



# Pomysły na wakacyjne lekcje języka angielskiego

Agata Urbańczyk

Zakończenie roku szkolnego to moment, kiedy uczniowie myślą o wszystkim, tylko nie o zdobywaniu wiedzy. Zachęcenie ich do nauki języka stanowi nie lada wyzwanie. Jak ich zmotywować i sprawić, żeby uczyli się angielskiego z przyjemnością? Nie jest to łatwe, ale są na to sposoby. Przedstawiamy pomysły, które warto wypróbować na kursach wakacyjnych. Zostały one przygotowane przez metodyków Lang Language Training Centre.



## Minecraft – edukacja w wirtualnym świecie

Autorka: Klara Małowiecka, główny metodyk Lang LTC

Żeby zmotywować uczniów i płynnie przejść z klimatu wakacyjnego relaksu do nauki języka, warto jako główny motyw lekcji wybrać temat, który budzi żywe emocje i nie kojarzy się z nauką. Klara Małowiecka proponuje przeniesienie się w uwielbiany przez dzieci świat *Minecraft*.

Wakacje to czas, kiedy można zrobić to samo, ale inaczej niż w ciągu roku szkolnego: podejść do nauki niekonwencjonalnie i z przymrużeniem oka. Kiedy można (a nawet trzeba) się zabawić. Ale w co się bawić? Cokolwiek zaproponujemy,

będą to NASZE wizje i pomysły. A gdyby mogły zdecydować same dzieci? Dla mojego dziewięcioletniego syna sprawa jest prosta: *Lody i Minecraft*. Lody trudno jest wpleść w proces dydaktyczny, ale *Minecraft* nadaje się do tego znakomicie, zarówno dla chłopców, jak i dziewczynek, od lat 7 do... 100. Niektórym trudno zrozumieć fenomen tej prostej gry z kiepską grafiką. Jednak okazuje się, że porywa ona serca i umysły młodych ludzi i ogromną stratą byłoby tego nie wykorzystać!

*Minecraft* może być motywem przewodnim dla właściwie każdego tematu lekcji. Od zagadnień bardziej skomplikowanych, jak relacje międzyludzkie, do prostych i zwyczajnych, jak opisywanie rzeczy i osób.

Postaram się przybliżyć ten pomysł, pokazując wykorzystanie go podczas lekcji na temat opisywania wyglądu.

**Cel lekcji:** uczeń potrafi opisywać wygląd osób

**Poziom:** A1+/ A2

**Przebieg lekcji:** Po wprowadzeniu lub przypomnieniu podstawowego słownictwa dotyczącego wyglądu nauczyciel dzieli grupę na pary. W każdej parze powinno być przynajmniej jedno dziecko, które ma choćby minimalne doświadczenie z tą grą. To dziecko, siedząc odwrócone plecami do swojego partnera, ma za zadanie jak najdokładniej opisać wygląd dowolnej postaci z *Minecrafta*, tak jak ją pamięta. Partner ma za zadanie wysłuchać uważnie wskazówek i jak najdokładniej narysować opisywaną postać. Jako pracę domową dzieci obejrzą (zapewne z przyjemnością), jak rzeczywiście wygląda wybrana przez nich postać, i precyzyjnie ją opiszą, porównując do pierwotnego rysunku, tego, który był wykonany na lekcji.

Innym przykładem wykorzystania do nauki języka uwielbianej przez dzieci gry może być porównywanie obiektów.

**Cel lekcji:** uczeń potrafi porównywać domy i mieszkania

**Poziom:** A2 i wyższe; wiek 10+

**Materiały:** komputer (i ewentualnie rzutnik)

**Przebieg lekcji:** Lekcja zaczyna się nietypowo, od przygotowania pracy domowej. Uczniowie są proszeni, by w domu pograć w *Minecrafta* (w końcu są wakacje!), a dokładnie by zbudować jak najwspanialszą rezydencję i urządzić ją dostępnymi sprzętami. W przypadku gdy któryś z uczniów nie ma akurat dostępu do gry, projektuje swoją posiadłość na kartce papieru. Każdy uczeń robi pięć zdjęć lub *print screenów* swojej posiadłości i przesyła je na adres e-mailowy nauczyciela. Może je też zapisać na pamięci przenośnej. Na lekcji każdy uczeń przedstawia swoją konstrukcję, pokazując zdjęcia. Pozostali uczniowie uważnie słuchają. Mogą robić notatki. Gdy wszyscy uczniowie przedstawia swoje domy, są dzieleni na małe grupy. Każda grupa opracowuje podsumowanie, porównując domy pod względem: wielkości, wykorzystanych materiałów, liczby i różnorodności pomieszczeń itp.

