

TEACHER'S HANDOUT

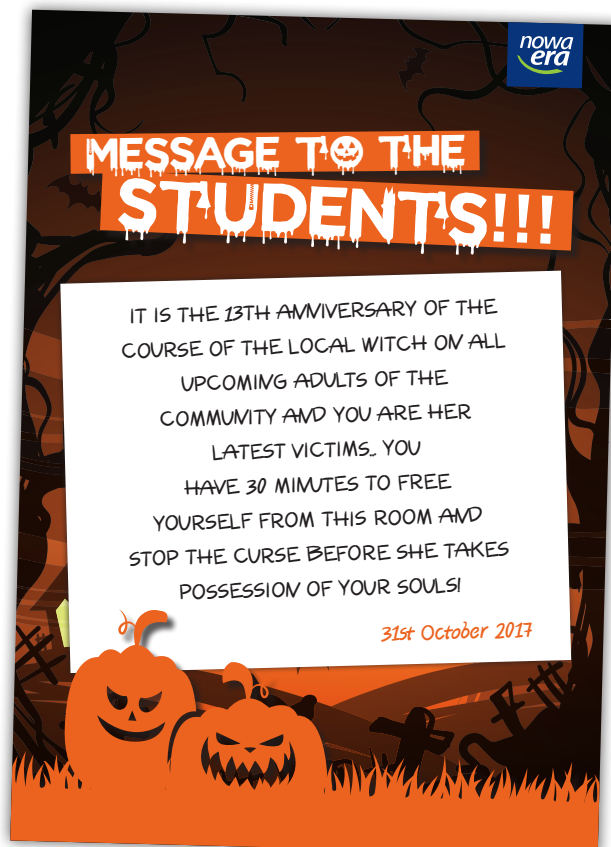
WPROWADZENIE:

- Zapraszam na pełną emocji lekcję Halloween w konwencji Escape Room z dreszczykiem, elementami tajemnicy i dużą dawką niewiadomych, których rozwikłanie prowadzi do odkrycia szyfru, w którym zakodowana jest anty-klątwa na złośliwe czary Edu-Czarownicy. Każde zadanie zawiera wskazówkę, gdzie szukać kolejnego wyzwania. Stworzony został "łańcuch" zadań, a rozwiązanie ostatniego jest tajnym hasłem do uwolnienia się z naszego pokoju i odczarowania klątwy.
- Liczy się szybkość, kreatywność i wiedza, które prowadzą do odkrycia końcowej zagadki. Drużyny działają osobno – ścigają się ze sobą – kto pierwszy odblokuje i wyrecytuje zaklęcie, które odblokuje klątwę czarownicy, dostaje nagrodę (np. ocenę do dziennika; czekoladki; dwie lekcje bez zadań domowych – inwencja zależy od nauczyciela)
- Prosimy, aby uczniowie zaopatrzyli się w telefony komórkowe/tablety z dostępem do internetu (jedna osoba w grupie) oraz słuchawkami. Prosimy także o zainstalowanie czytnika kodów QR.
- Aby przeprowadzić zajęcia dla każdej z grup potrzebujemy: 7 wydrukowanych załączników, 4 koperty, jeden duży kod QR (załącznik nr 8) pocięty na cztery różne kawałki (dla każdej grupy możemy porozcinać w inny sposób)
 - Koperta 1 z załącznikiem nr 2 – na ławkach uczniów w każdej grupie
 - Koperta 2 z załącznikiem nr 3 + pierwszy kawałek puzzla – kodu QR (zał. 8) – (pod krzesłem jednego ucznia w grupie)
 - Koperta 3 z załącznikiem nr 5 + drugi kawałek puzzla (pod biurkiem nauczyciela)
 - Koperta 4 z załącznikiem 7 + trzeci kawałek puzzla (przyklejona do okna lub położona naparapecie)
- Na kilka dni przed planowaną lekcją można zaprosić uczniów do zabawy z Quizletem i zapoznania się z podstawowym słownictwem dotyczącym święta Halloween - https://quizlet.com/_3u06br. Quizlet ten można również wykorzystać w funkcji QUIZLET LIVE – w nagrodę za rozwiązanie zagadki/ odkrycie anty-klątwy na lekcji.

