

PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość –
III etap edukacyjny –
język angielski

Województwo podkarpackie –
Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Mielcu

Projekt „Wsparcie placówek doskonalenia nauczycieli i bibliotek pedagogicznych w realizacji zadań związanych z przygotowaniem i wsparciem nauczycieli w prowadzeniu kształcenia na odległość”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Materiał opracowany w ramach grantu przez Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Mielcu

SCENARIUSZ 1 z 2

język angielski

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: Klasy I szkoły ponadpodstawowej

PROWADZONYCH PRZEZ: Nauczyciela anglista

TEMAT: Let`s revise! Shopping and service

CELE KSZTAŁCENIA - WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA):

Uczeń:

- posługuje się podstawowym zasobem środków językowych umożliwiającym realizację wymagań ogólnych w zakresie tematu: 'Zakupy i usługi';
- rozumie wypowiedzi ze słuchu: reaguje na polecenia;
- rozumie znaczenie zwrotów dnia codziennego oraz intencje rozmówców, rozpoznaje rodzaje sytuacji komunikacyjnych.
- współdziała w grupie i korzysta z technologii informacyjno-komunikacyjnej.,

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

- potrafi komunikować się w języku ojczystym i w języku obcym,
- potrafi posługiwać się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi,
- potrafi pracować w zespole.

METODY PRACY

- wyszukiwanie i uzupełnianie informacji (czytanie selektywne, globalne), TIK, pogadanka,
- praca indywidualna,
- praca zespołowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- podręcznik,
- projektor,
- prezentacja multimedialna Power Point,
- karty pracy,

- platforma YouTube,
- aplikacje: Plickers, Quizizz, Lyricstraining, Millionaire

PRZEWIDYWANY CZAS: 45 minut

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

CZĘŚĆ WSTĘPNA

1. Powitanie uczniów. Sprawdzenie listy obecności.
2. Sprawdzenie pracy domowej z części leksykalnej z działu 7 z książki - zapisanie poprawnych odpowiedzi na tablicy.
3. Prezentacja tematu oraz celów lekcji – nauczyciel wyświetla na ekranie projektora cel lekcji i kryteria sukcesu.
4. Część wprowadzająca (krótka rozmowa na temat zakupów, najczęściej odwiedzanych sklepów i kupowanych towarów, odpowiedzi na przykładowe pytania:

Do you like shopping?

How often do you go shopping?

What things do you buy most often?

What shops do you visit?

What is important for us as a customers? (price, size) ew. przypomnienie słówek związanych z pieniędzmi (note, coin, currency, dollar, pound, bargain).

Źródło: <https://brainly.pl/zadanie/16997549>

[dostęp: 15.12.2021]

5. Wprowadzenie do tematu lekcji: z pomocą aplikacji Plickers uczniowie wypełniają krótki test i powtarzają poznane słownictwo związane z zakupami i usługami.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA

1. Praca z kartami pracy – uczniowie uzupełniają zwroty przydatne w prowadzenie dialogów w sklepie, nazw wybranych sklepów, itp.:
Ćwiczenie aktywizujące – karaoke – wspólne śpiewanie piosenki 'Money, money, money' a następnie ćwiczenia w słuchaniu ze zrozumieniem (aplikacja Lyricstraining) - uzupełnianie na kartach pracy niektórych wyrażzeń z tekstu piosenki.

2. Uczniowie utrwalają poznany wcześniej materiał leksykalno- gramatyczny związany z zakupami i usługami za pomocą aplikacji Quizizz (krótki test opracowany przez nauczyciela).
3. Praca w parach – uczniowie czytają dialogi, łączą pytania i odpowiedzi oraz określają, które zdania zostały wypowiedziane przez sprzedawcę, a które przez kupującego.

