

Pogromcy języków

Autorzy: Joanna Płatkowska, Karolina Czerwińska

Lekcja 4:

How can you roar at someone SO MUCH SMALLER than you?, czyli nagrywamy dialogi z historii

Zajęcia, na których uczniowie ćwiczą dokładne i wyraźne odczytywanie dialogów z historii. Uczą się poprawnie akcentować wyrazy i całe zdania, a także odczytywać teksty odpowiednio do późniejszego wykorzystania ich w końcowym projekcie. Uczniowie nagrywają wszystkie dialogi.

Cele zajęć:

Uczeń powinien:

- poprawnie odczytywać dialogi z poznanej historii,
- odczytywać tekst głośno i wyraźnie,
- akcentować poprawnie wyrazy i zdania, podkreślając istotne elementy.

Materiały pomocnicze:

- kopia scenariusza dla każdego ucznia (załącznik nr 1 do lekcji nr 3),
- karteczki z numerami scen i rysunkami bohaterów (załącznik nr 2 do lekcji 3),
- komputery/tablety z dostępem do internetu (optymalnie: 1-3 uczniów pracuje na 1 komputerze/tablecie)
- mikrofony (tablety/smartfony mają zintegrowane mikrofony; laptopy niekiedy mają zintegrowane mikrofony; komputery stacjonarne nie są wyposażone w mikrofony - należy je dokupić)
- aplikacja online do nagrywania plików w formacie mp3, np.: <https://online-voice-recorder.com/>

Pojęcia kluczowe:

→ scena → dialog → bohater → scenariusz → intonacja
→ wymowa → dykcja

Czas na realizację zajęć: 45 minut (1 godzina lekcyjna)

Metody pracy:

- grupowa (wspólne czytanie, nagrywanie dialogów),
- pogadanka.

Treści programowe (związek z podstawą programową)

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny – klasy IV-VIII; język obcy:

3. Uczeń rozumie proste wypowiedzi pisemne:
 - 3.4. znajduje w tekście określone informacje;
 - 3.5. rozpoznaje związki pomiędzy poszczególnymi częściami tekstu;
 - 3.6. układa informacje w określonym porządku.
8. Uczeń przetwarza prosty tekst ustnie lub pisemnie:
 - 8.1. przekazuje w języku obcym informacje zawarte w materiałach audiowizualnych (np. filmach, reklamach);
10. Uczeń dokonuje samooceny i wykorzystuje techniki samodzielnej pracy nad językiem.
11. Uczeń współdziała w grupie.



Przebieg zajęć:

1. Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

Nauczyciel, zadając po jednym pytaniu do każdej sceny, tworzy z uczniami plan wydarzeń omawianej historii, np.:

Scene 1: What happens to the house?

Scene 2: Who does Dorothy meet?

Scene 3: Who joins Dorothy?

Scene 4: Who joins Dorothy and the Scarecrow?

Scene 5: Who joins Dorothy, the Scarecrow and the Tin Woodman?

Scene 6: How do they cross the river?

Scene 7: How do they cross the canyon?

Scene 8: Where do Dorothy and the Lion fall asleep?

Scene 9: Who do they meet in Emerald City?

Scene 10: Where does Dorothy go?

Nauczyciel dzieli klasę na grupy - tworzymy tyle grup, ile mamy robotów. W takich grupach będziemy pracować już do końca realizacji ścieżki.

Uczniowie wracają do kwestii, które wylosowali na poprzednich zajęciach. Zaznaczają je zakreślaczem, podkreślając kredką lub oznaczając gwiazdką i przygotowują się do nagrań.

Wskazówka: Proponujemy, by scenariusz był czytany i nagrywany bez podziału na grupy. Zadaniem nauczyciela będzie zebrać nagrany materiał i na następnej lekcji przekazać poszczególnym grupom, tak by każda z grup pracowała z identycznymi nagraniami.

