

Throw the dice and tell a story!

Scenariusze i karty pracy

KLAUDIA GAŚIOR

Przedstawiony poniżej autorski zestaw scenariuszy i kart pracy opartych na grach językowych umożliwia przeprowadzenie czterech lekcji, kładących nacisk na rozwijanie sprawności mówienia w języku angielskim na poziomie średnio zaawansowanym ze szczególnym uwzględnieniem słownictwa i czasów przeszłych. Materiały umożliwią nauczycielowi tworzenie z uczniami opowiadań przy pomocy techniki elicytacji oraz trzech gier¹: „One word at a time”, „One sentence at a time” i „Story Cubes”².

W glottodydaktyce stale poszukuje się innowacyjnych rozwiązań, które mają wspierać nauczanie i uczenie się języków obcych. Można do nich zaliczyć gry, które przyczyniają się do zwiększania kompetencji językowych uczniów i rozwijania w nich pozytywnych emocji³. Mimo wielu korzyści płynących z ich zastosowania, warto pamiętać, że „nie wszystkie gry stają się automatycznie perfekcyjnymi materiałami dydaktycznymi” (van der Meij, Albers i Leemkuil 2011: 656). Każdą grupę tworzą jej członkowie ze swoimi indywidualnymi cechami osobowościowymi oraz odpowiadająca temu dynamika pracy, dlatego na nauczyciela spoczywa obowiązek oceny tych czynników i wyboru takiej gry, która najlepiej będzie spełniała funkcję dydaktyczną (Siek-Piskozub 1995: 60). Decydując się na jej wykorzystanie w klasie, należy mieć na uwadze kilka kluczowych kwestii (Wright i in. 2006: 8–9). Po pierwsze, zasady gry powinny być zwarte i klarowne. Przesadne wzbogacanie języka instrukcji bądź tworzenie skomplikowanych reguł już na wstępie zniechęca przyszłych graczy (Dakowska 2005: 240). Po drugie, w czasie trwania gry nauczyciel nie powinien poprawiać błędów popełnianych przez uczniów (Kondrat 2012: 96). Do tego celu przeznaczony jest czas pozostały po zakończeniu rozgrywki (Johnson 2007: 67). Po trzecie, planując zajęcia, nauczyciel jest zobowiązany określić przybliżony czas trwania gry. Nie powinna ona zajmować całej lekcji, może jednak stanowić główny jej element, wzbogacony o nawiązujące do niej zadania przygotowane przez nauczyciela. Może być także przerwą w trakcie tradycyjnej pracy z podręcznikiem.

Popierając koncepcję stosowania gier edukacyjnych w klasie, proponuję zestaw scenariuszy i kart pracy do czterech lekcji języka angielskiego na poziomie średnio

1 Zasady gry w „One word/sentence at a time” zostały opisane przez Cockett i Fox (1999: 50). Tradycyjne „Story Cubes” przeznaczone do gry w języku ojczystym zmodyfikowałam na potrzeby badania przeprowadzonego przeze mnie w 12-osobowej grupie uczniów II klasy liceum w Lublinie. W badaniu, składającym się z czterech lekcji, położono nacisk na ćwiczenie przez uczniów sprawności mówienia w kontekście tworzenia narracji ustnych.

2 Szczegółowy opis tradycyjnych „Story Cubes” oraz zmodyfikowanych „Kostek opowieści” wraz z zasadami ich wykorzystania na lekcji języka obcego można znaleźć w artykule *Czy możliwe jest jednoczesne ćwiczenie słownictwa, gramatyki i sprawności mówienia? O potencjale dydaktycznym zmodyfikowanych „Kostek opowieści”*, który ukazał się w numerze 4/2018 JOwS.

3 O pozytywnej roli gier piszą m.in. Boarcas (2014: 376); Gaśior (2017: 109) i Siek-Piskozub (1994: 23).

zaawansowanym, które przygotowałam dla uczniów II klasy liceum. Lekcje powinno się przeprowadzać w określonym porządku, ponieważ przed przystąpieniem do tworzenia opowiadań uczniowie udzielają krótkich wypowiedzi. Za główny cel dwóch pierwszych spotkań uważam przyzwyczajanie uczniów do sytuacji, w których mówią w języku obcym.

