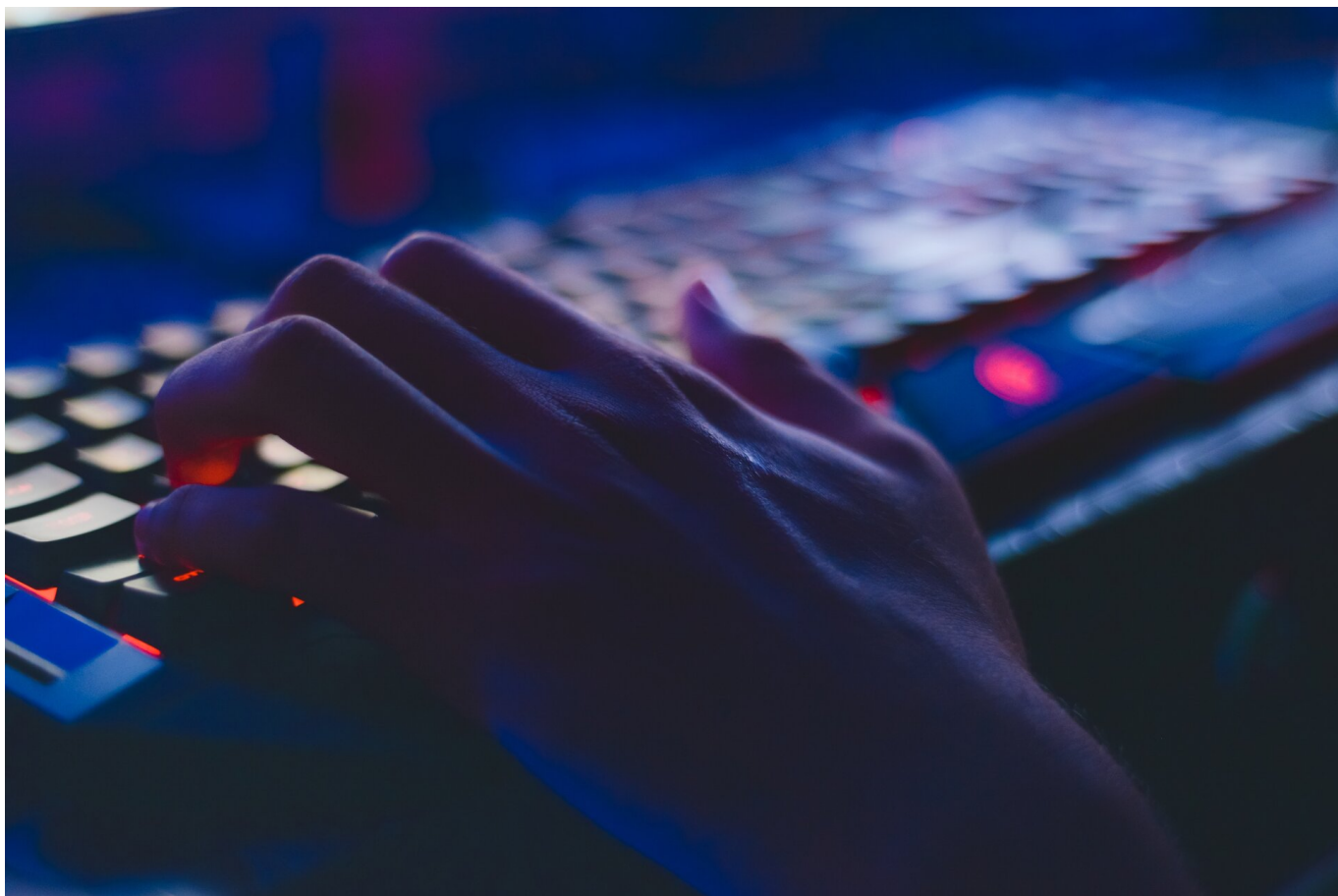


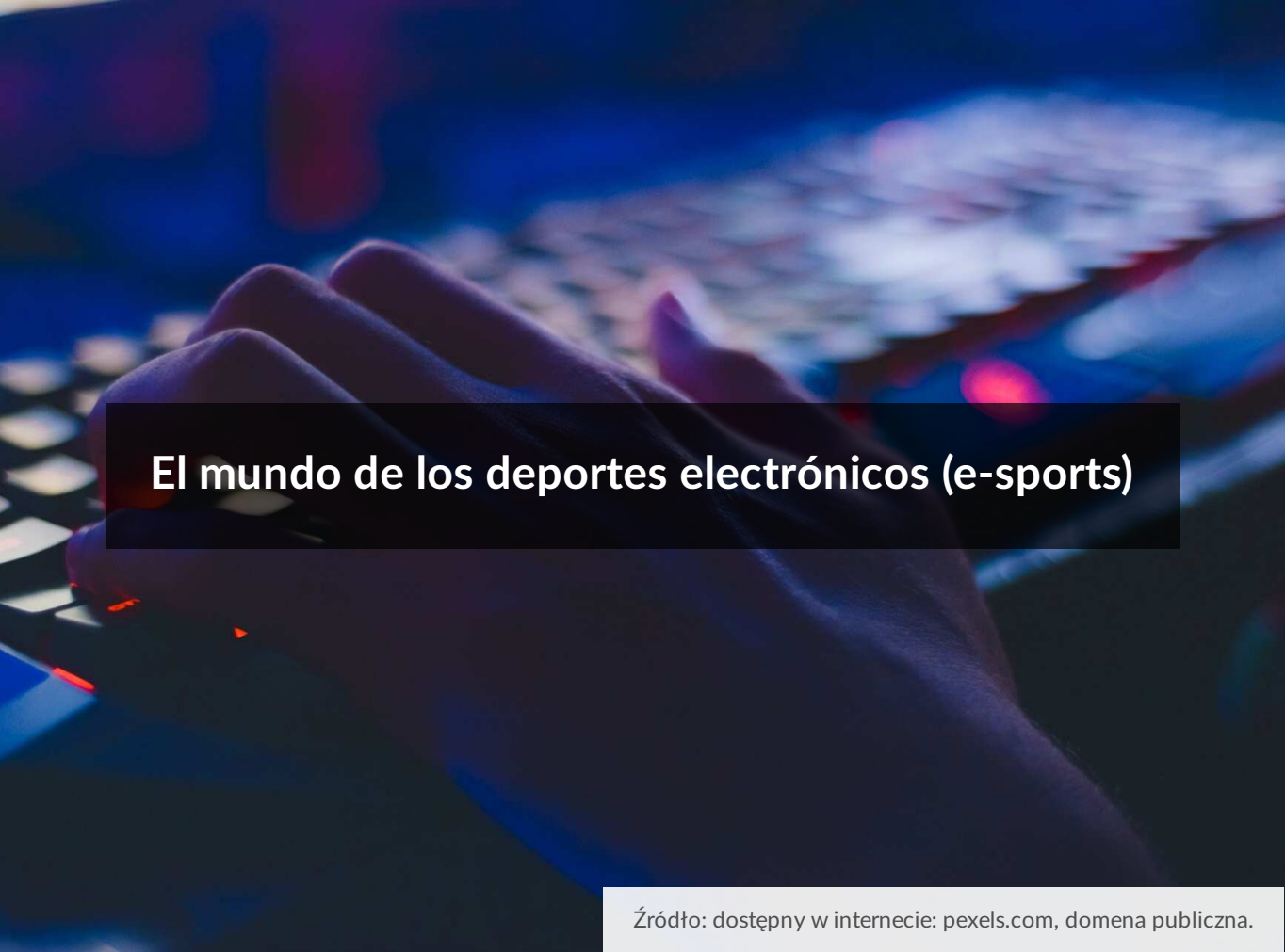


El mundo de los deportes electrónicos (e-sports)

- [Wprowadzenie](#)
- [Przeczytaj](#)
- [Film edukacyjny](#)
- [Sprawdź się](#)
- [Słownik](#)
- [Scenariusz lekcji](#)

Bibliografia:

- Źródło: Klaudia Gajos, dostępny w internecie: <https://techmove.pl/technews/tradycyjny-sport-laczy-sily-z-wirtualnym-wielkie-potegi-wchodza-do-swiata-esportu/> [dostęp 3.08.2022], licencja: CC BY-SA 3.0.
- Źródło: Klaudia Gajos, *¿Son los e-sports un verdadero deporte?*, oprac. Eduexpert sp. z o.o., [na podstawie:] <https://www.psyciencia.com/son-los-deportes-electronicos-un-deporte/> [dostęp 3.08.2022], licencja: CC BY-SA 3.0. Tekst skrócony i zmodyfikowany.



El mundo de los deportes electrónicos (e-sports)

Źródło: dostępny w internecie: pexels.com, domena publiczna.

Świat sportów elektronicznych (e-sportów)

Sport wirtualny zyskuje coraz większą siłę przebicia na całym świecie, czego najlepszym dowodem jest fakt, że zaczynają w niego inwestować największe globalne marki. Wśród nich znajdziemy również kilka potęg ze świata sportu tradycyjnego, a jedną z nich jest FC Barcelona. Klub z Katalonii jest na e-sportowej arenie już od 2018 roku i od tamtej pory prowadził profesjonalne dywizje w Pro Evolution Soccer, Rocket League i Heartstone, a od 2021 roku jest częścią hiszpańskiej Superligi w League of Legends.