Z doświadczenia wiadomo, że do grania w *Minecrafta* nie trzeba dzieci zachęcać. Wręcz przeciwnie, trudno je oderwać od komputera, a jakkolwiek próba ograniczania tego, czym żyje cała szkoła, jest niezwykle trudna. Zamiast z tym walczyć, możemy wykorzystać ten zapal, żeby zachęcić

---

**Wakacje to czas, kiedy można zrobić to samo, ale inaczej niż w ciągu roku szkolnego. Żeby zmotywować uczniów i płynnie przejść z klimatu wakacyjnego relaksu do nauki języka, warto jako główny motyw lekcji wybrać temat, który budzi żywe emocje i nie kojarzy się z nauką.**

---

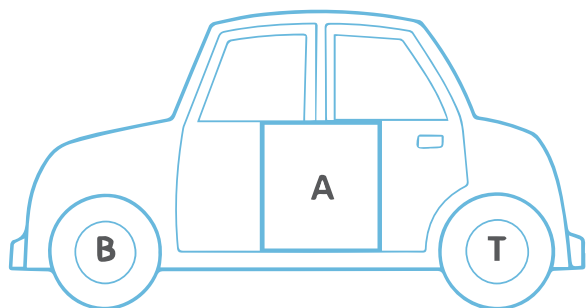
dzieci do nauki języka. Zdjęciami i rysunkami swoich posiadłości, stworzonych na potrzeby nauki języka, można się pochwalić przed kolegami. W ten sposób popularność *Minecrafta* ukierunkujemy w pożądaną przez nauczycieli i rodziców stronę.

### Język narzędziem do celu

*Autorka: Ewa Florczyk,*

*lektorka języka angielskiego i metodyk Lang LTC*

Przygotowując lekcję dla dzieci, można sięgnąć do często wykonywanych czynności i zmodyfikować je w taki sposób, żeby posłużyły szczytnym językowym celom. Na przykład zainteresować uczniów zadaniem nastawionym na wspólne działanie i rozwiązywanie problemu. Przykładem takiego działania jest wspólne naprawianie samochodu (zob. Rysunek 1), który złapał gumę. Proponujemy zabawę *Spare Tire* (zapasowa opona). Zabawa przeznaczona jest dla dzieci uczących się w szkole podstawowej, służy ćwiczeniu wyrazów jednosylabowych składających się ze spółgłoski-samogłoski-spółgłoski (*CVC words*), aktywność trwa 25 min, uczniowie losują literki i próbują tworzyć z nich nowe wyrazy. Samochód można „naprawić”, jeśli uczeń potrafi poprawnie ułożyć słowo i przeliterować je.



Rysunek 1. Propozycja obrazka, który można wykorzystać podczas zajęć

**Cel:** utrwalanie wyrazów jednosylabowych składających się ze spółgłoski-samogłoski-spółgłoski (*CVC words*) – praca w parach

**Materiały:** kredki, nożyczki, koperty, ołówki



**Rysunki A i B**  
(jeden egzemplarz na każdą parę uczniów)



**Przykładowe CVC words**

### Przebieg zabawy

1. Przygotuj materiały
  - Przygotuj wcześniej zapasowe opony – napisz na nich spółgłoski, oraz samochody – napisz na nich samogłoski (przykładowe *CVC words*).
  - Uczniowie pracują w parach.
  - Rozdaj rysunek A i B każdej parze uczniów i wytłumacz im, że będą grali w *Zapasową oponę*.
  - Zaznacz, że wszystkie samochody na rysunku A „złapały gumę” i że uczniowie muszą użyć opon zapasowych z rysunku B, aby je naprawić.
2. Asystuj uczniom w przygotowaniach do gry, czyli w kolorowaniu samochodów z rysunku A, wycinaniu samochodów i opon zapasowych z rysunku B.
3. Wytłumacz zasady gry:
  - Ułóż wszystkie samochody obrazkami do dołu na jednym stole.
  - Ułóż wszystkie opony zapasowe obrazkiem do dołu na drugim stole.
  - Każdy gracz losuje dwa samochody i kładzie je przed sobą obrazkiem do góry (pozostałe samochody nie będą używane w grze, odłóż je na bok).