W czasie Lekcji 1. uczymy, czym jest opowiadanie ustne i jaka jest jego struktura, oraz wprowadzamy spójniki, których znajomość podczas tworzenia takich narracji jest niezbędna. Lekcja 2. angażuje uczniów w sekwencję ćwiczeń opartych w przeważającej mierze na materiałach wizualnych. Na zakończenie dwóch pierwszych lekcji mają oni szansę wykorzystać zdobyte informacje, grając w „One word at a time” (Lekcja 1) oraz „One sentence at a time” (Lekcja 2), podczas których wspólnie układają historyjkę, dodając do niej odpowiednio po jednym słowie lub zdaniu.

Lekcje 3. i 4. wprowadzają bardziej wymagającą pod względem językowym grę łączącą elementy, z którymi uczniowie pracowali podczas 1. i 2. Lekcji – umiejętność tworzenia opowiadań na podstawie ilustracji (lub związanych z nimi skojarzeń) oraz używanie odpowiednich spójników i czasów przeszłych. Podczas Lekcji 3. uczniowie, mając do dyspozycji zestaw pięciu obrazków, układają w grupach historyjkę czy też analizują obrazki znajdujące się na kostkach gier „Story Cubes”. Ostatnia lekcja (Lekcja 4.) również poświęcona jest narracji ustnej. Na rozgrzewkę uczniowie dyskutują na temat treści fragmentów fotografii. Podczas dwóch ostatnich spotkań mogą oni zagrać w zmodyfikowane przeze mnie gry „Story Cubes” trzy razy, tworząc historie na podstawie dziewięciu wyrzuconych losowo obrazków i wypełniając tabele punktowe.

Lekcja 1.

Temat lekcji: *What is a story? – introduction to the idea of storytelling*

Typ szkoły: szkoła ponadgimnazjalna⁴

Poziom nauczania: poziom IV.1, B2 i B2+

Cele lekcji:

CELE KOMUNIKACYJNE

Uczeń:

- przedstawia się w języku angielskim i opowiada o swoich zainteresowaniach oraz planach na przyszłość;

- opisuje różne elementy opowiadania;
- gra w grę „One word at a time”, dodając po jednym wyrazie do opowiadania.

CELE JĘZYKOWE

Gramatyczne

Uczeń:

- stosuje odpowiednie czasy służące do opisu czynności przeszłych w języku angielskim;
- używa wyrażeń, które organizują opowiadanie.

leksykalne

Uczeń posługuje się nazwami, które służą do opisu części składowych opowiadania.

Metody i techniki pracy: karta pracy, praca w grupach i całą klasą, praca z nagraniem wideo *The Story of Goldilocks and the Three Bears* [3], wypowiedź ustna, uzupełnianie grafów i tabeli, gra językowa „One word at a time”.

PRZEBIEG LEKCJI

Przygotowanie do zajęć (5 min)

- powitanie uczniów, sprawdzenie listy obecności i wręczenie kart pracy⁵,
- rozgrzewka językowa (**Zad. 1**) – *Introduce yourself!*

Zad. 2. Wprowadzenie do komponowania opowiadań – praca w grupach (5 min)

Uczniowie tworzą z rozsypanki wyrazowej definicję *story* i *storytelling*, odczytują je i jeżeli są one poprawne, to zapisują je na otrzymanych wcześniej kartach pracy.

Zad. 3. Część 1. Struktura opowiadań – praca w grupach i dyskusja (5 min)

Uczniowie odczytują z karty pracy nazwy elementów i charakterystyczne cechy opowiadań, zapisują jego – wymyślone przez siebie – składniki, następnie dzielą się swoimi pomysłami z resztą klasy.

Zad. 3. Część 2. Struktura opowiadań – uzupełnianie grafu (3 min)

Na podstawie Części 1. zadania, uczniowie uzupełniają pusty graf elementami opowiadania.

