



ANGIELSKI
PRZYJAZNY
MÓZGOWI

JUSTYNA
NOJSZEWSKA

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania języka angielskiego dla klas VII-VIII spójny z wariantem podstawy programowej II.2 (Drugi język obcy nowożytny)

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2019

Redakcja merytoryczna – Witkowska Elżbieta

Recenzja merytoryczna – Dorota Hołownia-Dudek
Małgorzata Stefanowicz
Katarzyna Szczepkowska-Szczeńiak
Jadwiga Iwanowska

Redakcja językowa i korekta – Altix

Projekt graficzny i projekt okładki – Altix

Skład i redakcja techniczna – Altix

Warszawa 2019

Ośrodek Rozwoju Edukacji

Aleje Ujazdowskie 28

00-478 Warszawa

www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Temat lekcji:

Ozzi is turning left. / Ozzi skręca w lewo.

Klasa / czas trwania lekcji

VII / 45 minut

Cele

- ogólny: uczniowie przetwarzają bardzo prostą wypowiedź pisemną, uczą się rozwiązywania problemów,
- operacyjne: uczniowie znajdują w tekście określone informacje, a następnie ustnie je przetwarzają, ćwiczenie przydatnych zwrotów i wyrażień związanych ze wskazywaniem drogi (np. turn left, go along), ćwiczenie umiejętności mówienia, pracy zespołowej z podziałem na role, programowania robotów typu Ozobot, umiejętność czytania mapy oraz instrukcji i postępowania zgodnie z jej wytycznymi.

Metody i techniki pracy

metoda problemowa, nauczanie kooperatywne, metoda zajęć praktycznych, burza mózgów.

Formy pracy

zbiorowa i grupowa.

Środki dydaktyczne

roboty typu Ozobot (jeden na 3-osobową grupę), karta pracy zawierająca mapę oraz instrukcję dotyczącą pokonania określonej trasy na mapie, tablica interaktywna, komputer z dostępem do Internetu.

Opis przebiegu lekcji

1. Wstęp. Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej kody wykorzystywane do programowania Ozobotów (<http://www.zamiastkserowki.edu.pl/2017/03/ozoboty-i-kosci-opowiesci.html>). Uczniowie próbują zgadnąć, co to jest. Następnie klasa zostaje podzielona na trzyosobowe grupy. Każda z nich otrzymuje Ozobota (<https://edu-sense.com/pl/produkty/promocja/ozobot-bit-flamastry-gratis>) z niezbędnymi akcesoriami oraz kartę pracy zawierającą mapkę i instrukcję (5 minut).
2. Cel lekcji i kryteria sukcesu. Nauczyciel wspólnie z uczniami ustala cel lekcji (tj. ćwiczenie zwrotów przydatnych podczas wskazywania drogi) oraz kryteria sukcesu (potrafię przeczytać i zrozumieć instrukcję, umiem zaprogramować Ozobota,

wykorzystuję zwroty przydatne do wskazywania drogi, wywiązuję się ze swojego zakresu obowiązków) (3 minuty).

3. Ćwiczenia praktyczne. (20 minut) Każdy z członków grupy odpowiada za określony zakres działań (zgodność z instrukcją, poprawność kodów oraz opisanie trasy Ozobota z wykorzystaniem zwrotów językowych poznanych na poprzedniej lekcji). Zadaniem każdej z grup jest opracowanie trasy Ozobota w postaci mapy własnego projektu z symbolicznymi oznaczeniami miejsc z instrukcji (np. filiżanka w miejscu kawiarni) i wytyczenie drogi z poszczególnymi kodami (czyli zaprogramowanie go) zgodnie z wytycznymi zawartymi w pisemnej instrukcji, która może wyglądać następująco:

This is Ozzi. He has a very busy day to organise and you must help him to get to all the places he has to visit.