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

1. Przygotowanie sali: mile widziane Halloween'owe dekoracje, można zadbać o delikatne przyciemnienie okien, czy nastrojowe spooky-świąteczka. Ustawiamy stoliki – wyspy na zaplanowaną ilość grup (maksymalnie 3-4 osoby w grupie, może być to również praca w parach).
2. Uczniowie wchodzi do klasy i czytają przeznaczoną dla nich informację (zał. nr 1) - można wyświetlić ją za pomocą rzutnika, bądź wydrukować i położyć na stoliki. Po zapoznaniu się z informacją – zaczynamy odliczać czas. Można użyć w tym celu Halloween'owego minutnika:

<http://www.online-stopwatch.com/zombie-race/>



3. Na stolikach znajduje się także koperta nr 1 (zał. nr 2), w której umieszczamy zaklęcie oraz informację, gdzie znaleźć pierwsze zadanie.
4. Uczniowie wykonują pierwsze zadanie, które znaleźli pod krzeselkiem – czytają krótki opis historii Halloween, skanują pytania true/false ukryte w kodzie QR (zadanie nauczyciela: podkleić pod jedno krzeselko kopertę z załącznikiem nr 3 + jeden kawałek puzzla, a po zakończeniu zadania – sprawdzić odpowiedzi)



SCAN the QR code and answer true/false:

1. Halloween came from Europe - T
2. In the past people made fires to keep the ghosts away - T
3. Children go from party to party and collect masks - F
4. Halloween is celebrated on 1st November - F

5. Po prawidłowym rozwiązaniu zadania – wręczamy uczniom kartę z zakodowaną informacją – zał. nr 4. Po odczytaniu współrzędnych liter, uczniowie odczytują polecenie: „Look under the teacher’s desk”. Pozwalamy im zajrzeć pod nasze biurko, pod którym podklejona jest koperta z kolejnym zadaniem – Halloween Spooktacular Idioms (zał. nr. 5 plus drugi kawałek puzzla). Zadaniem drużyn jest połączenie pociętych definicji z idiomami (lewy pasek – IDIOMS zostawiamy nie pocięty – zadaniem uczniów jest prawidłowe dopasowanie odpowiedzi - DEFINITIONS. W kolumnie po prawej utoży się następne polecenie/krok – WATCH THE FILM)

IDIOM	DEFINITIONS	TIP
Thrilled to death	Very excited	W
Not a ghost of a chance	Little to no chance of succeeding	A
It's dead in the water	Failed plan	T
Dead on one's feet	Extremely tired	C
Make one's blood boil	To make someone very angry	H
To stab someone in the back	To betray somebody	T
A ghost town	A town where most people have left	H
Dig your own grave	To do something that will cause serious problems in the future	E
Witch-hunt	An attempt to find all the people in a particular group in order to punish them	FI
Night owl	Someone who enjoys going out at night or does not go to bed until it is late	LM

6. Na ścianie/drzwiach/tablicy przyklejamy duży symbol telewizora z kodem QR z odnośnikiem do filmu (zał. nr 6) – taki sam symbol przyczepiamy także na swój komputer/laptop – uczniowie mają wybór – albo oglądają filmik na swoim telefonie, albo na sprzęcie nauczyciela. Sugeruję zaopatrzenie się w słuchawki – aby nie przeszkadzać innym grupom. Podczas oglądania uczniowie znajdują 5 słów wskazanych w poleceniu. Następnie w tabelce odkodowują szyfr – słowo 4, literka 9 - (W), słowo 1, literka 6 – (I)...powstaje hasło WINDOW (uczniowie powinni podejść do okna/okien).



Find 3 words connected with:

1. P _____ (pumpkin)
2. T _____ (turnip)
3. J _____ (jack-o-lantern)



Two names for 1ST NOVEMBER:

4. A _____ H _____ D _____ (All Hallows' Day)
5. A _____ S _____ D _____ (All Saints' Day)

FIND THE NEXT TIP:

Word no. 4	1	2	5	3	4
9th letter	6th	4th	10th	5th	9th
W	I	N	D	O	W

7. Uczniowie podchodzą do okien – na oknach lub położone na parapecie znajdują się koperty z ostatnim zadaniem – na dołączonej karcie dopisują brakujące słowa (z sugestią, np. rzeczownik, liczba, miejsce, czasownik z „-ing”) (zał. nr 7 plus trzeci kawałek puzzla)

Odpowiedzi: przyjmujemy każdą poprawnie napisaną wersję (słowa mogą być bardzo zróżnicowane – nauczyciel decyduje, które akceptuje jako poprawne)

Na dole karty z zadaniem uczniowie czytają:

CHECK THE ANSWERS WITH YOOOUR TEACHER

IF YOU'RE CORRECT – YOU WILL BE GIVEN THE LAST PART OF THE MISSING PUZZLE!

TRY TO MATCH ALL OF THE PUZZLES – SCAN THE CODE, LEARN THE MESSAGE AND SAY IT TO YOUR TEACHER!

8. Po sprawdzeniu zadania – wręczamy uczniom ostatni (czwarty) kawałek puzzla. Uczniowie układają i skanują kod QR, który odkrywa anty-zaklęcie:

- We can't be in here any more,
- We've got to go,
- So unlock this door!!!

Uczniowie podchodzą do nauczyciela i recytują zaklęcie. Pierwsza drużyna, która bezbłędnie wykona zadanie – wygrywa

HAVE SPOOKTACULAR FUN