Źródło: Klaudia Gajos, dostępny w internecie: <https://techmove.pl/technews/tradycyjny-sport-laczy-sily-z-wirtualnym-wielkie-potegi-wchodza-do-swiata-esportu/> [dostęp 3.08.2022], licencja: CC BY-SA 3.0.

Twoje cele

- Scharakteryzujesz e-sport i porównasz go ze sportami tradycyjnymi.

Przeczytaj

¿Te gusta jugar a los videojuegos? ¿Con qué frecuencia lo haces?

Ejercicio 1

Lee el texto y luego elige las informaciones que aparecen en él.

¿Son los e-sports un verdadero deporte?

El término *deportes electrónicos (e-sports)* hace referencia a las **competiciones** de **videojuegos** en que se enfrentan jugadores humanos (humanos vs humanos, humanos vs **inteligencia artificial**) usando una plataforma electrónica, y cuyo resultado depende de las habilidades de los jugadores. Los e-sports se definen como el juego competitivo organizado de videojuegos. Esto es, un *gamer* (**jugador profesional** de e-sports) **compite** de forma individual o por equipos contra otros, en función del videojuego, sentado delante de una **pantalla** de **ordenador**, móvil o monitor de consola. Estas competiciones se juegan de **forma presencial** (en una sede común) o **remota** (cada uno desde su sede). Los e-sports también contienen elementos comunes a los deportes tradicionales:

- existen clubes de e-sports;
- existen competiciones regladas (p.ej., en formato de liga durante una temporada o copa entre clubes);
- hay entrenamientos (físico, psicológico y **técnico-táctico**);
- tienen un carácter competitivo.

Además, al igual que en los deportes tradicionales, para practicar los e-sports hay que tener un equipo adecuado. Cada jugador profesional tiene que tener un ordenador de muy buena calidad, con un **procesador** rápido y una **tarjeta gráfica** muy buena. También necesita un **ratón**, un **teclado** y una silla muy cómoda.

Źródło: Klaudia Gajos, *¿Son los e-sports un verdadero deporte?*, oprac. Eduexpert sp. z o.o., [na podstawie:] <https://www.psyciencia.com/son-los-deportes-electronicos-un-deporte/> [dostęp 3.08.2022], licencja: CC BY-SA 3.0.
Tekst skrócony i zmodyfikowany.

☐ Para participar en competiciones no hace falta estar presente en una sede común.

☐ Según el texto, las competiciones siempre consisten en el enfrentamiento de dos jugadores.

☐ En el mundo de e-sports se organizan ligas y competiciones de copa entre equipos.

☐ Si quieres practicar e-sports de manera profesional, tienes que tener una consola porque sin ella no puedes hacerlo.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ejercicio 2

Vuelve a leer el texto y luego decide si las frases son verdaderas o falsas.

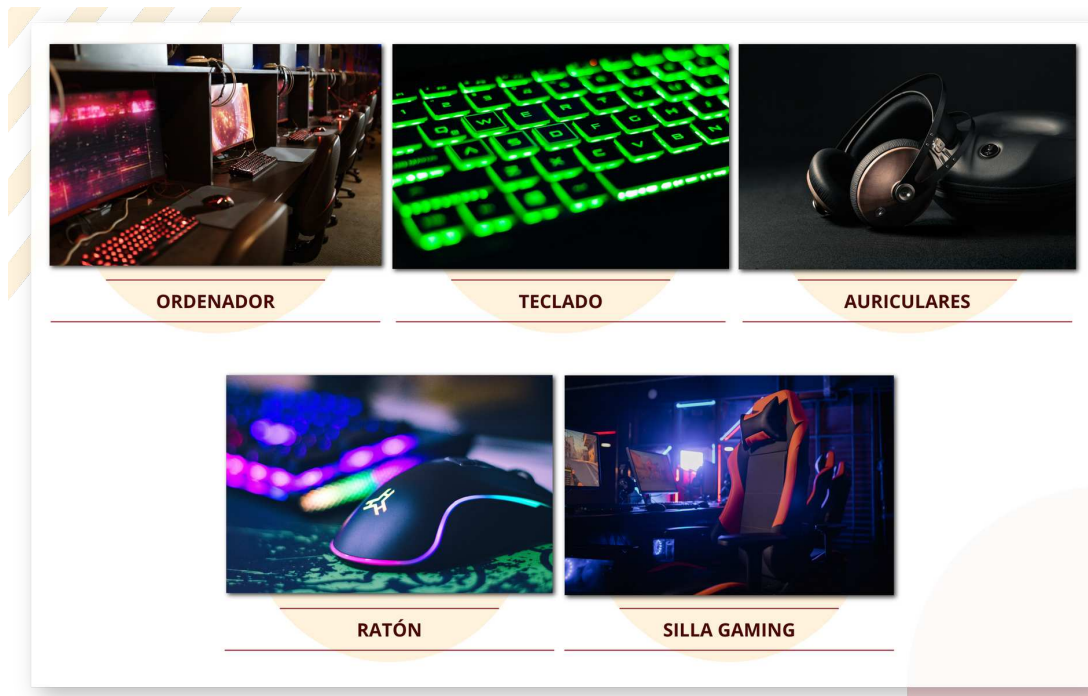
Frase	Verdadero	Falso
Los jugadores profesionales tienen que entrenar antes de las competiciones igual que los deportistas tradicionales.	☐	☐
Los jugadores profesionales, participando en las competiciones, siempre se enfrentan con la inteligencia artificial.	☐	☐
En realidad, para practicar e-sports no hace falta tener ningún equipamiento especial.	☐	☐
En el mundo de los e-sports existe la competición tanto entre los jugadores individuales como entre los equipos.	☐	☐

