



## Scenariusz zajęć dla uczniów szkoły gimnazjalnej w ramach projektu Grydaktyka, czyli edukacja poprzez gry

### Temat: Czary mary w Minecrafcie, czyli craftujemy motywy baśniowe

#### Cel zajęć:

- powtórzenie i utrwalenie wiadomości na temat baśni jako gatunku literackiego,
- ćwiczenie umiejętności odnajdywania motywów baśniowych.

#### W czasie zajęć uczeń:

##### a) Wiadomości

- zna cechy baśni jako gatunku literackiego,
- zna pojęcie motywu literackiego i wie, jakie motywy występują w baśniach.

##### b) Umiejętności

- potrafi wskazać cechy baśni w tekście baśni,
- identyfikuje występujące w baśni motywy,
- tworzy własną baśń z wykorzystaniem gry Minecraft.

#### Środki dydaktyczne:

- Konto osobiste użytkownika Minecraft
- zasoby multimedialne:
- Cechy baśni – prezentacja Sway

#### Przebieg zajęć:

1. Przypomnienie definicji baśni jako gatunku literackiego – prezentacja przygotowana przez uczniów z wykorzystaniem aplikacji Sway.
  - Baśń jest utworem nasyconym cudownością związaną z wydarzeniami magicznymi.
  - Ukazuje ona dzieje ludzkich bohaterów swobodnie przekraczających granice między światem poddanym motywacjom realistycznym a sferą działania sił nadnaturalnych.
  - Fantastyczny świat baśni jest zamieszkały przez krasnoludki, czarownice, wróżki, trolle, dobre i złe duchy. W baśniach występują królowe, księżniczki, królewicze i rycerze.
  - Konstrukcja zdarzeń fabularnych jest nieskomplikowana.
  - Zdarzenia rozgrywają się w nieokreślonym miejscu i czasie.
  - Schemat kompozycyjny oparty jest na tryumfie dobra nad złem.

- Baśń utrwała zasadnicze elementy ludowego światopoglądu:
  - wiarę w nieustającą ingerencję mocy nadprzyrodzonych,
  - ideały sprawiedliwych zachowań,
  - antropomorficzną wizję przyrody,
  - niepisane normy moralne,
  - zwycięstwo dobra nad złem.
- 2. Utrwalenie pojęcia motywu literackiego. Uczniowie podają motywy baśniowe, odnosząc się do dowolnych baśni.

Motywy baśniowe:

- motyw walki dobra ze złem
- przenikanie się świata nadprzyrodzonego z realnym
- motyw zwycięstwa miłości, sprawiedliwości i dobra
- motyw mędrca (W baśniach występuje postać, której wiedza jest niedostępna dla większości śmiertelników. Mędrzec posiada nadprzyrodzone moce służące wpływaniu na świat i inne osoby. Jest wykładnikiem moralnym, drogowskazem dla pozostałych bohaterów)
- motyw postaci nadprzyrodzonych, takich jak wróżki, trolle, krasnoludki itp.
- motyw wędrowki.

### 3. Zadanie domowe

Uczniowie tworzą baśń z wykorzystaniem gry Minecraft. Ich zadaniem jest zdobycie książki z piórem, a następnie napisanie krótkiej baśni z wykorzystaniem wskazanych na lekcji motywów baśniowych.

#### **Uwagi do scenariusza:**

Żeby zdobyć w Minecraftcie książkę z piórem należy:

- Pozyskać atrament poprzez zabicie kałamarnicy.
- Pióro poprzez zabicie kury.
- Książkę robimy ze skóry krowy i papieru pozyskanego z bambusa.

Potem łączymy wszystko w craftingu i otrzymujemy książkę z piórem. Trzeba nadać jej tytuł i podpisać. Wtedy książka będzie podświetlona i możemy ją poprzez bibliotekę, udostępnić innym graczom, jeśli gramy na serwerze. A następnie zabieramy się do pisania. Książka może liczyć do 50 stron.

# Grydaktyka

## Opracowanie scenariusza:

**Ewa Mauer** - Absolwentka filologii polskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego i politologii Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Ukończyła studia podyplomowe z zarządzania w oświacie. Dziennikarz Gazety Wyborczej, reporter działu miejskiego. Organizowała redakcję „Echa Tarnowa”, współtworzyła layout gazety. Autorka recenzji i folderów artystycznych, redaktor prowadzący działu „Galerie” w miesięczniku „Miesiąc w Krakowie”, autorka wierszowanych bajek i scenariuszy spektakli dziecięcych, scenarzystka radiowych programów w Radiu Kraków dla dzieci i młodzieży.

**Scenariusz zajęć powstał w ramach projektu Grydaktyka, czyli edukacja poprzez gry. Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.**