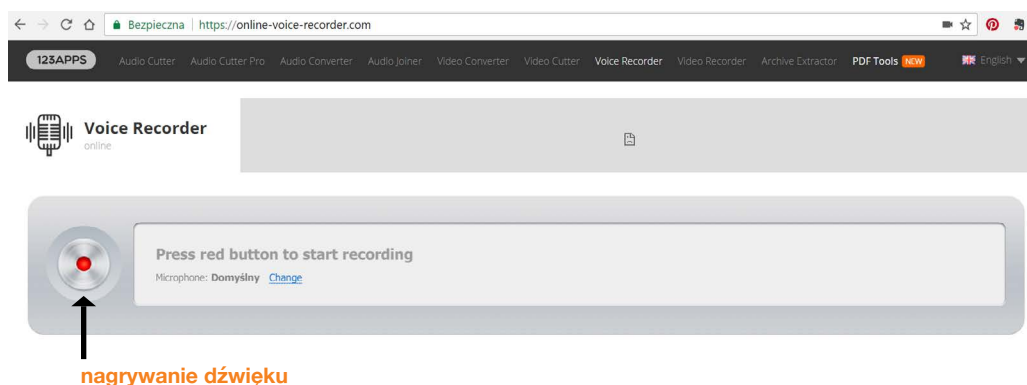
2. Część zasadnicza

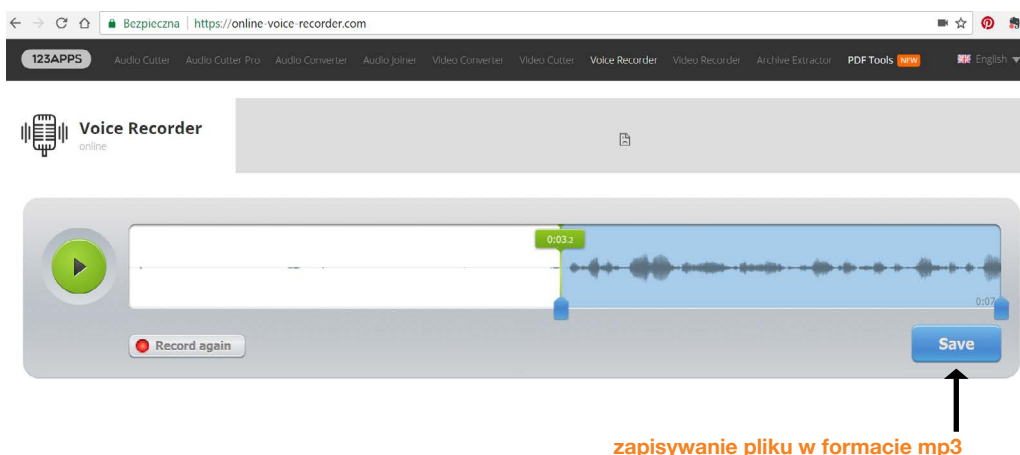
Nauczyciel odtwarza uczniom pary nagrań z projektu <https://scratch.mit.edu/projects/152962828/>

- A. Dorothy 1a + Dorothy 1b (płynność)
- B. Wizard 1a + Wizard 1b (głośność)
- C. Dorothy 2a + Dorothy 2b (intonacja, akcent)

Po każdej parze nagrań nauczyciel omawia z uczniami różnice między nimi i ustala, w jaki sposób należy nagrywać dialogi.

Nauczyciel poleca uczniom wejście na stronę <https://online-voice-recorder.com/>, gdzie znajduje się aplikacja online do nagrywania głosu. Nauczyciel pokazuje podstawowe funkcjonalności aplikacji:





Nauczyciel czyta kolejne linijki dialogu (Scene 1 Line 1, Scene 1 Line 2, itd.). Po każdej odczytanej linijce uczeń, który wylosował ją na poprzednich zajęciach, ćwiczy odczytywanie jej, a nauczyciel w razie potrzeby koryguje. Następnie uczeń nagrywa tę kwestię i zapisuje plik w odpowiednim folderze, nazywając go zgodnie ze schematem zawartym w tabeli ze scenariuszem (kolumna "file no.", np. 1_line1, 2_line4 itd.). W taki sposób klasa nagrywa całą historię.

Ważne! Nauczyciel po zajęciach zapisuje nagrania w jednym miejscu i sprawdza poprawność nazw. Pakiet odpowiednio nazwanych nagrań zostanie przekazany każdej z grup, w których uczniowie będą tworzyć projekt od następnych zajęć.

Jeśli na zajęciach zabraknie czasu na nagranie wszystkich kwestii, uczniowie mogą nagrać je w domu i przelać nauczycielowi mailem lub przynieść na pendrive'ie.

3. Podsumowanie i ewaluacja.

Uczniowie występujący w wybranej scenie odtwarzają swoje nagrania w kolejności. Uczniowie dyskutują, jaka przerwa powinna być utrzymana pomiędzy kolejnymi linijkami tekstu (1, 2, 3 sekundy?). Istotne jest, żeby dialog działał płynnie. Nauczyciel (lub może któryś z uczniów) podpowiada, że w Scratchu będzie można zastosować komendę nadawania i odbierania komunikatów. Dzięki temu nagrania będą następować jedno po drugim bez zbędnych przerw.

Uwagi/alternatywy:

Zachęcamy do utrwalania materiałów z przebiegu zajęć. Mogą to być zdjęcia, filmy, notatki, zrzuty ekranu, ciekawe lub zabawne teksty/informacje, które pojawiły się podczas lekcji. Posłużą one do udokumentowania przebiegu programu #SuperKoderzy.