

# GAMING ENGLISH

Konwersacyjny kurs języka angielskiego przy pomocy gier komputerowych dla dzieci 8-11 lat



Na zajęciach Gaming English rozmawiamy po angielsku i używamy **gry komputerowej Stardew Valley jako pretekstu do ćwiczeń językowych**. Osia tematyczną zajęć jest życie na farmie – bawiąc się przy komputerze w prowadzenie swojego gospodarstwa uczestnicy uczą się opowiadać o tym co robią, czytają instrukcje w języku angielskim, rywalizują w cyfrowych konkursach wymagających poznania nowych zwrotów. Warsztaty obejmują **praktykę języka** w obszarach: wzbogacanie słownictwa, konwersacje, pisanie i czytanie.

Na tych zajęciach komputer jest narzędziem dydaktycznym i wspiera pracę nauczyciela. Zachęcamy do mówienia, bawimy się językiem. Łączymy pasję dzieci do gier, z rozwojem kompetencji językowych.

## Każda 90 minutowa lekcja składa się z kilku części:

- W pierwszej części lekcji zbieramy informacje o grze robiąc razem różne ćwiczenia uczące słownictwa, wymowy, wyszukiwania informacji oraz logicznego myślenia. Lekcje zorganizowane są tematycznie według mechanik jakie oferuje gra.
- W drugiej części lekcji uczniowie wykonują przygotowane przez nas scenariusze z postaciami odpowiadającym tematyce lekcji. Muszą się tu wykazać zrozumieniem tekstu oraz logiki gry. Dla dodatkowej motywacji. często zadania te są w formie konkursu. W tej części lekcji trenerzy podchodzą indywidualnie do uczniów i rozmawiają z nimi po angielsku o zadaniu, które wykonują. Zadają pytania i dają wskazówki starając się, żeby język angielski być czymś naturalnym i niewymuszonym.
- Żeby utrwalić materiał, na początku i na końcu spotkania sprawdzamy słownictwo robiąc razem krótkie quizy z aplikacją Kahoot. Do każdej lekcji można się też przygotowywać indywidualnie w domu z fiszkami w aplikacji Quizlet.



# Plan Kursu: semestr I

1. **The Valley** – na pierwszej lekcji poznajemy dolinę, w której toczy się gra. Rozmawiamy z ludźmi, którzy tu mieszkają. Uczymy się nazw miejsc, kierunków oraz podstawowej nawigacji. Omawiamy też wygląd poznanych postaci oraz zapisujemy ich wypowiedzi.
2. **First Farming** - na tej lekcji poznajemy nazwy narzędzi oraz czynności potrzebne do zasadzenia pierwszych plonów. Współpracując, najpierw czyścimy farmę, a potem sadzimy warzywa. Uczymy się podstawowej mechaniki gry oraz wydawania poleceń.
3. **Spring Shopping** – tutaj wcielamy się w postać Rich Ricka. Poznajemy nazwy wiosennych warzyw, porównujemy ceny i omawiamy, które plony najbardziej się opłaca uprawiać wiosną. Po kupieniu wszystkiego z listy zakupów organizujemy swoją farmę.
4. **Spring Fishing** – ta lekcja uczy wyszukiwania informacji. Z tabelki z informacjami o rybach uczniowie muszą wyszukać właściwych informacji, żeby odpowiedzieć na różne pytania. Gdy dowiemy się więcej o łowieniu ryb organizujemy konkurs na to kto złapie więcej ryb.
5. **Foraging** – czyli zbieractwo. Zbieramy plony i dyskutujemy o efektach pracy na farmie oraz warunkach hodowli roślin.
6. **Animals** – w pierwszej części będziemy szukać informacji o zwierzętach na oficjalnej stronie wiki tej gry. W części drugiej będziemy budować kurnik, kupować i karmić kurczaki.
7. **Mines** – kopalnie są dużą częścią tej gry. Znowu musimy znaleźć dużo informacji, żeby odpowiedzieć na pytania dot. korzystania z surowców. W części z grą będziemy mieli dwie postacie z różnymi wymaganiami.
8. **Cooking** – po zbudowaniu kuchni możemy zacząć gotować. W tej grze jest bardzo wiele potraw.
9. **People** – w dolinie żyje wielu ludzi. Na pierwszej lekcji zapoznaliśmy się z częścią z nich. Na tym spotkaniu będziemy uczyć się jakie prezenty każdy z nich lubi, a jakich nie. Uczniowie za zadanie będą mieli uszczęśliwić jak najwięcej ludzi dając im prezenty.
10. **Community Center** – jest to specjalne miejsce w grze, gdzie przynosząc odpowiednie przedmioty możemy otrzymać różne nagrody i odblokowywać miejsca. Będziemy musieli tu tak zarządzać naszymi zasobami, żeby na wszystko nam starczyło.
11. **New Areas** – w poprzedniej lekcji odblokujemy kilka nowych lokalizacji. Takie jak kamieniołom lub pustynia. Na tej lekcji poznamy je lepiej i zobaczymy jak je wykorzystać
12. **Best Items** – jakie są najlepsze przedmioty w grze? Będziemy tutaj porównywać różne rzeczy i wybierać, które z nich są bardziej przydatne. Zrobimy testy, która siekiera najszybciej ścina drzewa, a która wędka jest najlepsza do łowienia ryb.
13. **The Perfect Farm** – uczniowie będą mieli do dyspozycji już gotową farmę ze wszystkimi budynkami. Będziemy ją zwiedzać i opisywać. Na koniec spróbujemy ją nawet ulepszyć.