Zad. 4. Analiza opowiadania *The Story of Goldilocks and the Three Bears* (5 min)

Uczniowie oglądają nagranie, zwracając uwagę na miejsce akcji, postacie, spójniki i czasy gramatyczne.

Zad. 5. Uzupełnianie tabeli – praca w grupach (5 min)

Uczniowie ponownie oglądają nagranie i zapisują w tabeli odpowiednie informacje.

⁴ Informacje dotyczące typu szkoły i poziomu nauczania dotyczą wszystkich scenariuszy.

⁵ Są to stałe elementy wszystkich lekcji.

Zad. 6. Spójniki i ich funkcje (5 min)

Uczniowie łączą wymienione spójniki z ich funkcjami.

Zad. 7. Gra „One word at a time” – praca całą klasą: (10 min.)

Uczniowie zapoznają się z instrukcją przedstawioną w karcie pracy oraz podanym przykładem i rozpoczynają grę, dodając po kolei po jednym wyrazie w języku angielskim, tak aby powstało spójne opowiadanie.

Podziękowanie uczniom za współpracę oraz zakończenie lekcji⁶.

Lekcja 2.

Temat lekcji: *Pictures as the basis for storytelling*

Cele lekcji:**CELE KOMUNIKACYJNE**

Uczeń:

- układa opowiadanie przy pomocy wymienionego w karcie pracy słownictwa, spójników i dostosowanych do kontekstu czasów przeszłych;
- uzupełnia odpowiednie fragmenty grafu najważniejszymi elementami utworzonego przez siebie opowiadania;
- opowiada wymyśloną przez siebie historyjkę na podstawie informacji zapisanych wcześniej na grafie;
- gra w grę „One sentence at a time”, dodając po jednym zdaniu opowiadania.

CELE JĘZYKOWE

Gramatyczne

Uczeń:

- stosuje czasy służące do opisu czynności przeszłych w języku angielskim;
- używa odpowiednich wyrażen, które organizują jego opowiadanie.

Leksykalne

Uczeń:

- zna nazwy bodźców zachęcających ludzi do mówienia (słowo, obraz, dźwięk) i ich przykłady;
- nazywa, to co przedstawiają zawarte w kartach pracy obrazki;
- zapisuje skojarzenia związane z umieszczonymi w kartach pracy ilustracjami.

Metody i techniki pracy: karta pracy, praca indywidualna, w grupach i całą klasą, uzupełnianie grafu, wypowiedź ustna, gra językowa „One sentence at a time”.

PRZEBIEG LEKCJI:**Zad. 1. Co skłania nas do mówienia? – praca indywidualna (5 min)**

Uczniowie przyporządkowują przykłady bodźców skłaniających ludzi do mówienia odpowiednim kategoriom (słowo, obraz i dźwięk).

Zad. 2. Jakie są Twoje skojarzenia? – praca indywidualna (10 min)

Uczniowie zapoznają się z zestawem obrazków przedstawionych w karcie pracy i zapisują związane z nimi skojarzenia, następnie ochotnicy dzielą się swoimi pomysłami z resztą klasy.

Zad. 3. Z czym kojarzysz te wyrażenia? – praca w grupach (10 min)

Uczniowie zapoznają się ze słownictwem przedstawionym w karcie pracy i zapisują swoje skojarzenia z tymi wyrażeniami, następnie dzielą się nimi z resztą klasy.

Zad. 4. Moja historia! – praca w grupach i uzupełnianie grafu (10 min)

Uczniowie w grupach trzyosobowych układają opowiadanie, wykorzystując do tego wprowadzone wcześniej spójniki podane w tabeli; następnie uzupełniają tabelę wydarzeniami z opowiadania, tak aby każdy element historyjki miał przyporządkowane jedno lub więcej niż jedno wydarzenie.

Zad. 5. Gra „One sentence at a time” – praca całą klasą (10 min)

Uczniowie zapoznają się z instrukcją przedstawioną w karcie pracy oraz z podanym przykładem, a następnie rozpoczynają grę, dodając po jednym zdaniem, tak aby powstało spójne opowiadanie.