1. You start at Horizons High School.
 2. After lessons you go to the Fine Arts Museum.
 3. You meet a friend at the museum so you decide to go to Tom Thomson Cafe.
 4. After the meeting you must go to Browser Books to buy a present for your mother.
 5. Then you walk to the Central Bus Station because your granny comes to visit you. You are late so you must go very fast.
 6. Unfortunately the bus is cancelled so you go to the Centreplus Movie Theatre alone.
 7. After watching a very boring film you decide to go for a walk in the park.
 8. The weather is changing very fast so you experience a tornado in the park.
 9. After this horrible experience the ambulance takes you to The Bethune Hospital.
 10. You feel very dizzy in the hospital so you zigzag.
And this is the end because you must relax a bit.
4. Weryfikacja umiejętności. Na zakończenie zajęć nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania przez każdą z ekip (w trakcie poruszania się Ozobota uczniowie opisują jego kolejne ruchy, np. Now Ozzi is turning left.) i stosuje ustną informację zwrotną dotyczącą jakości wykonania zadania. Pozostałe zespoły mogą również obserwować i analizować pracę kolegów (12 minut).
 5. Ewaluacja zajęć. Przed opuszczeniem sali uczniowie wypełniają krótką ankietę, dokończając zdania „Dziękuję za...”, „Potrzebuję jeszcze...” oraz „Nie lubię...”. Dzięki temu nauczyciel sprawdzi, czy zastosowane narzędzie (Ozoboty) wspiera i motywuje uczniów do pracy (5 minut).

Komentarz metodyczny

Jeśli szkoła nie posiada w swoich zasobach Ozobotów, można je zastąpić dowolnym rekwizytem (np. ludzikiem Lego lub inną małą zabawką), jednak wówczas lekcja nie będzie zawierała elementów programowania. Warto jednak zastanowić się nad zakupem tego typu pomocy językowej (oczywiście w miarę możliwości finansowych szkoły) ze względu na fakt, iż nauka programowania jest wskazana jako jedna z siedmiu najważniejszych umiejętności rozwijanych w ramach kształcenia ogólnego w szkole podstawowej. Co więcej Ozoboty można wykorzystywać na różnorodnych zajęciach edukacyjnych niemal na każdym etapie nauczania. Jedynym wyzwaniem jest tu kreatywność nauczyciela w zakresie efektywnego zastosowania tego narzędzia.

W sytuacji, gdy uczniowie mają po raz pierwszy do czynienia z Ozobotem, warto zwrócić uwagę na precyzyjne rysowanie trasy, a szczególnie kodów dotyczących poszczególnych ruchów robota, ponieważ niestaranny rysunek uniemożliwia jego poprawne działanie.

Dodatkowo instrukcja powinna zawierać zwroty ćwiczone na wcześniejszej lekcji, musi również być dostosowana do aktualnego poziomu językowego uczniów, aby każda ekipa mogła zakończyć pracę przed końcem lekcji.

Praca w grupach ułatwia uczniom pokonywanie początkowych trudności, co w połączeniu ze wsparciem ze strony nauczyciela powinno być gwarantem sukcesu. Podział zadań wewnątrz grupy warto pozostawić samym uczniom, aby mogli spokojnie zapoznać się z nową pomocą dydaktyczną. Dzięki temu uczniowie z SPE będą mogli wybrać zakres obowiązków adekwatny do ich potrzeb i możliwości.

Jeśli dana grupa nie ukończy zadania w wyznaczonym czasie, należy ocenić ich aktualny stan pracy ze względu na dodatkowe wyzwanie techniczne jakim jest programowanie robotów, z czym nie każdy musi sobie od razu radzić. Ocena powinna przybrać formę ustnej informacji zwrotnej uwzględniającej pozytywne aspekty pracy, elementy wymagające poprawy, przykładowe rozwiązanie trudności oraz kierunek dalszego rozwoju.

Zastosowanie pomocy dydaktycznej w postaci mini robotów, które należy zaprogramować, rozwija kompetencje cyfrowe, w zakresie przedsiębiorczości, rozumienia i tworzenia informacji oraz w zakresie inżynierii i technologii.