



As You PRATTLE It - Scenariusz zajęć dydaktycznych VEGA

Temat: Tematem poniższego kursu jest budowanie słownictwa, poprzez dzieła Williama Szekspira. W książce *Bringing Research to Practice* (2005) Hiebert i Kamil definiują słownictwo jako "znajomość znaczeń słów", zarówno w mowie, jak i piśmie. Słownictwo zazwyczaj obejmuje wiedzę koncepcyjną, która rozszerza podstawowe definicje słownikowe. Zasób słownictwa uczniów jest stale rozbudowywany w trakcie nauki i życia, gdy zaczynają oni tworzyć połączenia z innymi słowami, a także poprzez poznawanie przykładów i anty-przykładów oraz używanie słowa dokładnie i w kontekście zdania. Uczenie się słownictwa zależy od motywacji ucznia, jego potrzeb związanych z danym słownictwem oraz chęci (Hatch, 1995). Jak wynika z artykułu Claire Sibold (2011), w procesie nauczania języka angielskiego zaobserwowano liczne problemy z włączeniem bezpośredniego nauczania słownictwa, a jednym z podstawowych powodów jest niskie zainteresowanie ucznia poznawaniem nowego słownictwa, znalezieniem definicji nowych terminów i zapamiętaniem ich. Dzięki podejściu opartemu na grach zadaniowych, poniższy kurs przeniesie uwagę z czystego powtarzania na sensowne uczenie się i używanie słownictwa. Aby wykonać zadanie, uczniowie będą musieli przeczytać nowe słowa, znaleźć ich definicje i użyć ich w strukturze wiersza PRATTLE.

Przedmiot(y): Język angielski

Wiek / klasa: 15-18 lat

Krótki opis gry w tym scenariuszu:

[PRATTLE](#) to gra słowna oparta na popularnym WORDLE, codziennej grze słownej online. W tej grze można wybrać grę ze słowami od 4 do 11 słów, w zależności od preferowanej trudności. Niuansem gry jest to, że każde słowo jest zapożyczone z twórczości Szekspira, w tym jego sztuk, wierszy i sonetów. Podążając za podobną strukturą jak WORDLE, PRATTLE daje graczom sześć szans na odgadnięcie losowo wybranego słowa (którego długość zależy od preferowanego stopnia trudności). Nieprawidłowo odgadnięte słowo pojawia się w kolorze szarym, prawidłowa litera, ale w nieprawidłowym polu, pojawi się w kolorze matowej szarości. Poprawna litera, we właściwym miejscu, pojawi się w kolorze czerwonym. Prawidłowa odpowiedź może być taka, której nadal używamy na co dzień w języku angielskim, jak *that* lub *which* lub *should*, albo może być wyraźnie szekspirowska, jak *thou* lub *thine* lub *Honorificabilitudinitatibus* (tylko żartuję - to trochę długie). Odpowiedź może być nawet imieniem postaci, jak Romeo, postacią z mitu lub historii, jak Herkules, albo nazwą miejsca, jak Arden. Niektóre słowa zostały pominięte, w szczególności słowa z interpunkcją lub znakami specjalnymi, słowa z przemówień napisanych w innych językach, słowa pisane w nietypowy sposób, aby naśladować hałas lub szczególny akcent, a także słowa całkowicie nonsensowne. Uczniowie będą musieli nie tylko zagrać w grę w sposób konkurencyjny z kolegami z klasy, ale także stworzyć własny wiersz PRATTLE online jako projekt grupowy.

Wprowadzenie do scenariusza

Kurs ten ma na celu wprowadzenie uczniów do słownictwa występującego u Szekspira. Obejmuje to znalezienie słów w danym tekście Szekspira, odkrycie ich znaczenia i stworzenie listy odpowiedniego słownictwa, które pasowałoby do tematyki wiersza. Poprzez grę, uczeń jest bardziej skłonny do wykazania zainteresowania dwoma aspektami nauki języka angielskiego, w których często brakuje zaangażowania: rozwoju słownictwa i lektury poezji, zwłaszcza poezji Szekspira.

Efekty kształcenia:

Uczniowie:

- zapoznają się z nowym słownictwem, w szczególności ze słownictwem szekspirowskim
- będą używać szerokiego zakresu nowego słownictwa do wykonania zadania
- będą potrafili odczytać i wyjaśnić znaczenie nowego słownictwa poprzez związek poszczególnych wyrazów z tematem wiersza

- będą potrafili skonstruować 6-wyrazowe wiersze na podstawie wybranego przez siebie tematu
- będą potrafili rozwiązywać problemy poprzez zabawę słowną

Wybór efektów kształcenia z cypryjskiego programu nauczania

Uczniowie będą:

- rozumieć jasne instrukcje, np. dotyczące gry, przekazane przez nauczyciela lub za pomocą tekstu pisanego
- rozumieć teksty różnych gatunków i stylów językowych, korzystając ze słownika
- dokonywać przeglądu dłuższych tekstów w celu znalezienia pożądaných informacji i wykonania określonego zadania
- czytać z dużą samodzielnością, dostosowując styl i tempo czytania do różnych tekstów
- tworzyć szczegółowe opisy na różne tematy związane z dziedziną, którą się interesują
- identyfikować nieznane słowa z kontekstu na tematy związane ze swoją dziedziną i zainteresowaniami
- ekstrapolować znaczenie nieznaných słów

Ocena formatywna

Liczba uczniów: Czas trwania (szacunkowy czas/liczba lekcji):

- 20-25 uczniów (2-3 uczniów na grupę)
- 5 lekcji po 40-45 minut każda

Wymagania wstępne (niezbędne materiały i zasoby internetowe):

- Komputery/laptopy z połączeniem internetowym, aby uzyskać dostęp do platformy internetowej PRATTLE (<https://prattle.folger.edu/?seed=20220414&length=5&game=1>) oraz do stworzenia wiersza PRATTLE (najlepiej jeden komputer na grupę)
- Zeszyty i długopisy/ołówki
- Zasoby ze strony internetowej Szekspira (myshakespeare.com)

Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):

- Rozwiąż ewentualne problemy z połączeniem internetowym przed rozpoczęciem lekcji
- Upewnij się, że wszystkie komputery/urządzenia działają i mają dostęp do internetu
- Zapoznaj się z tekstami Szekspira, które zostaną wykorzystane
- Recenzja gry [PRATTLE](#)
- Sprawdź szablony PowerPoint do wiersza PRATTLE
- Załóż konto klasy na myshakespeare.com

Część główna scenariusza (ilość lekcji):

Część pierwsza (3 lekcje po 40-45 minut)

Lekcja 1-3

Przygotowania:

- Rozwiąż ewentualne problemy z połączeniem internetowym przed rozpoczęciem lekcji
- Upewnij się, że wszystkie komputery/urządzenia działają i mają dostęp do internetu
- Zapoznaj się z tekstami Szekspira, które zostaną wykorzystane
- Recenzja gry [PRATTLE](#)
- Sprawdź szablony PowerPoint do wiersza PRATTLE
- Załóż konto klasy na myshakespeare.com
- Załaduj następujące filmy i zasoby:
 - Biografia Williama Szekspira: https://youtu.be/HUHEPo_g0AQ (5 minut)
 - Fragment spektaklu "Romeo i Julia" Royal Shakespeare Company: <https://youtu.be/tqylts6h0Eg> (5 minut)
 - What Shakespeare's English Sounded Like: <https://youtu.be/WeW1eV7Oc5A> (6 min 30 sek)
 - Google Culture & Arts: 9 Virtual Tours of Shakespearean Spots: <https://artsandculture.google.com/story/ZAVRp-8arH4flg> (10 minut)

- Użyj tej strony internetowej, aby znaleźć dodatkowe zasoby (w zależności od potrzeb klasy):
<https://eslchestnut.com/2011/07/18/william-shakespeare/>
- Wydrukuj Handout do wykorzystania w klasie podczas zajęć (jeden dla każdego ucznia):
https://docs.google.com/document/d/1o_64wvJQDGxQcXBFX54JJHd8RghTUUcnod0Pu6UJSFw/edit?usp=sharing

Sesje edukacyjne:

- Nauczyciel przedstawia uczniom Williama Shakespeare'a. Filmy i zasoby, którymi można podzielić się z klasą są następujące:
 - Biografia Williama Szekspira: https://youtu.be/HUHEPo_g0AQ (5 minut)
 - Fragment spektaklu "Romeo i Julia" Royal Shakespeare Company: <https://youtu.be/tqylts6h0Eg> (5 minut)
 - What Shakespeare's English Sounded Like: <https://youtu.be/WeW1eV7Oc5A> (6 min 30 sek)
 - Google Culture & Arts: 9 Virtual Tours of Shakespearean Spots:
<https://artsandculture.google.com/story/ZAVRp-8arH4flg> (10 minut)
 - W zależności od poziomu uczniów, proszę skorzystać z tej strony w celu uzyskania dodatkowych materiałów:
<https://eslchestnut.com/2011/07/18/william-shakespeare/>
- Nauczyciel wybiera sztukę Szekspira. Może to być pełny tekst lub akt z jednej ze sztuk. Pełne teksty można znaleźć na stronie www.myshakespeare.com. Nauczyciel udostępnia dane do logowania. Nauczyciel prosi ochotników o wspólne przeczytanie sztuki w klasie.
- Następnie nauczyciel wybiera sceny ze spektaklu i udostępnia kopię każdej sceny.
- Nauczyciel dzieli uczniów na 4/5 grup (w zależności od liczby uczniów w klasie). Każda grupa otrzyma arkusz roboczy, na którym znajdują się następujące pola:

Rzeczowniki	Przymiotniki	Czasowniki	Przyimki	Inne słownictwo

Używając słów zawartych w scenkach, uczniowie będą pracować w swoich grupach, aby określić dziesięć przykładów dla każdej kategorii, tj. 10 rzeczowników, 10 przymiotników, 10 czasowników itp.