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

EL RINCÓN DE VOCABULARIO

Ejercicio 3

Analiza la imagen y luego relaciona los nombres del equipamiento necesario para practicar los e-sports con sus descripciones.



Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

ORDENADOR

Accesorio que permite escuchar cada sonido a tiempo. También permiten comunicarse con otros miembros del equipo.

SILLA

Es el equipamiento básico, que debe ser de muy buena calidad. Tiene una pantalla en la que vemos qué pasa en el juego. Debe tener un procesador rápido y una tarjeta gráfica muy buena.

RATÓN

Objeto que tiene teclas. Permite escribir y responder con velocidad en cada situación del juego.

TECLADO

Sirve para sentarse. Es muy importante elegirla de muy buena calidad para evitar problemas con la espalda derivados de estar sentado casi todo el tiempo.

Permite, entre otros, mover a un personaje. Se maneja con una sola

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ejercicio 4

Elige las frases verdaderas.

☐ El accesorio más importante para practicar los e-sports es la silla.

☐ Gracias a los auriculares es posible escuchar cada sonido.

☐ El equipamiento básico es el PC.

☐ En los e-sports los ratones no son importantes.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Film edukacyjny

¿Sabes ya qué son los e-sports? Consulta el vídeo para saber más sobre este tipo de competición.



Film dostępny pod adresem </preview/resource/R15QaE1LXCsBo>

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Film dotyczący e-sportu.

Actividad 1

Vuelve a consultar la información del vídeo y elige la opción correcta.

El e-sport es...

- ☐ una competición solo entre los equipos.
- ☐ un juego sin competición entre los jugadores.
- ☐ una competición entre jugadores o equipos en los videojuegos.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Todos los e-sports tienen el acceso a...

- ☐ diferentes dispositivos y plataformas.
- ☐ solo un dispositivo y dos plataformas.
- ☐ los mismos dispositivos y plataformas.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Uno de los elementos comunes entre los deportes electrónicos y los tradicionales es...

- ☐ que no hay muchos juegos.
- ☐ la posibilidad de competir entre equipos.
- ☐ la obligación de realizar un entrenamiento físico al día.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Actividad 2

Vuelve a consultar el vídeo y decide si las frases son verdaderas o falsas.

FRASE	VERDADERO	FALSO
Practicando los e-sports no se gana dinero.	☐	☐
En los e-sports, igual que en los deportes tradicionales, existen equipos de diversas categorías y cuentan con contratos por temporadas.	☐	☐
En los e-sports se forman equipos o hay jugadores que pueden llegar a ser los mejores en un determinado juego.	☐	☐
En los e-sports no existen reglas y esta es la única diferencia entre este tipo de competición y los deportes tradicionales.	☐	☐

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Actividad 3

Vuelve a consultar el vídeo y completa las frases con las palabras que faltan.

Los e-sports y los deportes tradicionales tienen algunos elementos comunes. Así como los deportistas, los profesionales de los videojuegos también tienen varios especialistas que les ayudan cuidar de su salud. Por ejemplo, tienen que les ayudan a eliminar problemas derivados de varias lesiones. Además, al igual que en los deportes tradicionales, en los e-sports se forman o hay jugadores que pueden llegar a ser los mejores en un determinado .