- Uczniowie na zmianę losują opony zapasowe i kładą je przed sobą do momentu, gdy któryś z graczy jest w stanie „naprawić samochód”. Aby tak się stało, uczeń musi przeliterować słowo, używając spółgłosek z zapasowych opon i samogłoski na samochodzie.
- Spróbuj zostać pierwszym graczem, który naprawi obydwa samochody.

\* Ćwiczenie pochodzi ze strony internetowej [www.jumpstart.com](http://www.jumpstart.com), rysunki autorstwa Ewy Florczyk.

### Cztery zmysły

*Autorka: Elżbieta Koziół,  
metodyk Lang LTC i lektorka z wieloletnim stażem*

Proponujemy wakacyjną lekcję opartą na posługiwaniu się czterema zmysłami: wzrokiem, słuchem, smakiem i dotykiem. Na początku zajęć nauczyciel pyta uczniów, w jaki sposób poznajemy świat i dzięki temu pytaniu uzyskuje od uczniów nazwy narządów i związanych z nimi zmysłów. Jeżeli jest z tym kłopot, może posłużyć się obrazkami:

- *eyes – sight – I can see;*
- *ears – hearing – I can hear;*
- *tongue – taste – It tastes ...;*
- *hands, skin – touch – I feel.*

Następnie nauczyciel przydziela uczniom zadania polegające na wykorzystaniu poszczególnych zmysłów:

**1. Ćwiczenie wykorzystujące zmysł wzroku – Sight**  
Uczniowie stają przy oknie i obserwują toczące się za oknem życie. Starają się dostrzec jak najwięcej szczegółów. Następnie zadają sobie nawzajem pytania dotyczące tego, co widzą za oknem. Uczniowie starają się zadać pytanie o taką rzecz, której inni mogli nie dostrzec, i teraz będą musieli wysilić wzrok, aby jej poszukać. Przykładowo, jeden z uczniów pyta: *Can you see a yellow flower?* Drugi odpowiada: *Yes, I can. It is over there.* Uczeń, gdy zna odpowiedź, używa gestów, żeby wskazać przedmiot, o który pytano, lub odpowiada: *No, I can't. Where is it?*

**2. Ćwiczenie wykorzystujące zmysł słuchu – Hearing**  
Uczniowie stają w rzędzie plecami do nauczyciela. Nauczyciel imituje różne dźwięki. Może to być odgłos lejącej się wody, fragment muzyki, odgłos podskakiwania, zatrzaśnięcia książki lub otwierania okna. Następnie nauczyciel formułuje polecenia:

- *Third person on the right: tell me what you can hear.* Uczeń odpowiada: *I can hear water.*
- *The person in a red jumper tell me what you hear.* Uczeń odpowiada: *I can hear music.*

### 3. Ćwiczenie wykorzystujące zmysł smaku – *Taste*

Uczniowie stają grupką naprzeciwko nauczyciela. Nauczyciel podaje dwie możliwości określenia smaku: *spicy or not spicy (mild)*. Mówiąc *spicy*, wskazuje na prawą stronę sali, mówiąc *not spicy, mild* wskazuje na lewą stronę sali. Uczniowie wybierają, który smak wolą, i zastanawiają się nad potrawami, produktami o tym smaku lub np. typami kuchni, w których dany smak dominuje. Następnie stają po odpowiedniej stronie sali i mówią: *Indian food is spicy, tabasco is spicy* itd. Uczniowie z drugiej grupy mówią: *french fries are not spicy, pancakes are not spicy*. Inne możliwości nazw smaku to: *sweet or sour, salty or bitter*.

### 4. Ćwiczenie wykorzystujące zmysł dotyku – *Touch*

Uczniowie stoją w rzędzie plecami do nauczyciela. Mają zamknięte oczy i trzymają ręce za plecami. Nauczyciel podaje pierwszemu uczniowi jakiś przedmiot – im dziwniejszy, tym lepiej. Uczeń ma pięć sekund, żeby po dotyku poznać, co to jest. Następnie za plecami podaje przedmiot kolejnej osobie, a ta kolejnej, aż do końca rzędu. Nauczyciel odbiera przedmiot i chowa go za plecami. Ostatnia osoba w rzędzie mówi na ucho swojemu sąsiadowi, jaki to przedmiot, przykładowo: *I think it is a screw driver*. Ta osoba przekazuje informację dalej. Jeżeli uzna, że to, co usłyszała, jest niepoprawne, może podać dalej zmieniony komunikat, dodając swoje przypuszczenia co do przedmiotu. Pierwsza osoba w rzędzie musi na głos powiedzieć to, co usłyszała od osoby ją poprzedzającej. Nauczyciel pokazuje przedmiot, aby uczniowie mogli się przekonać, kto miał rację.

