domu przed lekcją tekst dotyczący ‘animal habitat’ [karta pracy 1](#), tak aby mogli się przygotować na te zajęcia. Poproś, aby w domu przeczytali tekst oraz zrobili do niego ćwiczenia. Następnie poproś ich, aby przygotowali swój ‘entrance ticket’ z odpowiedzią na pytanie ‘What makes a good home?’ w odniesieniu do tekstu.

Zbierz ‘entrance tickets’ od uczniów na wejściu. Przejrzyj je, podaj pytanie i przykładowe odpowiedzi. Porozmawiajcie o odpowiedziach napisanych przez uczniów. Nie poprawiaj błędów językowych na tym etapie, chyba że to, co jest napisane, jest niezrozumiałe.

Poproś uczniów o wyjęcie kart pracy 1. Sprawdźcie odpowiedzi całą klasą.

Poproś uczniów, aby w parach, w zeszytach, narysowali ‘Frayer Chart’, na środku napisali ‘a habitat’ i ją uzupełnili według poniższego przykładu:



Następnie poproś uczniów, aby w parach spróbowali ulepszyć i stworzyć swoją definicję ‘habitat’.

Obejrzyjcie filmik (2,56 min) ‘What is a habitat?’

<https://www.youtube.com/watch?v=CxrlEajA398>

Poproś uczniów, aby zobaczyli, czy ich pomysły są podobne do tych na filmiku.

Na koniec spróbujcie stworzyć jedną definicję klasową. Zapiszcie ją na tablicy.

Rozdaj uczniom kartki papieru A4. Poproś, aby w małych 3-, 4-osobowych grupach zrobili plakat pt. ‘The right habitat from the point of view of an animal’. Powinni wybrać sobie jedno zwierzę i zrobić plakat o jego środowisku życia, tym czego potrzebuje do życia z jego perspektywy (mówiąc jego głosem). Uczniowie powinni mieć możliwość wyszukiwania informacji oraz sprawdzania słownictwa online np. na swoich telefonach komórkowych. Wyznacz, ile czasu uczniowie mają na pracę.

Następnie zaproś uczniów do prezentacji swoich plakatów. Powieś je na ścianie i rozpocznij pierwszą rundę, która polega na tym, że jedna osoba z grupy zostaje przy plakacie i będzie o nim opowiadała osobom stojącym przy plakacie. Reszta osób z grupy ustawia się przy innym dowolnym plakacie. Gdy uczniowie skończą opowiadać, dajesz im sygnał, aby osoba opowiadająca o plakacie zamieniła się z kimś innym z grupy i w drugiej rundzie to druga osoba opowiada nowym osobom stojącym przy plakacie o swojej pracy itd.

Etap 2

Napisz następujące stwierdzenie na tablicy ‘Animals should live in man-made environments’.

Zapytaj uczniów, co wiedzą na temat takich środowisk życia zwierząt. ‘What do you know about the man-made living environments for animals?’. Krótka dyskusja. Dodaj kolejne pytanie ‘Why might learning about this be important?’. Wysłuchaj odpowiedzi uczniów.

Stwórz Opinon Poll online i poproś uczniów, aby zagłosowali anonimowo. Możesz zrobić swój Opinon Poll np. na

<https://www.easypolls.net/>

(Jak skończysz, skopiuuj link Poll page dla uczniów i daj na Padleta, jeśli korzystacie, tak aby uczniowie mogli szybko się dostać na stronę z głosowaniem. Na Padlecie również można stworzyć Opinon Poll).

Podziel uczniów na grupy czteroosobowe. Rozdaj samoprzylepne karteczki (post-it-notes) na grupę. Wskaż na twierdzenie, które napisane zostało na tablicy ‘Animals should live in man-made environments’. Podziel uczniów na grupę A i B. Poproś, aby jedna grupa napisała tylko ‘pros’, a druga grupa tylko ‘cons’. Każdy pomysł na osobnej karteczce. Wyznacz czas pracy grup. Nie ma limitu karteczek, po kilka pomysłów.

Zrób tabelę na tablicy, po jednej stronie napisz ‘pros’ a po drugiej stronie ‘cons’. Poproś uczniów o przyklejenie karteczek. Następnie przeczytajcie

wszystkie pomysły, jeśli jakiś pomysł się nie nadaje, usuńcie go.

Poproś uczniów, aby teraz w swoich grupach spojrzeli na obydwie opcje i spróbowali ułożyć je od najważniejszej do najmniej ważnej (być może będą musieli je napisać na kartce, żeby nie zapomnieć co postanowili). Następnie poproś reprezentanta grupy na środek, aby przedstawił, które pomysły z np. 'pros' są najważniejsze (pozamieniał karteczki w odpowiedniej kolejności) i uzasadnił dlaczego. Następnie zmieńcie osobę z grupy i ta dokończy mówić o tym, które najmniej ważne i uzasadni dlaczego. Powtórz to samo z drugą grupą na argumentach do 'cons'. Możecie również po zakończeniu tego etapu wspólnie podczas dyskusji w klasie ustalić, które argumenty na pewno są nr 1 itp.

Następnie zdejmij pierwszą karteczkę w każdej kategorii i daj grupie A jedną karteczkę i grupie B drugą. Rozdaj każdej z grup po cztery karteczki samoprzylepne w innym kolorze. Poproś, aby uczniowie napisali do nich po cztery przykłady. Jak uczniowie skończą, powinni przykleić pierwszą karteczkę z powrotem na tablicę razem z czterema dodatkowymi (w innym kolorze). Przeczytajcie wspólnie nowo dodane przykłady.

Powiedz uczniom, że teraz ich zadaniem jest napisać krótką pracę pisemną (pros and cons essay) na ten sam temat 'Animals should live in man-made environments', wykorzystując przykłady, które przed chwilą wypracowali. Wyznacz czas pracy uczniów. Zbierz eseje. Oceń je na kolejną lekcję.

Etap 3

Fishbowl discussion – Zapytaj uczniów, czy chcieliby czegoś więcej dowiedzieć się na temat tego, jaki wpływ ma człowiek na środowisko życia zwierząt. Jakie pytania mogliby sformułować. Daj uczniom chwilę na zastanowienie. Poproś, aby sprawdzili, czy ich pytania są napisane poprawnie (mogą poprosić swoich kolegów o pomoc), następnie powinni je zapisać na karteczkach. Dołącz karteczki uczniów do swoich pytań. Przykładowe pytania:

- *What animals are affected by habitat loss?*
- *Why are animal habitats being destroyed?*
- *What problems are animals facing today?*
- *How many species have humans wiped?*
- *How are humans affecting wildlife?*
- *Can we save endangered animals?*

Przygotuj miejsce na dyskusję kilku osób (do sześciu osób) na środku sali. Osoby te siedzą twarzą do siebie, gdyż będą wspólnie dyskutowały na wybrany

temat. Pozostałe osoby powinny siedzieć w półkolu lub pełnym kole (najlepiej) i móc obserwować i oceniać dyskusję na podstawie kryteriów na [karcie pracy 2](#). Rozdaj uczniom obserwującym dyskusję tę kartę pracy. Wspólnie omówcie kryteria w karcie pracy.

Wyjaśnij zasady dyskusji. Osoby siedzące na środku akwariów (fishbowl discussion) losują jeden temat do rozmowy. Następnie starają się dyskutować na ten temat, dodając nowych informacji, nawiązując do tego co mówiła poprzednia osoba oraz słuchając się uważnie (kryteria z karty pracy 2). Pozostali uczniowie obserwujący rozmowę powinni przyglądać się konkretnym osobom, np. osoba obserwująca powinna obserwować i opisać osobę, która siedzi naprzeciwko niej / niego oraz osobę, która siedzi po lewej i prawej stronie tej osoby. W ten sposób wszystkie osoby dyskutujące powinny otrzymać feedback. Dlatego najlepiej jest, jeśli uczniowie obserwujący siedzą naokoło osób uczestniczących w dyskusji.

Wyznacz pierwsze osoby do akwariów oraz czas na dyskusję (kilka minut). Rozdaj kartę pracy 2 osobom obserwującym. Po zakończeniu dyskusji następuje feedback (open class feedback), a potem zamiana osób i kolejna dyskusja na kolejny wylosowany temat.

Etap 4

Zadaj uczniom pytanie 'What do you do for wildlife?' Wysłuchaj odpowiedzi, następnie zapytaj 'What can we do for wildlife?'. Zobacz, jakie pomysły mają uczniowie. Dodaj do tego pomysły zebrane na:

<https://www.thoughtco.com/things-you-can-do-to-help-wildlife-4110438>

Krótką dyskusja. Zapytaj 'Do you know any wildlife organizations? Are there any local wildlife organizations in our city? If yes, what do they do?' Wykorzystaj link (11 Wildlife Organizations You Should Know):

<https://www.goodnet.org/articles/512>

Krótką dyskusja.

Projekt – a digital scrapbook – pt. 'What can we do for the environment – What do we do for the environment in our local community'. Poproś uczniów, aby zadali sobie pytanie dotyczące tego tematu i na nie spróbowali odpowiedzieć w swoim scrapbooku. Uczniowie pracują w grupach 2-, 3-osobowych. Wyjaśnij, iż scrapbook będzie wstępem do udziału w zainicjowanym przez nich projekcie społecznym – social action project (realizowanym na Etapie 5), który będzie miał zgłębić wybrany temat.

Zapoznajcie się z narzędziami online do wykonania digital scrapbooks:

<https://www.youtube.com/watch?v=3Kfrl4zR6fl>

<https://www.pinterest.com/scrapbookcom/digital-scrapbooking/>

<https://katehadfielddesigns.com/what-is-digital-scrapbooking/>

Zaplanujcie etapy pracy, wypiszcie je w punktach. Wyznacz czas pracy.

Po zakończeniu pracy uczniowie dzielą się linkami do swoich scrapbooków, dodając je np. na Padlet, tak aby wszyscy mogli je zobaczyć i np. poniżej skomentować w domu.

Ocena polega na ocenieniu pracy w grupach oraz finalnego produktu. Do oceny pracy w grupach możesz wykorzystać kryteria na [karcie pracy 3](#).

Etap 5

Social Action Project – Przypomnij uczniom, iż ten projekt społeczny, który macie przeprowadzić, nawiązuje do pytania, jakie sobie postawili (Etap 4) oraz do ich scrapbooka. Zapytaj uczniów *'How has your understanding changed?'*

Pomysł na projekt musi być zainicjowany przez uczniów. Można przeprowadzić wszystkie projekty, uczniowie z jednych projektów mogą się również łączyć z osobami z innych projektów lub możecie wybrać jeden pomysł na projekt społeczny i przeprowadzić go wspólnie (np. Lake / park clean up project) w ramach lekcji lub kółka zajęciowego.

Etap 6

Krytyczna refleksja. Zastanówcie się wspólnie nad swoim procesem dociekania i nad tym, czego się podczas tych sześciu etapów lekcji dowiedzieliście.