Lekcja 3.

Temat lekcji: *„Story Cubes” game, or telling a story on the basis of pictures*

Cele lekcji:**CELE KOMUNIKACYJNE**

Uczeń:

- układa opowiadanie na podstawie pięciu obrazków;

⁶ Są to stałe elementy wszystkich lekcji.

- gra w „Story Cubes”, czyli układanie opowiadania przy pomocy ilustracji z kostek.

CELE JĘZYKOWE

Gramatyczne

Uczeń:

- stosuje czasy służące do opisu czynności przeszłych w języku angielskim;
 - używa odpowiednich wyrażeń strukturyzujących jego opowiadania.
- Leksykalne
- Uczeń:
- analizuje przedstawione obrazki do gry „Story Cubes”, zapisując w tabeli nazwy tego, co przedstawiają, lub swoje z nimi skojarzenia;
 - potrafi nazwać to, co przedstawiają ilustracje z gier „Story Cubes”.

Metody i techniki pracy: karta pracy, praca w grupach, uzupełnianie tabeli nazwami, tego co przedstawiają obrazki z kostek do gry, uzupełnianie tabeli punktowych, gry „Story Cubes” Original, Actions i Voyages.

PRZEBIEG LEKCJI:**Zad. 1. Pięć obrazków, jedno opowiadanie – praca w grupach (10 min)**

Uczniowie układają krótkie opowiadanie zawierające nazwy tego, co przedstawia zestaw pięciu obrazków znajdujący się w karcie pracy, następnie ochotnicy z każdej z grup prezentują swoje historie.

Zad. 2. Analiza kostek do gry „Story Cubes” – praca w grupach (15 min)

Uczniowie zostają podzieleni na trzy grupy, a każda z nich otrzymuje jeden zestaw gry. Każda drużyna zapisuje w tabeli nazwy tego, co przedstawiają 54 obrazki, następnie drużyny zamieniają się zestawami tak, aby wszyscy mogli poznać każdą grę. Takich samych tabel można użyć w przypadku innych zestawów „Story Cubes”. Wystarczy wpisać odpowiedni tytuł gry.

Zad. 3. Jak grać w grę „Story Cubes”? (5 min)

Nauczyciel prezentuje uczniom zasady gry w „Story Cubes”, przedstawiając własne opowiadanie, składające się z dziewięciu zdań ułożonych na podstawie dziewięciu obrazków. Następnie uczniowie łączą fragmenty zdań, tak aby otrzymać wskazówki do gry „Story Cubes”.

Zad. 4. Gra „Story Cubes” – praca w grupach (15 min)

- każdy z uczniów losuje numer przypisujący go do jednej z trzech grup;
- grupy zapisują imiona członków w odpowiedniej kolumnie tabeli punktowej znajdującej się w karcie

pracy, a następnie każda drużyna wybiera swojego lidera, którego zadaniem jest wylosowanie zestawu gry; nauczyciel wręcza uczniom table z punktami, według których ich opowiadania będą oceniane pod względem słownictwa, gramatyki, kreatywności i czasu wykonania (Aneks 1);

- każda z grup losuje numery 1, 2 lub 3, które decydują o ich kolejności w grze;
- lider grupy pierwszej rzuca kostkami i nazywa to, co znajduje się na obrazku każdej z dziewięciu kostek. Grupy 2 i 3 zapisują słownictwo odczytane przez reprezentanta grupy 1;
- nauczyciel przygotowuje stoper i na jego znak („Start”) uczniowie z grupy 1 rozpoczynają opowiadanie, podczas gdy pozostałe drużyny ponownie wpisują do tabeli wykorzystane w opowiadaniu słowa opisujące obrazki. Ich zadaniem jest też zwrócenie uwagi na ewentualne błędy gramatyczne pojawiające się w opowiadaniu;
- kiedy osoba kończąca historyjkę mówi „Stop!”, nauczyciel wyłącza stoper i podaje uczniom, ile czasu grupa 1 potrzebowała na ułożenie opowiadania;
- drużyny przyznają punkty za poprawność leksykalną i gramatyczną, za kreatywność oraz czas wykonania zgodnie z ustaloną punktacją;
- w podobny sposób grupy 2 i 3 próbują swoich sił w układaniu opowiadań, a pozostali uważnie słuchają ich historyjek i uzupełniają table punktowe.