Cada e-sport tiene sus propias , al igual que los deportes tradicionales.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Sprawdź się

Mostrar ejercicio:   

Ejercicio 1



Elige las opciones correctas.

¿Qué ves en la imagen?



☐ videojuegos

☐ competiciones en los e-sports

☐ competiciones deportivas

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

El ordenador de un jugador profesional debe tener...

☐ una pantalla pequeña.

☐ muy buen sonido.

☐ un procesador rápido.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Las competiciones en los e-sports tienen la forma...

☐

☐ remota.

☐ ambas respuestas son correctas.

☐ presencial.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ejercicio 2



En cada grupo de palabras marca el intruso.

a) auriculares ☐ competición ☐ silla ☐ ordenador ☐

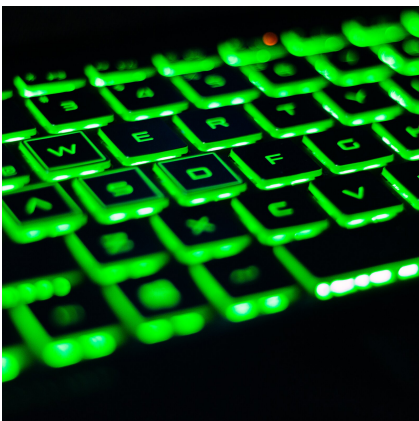
b) competiciones ☐ equipos ☐ entrenamientos ☐ esfuerzo físico ☐

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ejercicio 3



Relaciona los nombres de los accesorios con las imágenes correspondientes.



ratón



teclado



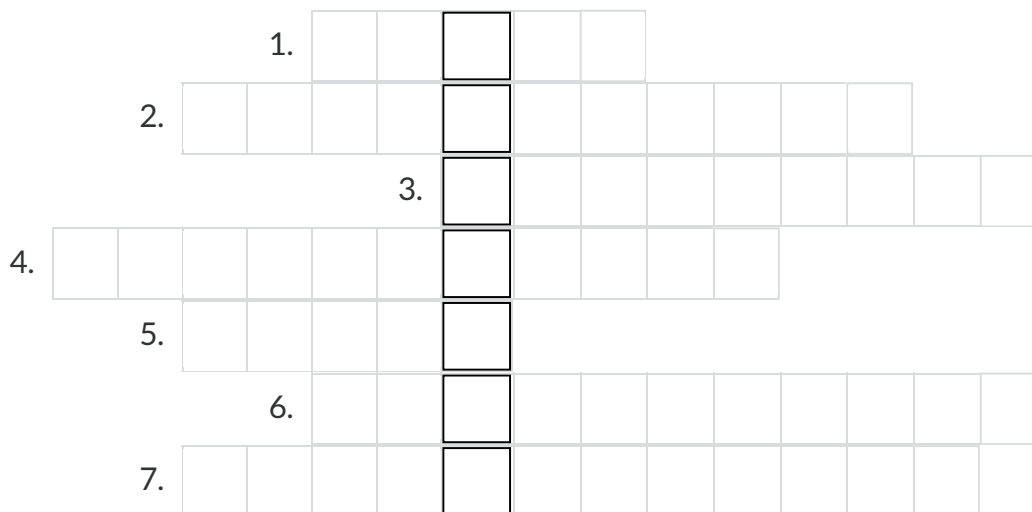
auriculares

Źródło: dostępny w internecie: pexels.com, domena publiczna.

Ejercicio 4



Haz el crucigrama.



1. Uno de los equipos necesarios para practicar e-sports que se maneja con una sola mano, normalmente con la derecha.
2. Rivalidad entre dos equipos.
3. En los e-sports, al igual que en los deportes tradicionales, existen equipos que cuentan con por temporadas.
4. Permite escuchar cada sonido y comunicarse con otros miembros del equipo.
5. Tiene que ser cómoda porque gracias a esto se puede evitar las molestias y problemas de salud por estar sentado casi todo el tiempo.
6. Los e-sports consisten en jugar a... .
7. Cada e-sport tiene acceso a diferentes..... y plataformas.

Ejercicio 5



Ordena el diálogo.

- ¿Qué dices?



- Pues, son los deportes electrónicos. Es decir, consisten en jugar a videojuegos. Jugar a videojuegos a nivel profesional es un deporte llamado e-sport.



- Esto no es ningún deporte. Jugando a los videojuegos, no te mueves, estás sentado todo el tiempo y el deporte está relacionado con el movimiento.



- Sí, pero al igual que en los deportes tradicionales, en los e-sports también existen equipos que compiten entre sí. Además, sobre la victoria deciden las habilidades de los jugadores. Y, por supuesto, es posible ganar un montón de dinero.