KARTA PRACY 1

A habitat is the type of environment in which plants and animals live. A habitat is dictated by the climate and the geography. Deserts, rainforests and mountains are all examples of habitats where you can find particular types of plants and animals.

Deserts have a dry climate with few plants. There are extremely hot days and very cold nights. It may appear that deserts do not have many animals or plants, but a closer inspection can reveal high biodiversity.

Rainforests are wet and warm. It always rains a lot and they have an incredible diversity of life. There you can see a lot of types of animals and plants, too.

In the mountains the temperatures are normally low. At very high altitudes there is also less oxygen, making life difficult for both animals and plants.

Answer the following questions:

1. What factors determine a habitat?

.....

2. What can you find in a habitat?

.....

3. What does always happen in the rainforest?

.....

Prepare an entrance ticket.

Answer the question: 'What makes a good home?'

źródło: [https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_\(ESL\)/Nature/Reading_habitats_gu23695vd](https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Nature/Reading_habitats_gu23695vd)

KARTA PRACY 2

A habitat is the type of environment in which plants and animals live. A habitat is dictated by the climate and the geography. Deserts, rainforests and mountains are all examples of habitats where you can find particular types of plants and animals.

Deserts have a dry climate with few plants. There are extremely hot days and very cold nights. It may appear that deserts do not have many animals or plants, but a closer inspection can reveal high biodiversity.

Rainforests are wet and warm. It always rains a lot and they have an incredible diversity of life. There you can see a lot of types of animals and plants, too.

In the mountains the temperatures are normally low. At very high altitudes there is also less oxygen, making life difficult for both animals and plants.

Answer the following questions:

1. What factors determine a habitat?

.....

.....

.....

.....

2. What can you find in a habitat?

.....

.....

.....

.....

3. What does always happen in the rainforest?

.....

.....

.....

.....

Prepare an entrance ticket.

Answer the question: 'What makes a good home?'

źródło: [https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_\(ESL\)/Nature/Reading_habitats_gu23695vd](https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/English_as_a_Second_Language_(ESL)/Nature/Reading_habitats_gu23695vd)

KARTA PRACY 2

Student name	Added new insight	Uptake on another's comment	Attentive listening behaviour

KARTA PRACY 2

	4 points	3 points	2 points	1 point
<p>Teamwork Overview:</p> <p>Listened, shared ideas, did work, and helped others</p>	<p>Listened to team members. Shared many ideas. Helped solve problems. Did their own work and helped others.</p>	<p>Listened to team members. Shared many ideas. Did their own work and helped others.</p>	<p>Listened to team members. Shared some ideas. Did own work. Did not try to help others.</p>	<p>Did not listen or talk with team members. Did not do work. Did not try to help others.</p>
<p>Behaviour Overview:</p> <p>Friendly, helpful, positive</p>	<p>Followed all directions. Took part in all activities. Was helpful to others and shared many ideas. tried new things.</p>	<p>Followed most directions. Took part in all activities. Was helpful to others. Said many nice things to other students.</p>	<p>Did not follow all directions. Took part in most activities. Was helpful to others. Said some negative things about others.</p>	<p>Did not follow directions. Said some negative things about other people and the project. Was not helpful.</p>
<p>Organization Preparation: Ready for classwork</p>	<p>Had all of the things they needed for classwork. Homework was all finished.</p>	<p>Had most of the things they needed for classwork. Homework was all finished.</p>	<p>Had some papers or books for classwork. Homework was not all finished.</p>	<p>Did not bring papers or book for classwork. Homework was not finished.</p>
<p>Organization Time Management – student uses time well to complete assignments on time</p>	<p>Used time well. Work was turned in on time or before it was due.</p>	<p>Used time well. Work was turned in on time.</p>	<p>Did not use time well. Some work was not done on time.</p>	<p>Did not use time well. Little or no work was done on time.</p>

źródło: https://rubric-maker.com/samples/teamwork_prim.pdf

MODUŁ NAUCZANIA

Temat zajęć: Energy drinks and caffeine in our life

Klasa: II liceum

Czas trwania zajęć: 7–10 jednostek lekcyjnych

Cele

Cele główne:

- wspieranie aktywności językowych uczniów w języku obcym
- rozwijanie umiejętności komunikacji w mowie i piśmie w języku angielskim
- wspomaganie aktywności poznawczej uczniów poprzez rozwijanie umiejętności zadawania pytań, łączenia, analizowania i budowania znaczeń w języku obcym

Cele szczegółowe:

- uczeń potrafi opisać skład energetyków (energy drink), powiedzieć, jaki mają wpływ na organizm oraz określić, jakie wiążą się z ich piciem niebezpieczeństwa
- uczeń potrafi wypowiedzieć swoje zdanie na temat napojów energetycznych oraz wykorzystywać czasowniki modalne w dyskusji w języku angielskim
- uczeń potrafi stworzyć przykładową etykietę ostrzegającą na energetyki
- uczeń potrafi sprawdzić i opisać wpływ składników napojów energetycznych oraz dokonać pisemnej analizy pomiędzy tym, co słyszymy w reklamach napoju, a jego składem
- uczeń potrafi określić korzyści i efekty uboczne picia kofeiny w języku angielskim
- uczeń potrafi dopisać dialogi do studium przypadku w języku angielskim
- uczeń potrafi przygotować 'persuasive text' dotyczący efektów stosowania napojów energetycznych dla swoich rówieśników

Metody / Techniki / Formy pracy

- nauczanie przez dociekanie
- metody aktywizujące (np. envoy, active writing)
- case studies

Środki dydaktyczne

- karta pracy 1, 2
- strony internetowe
- białe kartki A4

Opis przebiegu zajęć

Etap 1

Rozpocznij zajęcia od pytania *'When do we say that something gives us 'energy' what do we mean?'*. Krótka dyskusja.

Podziel uczniów na małe grupy i poproś ich o napisanie definicji energii. *'What is a biological definition of energy?'*. Wyznacz czas na wykonanie zadania. Najpierw indywidualnie, potem w małej grupie. Następnie poproś, aby uczniowie połączyli się z inną grupą i przeczytali swoje definicje, a potem powrócili do swoich grup i przeanalizowali swoje definicje ponownie. Na koniec wyświetl definicję, np.:

Energy is the strength and vitality required for sustained physical or mental activity.

Porównajcie ją z tymi napisanymi przez uczniów, czy zawierają te same elementy?

Wyświetl na tablicy: Sports drinks vs energy drinks what is the difference?

Zachęć uczniów do krótkiej dyskusji.

Moving rows – usadź uczniów w dwóch rzędach, twarzami do siebie, tak aby każda osoba miała parę. Powiedz im, że teraz odbędzie się szereg krótkich dyskusji na pytania, które zada nauczyciel. Zadajesz pytanie, uczniowie w parach dyskutują np. przez minutę. Następnie dajesz sygnał zakończenia rozmowy i jeden z rzędów przesuwa się o jedno miejsce. W ten sposób każda osoba ma nową osobę do rozmowy. Przykładowe pytania:

- *Have you ever drunk a sports drink? What was it like? If not, why not.*
- *Have you ever drunk an energy drink? What was it like? If not, why not.*
- *Are teens in Poland allowed to buy energy drinks?*
- *How would you know what sports drink or energy drink to buy?*
- *How are sports drinks and energy drinks advertised?*
- *How do energy drinks affect people?*
- *What drinks do you like to drink?*
- *What do your parents say about sports and energy drinks?*

Po zakończeniu ćwiczenia uczniowie wracają na swoje miejsca.

Mirroring questions – wyjaśnij uczniom, że teraz zadasz im kolejne pytanie i poprosisz jednego z nich o odpowiedź, a kolejnych uczniów o rozwijanie odpowiedzi kolegi, np.

N – Do you think that energy drinks can be dangerous for teens?

S1 – I don't think that...

S2 – So you don't think that...?

S1 – (rozwija wypowiedź)

S3 – So this means that you think that...

S1 – Well, it...

S4 – So, you... itd.

Na koniec podsumujcie dyskusję.

Etap 2

Wyświetl następujące zdania na tablicy. Poproś uczniów, aby dopisali czasowniki z ramki. Rozdaj **kartę pracy 1**. Uczniowie pracują indywidualnie. Powiedz, że istnieje więcej niż jedna poprawna odpowiedź, ale że uczniowie będą musieli uzasadnić swoje odpowiedzi, np.:

may / could be (possibility)

will be (probability)

need to / should (obligation)

must (obligation)

have to (obligation)

Podziel uczniów na cztery grupy. Każda z grup wybiera jedno zdanie z karty pracy 1 (oprócz nr 2) i toczy dyskusję na jego temat. Być może uczniowie nie zgadzają się z wybranym zdaniem. Powinni mieć możliwość wypowiedzenia swojego zdania w klasie.

Dyskusja o tym, dlaczego wzrasta spożycie energetyków wśród nastolatków. Czy są świadomi konsekwencji swojego działania? *'Why is the consumption of energy drinks growing? Are young people aware of the consequences and side effects?'*

Case study – wyświetl na tablicy poniższe studium przypadku.

"A 17-year-old male patient presented to the emergency department with sudden palpitations after drinking high caffeine drink during his pre-workout at the gym. He had no relevant medical history or family history of sudden cardiac death. He denied any use of regular medications, alcohol or drugs. He was unaware of his heart condition prior."

Przeanalizujcie ten przypadek wg podanych kryteriów:

- *what is the problem?*
- *what is the context of a problem?*
- *what key facts should be considered?*
- *what alternatives are available to the decision maker?*
- *what would you recommend and why?*

Uczniowie najpierw pracują w małych grupach, a potem dzielą się swoimi pomysłami ze wszystkimi w klasie.

Chair discussion – podziel uczniów na dwie grupy. Ustaw dwa krzesła na środku klasy. Poproś pierwszą osobę z obydwu grup, aby usiadły na krzesłach. Zadaj kolejne pytanie *'Should energy drinks be regulated?'*. Pierwsza osoba z grupy zaczyna mówić, gdy ją dotkniesz po ramieniu odchodzi i kolejna osoba z tej samej grupy siada na krzesło i kontynuuje zdanie pierwszej osoby. Jak skończy zdanie, osoba z drugiej grupy zaczyna mówić i znów po dotknięciu w ramię, siada do ławki i jej miejsce zajmuje osoba z tej samej grupy, która kontynuuje jej zdanie. Zdania powinny być poprawne i wiązać się w logiczną całość.