Źródło: <https://www.profesor.pl/publikacja,33839,Scenariusze,Lekcja-jezyka-angielskiego-z-wykorzystaniem-nowoczesnych-technologii-informacyjnych>

[dostęp: 15.12.2021]

4. Uczniowie łączą się przy pomocy smartphonów z aplikacją QuizizzLive - sprawdzenie znajomości materiału z lekcji.
5. Nauczyciel uruchamia grę.
6. Podsumowanie zajęć:
Wspólna ocena realizacji celów lekcji - uczniowie wypełniają ankietę Plickers.
Zadanie pracy domowej: karta pracy - dialogi w sklepie.
Opcjonalnie – gra utrwalająca Millionaire – Clothes:

<http://www.superteachertools.us/millionaire/millionaire.php?gamefile=29592>

[dostęp: 15.12.2021]

EWALUACJA ZAJĘĆ

Ewaluacja i zakończenie lekcji: zdania podsumowujące. Uczniowie kończą zdanie: „Na dzisiejszej lekcji podobało mi się / nie podobało mi się ...” lub „Z dzisiejszej lekcji zapamiętam ...”

BIBLIOGRAFIA:

- gra Millionaire – Clothes:
<http://www.superteachertools.us/millionaire/millionaire.php?gamefile=29592>
[dostęp: 15.12.2021]
- Rozporządzenie MEN z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz. U. z 2017, poz. 356, z późn. zm.)
<http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU20170000356>
[dostęp: 15.12.2021]

SCENARIUSZ 2 z 2

język angielski

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA: Klasy I szkoły ponadpodstawowej

PROWADZONYCH PRZEZ: Nauczyciela anglista

TEMAT: Health

CELE KSZTAŁCENIA - WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA):

Uczeń:

- potrafi zbudować zdanie w czasie teraźniejszym ciągłym opisując co robi w czasie wolnym,
- potrafi wymienić aktywności czasu wolnego.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

Uczeń:

- posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych) w zakresie następujących tematów (zdrowie, wizyta u lekarza, dolegliwości),
- współdziała w grupie,
- tworzy krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi ustne: opowiada o czynnościach, doświadczeniach i wydarzeniach z teraźniejszości,
- korzysta ze źródeł informacji w języku obcym nowożytnym, również za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych,
- dokonuje samooceny.
- potrafi pracować w zespole.

METODY PRACY

- praca z całą klasą,
- praca w grupach,
- praca indywidualna

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- podręcznik,
- tablica interaktywna,
- komputer,
- projektor,
- aplikacja: Plickers,
- aplikacja: Kahoot,
- WheelDecide.

PRZEWIDYWANY CZAS: 45 minut

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

CZĘŚĆ WSTĘPNA

1. Powitanie uczniów. Sprawdzenie listy obecności.
2. Omówienie zadania domowego.
3. Przedstawienie tematu.

Uczniowie nazywają przedstawione czynności.

Nauczyciel wyświetla na tablicy temat lekcji, omawia cele.

Uczniowie przepisują temat do zeszytów.

CZĘŚĆ WŁAŚCIWA

1. Praca z wykorzystaniem tablicy interaktywnej i narzędzi internetowych:
Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Wyjaśnia, że zadaniem uczniów jest rozwiązywanie poszczególnych zadań w formie interaktywnej.
Nauczyciel włącza aplikację Plickers. Uczniowie odpowiadają na pytania, wyświetlane w aplikacji, na projektorze.
Nauczyciel włącza narzędzie WheelDecide. Przedstawiciele grup kręcą kołem i odpowiadają na wylosowane pytania. Nauczyciel zapisuje punktację.
Nauczyciel uruchamia aplikację Kahoot i wyświetla kod do quizu.
Uczniowie grają w swoich drużynach, odpowiadają na pytania testowe.
Nauczyciel włącza aplikację Plickers, uczniowie otrzymują kody.
Nauczyciel wyświetla pytania i skanuje odpowiedzi uczniów.

EWALUACJA ZAJĘĆ

Zakończenie: Nauczyciel podlicza punkty, nagradza uczniów plusami i ocenami.

Pożegnanie.

BIBLIOGRAFIA:

- Rozporządzenie MEN z dnia 30 stycznia 2018 r. *w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia* (Dz. U. z 2018, poz. 467)

<http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20180000467/O/D20180467.pdf>

[dostęp: 15.12.2021]