- Pues, estoy practicando los e-sports.



- Luis, todos los días pasas delante de la pantalla del ordenador. Muévete.



Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ejercicio 6



Rellena los huecos con las palabras adecuadas.

El e-sport es una entre jugadores o equipos en los videojuegos. Al igual que en los deportes tradicionales, se forman o hay jugadores que pueden llegar a ser los mejores en un determinado juego. Y, por supuesto, pueden ganar mucho . También hay que mencionar que, así como los deportistas, los profesionales de los videojuegos también tienen entrenadores, preparadores , fisioterapeutas, psicólogos e incluso .

físicos

competir

entrenador

dispositivos

jugadores

dinero

equipos

nutricionistas

competición

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ejercicio 7



Contesta a las preguntas.

- ¿Cuáles son los accesorios necesarios para practicar los e-sports?
- ¿Para qué necesitan auriculares los profesionales?
- ¿En qué consisten los e-sports?

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Ejercicio 8



Escribe cuatro características de los e-sports compartidas con los deportes tradicionales.

Źródło: Eduexpert Sp. z o.o., licencja: CC BY-SA 3.0.

Diccionario

auriculares (m. pl.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

słuchawki

competición (f.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

rywalizacja

competiciones (f. pl.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

zawody

competidor (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

zawodnik

competir

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

rywalizować

contrato por temporada (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

kontrakt sezonowy

deportes electrónicos (m. pl.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

sporty elektroniczne (e-sporty)

dispositivo (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

sprzęt

entrenador (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

trener

entrenamiento técnico-táctico (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

trening techniczno-taktyczny

fisioterapeuta (m. y f.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

fizjoterapeuta

forma presencjal (f.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

osobiście

forma remota (f.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

zdalnie, na odległość

habilidades (f. pl.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

umiejętności

inteligencia artificial (f.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

sztuczna inteligencja

jugador profesional (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

zawodowy gracz

nutricionista (m. y f.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

specjalista do spraw żywienia

ordenador (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

komputer

pantalla (f.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

ekran

plataforma (f.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

platforma

preparador físico (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

trener fizyczny

procesador (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

procesor

psicólogo (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

psycholog

ratón (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

myszka

tarjeta gráfica (f.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

karta graficzna

tecla (f.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

klawisz

teclado (m.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

klawiatura

victoria (f.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

zwycięstwo

videojuegos (m. pl.)

Nagranie dostępne pod adresem <https://zpe.gov.pl/a/D151E5BNs>

Nagranie dźwiękowe

gry komputerowe

Scenariusz lekcji

Imię i nazwisko autora: Klaudia Gajos

Przedmiot: Język obcy nowożytny nauczany jako drugi (język hiszpański)

Temat zajęć: En el mundo de los deportes electrónicos (e-sports)

Grupa docelowa: III etap edukacyjny, klasa II

Podstawa programowa

Cele i treści kształcenia

I. Uczeń posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie następujących tematów:

10. sport (np. dyscypliny sportu, sprzęt sportowy, obiekty sportowe, imprezy sportowe, uprawianie sportu).

II. Uczeń rozumie proste wypowiedzi ustne (np. rozmowy, wiadomości, komunikaty, ogłoszenia, instrukcje) artykułowane wyraźnie, w standardowej odmianie języka:

1. reaguje na polecenia;
2. określa główną myśl wypowiedzi;
3. określa intencje nadawcy/autora wypowiedzi;
4. określa kontekst wypowiedzi (np. czas, miejsce, sytuację, uczestników);
5. znajduje w wypowiedzi określone informacje;
6. układa informacje w określonym porządku;
7. rozróżnia formalny i nieformalny styl wypowiedzi.

III. Uczeń rozumie proste wypowiedzi pisemne (np. listy, e-maile, SMS-y, kartki pocztowe, napisy, broszury, ulotki, jadłospisy, ogłoszenia, instrukcje, rozkłady jazdy, historyjki obrazkowe z tekstem, artykuły, teksty narracyjne, wywiady, wpisy na forach i blogach, teksty literackie):

1. określa główną myśl tekstu lub fragmentu tekstu;
2. określa intencje nadawcy/autora tekstu;

3. określa kontekst wypowiedzi (np. nadawcę, odbiorcę, czas, miejsce, sytuację);
4. znajduje w tekście określone informacje;
5. układa informacje w określonym porządku;
6. rozróżnia formalny i nieformalny styl tekstu.