Następnie obejrzyjcie filmik pt. *Should energy drinks be regulated?* Dostępny pod linkiem:

<https://www.kqed.org/education/445175/should-energy-drinks-be-more-regulated>

lub

<https://www.youtube.com/watch?v=5l0cjsZS-eM>

Poproś, aby uczniowie podczas oglądania zanotowali 'key ideas' z filmiku, które są najważniejsze w odpowiedzi na zadane pytanie. Powiedz uczniom, że jeśli wszystkiego nie będą rozumieli, nic się nie stanie. Wiele rzeczy jest napisanych, wiele rozumieją z kontekstu. Taki filmik to dobre ćwiczenie na umiejętności receptywne uczniów i wyłapywanie informacji popartych napisami lub gestem. Obejrzyjcie filmik dwa razy. Po pierwszym oglądaniu zanotuj na tablicy słowa kluczowe w rozumieniu filmiku, które zanotowaliście np. ingredients, obesity, diabetes, under 18s, to ban itp. Po drugim oglądnięciu poproś uczniów o podzielenie się tym, co jeszcze zanotowali, a na koniec swoją opinią na ten temat. Być może uważają, że jakaś dodatkowa informacja powinna się pojawić na opakowaniach energetyków?

Poproś uczniów o stworzenie przykładowej etykiety na energetyki ostrzegającej klientów *'Create a warning label for consumers to put on energy drinks'*. Rozdaj kartki A4. Po zakończeniu zadania rozwieście kartki na ścianie, przeczytajcie, jakie informacje zawierają i porozmawiajcie o tym, czy uczniowie uważają, że możliwe jest, iż w przyszłości takie informacje zostaną zamieszczone na napojach zawierających kofeinę. Podobne etykiety są już na papierosach i alkoholu.

Homework – rozdaj uczniom [kartę pracy 2](#) i poproś o zebranie danych na podstawie produktów używanych w domu. Upewnij się, że uczniowie rozumieją nagłówki.

Etap 3

Sprawdźcie informacje przyniesione przez uczniów, zapisane w ramach pracy domowej (karta pracy

2). Uczniowie najpierw dzielą się informacjami w parach, a następnie z całą klasą.

Zapytaj, czy uczniowie wiedzą, co oznaczają te poziomy kofeiny, porównajcie produkty, które zanotowali z np. a cup of black tea (10–80 mg caffeine), a cup of coffee (65–150 mg caffeine), an energy drink (71–286 mg caffeine). Zapytaj uczniów, czy wiedzą, ile kofeiny można spożywać dziennie (nastolatkom do 80 mg dziennie, dorośli 200–300 mg dziennie).

Podaj uczniom stronę internetową, na której sprawdzą poziom kofeiny w popularnych napojach kupowanych na całym świecie. Wyświetl również na tablicy:

<https://www.caffeineinformer.com/the-caffeine-database>

Zapytaj, czy wiedzą, czym grozi nastolatkom wypicie np. 10 Hour Energy Shot, który zawiera 422 mg kofeiny. Zobaczcie również inne przykłady.

Envoy – Poproś uczniów, aby sprawdzili (korzystając z Internetu), jakie mogą być korzyści z picia kawy, a jakie mogą być skutki uboczne. *'What are the benefits and side effects of drinking caffeine?'* Uczniowie pracują w małych grupach. Każda osoba z grupy powinna mieć określone zadanie. Jedna wyszukuje, druga notuje, itd. Rozdaj kartki A4. Uczniowie zapisują / rysują na kartce informacje jakie wyszukają. Następnie grupy przygotowują się do podzielenia się wyszukanymi informacjami. Jedna z osób z każdej grupy staje się 'envoy' i będzie uczestniczyła w każdej prezentacji we wszystkich grupach, robiła notatki, a następnie powróci do swojej grupy i opowie o tym, czego się dowiedziała. Na podstawie raportu od 'envoy' grupy ulepszą / wzbogacą swoje notatki. Następnie po zakończeniu ćwiczenia jedna z grup przedstawi korzyści i skutki uboczne picia kawy całej klasie. Zadajcie sobie pytanie *'Do the side effects not outweigh the benefits?'* Przykłady:

Benefits of caffeine: increase energy and alertness, improve concentration, boost mood, improve mental and athletic performance.

Side effects of caffeine: an increase in heart rate, high blood pressure, nausea (upset stomach), vomiting, depression, anxiety and nervousness, problems sleeping, frequent urination, high blood glucose, a decrease in bone density (bone mass).

Powiedz, że kofeina to nie jedyny składnik energetyków. Poproś uczniów o sprawdzenie i spisanie składów popularnych napojów energetycznych. Praca w nowych grupach. Odpowiedź: Produkty, które najczęściej znajdziemy w energetykach to: caffeine, sugar / sugar substitutes, ginseng / ginko biloba /

guarana, high levels of taurine, excessive amounts of B vitamins, claritine, green coffee extract.

Następnie obejrzyjcie wspólnie filmik:

<https://www.youtube.com/watch?v=O6epKlw7W5M>

Krótką dyskusja.

Poproś uczniów, aby w tych samych grupach sprawdzili, w jaki sposób reklamowane są napoje energetyczne (np. adverts are placed on TV channels that appeal to young people e.g. MTV or on the Internet) i zapisali, co nam obiecują (np. to increase your energy). Krótka dyskusja.

Poproś uczniów o sprawdzenie wpływu składników znajdujących się w napojach energetycznych na nasze zdrowie. Przypomnij uczniom, że firmy nie mają obowiązku zapisywania tego, ile kofeiny jest w danym napoju. A nawet jeśli tę wartość zapisują, to nie jest ona składową wszystkich składników, np. również guarany, które mają podobny wpływ na nas jak kofeina. Tym samym pijemy o wiele więcej kofeiny niż jest napisane na etykiecie produktu. Pozwól uczniom korzystać z informacji w Internecie przy wykonywaniu tego zadania. Przykładowe odpowiedzi znajdują się na [karcie pracy 3](#).

Następnie poproś uczniów o napisanie krótkiej analizy indywidualnie, odpowiadając na następujące pytania 'Write an analysis of what the energy drinks producers claim'

- *What happens to your body when you use energy drinks?*
- *Which ingredients really provide energy?*
- *Do energy drinks really provide an extra kick?*
- *Why are energy drinks attractive to young people? What do the producers want the young people to believe in?*

Po zakończeniu pisania uczniowie wymieniają się kartkami w parach. Jeśli jakaś informacja jest niejasna, podkreślają ją. Jeśli czegoś brakuje, zadają o to pytanie pod tekstem. Następnie kartka z tekstem wraca do właściciela, który poprawia swój tekst i posyła go ponownie do tej samej koleżanki / tego samego kolegi do sprawdzenia.

Etap 4

Writing dialogues for case studies – przypomnijcie sobie studium przypadku z Etapu 2:

"A 17-year-old male patient presented to the emergency department with sudden palpitations after drinking high caffeine drink during his pre-workout at

the gym. He had no relevant medical history or family history of sudden cardiac death. He denied any use of regular medications, alcohol or drugs. He was unaware of his heart condition prior".

Waszym zadaniem jest sprawić, że to studium przypadku będzie bardziej wiarygodne i autentyczne poprzez dodanie do niego czyjeś wypowiedzi lub krótkiego dialogu, np.

'Had I known about my heart condition, I would have never drunk a drink with caffeine' itp.

lub krótki dialog dwóch osób.

'Did you know that is it a really bad idea to drink an energy drink in a gym? Do you know why?' itd.

Podaj kolejne case studies na [karcie 4](#). Wyznacz czas pracy. Po zakończeniu pracy jedna grupa łączy się z drugą i czyta swoje dodane zdania lub krótkie dialogi. Uczniowie dzielą się swoimi pomysłami. Monitoruj pracę uczniów, sprawdzaj poprawność językową pisanych wypowiedzi.

Etap 5

Social project – powiedz uczniom, że ich zadaniem w małych grupach lub w parach będzie przygotowanie 'persuasive text' dotyczącego efektów stosowania napojów energetycznych. Forma, jaką przyjmie ich tekst, zależy od nich. Podaj dwa przykłady i zbierz pomysły na trzeci:

- a) design an advertisement for the school newsletter or a school radio station
- b) create a 'did you know' fact sheet about energy drinks for students in your school
- c) ?

Uczniowie powinni mieć dostęp do słowników online. Monitoruj pracę uczniów, pomagaj z językiem, jeśli jest taka konieczność.

Po zakończeniu pracy rozwieście teksty w klasie, tak aby każdy mógł je przeczytać. Zabierz teksty do domu do poprawy, tak aby uczniowie je mogli potem ulepszyć i wystawić dla rówieśników ze szkoły w takiej formie, w jakich były zaplanowane. Teksty w formie 'advertisement' można skserować i zostawić np. przy wejściu do szkoły, tak aby inni uczniowie mogli je ze sobą zabrać, wychodząc.

Etap 6

Krytyczna refleksja. Zastanówcie się wspólnie nad swoim procesem dociekania i nad tym, czego się podczas tych sześciu etapów lekcji dowiedzieliście.

KARTA PRACY 1

may could will need must have to

1. It..... be a good idea to ban kids from drinking energy drinks.
2. It..... a good idea that kids are banned from drinking energy drinks.
3. We..... ban kids from drinking energy drinks.
4. We..... ban kids from drinking energy drinks.
5. We..... ban kids from drinking energy drinks.

KARTA PRACY 2

Product Name	Serving Size	Amount of Caffeine

KARTA PRACY 3

Carnitine – promotes fat burning; we don't need extra carnitine in life unless we are deficient but this is very rare; less than 3 grams are usually considered safe, but more can lead to stomach upset and possibly seizures.

Ginkgo biloba – made from the leaves of the ancient Chinese ginkgo tree; it fights mental tiredness and improves memory, but not all researchers agree on this; some studies say that ginkgo extract can cause thyroid and liver cancer.

Green coffee extract – doesn't taste like coffee but has caffeine; promotes weight loss but this has not been confirmed by research yet.

Guarana – South American guarana plant delivers twice as much caffeine as coffee.

Taurine – it may boost athletic performance and metabolism. It is generally considered safe in doses of up to 3,000 mg a day. Very little is known of long-term effects of too much taurine. Excessive taurine can cause dangerously low blood pressure.

Sugar – some energy drinks contain up to 62 grams of sugar or 15 ½ teaspoons per can.

B vitamins – any excess of these nutrients (B6, B12, niacin, folic acid) is quickly flushed out of your body and doesn't do anything good for you, despite what drink labels claim. It can, on the other hand cause blurred vision, nerve damage, liver toxicity.

Ginseng – it is said to boost your energy, but it's actually proved to decrease exercise endurance. It lowers blood sugar, so do not take it if you're diabetic.

źródło: <http://www.eatingwell.com/article/278049/10-common-energy-drink-ingredients-what-you-need-to-know/>

KARTA PRACY 4

Case study 1

“Some of my friends at the skate park drink them and they offer them to me, so I sometimes drink them, although I know how bad they are.”

.....

.....

.....

.....

.....

Case study 2

My friend sometimes drink them but then he cannot sleep at night. But he only does it before the exam session when he needs to study a lot, so he doesn't sleep a lot then anyway.

.....

.....

.....

.....

.....

