

Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

SCENARIUSZ LEKCJI NR 1

Przedmiot: język polski

Nauczyciel: Justyna Smagacz

Temat lekcji: Analiza i interpretacja wiersza „Grób Agamemnona” Juliusza Słowackiego z wykorzystaniem gry Minecraft.

Czas trwania: 60 minut (do realizacji w bloku dwóch jednostek lekcyjnych)

Klasa: 3TGI (technikum grafiki i informatyki)

Materiały:

- komputery z zainstalowaną grą Minecraft
- przygotowane wcześniej przez uczniów zarysy świata Minecraft
- podręcznik lub wydrukowany fragment wiersza „Grób Agamemnona”
- tablica interaktywna lub projektor do wyświetlania informacji
- zdjęcia z wycieczki do Myken (Grecja)

Cel główny:

- analiza wiersza „Grób Agamemnona” w kontekście gry Minecraft

Cele szczegółowe:

- określenie roli odwołania do historii Grecji
- odnalezienie i określenie środków poetyckich
- omówienie symboliki w wierszu

Metody nauczania:

- aktywizująca: praca w grupach
- przekład intersemiotyczny
- GBL
- dyskusja

Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Kroki lekcji:

WPROWADZENIE (10 minut)

1. Przedstawienie celu lekcji oraz plan realizacji. Wyjaśnienie, że będą korzystać z gry Minecraft, aby lepiej zrozumieć wiersz „Grób Agamemnona”.
2. Zapytanie uczniów, czy grają w Minecraft.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA (45 minut)

1. Analiza wiersza „Grób Agamemnona” Juliusza Słowackiego. Przypomnienie, że wiersz jest jednym z najważniejszych utworów polskiego romantyzmu.
2. Głośne przeczytanie wiersza.
3. Wskazanie uczniów, którzy przeczytają wybrane fragmenty.
4. Omówienie głównego tematu, symboliki i emocji, które są obecne w wierszu (mrok, śmierć, tajemniczość, tęsknota, patriotyzm).
5. Wyświetlenie na tablicy multimedialnej zdjęć z wycieczki nauczyciela do Myken (aby pokazać Grób Agamemnona/Skarbiec Atreusza, jego strukturę, mury cyklopowe przypominające klocki Lego, które uczniowie będą odtwarzać w Minecraft).
6. Przygotowanie małego wycinka świata Minecraft, który będzie odzwierciedlał atmosferę i symbolikę wiersza „Grób Agamemnona”. Zwrócenie uwagi, że mogą wykorzystywać różne bloki, kształty i elementy w grze, aby przedstawić idee wiersza. Podział na małe grupy.
7. Prezentacja świata Minecraft.
Grupy prezentują swoje światy Minecraft odzwierciedlające atmosferę i symbolikę wiersza. Uczniowie wyjaśniają, co kierowało ich wyborami oraz jakie emocje chcieli pokazać przez swoje projekty.
8. Dyskusja i analiza.
Grupy dyskutują, wymieniają się spostrzeżeniami i refleksjami, wnioskami dotyczącymi związku między literaturą a grą w Minecraft i jak ten proces pozwolił im lepiej zrozumieć treść wiersza.

Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

ZAKOŃCZENIE (5 minut)

Wnioski podsumowujące, refleksje uczniów. Podkreślenie, jak kreatywne podejście do nauki może pomóc w lepszym zrozumieniu i interpretacji tekstów literackich.