IV. Uczeń tworzy krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi ustne:

1. opisuje ludzi, zwierzęta, przedmioty, miejsca i zjawiska;
2. opowiada o czynnościach, doświadczeniach i wydarzeniach z przeszłości i teraźniejszości;
3. przedstawia fakty z przeszłości i teraźniejszości;
4. przedstawia intencje, marzenia, nadzieje i plany na przyszłość;
5. opisuje upodobania;
6. wyraża i uzasadnia swoje opinie, przedstawia opinie innych osób;
7. wyraża uczucia i emocje.

V. Uczeń tworzy krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi pisemne (np. notatkę, ogłoszenie, zaproszenie, życzenia, wiadomość, SMS, kartkę pocztową, e-mail, historyjkę, wpis na blogu):

1. opisuje ludzi, zwierzęta, przedmioty, miejsca i zjawiska;
2. opowiada o czynnościach, doświadczeniach i wydarzeniach z przeszłości i teraźniejszości;
3. przedstawia fakty z przeszłości i teraźniejszości;
4. przedstawia intencje, marzenia, nadzieje i plany na przyszłość;
5. opisuje upodobania;
6. wyraża i uzasadnia swoje opinie, przedstawia opinie innych osób;
7. wyraża uczucia i emocje.

VI. Uczeń reaguje ustnie w typowych sytuacjach:

2. nawiązuje kontakty towarzyskie; rozpoczyna, prowadzi i kończy rozmowę; podtrzymuje rozmowę w przypadku trudności w jej przebiegu (np. prosi o wyjaśnienie, powtórzenie, sprecyzowanie; upewnia się, że rozmówca zrozumiał jego wypowiedź);

4. wyraża swoje opinie, pyta o opinie, zgadza się lub nie zgadza się z opiniami innych osób;
5. wyraża swoje upodobania, intencje i pragnienia, pyta o upodobania, intencje i pragnienia innych osób;
8. proponuje, przyjmuje i odrzuca propozycje, zachęca; prowadzi proste negocjacje w sytuacjach życia codziennego;
13. wyraża uczucia i emocje (np. radość, smutek, niezadowolenie, zdziwienie, nadzieję, obawę);
14. stosuje zwroty i formy grzecznościowe.

VII. Uczeń reaguje w formie prostego tekstu pisanego (np. wiadomość, SMS, krótki list prywatny, e-mail, wpis na czacie/forum) w typowych sytuacjach:

2. nawiązuje kontakty towarzyskie; rozpoczyna, prowadzi i kończy rozmowę; podtrzymuje rozmowę w przypadku trudności w jej przebiegu (np. prosi o wyjaśnienie, powtórzenie, sprecyzowanie; upewnia się, że rozmówca zrozumiał jego wypowiedź);
4. wyraża swoje opinie, pyta o opinie, zgadza się lub nie zgadza się z opiniami innych osób;
5. wyraża swoje upodobania, intencje i pragnienia, pyta o upodobania, intencje i pragnienia innych osób;
8. proponuje, przyjmuje i odrzuca propozycje, zachęca; prowadzi proste negocjacje w sytuacjach życia codziennego;
13. wyraża uczucia i emocje (np. radość, smutek, niezadowolenie, zdziwienie, nadzieję, obawę);
14. stosuje zwroty i formy grzecznościowe.

VIII. Uczeń przetwarza prosty tekst ustnie lub pisemnie:

1. przekazuje w języku obcym nowożytnym informacje zawarte w materiałach wizualnych (np. mapach, symbolach, piktogramach) lub audiowizualnych (np. filmach, reklamach);
2. przekazuje w języku obcym nowożytnym lub w języku polskim informacje sformułowane w tym języku obcym;
3. przekazuje w języku obcym nowożytnym informacje sformułowane w języku polskim.

IX. Uczeń posiada:

1. podstawową wiedzę o krajach, społeczeństwach i kulturach społeczności, które posługują się danym językiem obcym nowożytnym oraz o kraju ojczystym,

z uwzględnieniem kontekstu lokalnego, europejskiego i globalnego;

2. świadomość związku między kulturą własną i obcą oraz wrażliwość międzykulturową.

X. Uczeń dokonuje samooceny i wykorzystuje techniki samodzielnej pracy nad językiem (np. korzystanie ze słownika, poprawianie błędów, prowadzenie notatek, stosowanie mnemotechnik, korzystanie z tekstów kultury w języku obcym nowożytnym).

XI. Uczeń współdziała w grupie (np. w lekcyjnych i pozalekcyjnych językowych pracach projektowych).

XII. Uczeń korzysta ze źródeł informacji w języku obcym nowożytnym (np. z encyklopedii, mediów, instrukcji obsługi), również za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych.