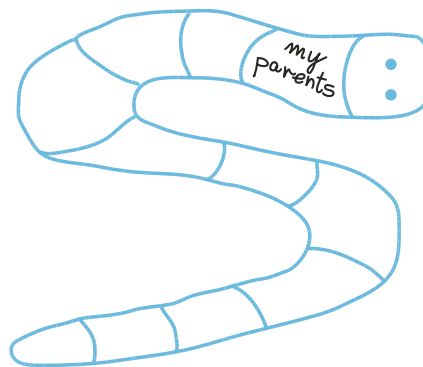
## Prawda czy fałsz

*Autorka: Anna Kucharska, lektorka i metodyk Lang LTC*

Dzieci intuicyjnie potrafią odróżnić prawdę od kłamstwa. Czy równie łatwo będzie im odgadnąć prawdę i skłamać, gdy w grę będzie wchodził język angielski? Anna Kucharska proponuje wykorzystanie gry pod nazwą *Lying snake*. Celem aktywności jest ćwiczenie mówienia po angielsku. Ćwiczenie trwa ok. 20-30 min, w zależności od poziomu zaawansowania językowego jej uczestników (od A2 do B2).

## Przebieg lekcji

Lektor tworzy zestaw bardzo ogólnych tematów z różnych dziedzin życia, np: *my best teacher, my family, my best friend, my hobby, my home, my last holiday, my best holiday, my worst holiday, my parents, my room, my siblings, my laptop, shopping, my school, my telephone, the music I like, the music, I hate, clothes, I wear*. Mogą to też być inne hasła wymyślone przez lektora. Nauczyciel wpisuje wybrane tematy w węza, którego rozdaje każdemu uczestnikowi gry.



Rysunek 2. Propozycja obrazka do wykorzystania w czasie ćwiczenia

Do *handoutu* z węzem lektor przygotowuje karteczki z napisem: *tell the truth* lub *tell a lie*. Karteczek powinno być tyle samo ile tematów. Słuchacze losują fiszki nakazujące mówić prawdę lub kłamać, wybierają temat i zaczynają mówić, stosując się do wytycznych zapisanych na kartce. Wypowiedzi mogą być dłuższe lub krótsze, w zależności od poziomu i preferencji grupy. Po zakończonej wypowiedzi pozostali uczestnicy zgadują, czy usłyszeli kłamstwo, czy prawdę. Gra może być przeprowadzona w parach lub małych grupach. Jeśli ćwiczenie ma na celu przełamanie lodów, np. gdy kursanci się nie znają, może być przeprowadzone w jednej dużej grupie.



**Pobierz materiały do gry**

## Angielski z charakterem

*Autorka: Joanna Kołakowska, metodyk i Centre Exams Manager w Lang LTC*

Jednym z elementów, który zawsze pojawia się podczas lekcji językowych, jest nauka opisywania osób. Powiedzenie, że ktoś

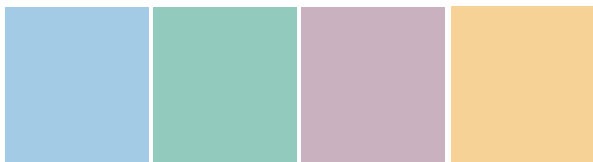
jest wysoki lub niski, ma niebieskie lub brązowe oczy, nie stanowi specjalnego wyzwania. Trudniej opisać zachowania i cechy charakteru.

Joanna Kołakowska proponuje ćwiczenie, które może być dostosowane do różnych poziomów. Decyduje o tym dobór słownictwa opisującego charakter.