## Plan Kursu: semestr II

14. **The Second Week** – na tym spotkaniu odbędzie się Egg Festival z konkursem Egg Hunt, gdzie wygra ten, kto zbierze najwięcej jajek. Czekać na nas też będzie oferta na zakup truskawek. Będziemy musieli wyliczyć, czy jest to dobry zakup i ile pieniędzy możemy na tym zarobić.
15. **Summertime** - wprowadzenie do drugiej pory roku w grze - lata. Zobaczymy, co się zmieniło i w co warto zainwestować, by ten czas był pożyteczny dla naszej farmy.
16. **Summer Events** - jeszcze w letnim klimacie odwiedzimy wydarzenia i miejsca dostępne latem. Zobaczymy też kto ma latem urodziny i wybierzemy im odpowiedni prezent.
17. **The Fall** - kolejną porą roku jest - bez zaskoczeń - jesień. Podobnie jak latem, zobaczymy co nowego i jak się zorganizować najlepiej z korzyścią dla naszych funduszy.
18. **Fall events** - jesienią mieszkańcy dolny organizują festiwal ze straganami, w których będzie można zagrać w różne mini gry, których suma da nam zwycięzcę całego konkursu. Drugie jesienne wydarzenie daje nam okazję przejść przez labirynt, co będzie świetną okazją żeby poćwiczyć nawigację w języku angielskim.
19. **Casino and Skull Cavern** - zanim przejdziemy do zimy poznamy dwie bardzo ciekawe lokacje: Kasyno i Jaskinia Czaszki. Co tam na nas czeka? Krótko mówiąc: przygoda!
20. **More Perfect Farm** - znowu wrócimy na dobrze zorganizowaną farmę, którą poznaliśmy w pierwszym semestrze. Tym razem jednak nie będziemy zwiedzać, a pozmieniamy tam jeszcze więcej według własnego gustu.
21. **Wintertime** - zima znacznie się różni od innych pór roku. Nie można hodować nic na zewnątrz, ale spróbujemy znaleźć sposoby na to jak zarobić w inny sposób.
22. **Winter events** - wydarzenia, urodziny i sekrety. Zimą z pewnością nie będziemy się nudzić.
23. **New House** - do tej pory niewiele zmienialiśmy w samym domu. Zrobimy ostatnie ulepszenie domu i wypełnimy wszystkie pokoje meblami i dekoracjami.
24. **Grandpa Comes Back** - na koniec trzeciego roku pojawia się duch dziadka i ocenia naszą pracę. Spróbujemy zrozumieć, jakie kryteria były dla niego ważne i zastanowić się jak prowadzić grę, żeby uzyskać jak najwięcej punktów.
25. **Multiplayer 1** - dwie ostatnie lekcje to czysta kooperacja. Każdy zespół będzie miał listę celów do zrealizowania. Sukces zależy od tego, czy uczniowie będą potrafili się porozumieć w języku angielskim i wykonać wszystkie polecenia.
26. **Multiplayer 2** - na ostatniej lekcji również będziemy grać razem. Tym razem bez ambitnych celów, ale ciągle dużo dyskutując.