Case study 3

I used to drink many energy drinks and coffee nearly each day, and then day I was admitted to hospital with diabetes type 2, as it turned out that I had increased insulin production.

.....

.....

.....

.....

.....

MODUŁ NAUCZANIA

Temat zajęć: Genre bending and blending

Klasa: III liceum

Czas trwania zajęć: 7–10 jednostek lekcyjnych

Cele

Cele główne:

- wspieranie aktywności językowych uczniów w języku obcym
- rozwijanie umiejętności komunikacji w mowie i w piśmie w języku angielskim
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem w języku angielskim
- rozwijanie umiejętności pisania w języku angielskim
- wspomaganie aktywności poznawczej uczniów poprzez rozwijanie umiejętności zadawania pytań, łączenia, analizowania i budowania znaczeń w języku obcym

Cele szczegółowe:

- uczeń potrafi opisać krótko znane baśnie w języku angielskim, wykorzystując przy tym Wordle.net
- uczeń potrafi zmienić opis podsumowujący bajkę w formie nagłówka w gazecie
- uczeń potrafi nazwać i rozpoznawać gatunki literackie w języku angielskim
- uczeń potrafi stworzyć wpis na blogu online / na VLE np. Padlet, ClassDojo, pod którym dyskutuje wraz z kolegami na ważne dla niego kwestie związane z tematem (tekstem z zajęć)
- uczniowie potrafią zrobić zwiastun filmowy do wybranego tekstu z zajęć
- uczeń potrafi przepisać krótki, wybrany przez siebie tekst z jednego gatunku literackiego na inny

Metody / Techniki / Formy pracy

- nauczanie przez dociekanie
- metody aktywizujące
- aktywne pisanie

Środki dydaktyczne

- karta pracy 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
- strony internetowe; dostęp do Internetu i komputerów dla uczniów (Etap 1 – komórki, 3 – komputery)

Opis przebiegu zajęć

Etap 1

Zapytaj uczniów, jakie opowiadania (baśnie) lubili, jak byli młodszy. Dlaczego je lubili, o czym były owe baśnie. Wykorzystaj krótkie podsumowania tradycyjnych bajek w języku angielskim ([karta pracy 1](#) lub <http://www.comedyimprov.com/music/schmoll/tales.html>)

Rozdaj po jednym na parę, uczniowie czytają i potem łączą się z inną parą z innym tekstem i sobie opowiadają treść baśni w skrócie. Uczniowie słuchają siebie nawzajem, jeśli pojawia się jakieś niejasne zdanie, informacja, wtedy zadają pytanie do osoby opowiadającej, prosząc o wyjaśnienie tego, co ma na myśli, np. *Could you explain what you mean? What did you mean when you said...?* itp.

Teraz uczniowie wymieniają się tekstami i przygotowują podsumowanie treści nowej baśni na www.Wordle.net na swoich telefonach komórkowych lub na szkolnych tabletach. Poproś uczniów, aby uważnie przyjrzeni się słownictwu, jakie znajduje się w tekście, jakie słowa oddają najlepiej treść baśni, które są kluczowe do jej opowiedzenia. Następnie uczniowie dobierają się w pary i przygotowują się do opowiedzenia o swojej baśni innym osobom w klasie, wykorzystując do tego słowa ze swojego Wordle.

Headlines writing – powiedz uczniom, że bardzo dobrze im szło streszczanie baśni. teraz zobaczcie, czy są w stanie streścić i oddać sens całej baśni w jednym zdaniu. Podaj przykład tytułu baśni 'Little Red Riding Hood' przerobiony na nagłówek w gazecie 'Brave girl in red survives attack by wolf'. Zatrzymaj się na tym, jak się pisze dobrze nagłówki do gazet w języku angielskim. Pokaż uczniom kilka przykładów na [karcie pracy 2](#), wykonajcie ćwiczenie.

Uczniowie pracują indywidualnie. Sami wybierają baśń, której tytuł chcą przerobić na nagłówek. Następnie prezentują swoją pracę w małych grupach. Monitoruj pracę uczniów, język angielski użyty do zbudowania zdań powinien być poprawny i łatwy do zrozumienia. Muszą być też zachowane zasady pisania nagłówków w języku angielskim.

Etap 2

Zapytaj uczniów, jakie jeszcze są gatunki literackie oprócz fairy tale (fiction, science-fiction, historical fiction, mystery, biography, autobiography, fantasy, short story, a poem itd.). Zapytaj uczniów *'How does a reader expect a (mystery novel) to be structured?'*

albo *'What elements does a reader expect to appear in a (mystery novel)?'*

Możesz wykorzystać również informacje dotyczące gatunków literackich dla uczniów zawarte na tej stronie internetowej:

<https://englishlive.ef.com/blog/english-in-the-real-world/guide-english-literary-genres/>

Praca w parach. Poproś uczniów, aby narysowali w zeszytach T-chart i porównali ze sobą wybrane przez siebie dwa gatunki literackie (np. fiction vs. nonfiction / biography vs. autobiography), a następnie podzielili się tym, co napisali z inną parą uczniów.

Zapytaj uczniów *'How did your expectations of a (mystery novel) help you compare and contrast the chosen genres?'* Uczniowie dzielą się swoim doświadczeniem.

Każdy uczeń otrzymuje krótkie fragmenty tekstów z dwóch różnych gatunków literackich – [karta pracy 3](#) (Odpowiedź: Tekst A to *historical fiction*, a tekst B to *fantasy story*).

Zanim uczniowie rozpoczną zadania, podaj im Tips & Tricks, które pomogą im rozpoznać i określić gatunek literacki danego tekstu:

Jump-start clues – zanim przeczytasz dokładnie obydwa teksty, najpierw powinieneś je zeskanować wzrokiem (skimming), zwrócić uwagę na podpowiedzi, które często są w tytule, przeanalizować sprawnie całość i spróbować odczytać, co to za gatunki literackie.

Breaking apart literary elements – spróbuj spojrzeć osobno na bohaterów w utworze, na miejsce akcji, na wydarzenia w utworze.

Underline genre typical vocabulary – czytając, podkreślaj słowa, które mówią Ci o gatunku literackim (np. fairy godmother może świadczyć o baśni itp.).

Think-Pair-Share – Poproś uczniów o samodzielne przeczytanie tekstów i odpowiedzenie na pytania do każdego z nich:

- What genre do you identify? How do you know?*
- What is the purpose of the text?*
- Who is the audience?*
- What style is it?*
- What language is used?*

Następnie o podzielenie się swoimi odpowiedziami z osobą siedzącą obok nich, a na koniec z całą klasą. Dyskusja. Możesz również zapytać uczniów dodatkowo *'Who are the characters? What is the setting of the stories? What is the plot?'*

Etap 3

Powiedz uczniom, że w grupach zrobią zwiastun filmowy 'a movie trailer' na podstawie jednej z baśni z etapu 1. Zapytaj ich 'What is a movie trailer? What is the aim of a movie trailer? Who creates trailers? What is the length of most trailers? Have you ever watched a movie because of the trailer?'

Poproś ich, aby najpierw dobrali się w małe grupy, następnie wybrali odpowiadającą im baśń i odpowiedzieli sobie na pytania:

- a) Who are the intended audience?
- b) What is the key text used in the trailer?
- c) What does the audience know?
- d) What would you like to know more about?
- e) What style or genre is the film? (now change the genre of your story into e.g. a horror or a biography or a science-fiction movie, but keep the storyline)
- f) Who are the key characters?
- g) Setting

Potem uczniowie robią plan tego, co chcą uwzględnić w swoim wideo oraz wszystkich innych szczegółów. 'What information do you intend to include in your trailer? How long is it going to be? Are you going to add music?' etc.

Zapytaj uczniów, czy znają jakąś stronę, na której można zrobić swój zwiastun. Zaproponuj:

<https://www.vyond.com/>

lub

<https://animoto.com>

Daj czas uczniom na zapoznanie się z narzędziami online.

Następnie wszystkie grupy mogą przejść do etapu produkcji zwiastuna. Wyznacz czas pracy. Poproś o przyjrzenie się słownictwu w języku angielskim, jakie uczniowie zamierzają wykorzystać. Monitoruj pracę uczniów i pomagaj w miarę potrzeb. Uczniowie powinni mieć możliwość korzystania ze słownika online np. na swoich telefonach.

Po zakończeniu zadania uczniowie uploadują wideo na stworzonego przez siebie bloga lub na stronę VLE, które używamy, np. Edmodo, ClassDojo, Padlet, itp., tak aby inne osoby w grupie mogły zostawiać komentarze pod wideo. Przypomnijcie sobie zasady zostawiania komentarzy (be kind, never offensive; be funny; if you criticize be constructive; ask questions; congratulate, etc.). Wszyscy uczniowie powinni obejrzeć wszystkie zwiastuny i dodać komentarze pod nimi. Mogą się wymieniać uwagami.

Zachęć uczniów do wspólnej oceny pracy oraz dyskusji dotyczącej ich pracy nad zwiastunem filmu. Do oceny pracy w grupach oraz wykonania zwiastuna możesz wykorzystać kryteria oceny w [karcie pracy 4](#).

Etap 4

Przypomnijcie sobie gatunki literackie, jakie wymieniliście na Etapie 2.

Zróbcie krótki quiz. Wyświetl uczniom kartę pracy 5 na tablicy. Daj im czas na zastanowienie się, a następnie poproś o odpowiedzi.

Rozdaj uczniom jedną [kartę pracy 6](#) na parę. Uczniowie dopasowują gatunki literackie do głównych literatury genres (mogą wpisywać numerki). Sprawdźcie odpowiedzi (są na kolejnej stronie karty pracy, której nie drukujesz dla uczniów).

Następnie rozdaj uczniom [kartę pracy 7](#), na której znajdują się krótkie teksty, których gatunek i podgatunek literacki należy określić. Praca w parach. Sprawdźcie odpowiedzi wspólnie (odpowiedzi są na kolejnej stronie karty pracy, której nie drukujesz dla uczniów).

Następnie zajmijcie się tekstami z karty pracy 5 od strony językowej. Poproś uczniów o podkreślenie czasów, jakie są używane w takich opisach w języku angielskim. Przedyskutujcie. Następnie poproś uczniów, aby zwrócili uwagę na to, jak zaczynają się poszczególne zdania (ta różnorodność jest potrzebna w pisaniu tekstu). Poproś uczniów, aby zakreślili początki zdań np. innym kolorem.

Możecie również przeanalizować inne teksty znajdujące się np. w waszym podręczniku.

Etap 5

Praca samodzielna. Poproś uczniów, aby wybrali jedną z baśni z poprzednich etapów zajęć i stworzyli jej opis, ale zmienili jej gatunek literacki podobnie jak przy tworzeniu zwiastuna filmu. Opis powinien zajmować mniej więcej pół strony A4.