Lekcja 4.**Temat lekcji:** „Story Cubes” games**Cele lekcji:****CELE KOMUNIKACYJNE**

Uczeń:

- dyskutuje na temat wydarzenia, miejsca akcji i zaangażowanych postaci przedstawionych na fragmentach fotografii;
- opisuje partnerowi jeden ze swoich poranków;
- potrafi własnymi słowami opowiedzieć historię autorstwa swojego partnera;
- gra w grę „Story Cubes”, układając opowiadanie przy pomocy ilustracji z kostek.

CELE JĘZYKOWE

Gramatyczne

Uczeń:

- używa wyrażeń niezbędnych podczas dyskusji

I guess/think/suppose..., might, may;

- dostosowuje do kontekstu odpowiednie czasy przeszłe;
 - wykorzystuje utrwalone na poprzednich lekcjach spójniki.
- Leksykalne
- Uczeń potrafi nazwać to, co przedstawiają ilustracje z gier „Story Cubes”.

Metody i techniki pracy: karta pracy, praca w parach i grupach, dyskusja, zadanie „Picture Puzzle” [2] oparte na spekulacjach, gra „Story Cubes” Original, Actions i Voyages, uzupełnianie tabeli punktowych.

PRZEBIEG LEKCJI:

Zad. 1. Spekulacje „Picture Puzzle” – praca w parach (10 min)

- nauczyciel wyświetla na rzutniku kilka fragmentów fotografii (Aneks 2), a uczniowie – zachęceni przez nauczyciela – spekulują na temat wydarzenia przedstawionego na obrazku, miejsca akcji i zaangażowanych postaci;
- nauczyciel odsłania kolejne fragmenty fotografii, a uczniowie w parach komentują nowe elementy do momentu, kiedy widzą przed sobą kompletną fotografię.

Zad. 2. Jeden z moich poranków! – praca w parach (10 min)

- uczniowie, pracując w parach, opisują jeden ze swoich poranków, zawierając w swoim opowiadaniu informacje dotyczące nastroju, pogody, relacji z rodziną czy jedzenia;
- następnie nauczyciel wybiera jedną osobę z każdej pary, której zadaniem jest opowiedzieć własnymi słowami historię partnera.

Zad. 3. Podwójna rozgrywka „Story Cubes” – praca w grupach (25 min)

- podczas gry obowiązują te same zasady co w zadaniu 4 z lekcji 3.

BIBLIOGRAFIA:

- Cockett, S., Fox, G. (1999), *Keep talking!: Learning English through drama, storytelling and literature*, Kraków: Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogicznej.
- Dakowska, M. (2005), *Teaching English as a foreign language*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Gąsior, K. (2017), *Gamification w klasie, czyli gry jako instrument nauczania i uczenia się*, [w:] *Gry wideo jako forma komunikacji społecznej*, K. Kubas i P. Ciszek (red.), Kielce: Uniwersytet Jana Kochanowskiego [online] <idi.ujk.edu.pl/wp-content/uploads/2017/07/Monografia_GWJFKS.pdf>, [dostęp: 1.08.2018].
- Jackiewicz, A. (2016), *Gry planszowe i karciane jako narzędzie do rozwijania umiejętności mówienia na zajęciach z języków obcych*, „Języki Obce w Szkole”, nr 4, s. 107–109.
- Johnson, C. (2007), *Six games for the German language classroom: maximizing student communication through simultaneous play*, „Die Unterrichtspraxis/Teaching German”, nr 40 (1), s. 67–77.
- Kondrat, D. (2012), *Gry i zabawy towarzyskie na lekcjach języka angielskiego*, „Języki Obce w Szkole”, nr 2, s. 95–103.
- van der Meij, H., Eefje, A., Leemkuil, H. (2011), *Learning from games: does collaboration help?*, „British Journal of Educational Technology”, nr 42 (4), s. 665–664.
- Siek-Piskozub, T. (1995), *Gry, zabawy i symulacje w procesie dydaktycznym*, Poznań: Adam Mickiewicz University Press.
- Wright, A., Betteridge, D., Buckby, M. (2006), *Games for language learning*, Cambridge: CUP.