**Przebieg zajęć:** nauczyciel zaczyna zajęcia od hasła zapisanego na tablicy: *What are you like?* Upewnia się, że uczniowie wiedzą, że pytanie dotyczy cech charakteru, podając przykłady znanych postaci obdarzonych danymi cechami, np.: *Mr Bean is funny, Sherlock Holmes is smart.*

Następnie uczniowie dzieleni są według kolorów na cztery grupy. Każda grupa dostaje jedną kartę zawierającą nazwę jednej cechy charakteru. Grupy nie pokazują sobie nawzajem kart. Zadaniem każdej grupy jest przedstawienie wybranej cechy charakteru za pomocą pantomimy imitującej zachowanie znanej osoby. Nauczyciel sprawdza, czy uczniowie rozumieją znaczenie użytych słów.

Przykładowe przymiotniki, które można wykorzystać w ćwiczeniu: *stubborn, shy, self-confident, bossy.*



Rysunek 3. Przykładowe kolory oznaczające cechy charakteru

W innej wersji uczniowie mogą definiować słowo podane na kartce, ale nie wolno im użyć „zakazanych” słów, którymi mogą być np.: dla słowa *bossy* – *decisive*, dla *shy* – *outgoing*, dla *self-confident* – *shy*, a dla *stubborn* – *opinion*.

Pozostałe grupy próbują odgadnąć słowo przydzielone grupie, która je prezentuje. Zapisane zwroty wędrują na tablicę wraz z nazwiskami znanych osób wykorzystanych do ich zdefiniowania. Nauczyciel prosi uczniów o podsumowanie informacji na tablicy, np.: *Who is bossy? ..... is bossy.* Następnie nauczyciel ściera przymiotnik, zostawia nazwisko, a uczniowie odpowiadają na pytanie: *What is she/he like? She/he is bossy.*

W dalszej części lekcji uczniowie szukają przymiotników opisujących charakter, rozmieszczonych w różnych miejscach klasy, i grupują je według trzech kategorii: *positive/negative/neutral*. Kartki z przymiotnikami są przyporządkowywane do właściwej kolumny na tablicy.

Po pogrupowaniu przymiotników na tablicy uczniowie wracają do swoich czterech grup i w obrębie grupy wybierają konkretne przymiotniki do opisu jednej znanej osoby, przydzielonej im spośród czterech nazwisk widniejących na tablicy. Powinny to być: dwa przymiotniki pozytywne, dwa przymiotniki neutralne i jeden przymiotnik negatywny. Każda grupa próbuje stworzyć dodatkową informację pasującą do przymiotnika i całość połączyć w tekst, np. *I'm curious. I like meeting new people and interviewing them* (Monika Olejnik). Każda grupa stara się, aby jej zdania były zbliżone do prawdy. Zdania są zapisywane na kartce. Wszystkie powinny być sformułowane w pierwszej osobie liczby pojedynczej. Kartki zostają przymocowane na ścianie lub tablicy. Uczniowie mają za zadanie przeczytać wszystkie teksty i zgadnąć, o kim jest mowa. Tekst, który otrzyma najwięcej prawidłowych głosów, wygrywa: ten opis okazał się najbardziej trafny.

Na koniec każdy uczeń losuje trzy karteczki z worka przygotowanego przez nauczyciela. Mogą być one w trzech kolorach, a każdy kolor oznacza co innego, np.: czerwony – cechę negatywną, pomarańczowy – cechę neutralną, a zielony – cechę pozytywną. Następnie uczeń wybiera trzy cechy z listy na tablicy, kierując się wylosowanymi kolorami, i układa trzy zdania o sobie, z czego jedno musi być fałszywe. Pozostali zgadują, które zdanie nie jest zgodne z prawdą. Każdy uczeń powinien sformułować zdania o sobie tak, aby wszystkie wydawały się prawdziwe.

O ile czas pozwoli, nauczyciel wykonuje to samo ćwiczenie, formułując trzy zdania na swój temat, z czego jedno jest fałszywe. Zadaniem uczniów jest zgadnąć, które zdanie nie jest prawdziwe.

Spśród zaprezentowanych pomysłów każdy nauczyciel może wybrać ten, który najbardziej do niego przemawia, który będzie pasował do upodobań i temperamentu jego uczniów i który wyda mu się najbardziej skuteczny. W ten sposób można upiec dwie pieczenie na jednym ogniu: miło i pożytecznie spędzić z grupą wakacyjny czas, wprowadzając do nauki elementy zabawy, które w niewymuszony sposób zmotywują dzieci do uczenia się.

## Agata Urbańczyk

Z wykształcenia dziennikarz, PR-owiec i psycholog, od 8 lat związana z branżą językową. PR & Marketing Manager w Lang LTC.