Przypomnij uczniom o tym, żeby zwrócili uwagę na to, jakiego języka używają, gdyż będzie on wskazywał na gatunek literacki, jaki wybrali. Początki zdań są ważne dla czytelnika, gdyż dzięki nim zdania wiążą się w jedną całość, a tekst jest ciekawy i dobrze się go czyta.

Poproś uczniów, aby po zakończeniu pisania sprawdzili sami raz jeszcze swoje prace.

Następnie poproś każdego, aby podał swoją pracę w prawo (powtórzcie to kilkakrotnie). Kiedy już każdy będzie miał nową pracę przed sobą, ma kilka zadań do wykonania:

- najpierw czyta tekst
- potem podpisuje gatunek i podgatunek literacki
- na koniec zadaje pytanie lub dwa do tekstu (może go coś ciekawi, a może coś jest niejasnego w tekście przez np. jakiś błąd językowy).

Kartki wracają do swoich właścicieli, ci sprawdzają, czy gatunek literacki się zgadza. Jeśli nie, zastanawiają się, co mogli napisać inaczej, jakie słownictwo dodać i dokonują zmiany w tekście. Powinni również odpowiedzieć na zadane pytania.

Kartki wracają do osób, które je czytały, te sprawdzają, czy dobrze odczytały gatunek literacki oraz

czytają odpowiedzi na swoje pytania. Następnie oddają kartki ich właścicielowi.

Etap 6

Krytyczna refleksja – uczniowie wspólnie z nauczycielem zastanawiają się nad procesem dociekania i tego, czego się dowiedzieli.

KARTA PRACY 1

Little Red Riding Hood

Little Red Riding Hood went to the forest to visit her ill granny. She took some cake and lemonade in a basket. She met a wicked wolf that asked her which path she was taking. She replied, "I'm taking the path that leads to my granny's cottage".

While LRRH was busy picking flowers to take to her granny, the wolf went to the cottage and swallowed granny in one gulp. Then the wolf put on granny's cap, got in granny's bed, covered up in blankets, and waited. LRRH arrived at the cottage and came into granny's bedroom. She said, "Granny what big ears you have." and the wolf replied "All the better to hear you with, my dear." And so on with Granny's eyes: "All the better to see you with, my dear." and teeth: "All the better to eat you with, my dear".

The wolf swallowed LRRH in one gulp and then fell asleep. A woodsman came by while the wolf was still asleep. The woodsman cut the wolf open with his ax and out popped Granny and LRRH. Then the woodsman, Granny, and LRRH all sat down by the fire and enjoyed cake and lemonade.

Pinocchio

Long ago there lived an lonely old carpenter named Geppetto. He made a puppet out of some wood, a ball, and a string. That night, a fairy visited and cast a spell that made the puppet walk and talk. The next morning, Geppetto discovered the animated puppet and named him Pinocchio. Geppetto gave Pinocchio all of his money and sent him into town to buy books for school. Instead, Pinocchio used the money to buy a ticket for the circus. Two clowns gave Pinocchio a hat and asked him to stay, but he said he must go back to Geppetto.

The clowns returned Pinocchio's money, but on the way home he was robbed by an evil cat and an equally evil fox. The fairy appeared again and asked what happened; Pinocchio pretended he had been captured by a monster. Suddenly his nose grew, and the fairy said, "Whenever you lie, your nose will get bigger. Now go find Geppetto. He's out looking for you by the sea."

Pinocchio was rowing a small boat in the sea when he thought he heard Geppetto's voice coming from inside a large dark cave. He rowed inside, only to find himself inside a whale with Geppetto. He tickled the whale with a feather, and the whale sneezed, sending Pinocchio and Geppetto flying out on to the beach. Relieved,

Pinocchio promised never to lie again and then he heard the fairy's voice saying "Make that promise and you will become a real boy."

Jack and the Beanstalk

Jack and his mother were hungry. The cow in the barn gave them milk, but they needed food. Jack's mother said "We must sell the cow to get some food." Jack volunteered to take the cow to town. Along the way, Jack met a farmer who talked him into giving up the cow in exchange for a handful of good luck beans.

When Jack returned home, his mother was very cross because they lost their cow for a few beans. She threw the beans out the window and went to bed. The beans began to grow straight up into the sky, so Jack climbed the beanstalk hoping to find good luck at the top. Instead, he found himself in a giant's castle. The giant was counting his money and singing "fee fie foe fum, I like children in my tum." The giant's wife helped Jack hide so the giant wouldn't eat him. Then Jack realized something and said "Hey, this giant stole my father's money!" The giant's wife said "This magic hen and golden harp used to belong to your father too. Play the harp, and then run!"

Jack played the harp, and the giant fell asleep. Jack grabbed the money and the hen and started running. But on the way outside, he knocked over the harp and woke the giant up. The giant chased Jack all the way down the beanstalk chanting "fee fie foe fum" etc. When Jack reached the bottom, he chopped down the beanstalk with an ax. The giant was no more. Then the magic hen clucked and laid a golden egg. Jack's mother, awakened by all the noise, took the golden egg, put it with the money, and said "Now we'll have something nice to eat."

Sleeping Beauty

A king and a queen had been trying to have a child for years. When the child finally arrived, they called her Aurora. A great holiday was announced to celebrate Aurora's birth. Visitors came from far and wide, including three good fairies, named Merryweather, Fauna and Flora. One of the most distinguished guests was another king from a neighboring kingdom, who brought his son Prince Philip. Both kings realized that their dream of a united kingdom could now come true.

The three good fairies began giving their presents to Aurora. Suddenly before the last gift was given a wicked fairy interrupted.

cd. KARTA PRACY 1

This wicked fairy was upset that she wasn't invited to the party, so she cast a spell on the day of Aurora's 16th birthday, she would prick her finger on the spindle of a spinning wheel and die.

The third good fairy hadn't given her gift yet, and she was horrified at the spell the wicked fairy cast. The good fairy wasn't strong enough to undo the spell, but she was able to make it a bit weaker instead of death, Aurora would fall asleep until her true love came along to undo the spell with a kiss. As a precaution, all spinning wheels were removed from the kingdom, and Aurora lived in hiding as a peasant with the good fairies for protection. She grew up, met Prince Philip, and fell in love. On the night of Aurora's 16th birthday, Aurora, Prince Philip, and the good fairies all went back to the castle to live. But the evil fairy slipped into the castle and pricked Aurora's finger with a needle, causing her to fall asleep. With the help of the good fairies, Prince Philip kissed her and she awoke. They all lived happily ever after.

Cinderella

There once was a widower who remarried. His second wife was ill-natured, and she had two daughters who were just as unpleasant as their mother. The man had a beautiful, gentle daughter of his own, and she was soon to become the servant of her evil step-mother and step-sisters. They made her do all the chores around the house, and she was named Cinderella.

The King needed to find a queen for his prince, so he threw a huge ball. The evil step-mother and step-sisters were invited, but Cinderella was not allowed to go. After they left, Cinderella's fairy godmother appeared and changed her dirty rags into a beautiful gown with glass slippers. Next the fairy godmother changed a pumpkin into a coach and some mice into footmen. Before Cinde-

rella left, the fairy godmother warned her to be home before midnight, because the spell would only last till then.

Cinderella was a hit at the ball. The prince fell in love with her and asked her name. Just then the clock struck midnight, and Cinderella ran away. She was in such a hurry, she lost one of her glass slippers. It was the only clue the prince had to find his true love. He went to every home in the kingdom and had every single young girl try on the slipper to see if it fit. The evil step-sisters couldn't fit the slipper, but Cinderella did. The prince married her and they all lived happily ever after.

Rumpelstiltskin

An old miller went before the King and, trying to impress him, told the King his daughter Rose could spin straw into gold. The King ordered the girl to be locked in a room full of straw. He said she was to spin the straw into gold or her head would be cut off. Rose began to cry, and suddenly a little man with a long gray beard appeared and said, I will help you spin the straw into gold if you give me something in return. The first night, she gave him her ring. The second night, she gave him her necklace. But then she had nothing left to give. The little man wanted her first born and Rose had to agree, or have her head cut off by the King for not spinning straw into gold.

The little man kept his promise, and the King made Rose his queen. When Rose had her first child, the little man with the gray beard came to take the baby away. He said he would not take the baby if Rose could guess his name in three days to come up with three guesses. Rose sent messengers out to spy on the little man and found out his name was Rumpelstiltskin. And the baby remained with the king and queen.

źródło oraz więcej tekstów: <http://www.comedyimprov.com/music/schmoll/tales.html>

KARTA PRACY 2

Read the examples of newspaper headlines and match them with the techniques used.

- 1) Obama losing his hearing?
- 2) **Murray reaches last eight in Brisbane**
- 3) Chile's fire-ravaged park to reopen
- 4) LONDON 2012 OLYMPIC TICKET RESALES SUSPENDED
- 5) Wenger off the hook over referee rant
- 6) Police hold teen over kidnap and murder of young mum
- 7) **two dead in killer storm**

- a) Omission of articles
- b) Passive sentences written without the auxiliary verbs
- c) Present simple used for a completed action
- d) Infinitive used for future actions
- e) Leaving out words which can be guessed from the text
- f) Punctuation used to add new meaning
- g) Preposition change, e.g. in = involved in; over = about, because of = in favour of

źródło: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/vocabulary/newspaper-english/newspaper-headlines/15800>

KARTA PRACY 3

TEXT A

A Tale of New York

In so many ways New York was a rough and dirty city. It was nothing like München, with its hulking stone buildings and beautiful city squares. New York was a city of voyagers. It was still young when we moved here, so most people had come from somewhere else. And even though they were happy to be in a new land, many people felt a great longing for the pleasures of the countries they had left.

So it was often the case that when people made a bit of money, they spent it on the luxury goods that they had used—or had always wanted—when they lived in places such as Manchester and Rotterdam. Tea, pepper, woolen goods, books of philosophy—all these things were available for those who could pay. Mr. Lasko understood this perfectly. Two days after we told him of our troubles, he burst through our door like a comet and said, “I really think I’ve done something wonderful here!”

He sat down, out of breath. Then he explained what he was doing. “Everyone likes music,” he said. “All these people from Eu-

rope especially. The old sailors and the working men are happy singing funny songs they learned aboard. But our rich friends want something a little better! So I’ve got and can use the large meeting room of a shipping company, and I’ve been spreading the word that we’re going to have a concert. For money. A shilling a ticket!

If we fill the room, we’ll make more than enough to pay what you owe. If we can fill it two nights in a row, then my goodness, won’t we have some money then!” “Will people really come?” my father asked. At this point Mr. Lasko became serious. “My friend,” he said, “your daughter is one of the most gifted violinists I’ve ever heard. She has an amazing gift. Her playing is more profound than any I’ve ever heard. Whether these money-pinchers will pay to hear it, I don’t know. They’d certainly never pay to hear me play. But your daughter . . . she’s special. And that’s what I’m going to make sure people know.” “I’m so excited!” said Heidi. “I will go get my violin and play now!” She left the room to fetch the violin.