NETOGRAFIA:

- [1] Story Cubes <www.storycubes.pl/jakgrac.php>.
- [2] Teaching Games <teachinggamesefl.com/2016/03/01/picture-puzzle>.
- [3] *The Story of Goldilocks and the Three Bears* – film na kanale YouTube <www.youtube.com/watch?v=KndSVsY5HWM>.

KLAUDIA GĄSIOR Absolwentka i doktorantka Instytutu Anglistyki Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, nauczycielka języka angielskiego w LO im. Kazimierza Wielkiego w Lublinie, lektorka języka angielskiego.

LESSON 1.

What is a story? – introduction to the idea of storytelling

TASK 1. Say a few words about yourself. Briefly describe your hobbies/ interests and plans for the future.

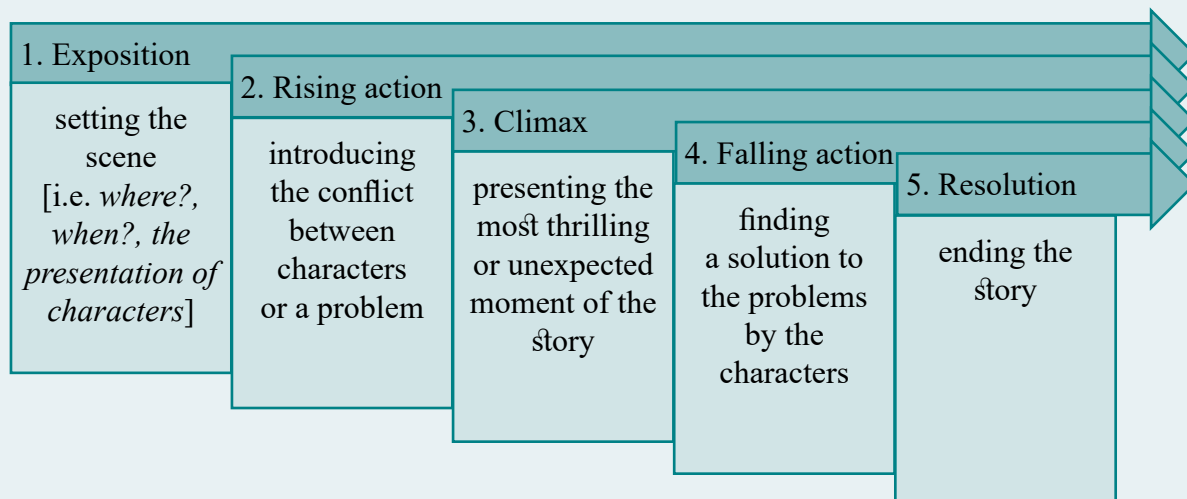
TASK 2. Work in groups. Provide the definitions of story and storytelling by using all the phrases from the boxes below in the correct order.

sharing stories.	a social or cultural activity of	events which are
an arrangement of	presented in a sequence	of written or spoken words.