- Po zakończeniu uczniowie zaprezentują swoje wyniki na forum klasy.
- Następnie uczniowie wykorzystają poznane słownictwo do stworzenia krótkiej scenki "Talking Like a Shakespearean". Następnie uczniowie zaprezentują swoje role przed klasą.

Debrief z uczniami na koniec pierwszej lekcji

- Jak wyglądało Wasze pierwsze doświadczenie z podejściem do Szekspira?
- Co najbardziej Wam się podobało w korzystaniu z zasobów myshakespeare.com?
- Jakie wyzwania napotkaliście czytając Szekspira i jak je pokonaliście?
- Jak się czułeś występując przed klasą?

Zadanie domowe

Nauczyciel powinien przygotować zadanie domowe w celu powtórzenia materiału z tych lekcji

CZĘŚĆ DRUGA (dwie lekcje 2 x 45min)

Przygotowania:

- Rozwiąż ewentualne problemy z połączeniem internetowym przed rozpoczęciem lekcji
- Upewnij się, że wszystkie komputery/urządzenia działają i mają dostęp do internetu
- Ściągnij film z Youtube: <https://youtu.be/qYiYd9RcK5M> (2
- Upewnij się, że WORDLE <https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html> i PRATTLE <https://prattle.folger.edu/?seed=20220418&length=5&game=1> działają.
- Udostępnij wszystkim uczniom wzór wiersza PRATTLE: <https://docs.google.com/presentation/d/1UaRCAAxMPx9ePLzpZq9upxvjBrVtbrk56DbQzxKwkc/edit?usp=sharing>
- Wydrukuj zadanie podsumowujące (jedno dla każdego ucznia)

Lekcja 4 i 5

- Nauczyciel dokonuje przeglądu treści z ostatniej sesji.
- Nauczyciel może wykorzystać ten film do kolejnego przypomnienia języka Szekspira: <https://youtu.be/qYiYd9RcK5M> (2 minuty 30 sekund)
- Nauczyciel wprowadza słowo WORDLE i wyjaśnia, jak należy grać <https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html> Jest to świetne rozwiązanie, aby przećwiczyć pojęcie na PRATTLE. Uczniowie mogą grać i porównywać swoje wyniki.
- Następnie nauczyciel przedstawia uczniom grę PRATTLE <https://prattle.folger.edu/?seed=20220418&length=5&game=1> i wyjaśnia, jak należy grać. Następnie uczniowie mogą zagrać indywidualnie i porównać swoje wyniki.
- Nauczyciel informuje uczniów, że będą tworzyć wiersz w oparciu o budowę PRATTLE. Uczniowie będą pracować w zespołach 3-4 osobowych. Instrukcja jest następująca:
 - Uczniowie przeprowadzają burzę mózgow na kilka tematów, o których chcieliby napisać (np. edukacja, miłość, piłka nożna, psy). Tematy nie muszą składać się z pięciu liter. Wybierają jeden temat.
 - Następnie uczniowie wykorzystają tekst Szekspira, który przeczytali w poprzedniej sesji, aby znaleźć dwadzieścia do trzydziestu pięcioliterowych słów, które są zgodne z wybranymi przez nich tematami.
 - Uczniowie bawią się słowami, aby stworzyć kilka sześćo-wyrazowych wierszy, które mogłyby opisać ich temat, używając tylko pięcioliterowych słów, które znaleźli u Szekspira.
 - Uczniowie nie powinni zapominać o strukturze PRATTLE, tzn. każde słowo powinno zawierać literę, którą można znaleźć w ostatnim słowie. Instrukcje i szablony są dostępne pod następującym linkiem: <https://docs.google.com/presentation/d/1UaRCAAxxMPx9ePLzpZq9upxvjBrVtbrk56DbQzxKwkc/edit?usp=sharing>
 - Uczniowie wybierają swój najlepszy wiersz.
 - Nauczyciel drukuje każdy wiersz, a uczniowie mogą go zaprezentować w klasie.

Dyskusja z uczniami po lekcji czwartej i piątej

- Jak się czujecie w towarzystwie Szekspira? Czy jest coś, czego nie jesteście pewni/co uważacie za trudne?
- Jak się czułeś grając w WORDLE/PRATTLE? Czego nauczyłeś się z tego doświadczenia?
- Jakim doświadczeniem była praca w zespole z wykorzystaniem słów Szekspira do stworzenia wiersza?

Ocena podsumowująca:

- Nauczyciel jest odpowiedzialny za stworzenie Oceny Sumatywnej związanej z materiałem poruszonym w ostatnich 5 sesjach.