TEXT B

The Problem of Xyvo

One day, Jacob woke up early. He looked through the wall of his bedroom. He could see the city clock up in the sky. The numbers said it was six o’clock. He sat up and pushed a button on the table next to his bed. A glass of cold orange juice appeared on the table. He drank the orange juice and thought about his problem. Jacob’s best friend was an alien. That wasn’t the problem, though. Xyvo was a great best friend. The problem was getting Xyvo a birthday present.

Xyvo had powers. That was very good, sometimes. He could take Jacob anywhere without a Zenon transporter. He could make Saturn slushes without a materializer. That was the problem. He could make anything he wanted. Jacob put his transporter on his belt. He started to push the code for his school. Then he remembered it was too early. He pushed the code for the creek instead. A second later he was standing next to it.

Jacob sat and watched the tribullons swimming. Their hundreds of legs were purple and green and gold. There were milicons too. You could see right through them. There were a lot of animals

on earth from other planets. Xyvo knew almost all their names. Jacob reached into his vest pocket. He took out a wooden puzzle. His grandfather had made it for him. He liked to play with it when he was thinking. He slipped the wooden pieces in and out.

Xyvo could make Saturn slushes, but he couldn’t make milicons. He could not make anything that was alive. Maybe Jacob could give him a whole can of milicons. No, that wasn’t any good. Xyvo could catch milicons for himself. Jacob looked down at his puzzle. Xyvo could make the puzzle if he saw it just once. Of course, it wouldn’t be the same. Suddenly Jacob stood up. It wouldn’t be the same! Jacob loved the puzzle because his grandfather made it. Xyvo would love something Jacob made. It was a whole week until Xyvo’s birthday. Jacob could make something really good in a week. He wouldn’t use the materializer, either. Maybe he would make a puzzle. Maybe he would make a toy. He would think of something. Then he would make it with his own hands. Jacob put the puzzle back in his pocket. He pushed the code on his transporter. “Hi, Xyvo,” he said as he walked into school.

źródło: https://macmillanmh.com/ccsreading/treasures/grade6/ccslh_g6_rl_1_3b_l2.html

KARTA PRACY 4

	4 points	3 points	2 points	1 point
Cooperation	Worked cooperatively with partner all the time with no need for adult intervention.	Worked cooperatively with partner most of time but had a few problems that the team resolved themselves.	Worked cooperatively with partner most of the time, but had one problem that required adult intervention.	Worked cooperatively with partners some of the time, but had several problems that required adult intervention.
Use of time	Used time well during each class period (as shown by observation by teacher, and documentation of progress in journal) with no adult reminders.	Used time well during most class periods (as shown by observation by teacher, and documentation of progress in journal) with no adult reminders.	Used time well (as shown by observation by teacher and documentation of progress in journal), but required adult reminders on one or more occasions to do so.	Used time poorly (as shown by observation by teacher and/or documentation of progress in journal) in spite of several adult reminders to do so.
Required elements	A movie trailer included all required elements as well as a few additional elements.	A movie trailer included all required elements and one additional element.	A movie trailer included all required elements.	One or more required elements was missing from the movie trailer
Spelling and grammar	No spelling or grammatical mistakes on a storyboard with lots of text.	No spelling or grammatical mistakes on a storyboard with little text.	One spelling or grammatical error on the storyboard.	Several spelling and/or grammatical errors on the storyboard.

KARTA PRACY 5

1. Stories that could actually happen but didn't.	a) Science Fiction
2. Stories with magic, monsters, superpowers, or other things that do not exist in reality.	b) Historical Fiction
3. Stories with aliens, advanced technology, or futuristic weaponry.	c) Nonfiction
4. Fictional stories based on or around important people or events from the past.	d) Realistic Fiction
	e) Fantasy

KARTA PRACY 6

GENRE

Fiction: stories that come from the author's imagination.

.....

Nonfiction: writing that is true or factual.

.....

Drama: writing that is meant to be acted on a stage.

.....

Folklore: stories handed down through speech from generation to generation.

.....

SUBGENRE

1. **Autobiography:** the story of one's life told by oneself.
2. **Legend:** an exaggerated story about something that may have been real at one time.
3. **Historical Fiction:** based on a person or event from history.
4. **Tragedy:** ends in death and sadness.
5. **Persuasive Writing:** attempts to influence the reader.
6. **Fable:** a very short story that has a moral or life lesson; usually has talking animals as main characters.
7. **Science Fiction:** dealing with aliens, the distant future, or advanced technology.
8. **Fairy Tale:** a story with magic, monsters, and/or talking animals (like fiction / fantasy, but part of the oral tradition).
9. **Informational Writing:** provides information on a topic.
10. **Comedy:** has a happy ending.
11. **Fantasy:** containing monsters, magic, or other supernatural elements.
12. **Myth:** has gods or goddesses and often accounts for how something came to be.
13. **Realistic Fiction:** a story that could have happened, but didn't.
14. **Biography:** the story of one's life told by another.

źródło: <https://www.ereadingworksheets.com/genre/>

ODPOWIEDZI:

Fiction: stories that come from the author's imagination.

Historical Fiction: based on a person or event from history.

Science Fiction: dealing with aliens, the distant future, or advanced technology.

Fantasy: containing monsters, magic, or other supernatural elements.

Realistic Fiction: a story that could have happened, but didn't.

Nonfiction: writing that is true or factual.

Informational Writing: provides information on a topic.

Persuasive Writing: attempts to influence the reader.

Autobiography: the story of one's life told by oneself.

Biography: the story of one's life told by another.

Drama: writing that is meant to be acted on a stage.

Comedy: has a happy ending.

Tragedy: ends in death and sadness.

Folklore: stories handed down through speech from generation to generation.

Fairy Tale: a story with magic, monsters, and/or talking animals (like fiction / fantasy, but part of the oral tradition).

Fable: a very short story that has a moral or life lesson; usually has talking animals as main characters.

Myth: has gods or goddesses and often accounts for how something came to be.

Legend: an exaggerated story about something that may have been real at one time.

źródło: <https://www.ereadingworksheets.com/genre/>

KARTA PRACY 7

The Hard Way Out by Terry Vaughn

In this novel, Brian is struggling. After losing both of his parents in a tragic car accident, Brian is living at his Aunt's house and sharing a room with his cousin. Basketball is his only escape. But after getting benched for low progress report grades, Brian's world shatters. Does he have it in him to improve his grades? Will Brian come to peace with his emotions? Can anyone help him?

Genre: _____ Subgenre: _____

Newton's Law by Morton Mallon

After a life of studying the nano-transportation sciences, Professor Melton stumbles upon a major breakthrough. On April 20th, 2042, Melton discovers a way to transport particles at light-speed across fixed distances. Now he can teleport from one location to another. But Professor Melton soon discovers that there is no such thing as a free lunch. He learns that the body ages relative to the distance travelled, not just the time. This means that a teleporting body ages very rapidly. Can Melton solve this problem before his time is up?

Genre: _____ Subgenre: _____

Seeing More, Being More by Fletch Carpenter

"Dr." Fletch gives readers a dose of hard medicine. He believes that most people cause their own problems. Fletch teaches readers to solve problems such as bullying, insecurity, and relationship troubles. He does this with a three-step strategy: letting go of ego, seeing the "real" reality, and finding a role. Some readers find Carpenter's ideas to be refreshing. Others find them to be offensive.

Genre: _____ Subgenre: _____

Bronze Star by Irwin Keene

World War II has been hard for Mama Conner. While her husband and three sons have been away at war, Mama Conner has had to fend for herself. She keeps the house together, raises money, and provides for Baby Maple. The mood in town suddenly darkens when her neighbor Betsy loses one of her loved ones in battle. They heard a news report announcing that a man from their town was lost in battle. But the man's name went unheard and the women are left to speculate. This novel ends in a surprising twist.

Genre: _____ Subgenre: _____

źródło: <https://www.ereadingworksheets.com/genre-worksheets/genre-worksheet-01.pdf>

Odpowiedzi:

- 1) Genre: fiction Subgenre: realistic fiction
- 2) Genre: fiction Subgenre: science fiction
- 3) Genre: non-fiction Subgenre: informational writing
- 4) Genre: fiction Subgenre: historical fiction

MODUŁ NAUCZANIA

Temat zajęć: Making a comic book trailer

Klasa: IV liceum

Czas trwania zajęć: 7–10 jednostek lekcyjnych

Cele

Cele główne:

- wspieranie aktywności językowych uczniów w języku obcym
- rozwijanie umiejętności komunikacji w mowie i piśmie w języku angielskim
- rozwijanie umiejętności czytania ze zrozumieniem w języku angielskim
- rozwijanie umiejętności pisania w języku angielskim
- wspomaganie aktywności poznawczej uczniów poprzez rozwijanie umiejętności zadawania pytań, łączenia, analizowania i budowania znaczeń w języku obcym

Cele szczegółowe:

- uczeń potrafi wymienić słownictwo związane ze zwiastunami filmowymi i filmami
- uczeń potrafi dokonać analizy zwiastunów filmowych w języku angielskim
- uczeń potrafi określić, czym są film genres w języku angielskim
- uczeń potrafi wykorzystać metodę Cornella do robienia notatek w języku angielskim
- uczeń potrafi porównać polsko- i angielskojęzyczne komiksy w języku angielskim
- uczeń potrafi stworzyć storyboard do swojego projektu w języku angielskim
- uczeń potrafi wybrać narzędzia online do stworzenia zwiastuna wybranego polskiego komiksu oraz stworzyć zwiastun filmowy w języku angielskim

Metody / Techniki / Formy pracy

- nauczanie przez dociekanie
- metody aktywizujące (storyboard, video making)
- aktywne pisanie (np. Cornell's method of making notes)

Środki dydaktyczne

- karta pracy 1, 2, 3, 4, 5, 6
- sala komputerowa (Etap 5)

Opis przebiegu zajęć

Etap 1

Brainstorming słownictwa związanego z filmem – napisz słowo FILM na tablicy, poproś uczniów, aby mówili, jakie słowa im przychodzą do głowy, np. characters, setting, acting, costumes, props, scene, music and soundtrack, adaptation, thriller, comedy.

Obejrzyjcie zwiastun filmowy, np.

<https://www.youtube.com/watch?v=lmWpPmBDE0s>

Zachęć uczniów do dyskusji na temat struktury klipu, np. type of film, music, length, camera angles, etc.).

Obejrzyjcie zwiastun ponownie lub wybierz inny zwiastun i odpowiedzcie na pytania:

- Who is the audience?
- What is the purpose? How do you know?
- What does it contain? Think about certain words, images, captions, etc.
- Is it based on a novel? a comic book?

Dyskusja.