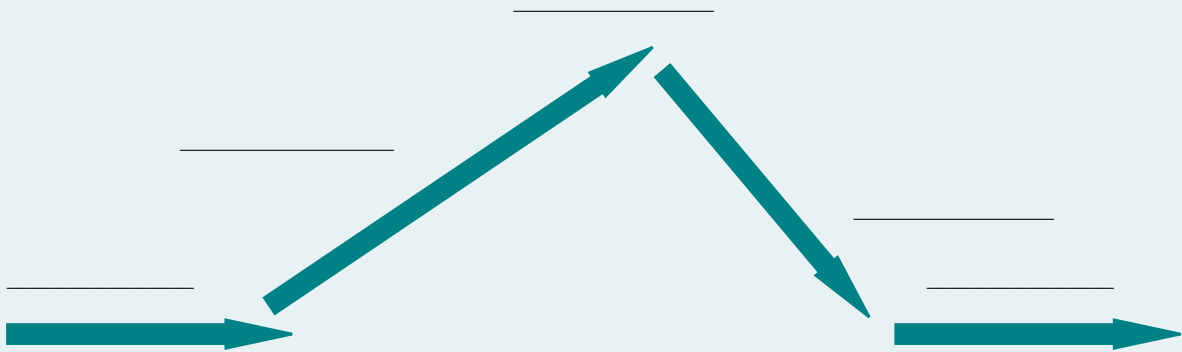
1. Storytelling is _____

2. Story is _____

TASK 3. Look at how a story is built. In groups discuss what can happen in each stage. Fill in the graph below.



Stages of a story



TASK 4. Listen to „The Story of Goldilocks and the Three Bears”. Pay attention to the following elements:

- Setting
- Characters
- Linking words
- Tenses

TASK 5. Work in groups. Listen to the story once again. Look at the grid below and say what happens in each stage of the story. Write down your ideas in bullet points.

Exposition	Rising action	Climax	Falling action	Resolution
• • •	• • •	• • •	• • •	• • •

TASK 6. Match the expressions with the functions that they perform in the story.

TYPES OF EXPRESSIONS

Finally, In the end, Eventually, Lastly

While / As + full clause,
During + noun

Suddenly, Unexpectedly

Then, After that, Next, As soon as /
When + full clause, ... but then,

Firstly, First of all, Initially

FUNCTIONS IN THE STORY

to begin the story

to continue the story

to speak about events occurring
at the same time

to add new elements

to end the story

TASK 7. Work together as a class and play „One word at a time” game. Tell one word of your story. The person sitting on your right continues the story adding the next word. You play the game until three rounds have been completed.

*If you end a sentence, say „full stop” so that your classmates know how to continue the story.

Example:

Student 1: *I...*

Student 2: *... went...*

Student 3: *... to...*

Student 4: *... the...*

Student 5: *... shop full stop...*

Student 6: *... I...*

Student 7: *... bought...*

LESSON 2.

Pictures as the basis for storytelling

TASK 1. It is a word, picture or sound that may make one speak. Match the examples of stimuli with the category (or categories) they belong to.

	questions
	videos
	posters and postcards
	the sound of footsteps
	interviews
	maps
	street noise

Picture
Word
Sound

TASK 2. What are your associations with the icons below? Write your ideas in the spaces provided.



*snow, winter,
cold, white,
snowman,
Christmas*







TASK 3. Work in groups of three. Look at the table below and provide some ideas [e.g.: *the names of objects/ activities/places*] that match each of these concepts:



EVERYDAY LIFE

- home, family, brush one's teeth etc.
-
-



TRAVELLING

- airport, go abroad, ID etc.
-
-



ACTIONS

- sleeping, riding a bike, washing up, etc.
-
-

TASK 4. Work in groups of three. Tell a story using the ideas above. Use the grid below as a help.

SETUP	
Initially, In the beginning, Firstly	_____
↓	
EVENTS & PUNCHLINE	
Suddenly, Unexpectedly, Then, Afterwards, To my surprise	_____
↓	
REACTION & RESULT	
Finally, Eventually, In the end, Lastly	_____

TASK 5. Work together as a class and play „One sentence at a time” game. Tell one sentence of your story. The person sitting next to you continues the story adding one sentence.

Example:

Student 1: It was Saturday afternoon.

Student 2: I was lying on the couch and watching TV.

Student 3: Suddenly, my phone rang.

Student 4: It was my friend who wanted to talk to me in person.

LESSON 3.

„Story Cubes” game, or telling a story on the basis of pictures

TASK 1. Work in groups. Create a story using five pictures below. Then share your stories with the rest of the class. Compare your stories.

*The order of pictures is random and it is you who decides when and how to use these pictures in your story.