XIII. Uczeń stosuje strategie komunikacyjne (np. domyślanie się znaczenia wyrazów z kontekstu, identyfikowanie słów kluczy lub internacjonalizmów) i strategie kompensacyjne, w przypadku gdy nie zna lub nie pamięta wyrazu (np. upraszczanie formy wypowiedzi, zastępowanie innym wyrazem, opis, wykorzystywanie środków niewerbalnych).

XIV. Uczeń posiada świadomość językową (np. podobieństw i różnic między językami).

Kształtowane kompetencje kluczowe:

1. kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji;
2. kompetencje w zakresie wielojęzyczności;
3. kompetencje cyfrowe;
5. kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się;
6. kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- charakteryzuje e-sport i porównuje go ze sportami tradycyjnymi.

Cele motywacyjne:

Uczeń:

- jest przekonany, że znajomość języka hiszpańskiego jest niezbędna w celu odnalezienia się w realiach danego kraju hiszpańskojęzycznego;

- uświadamia sobie, że ma możliwość łatwego nawiązania kontaktu, znajomości i przyjaźni z osobami z różnych części świata;
- jest świadomy, jak wielu ludzi na świecie posługuje się językiem hiszpańskim.

Strategie uczenia się:

- strategie pamięciowe (obraz i dźwięk);
- strategie kognitywne (ćwiczenie języka obcego w naturalnych kontekstach);
- strategie społeczne (zadawanie pytań, współpraca z grupą);
- strategie afektywne (motywowanie do nauki, eliminacja lęku przed popełnieniem błędu).

Metody/techniki nauczania:

burza mózgów, prezentacja graficzna, czytanie, działania praktyczne

Formy zajęć:

praca indywidualna, praca w parach, praca całego zespołu klasowego

Środki dydaktyczne:

komputer z możliwością odtwarzania dźwięku, zeszyt przedmiotowy

PRZEBIEG LEKCJI

Faza wprowadzająca:

1. Czynności organizacyjne. Nauczyciel wita uczniów po hiszpańsku oraz zadaje pytanie kilkorgu uczniom: *¿Qué tal?/¿Cómo estás?*
2. Nauczyciel pyta uczniów, czy dużo czasu spędzają przed komputerem, grając w gry.
3. Nauczyciel podaje temat oraz cele lekcji.

Faza realizacyjna:

1. Tekst źródłowy.

Uczniowie podkreślają cechy wspólne e-sportów i sportów tradycyjnych.

2. Grafika.

Nauczyciel pokazuje uczniom karteczki z obrazkami, na których widnieją akcesoria do uprawiania e-sportu. Uczniowie pełnymi zdaniami odpowiadają, co widzą na obrazku, np.: *En la imagen veo los auriculares que son uno de los accesorios necesarios para practicar los e-sports.*

3. Multimedia.

Uczniowie wypisują cechy e-sportu, zarówno te podobne do cech sportów tradycyjnych, jak i te, które go od nich odróżniają.

Uczniowie wyrażają swoje zdanie na temat e-sportu i decydują, czy można go zaliczyć do dyscyplin sportowych.

4. Nauczyciel wprowadza uczniów w fazę ćwiczeń. Uczniowie samodzielnie lub w parach wykonują ćwiczenia leksykalno-gramatyczne.
5. Uczniowie kolejno czytają rozwiązania, a pozostała część klasy sprawdza ich poprawność oraz dzieli się swoimi spostrzeżeniami.

Faza podsumowująca:

1. Nauczyciel podsumowuje zebrane wiadomości, zadając pytania typu: *¿Qué características comparten los e-sports con los deportes tradicionales?; ¿Qué necesitas para practicar los e-sports? etc.*
2. Nauczyciel wymienia cele osiągnięte podczas lekcji.
3. Po zakończeniu zajęć nauczyciel powinien stwierdzić postępy w procesie nabywania wiedzy przez uczniów na podstawie odpowiedzi na pytania:
 - Czy uczeń potrafi opisać i scharakteryzować e-sport?
 - Czy uczeń potrafi wymienić podobieństwa i różnice między e-sportem i sportami tradycyjnymi?

Praca domowa:

Uczniowie piszą dialog, w którym przedstawiają dwa przeciwne stanowiska dotyczące traktowania grania w gry komputerowe jako sportu.

Materiały pomocnicze:

karteczki z widniejącymi na nich akcesoriami potrzebnymi do uprawiania e-sportu

Wskazówki metodyczne opisujące różne zastosowania danego multimedium:

Film może posłużyć uczniowi podczas samodzielnej pracy w domu zarówno podczas powtórzenia materiału, jak i w trakcie odrabiania pracy domowej.