Praca w małych grupach. Obejrzyjcie trzy zwiastuny filmowe stworzone w różnym czasie. Następnie porozmawiajcie o poniższym najpierw w grupach, potem wspólnie.:

- *find similarities and differences between the trailers*
 - *think how movie trailers have changed over time*
- (Przykładowa odpowiedź: we współczesnych zwiastunach nie ma już narratora)

Linki do zwiastunów:

Star Wars – Episode IV (Trailer 1977)

<https://www.youtube.com/watch?v=9gvqpfBrRkTQ>

Jurassic Park First Trailer (1992)

<https://www.youtube.com/watch?v=Bim7RtKXv90>

The Hobbit: The Battle of the Five Armies – Official Main Trailer [HD] (2001)

<https://www.youtube.com/watch?v=iVAgTiBrrDA>

Etap 2

Przejdź do ćwiczenia pomagającego zidentyfikować gatunek filmowy. Obejrzyjcie wideo pt. What is genre? Let's talk theory.

Na EdPuzzle znajduje się ten filmik wraz z wgranymi pytaniami do uczniów:

<https://edpuzzle.com/media/5e95a7c7438b9f3f07dd4b76>

Na YouTube znajduje się ten sam filmik bez pytań:

<https://www.youtube.com/watch?v=v2vOhTNmRrA>

Najlepiej wykorzystać ten na EdPuzzle, gdyż wtedy oglądanie będzie interaktywne. Pytania dodane do filmu sprawdzają rozumienie. Odpowiada się na nie w trakcie oglądania, od razu pojawiają się poprawne odpowiedzi.

Zapytaj uczniów, czy znają i oglądają *hero movies*. Zachęć ich do krótkiej rozmowy na ten temat. 'Which of the (super) hero movies are your favourite? What is the difference between a hero movie and a superhero movie? Which ones are better, the animated ones or the ones that blend animation, super effects and real people? Why?'

Powiedz uczniom, że teraz ich zadanie będzie polegało na wysłuchaniu tekstu pt. *There's no such thing as a "hero movie" genre* oraz zrobienie notatki na temat usłyszanego tekstu przy wykorzystaniu Cornell's Method. Pokaż kartę pracy 1, aby wyjaśnić na czym polega ta forma robienia notatek. Porozmawiajcie, jak może się ona przydać również na lekcjach przedmiotowych i dlaczego. Podczas czytania robimy notatki w części głównej kartki, tam gdzie 'Notes'. Następnie chwilę po wysłuchaniu tekstu przechodzimy do lewej strony, tam gdzie Key Points i tam uzupełniamy już tylko, podając najważniejsze informacje oraz rzeczy/nazwy, które nam się z danymi treściami korząją. Na tej lekcji nie będziecie uzupełniać Summary. Zazwyczaj Summary to część uzupełniana w domu. Uczeń po przyjsciu do domu, chcąc powtórzyć sobie treści z lekcji, zapisuje w Summary to, co pamięta, robiąc krótkie podsumowanie. Poproś uczniów, aby sobie narysowali w zeszytach tabelę Cornell'a.

Tekst jest dostępny na [karcie pracy 2](#).

Gdy wszyscy są gotowi, przeczytaj tekst. Poproś uczniów, aby robili notatki indywidualnie w trakcie czytania. Po usłyszeniu tekstu powinni dopisać Key Points po lewej stronie tabeli. Następnie poproś ich, aby podzielili się tym, co napisali, z osobą z ławki, a na koniec podsumujcie tekst wspólnie. Zachęć uczniów do dyskusji na temat informacji zawartych w tekście. 'Do you agree with what is being said in the article? Why? Why not? Are you a person who doesn't like films centered around characters with superpowers?' itd.

Przypomijcie sobie słownictwo i wyrażenia używane do *agreeing and disagreeing*.

Etap 3

The comic book storm – zapytaj uczniów, czy czytają komiksy w języku polskim lub angielskim. Jeśli

tak, to jakie? Jakie znają komiksy polskie, a jakie zagraniczne?

Komiksy polskie:

<http://www.swistak.pl/poradniki/216-Komiksy-polskie.html>

<https://blaber.pl/technologie/najlepsze-polskie-komiksy/>

Najlepszych 10 komiksów w 2018 roku:

<https://www.pastemagazine.com/comics/comics/the-10-best-superhero-comics-of-2018/#3-the-mighty-thor>

Najlepszych 10 komiksów animowanych:

<https://www.newsarama.com/17564-10-best-comic-book-based-animated-features-of-all-time.html#s4>

Poproś uczniów, aby pracowali w małych grupach i dokonali porównania polskich komiksów z zagranicznymi z podanych stron, ale również ze swojego doświadczenia. Poproś, aby dokonali analizy według następujących pytań:

- *What (super)heros are there?*
- *What culture aspects can you see?*
- *Are there any similarities?*
- *What about humour?*

Uczniowie toczą dyskusje w grupach. Następnie podsumujcie ich wnioski całą klasą.

Do dalszej pracy uczniowie będą potrzebowali dobrze znać słownictwo związane z superhero comic books. Napisz na tablicy: Superhero Lexicon. Napisz na tablicy: Captain America, Superman, Green lantern, Iron Man, The Hulk, Thor, Wonder Woman, Wolverine. Podziel uczniów na małe grupy i poproś, aby zapisali, co wiedzą na temat wymienionych superbohaterów. Rozdaj kartę pracy 3 i poproś o przeczytanie tekstu i sprawdzenie, czy uczniowie dobrze pamiętali informacje o tych bohaterach. Dyskusja w grupach.

Zadaj dodatkowe pytania do tekstu:

1. *Which superheroes do not have super-weapons?*
2. *Which superheroes have weapons?*
3. *Which superheroes use animals for their costume?*
4. *Which superhero has become a little less popular recently?*
5. *Which superhero is an anti-hero sometimes?*
6. *Who is the most high-tech superhero?*
7. *Who is your favourite superhero?*

Odpowiedzi:

1. Captain America, Iron Man (possibly Green Lantern too as his powers are from his ring)
2. Wolverine, Wonder Woman, Iron Man, Green Lantern, Thor
3. Wolverine

4. Superman
5. Wolverine
6. Iron Man

Następnie poproś uczniów o podkreślenie w tekście słów związanych z superbohaterami. Zapisz je na tablicy. Sprawdź rozumienie słów. Następnie zapytaj uczniów, jakie jeszcze słowa przychodzą im do głowy. Zapisz je również na tablicy. Dodaj np. *hero, origin, identity, vigilante, justice, villain, universe, battle, indestructable, to rescue, courage, to defeat, sinister, superpower, heroic, bravery, mastermind, enemy, a cape, a mask, to capture, to fly, fearless, to sneak, a shield, gloves, super socks, a sword, a helmet, horns, claws, tights, elbow pads.*

Powiedz uczniom, że będą mieli za zadanie przygotować *a comic book trailer* w grupach albo indywidualnie (Etap 5) do wybranego komiksu. Może to być mało znany komiks polski, może to być komiks zagraniczny. Powiedz uczniom również, iż mogą czytać komiksy w języku polskim online za darmo i wybrać jeden do projektu w domu:

<https://inku.ovh/projects?search=true&keywords=&tag=6&language=&rating=&state>

Zapytaj uczniów, czy wiedzą, czym są Storyboards i dlaczego są potrzebne do przygotowania zwiastuna (*a comic book trailer*). Wyświetl przykłady na tablicy. Są na [karcie pracy 4](#). Zobaczcie również inne przykłady Storyboards:

<https://www.printablepaper.net/category/storyboard>

Następnie spróbujcie wspólnie pomyśleć i wymienić kroki tworzenia Storyboards, np.

1. Choose a Storyboard design
2. Use a pencil
3. Start with what you know (characters, setting, themes)
4. Think where the information you know fits in the Storyboard
5. Start with simple stick figure drawings or words
6. Follow the logical order (what comes first? what happened last?)
7. Enjoy your work!:)

Homework – poproś uczniów o wybranie komiksu do swojego *comic book trailer*. Jeśli praca będzie się odbywała w grupach, uczniowie muszą się ze sobą komunikować w domu. Następnie poproś uczniów, aby wybrali odpowiedni dla siebie Storyboard design, wydrukowali go w domu i przynieśli na kolejne zajęcia.

Etap 4

Wyświetl przykładowe Storyboards z superbohaterami na tablicy. Są w karcie pracy 5. Porozmawiajcie o różnych formatach, sposobach tworzenia Storyboards. Możesz również przedstawić uczniom narzędzie online:

<https://www.storyboardthat.com>

na którym można tworzyć Storyboards online.

Zaproś uczniów do tworzenia swoich Storyboards na podstawie wybranych w domu komiksów. Monitoruj pracę uczniów, pomagaj ze słownictwem. Uczniowie powinni mieć dostęp do słowników online. Ważne jest, aby to, co uczniowie napiszą w języku angielskim, było poprawne oraz brzmiało naturalnie. Ocena Storyboards jest oparta na punktach 1–7 (Etap 3) oraz języku użytym w opisie.

Etap 5

Sala komputerowa – praca na narzędziach do tworzenia zwiastunów filmów. Podaj uczniom linki do różnych narzędzi online, jakie mogą wykorzystać do stworzenia swoich *comic book trailers*:

<https://animoto.com/blog/guides/how-to-make-a-book-trailer>

<https://animoto.com>

<https://www.moovly.com/>

Poproś, aby się z nimi zapoznali i postanowili, które wykorzystają.

Następnie poproś uczniów, aby w swoich grupach lub indywidualnie utworzyli *a comic book trailer* na podstawie stworzonego przez siebie Storyboard.

Po zakończeniu pracy uczniowie dodają linki do swoich filmików, np. na klasowy Padlet, tak aby wszystkie filmiki były widoczne dla wszystkich w klasie. Na Padlecie możesz ustawić funkcję oceny pod każdym oknem, tak aby uczniowie dawali 'gwiazdki' tym filmikom, które w szczególności im się podobały.

Etap 6

Krytyczna refleksja – uczniowie wspólnie z nauczycielem zastanawiają się nad procesem dociekania i tego, czego się dowiedzieli.

Wykorzystaj kryteria oceny w karcie pracy 6 do podsumowania projektów uczniów.

KARTA PRACY 1

Cornell Note Taking Method





(lectures and readings)



Date:

Topic:

Source: e.g., lecture, tutorial, or full bibliographic details

<p>Key points</p> 	<p>Notes: expand on key points</p>
<p>prompts</p> 	<p>Use shorthand / short sentences</p>
<p>???</p>	<p>abbreviations/ symbols</p>
<p>dates</p> <p>2015</p>	<p>bullet points</p>
<p>links</p> 	<p>diagrams</p>
<p>people</p> 	<p>Note 'direct quotes' (+page number), questions/thoughts</p>

Summary: summarise the main ideas, how they are connected to each other/the main topic and why this information is important.

źródło: <http://www.studymattersaustralia.com/blog/2018/8/17/note-taking-using-the-cornell-method>

KARTA PRACY 2

There's no such thing as a "hero movie" genre

Hero Movie is not a genre. It's just a something.