TASK 2. Work in groups. Fill in the tables with the names of pictures that you can see on each dice from „Story Cubes”.

STORY CUBES Original					
1	10	19	28	37	46
2	11	20	29	38	47
3	12	21	30	39	48
4	13	22	31	40	49
5	14	23	32	41	50
6	15	24	33	42	51
7	16	25	34	43	52
8	17	26	35	44	53
9	18	27	36	45	54

TASK 3. Match the beginnings of the sentences with their endings to get five hints which will help you play „Story Cubes”.

1. Set you story in the past

a. linking words such as then, afterwards, all of a sudden etc.

2. Start your story with “Once upon a time”

b. imaginative e.g.: the Sun may stand for the Sun itself, but also summer, hot weather, sunbathing etc.

3. Make your story flow smoothly by adding

c. using past tenses such as Past Simple, Past Continuous, P.P. Simple or P.P. Continuous.

4. Remember about some

d. or “Over the hill, over dale”.

5. Do not interpret the icons literally, but be more

e. memorable characters that participate in your story.

TASK 4. Play „Story Cubes” games. Divide yourselves into three groups. Throw nine dice and tell the story on the basis of nine random pictures. Say one sentence on the basis of one picture. If it is necessary, you may come up with more than one sentence. Fill in the tables with the necessary information.

*Your story is assessed by the rival groups in terms of vocabulary [inclusion of nine pictures], grammar [using appropriate tenses to set your story in the past], creativity and time [the faster you are, the more points you get].

STORY CUBES Original					
Pictures	1.	4.	7.		
	2.	5.	8.		
	3.	6.	9.		
Participants	Pictures used in the story	Grammatical correctness	Creativity	Time	
POINTS					TOTAL: _____

LESSON 4.

„Story Cubes” games

TASK 1. Work in pairs and play „Picture Puzzle”. Look at the fragments of the photo. Describe it and speculate about what is happening there.



Look at the full photo now. Were your predictions right?

TASK 2. Work in pairs. Tell your partner about one of your mornings. Then switch the roles. You may talk about:

- *Your physical or mental state/ Your mood*
- *Weather*
- *Relations with your family*
- *Food*

TASK 3. Work in groups and play „Story Cubes” twice. Throw nine dice and tell a story.

Aneks 1.

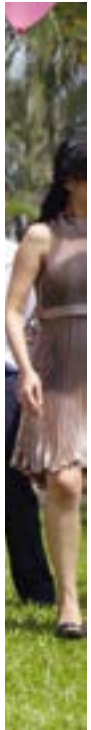
LEXICAL CORRECTNESS	
NUMBER OF PICTURES	NUMBER OF POINTS
9	9 points
8	8 points
7	7 points
6	6 points
5	5 points
4	4 points
3	3 points
2	2 points
1	1 point
none	no points

GRAMMATICAL CORRECTNESS	
NUMBER OF MISTAKES	NUMBER OF POINTS
0-1	9-8 points
2-3	7-6 points
4-5	5-4 points
6-7	3-2 points
6 or more	1 point

CREATIVITY	
ASSESSMENT	NUMBER OF POINTS
<i>Awesome! I've never heard such a great story!</i>	6 points
<i>Very good guys! I like your story!</i>	5 points
<i>OK! Good job!</i>	4 points
<i>Not good! Not bad! Just average!</i>	3 points
<i>It could be better!</i>	2 points
<i>I am sleepy! What time is it?</i>	1 point

TIME	
TIME FRAMES	NUMBER OF POINTS
< 60 sec	9 points
1 min-1 min 15 sec	8 points
1 min 16 sec-1 min 30 sec	7 points
1 min 31 sec-1 min 59 sec	6 points
2 min-2 min 15 sec	5 points
2 min 16 sec-2 min 30 sec	4 points
2 min 31 sec-2 min 59 sec	3 points
3 min-3 min 15 sec	2 points
3 min >	1 point

Aneks 2.



Aneks 2



Źródło: mikaestbury.files.wordpress.com/2016/03/pet-speaking-puzzle-mikaestbury-wordpress.pdf