It's a great time to be a nerd. We can see all our favorite comic characters in huge Hollywood productions. We can watch high-budget shows with complex stories that we love, with famous amazing actors.

The entertainment business is so overloaded with those "Comic books" attractions that some people are already complaining that "there are too much hero movies".

But what is a "hero movie"? One may say that it's a movie based on comic books.

People might argue that is not a "hero movie", but a "superhero movie". It would be someone with super powers, like Superman, Hulk, Wonder Woman — or with some tool that would give the guy a super power, like Iron Man or Ant Man. And maybe Luke Skywalker. He has a "super power" as well. Is *Star Wars* a hero movie? And Batman has no super powers. Is it NOT a hero movie?

"Hero" is an unclear expression. From *Star Wars* to *The Lion King*, from *The Lord of The Rings* to *Kill Bill*, from *Harry Potter* to *Matrix*... Everyone is a hero. Every movie is a hero movie.

At the same time, no hero movie is a hero movie. What does it mean?

Guardians of the Galaxy is a comedy. *Captain America* is a politic thriller. *Logan* is a road-movie. *Wonder Woman* a war movie... Action movies, adventures, romances, thrillers... There is much to explore using super-heroes and comic books characters.

We can just suppose that movies based on "Marvel" and "DC" characters are hero movies. However, it is still not a genre: the genre is whatever the producers want them to be. Seeing all those amazing and different movies as the same style is lazy and incorrect. When someone says that they don't like hero movies, it's maybe not the "hero movies" *per se* that they don't like, but action movies centered around a character with super powers. But that person may like romantic comedies, or drama, or noir, or terror, or whatever — and the history can be around a comic hero.

(źródło: <https://medium.com/@paulovelho/theres-no-such-thing-as-a-hero-movie-genre-ea95b81d24dc>)

KARTA PRACY 3

Top 10 Superheroes

10. Captain America



Steven Rogers, a small and weak soldier was made into Captain America and became the perfect American soldier. He was given special medicine called a 'super serum' to make him as strong and powerful as a man can be. He doesn't really have super powers. His weapon is a super shield.

9. Green Lantern



The Green lantern has actually been three different men at different times. The Green lantern's superpowers all come from his magic ring which needs to be charged from his lantern every day.

8. The Hulk



When scientist Bruce Banner gets angry he becomes The Hulk. The Hulk is an enormous green giant that has super strength and can smash everything. The Hulk doesn't have any weapons other than his fists.

7. Thor



Thor is the god of thunder and has super human strength. His weapon is his hammer called Mjolnir which can be used to open passageways through space and time, or use the power of nature.

6. Superman



Clark Kent is from a planet far away called Krypton, but Clark grew up on the Earth. The Earth has weaker gravity than Krypton so it means that Superman has super strength, speed, stamina, hearing, can fly and has x-ray vision, so can see through objects. Nowadays some people feel that Superman has too many powers so has become a little less popular than in the past.

5. Iron Man



Rich inventor Tony Stark made a powered metal suit to become Iron-Man, the most high-tech super hero. Tony Stark doesn't have any super-powers but his suit has many weapons like rockets. Wearing the suit means that he can fly and have super-strength.

4. Wonder Woman



Diana Prince is Wonder woman, and is a Princess. She has the skills of flight, incredible strength, speed, wisdom, and beauty. Her weapons include the Lasso of Truth, a pair of indestructible bracelets, and a tiara to throw at her enemies.

3. Wolverine



Wolverine is a mutant and his weapons are his super claws. Wolverine can get better from nearly any wound given enough time. Sometimes Wolverine can be bad, which means he can be called an anti-hero or a rebel.

iSLCollective.com

KARTA PRACY 4

Name: _____
Title: _____

Book Title _____
Name of the Author _____

STORY BOARD

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Book Title _____ Name _____
Name of the Author _____ Date _____

STORY BOARD

BEGINNING	Details
	Details
MIDDLE	Details
	Details
END	Details
	Details

Name: _____
Name of Author: _____
Name of Book: _____

1		2
3		4
5		

STORY BOARD 

źródło: <https://creately.com/blog/examples/storyboard-templates-creately/#Completed%20storyboard>

KARTA PRACY 5

<p>i should make food which gives me the most energy.</p>	<p>we need to make the most powerfull food</p>	<p>Help !!!!!</p>
<p>at the park going to go back to her job</p>	<p>the chef and the girl go out to get ingredients</p>	<p>The horrible bird eats every thing in sight</p>
<p>i want to rule the world</p>	<p>i want power</p> <p>you are not getting that</p>	<p>be careful when you make powerful food</p> <p>thank you for saving me i will give new powers</p>
<p>the bird changes into its most powerful mode</p>	<p>the superhero comes in</p>	<p>the superhero killed the horrible bird</p>

źródło: <https://www.storyboardthat.com/storyboards/leahvanvastenhovenyear7/superhero-story-board>

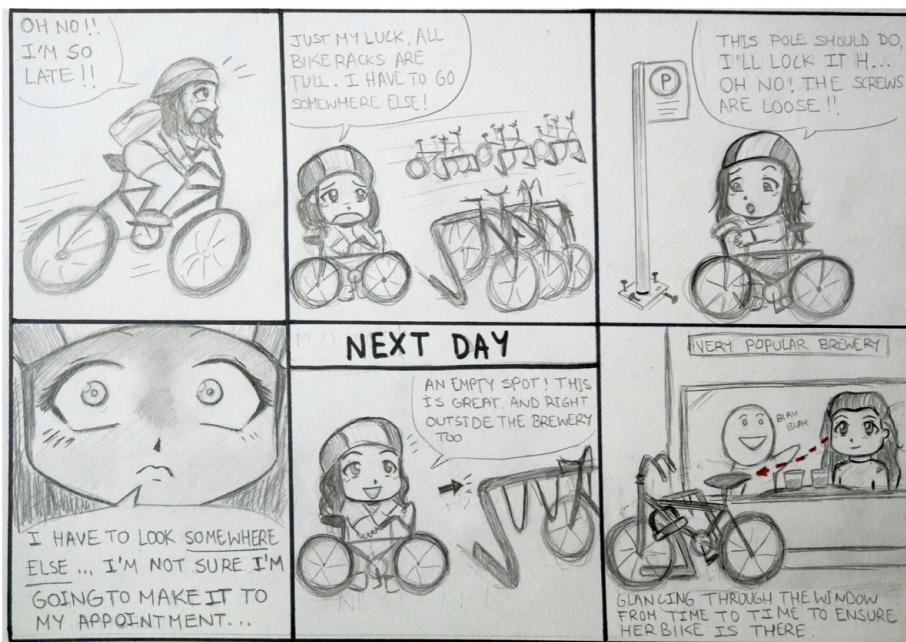
<p>This is Aurora. She is the White dragon, and everyone thinks she's a curse because all the other dragons have wings.</p>	<p>Aurora woke up the next morning, she looked around and saw some berries on the snowy ground. Aurora would get up and try to eat it.</p>	<p>The berry trail led her to the shore, and her bully, Darkclaw, was there, laughing.</p> <p>"HHAHA, useless dragonet! You can't do anything. Not even fly!"</p>
<p>Without thinking, Aurora would jump up into the sky. She was flying! A scroll once said, a dragon would stand up to the evil that is in disguise. darkclaw was that evil!</p>	<p>"Oh so you figured out, huh? Well, you asked for it."</p> <p>Darkclaw would turn into his real form, and Aurora figured out she had powers!</p>	<p>Aurora would turn Darkclaw into a bird and all of the dragons lived happily ever after.</p>

źródło: <https://www.storyboardthat.com/storyboards/5b6f036b/stephanie-s-super-hero>

cd. KARTA PRACY 5



źródło: <https://www.venturebrosblog.com/2011/01/storyboarding-at-mocca-with-stephen-destefano/>

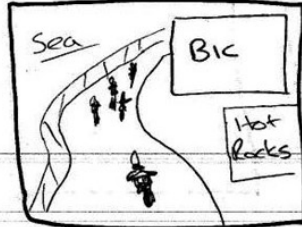


EMMA'S STORYBOARD

źródło: <https://medium.com/@jacob.kvdl/bike-locker-a-ux-case-study-77f0c1b43b97>

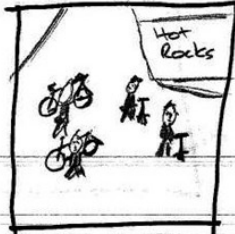
cd. KARTA PRACY 5

Viral Video Storyboard (modified due to location changes)



Shot 1

Note: Zoom out as cyclist come down the hill.



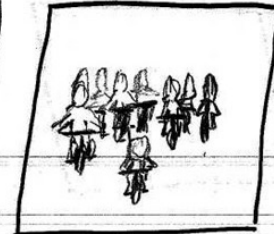
Shot 2

Note: As the cyclist walk their bike around us filming.



Shot 3

Note: Close up of the Flag carrier following the car.



Shot 4

Note: Mid shot of groups of cyclist in silhouette. (vary shots)



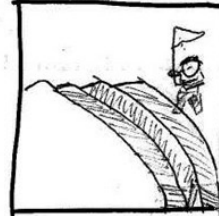
Shot 5

Note: Close ups & mid shots of cyclist try and zoom in on faces - linger & then move on. (Vary shots)



Shot 6

Note: Cycle around roundabout x2 then follow flag carrier as he dismounts and runs towards steps (wide shot)



Shot 7

Note: Flag carrier runs up the steps. (mid shot)



Shot 8

Note: Flag carrier waves the flag at the top of the steps - race over. (Close up)

źródło: <https://bicknellem.wordpress.com/2013/09/26/81/>

KARTA PRACY 6

Skills	Accomplished	Getting there	Needs improvement
Using filmmaking vocabulary during the process	Used proper terminology often while working on activities	Used some proper terminology while working	Rarely or never used film terms
Filmmaking terms in the final product	Used proper vocabulary consistently in the film	Used some proper vocabulary in the film	Little or no relevant vocabulary used in the film
Collaborative work in filmmaking	Worked well as part of a group, cooperated, and participated	Worked well but could cooperate or participate more often	Had difficulty with cooperation and participation
Digital editing	Exhibited skill in most digital editing and was able to crop/cut, add music/sound effects, use visual effects, apply transitions, add titles and credits	Was able to do some of the following: crop/cut, add music/sound effects, use visual effects, apply transitions, add titles and credits	Needs improvement with indicated skills: crop/cut, add music/sound effects, use visual effects, apply transitions, add titles and credits
Film skills in the final product	Showed knowledge of appropriate shots, angles, music, sound, titles, credits, transitions	Showed some knowledge of appropriate shots, angles, music, sound, titles, credits, transitions	Showed little knowledge of appropriate shots, angles, music, sound, titles, credits, transitions

źródło: http://www.readwritethink.org/files/resources/30683_rubric.pdf