



KOMPETENTNI
W RELACJACH -
SKUTECZNI W JĘZYKU

MGR EWELINA IWAN

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania do języka angielskiego dla

III etapu edukacyjnego - liceum ogólnokształcącego/technikum jako kontynuacja nauki pierwszego języka obcego nowożytnego ze szkoły podstawowej – kształcenie w zakresie podstawowym (wariant podstawy programowej III.1.P)

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
dr Beata Rola

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

Mistrzowie gramatyki- QR CODE RACE (Grammar Masters – QR Code Race)

Klasa III (poziom B1)

Czas trwania lekcji

90 min

Cele ogólne:

powtórzenie i utrwalenie wiadomości z różnych działów gramatycznych (czasy, okresy warunkowe, strona bierna, mowa zależna)

Cele szczegółowe:

w oparciu o podstawę programową

1. Uczeń posługuje się dość bogatym zasobem środków językowych i potrafi je zastosować w odpowiednim kontekście.
2. Uczeń współdziała w grupie.
3. Uczeń korzysta ze źródeł informacji w języku obcym nowożytnym (np. instrukcji obsługi), również za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych.

Metody/Techniki/Formy pracy

podejście zadaniowe, praca w parach, metody aktywizujące

Środki dydaktyczne

telefony komórkowe z aplikacją umożliwiającą odczytanie kodów QR

Materiały

karty z kodami QR stworzone przez nauczyciela, instrukcja dla uczniów

Opis przebiegu zajęć/lekcji

Przed zajęciami:

- Nauczyciel prosi, by uczniowie mieli ściągniętą jakąkolwiek aplikację do odczytywania kodów QR.
 - Nauczyciel rozmieszcza kartki z kodami QR w różnych miejscach w szkole.
1. **Wprowadzenie** (5 min) Nauczyciel dzieli uczniów na grupy 3-osobowe i rozdaje pisemną instrukcję gry. Omawia zasady wyścigu, upewnia się czy reguły są dla wszystkich zrozumiałe.
 2. **Praca w grupach**- wyścig (35 min) Uczniowie w grupach odnajdują rozwieszone w szkole kody, skanują je i zapisują na kartce odpowiedzi do zadań.
 3. **Podsumowanie** (5 min) Uczniowie oddają nauczycielowi rozwiązane zadania. Nauczyciel zaznacza na kartkach każdej grupy czas oddania. Nauczyciel pyta które

zadanie było najtrudniejsze? Które najłatwiejsze? Czy udało się odnaleźć wszystkie zadania?

Komentarz metodyczny

Scenariusz zakłada, że nauczyciel przygotowuje karty z kodami QR, pod którymi ukryte będą krótkie zadania sprawdzające różne struktury gramatyczne. Zakłada się, że lekcja jest przeprowadzona na koniec roku szkolnego, gdy wszystkie zagadnienia gramatyczne zostały omówione.

Zebrane karty z odpowiedziami są oceniane przez nauczyciela w domu, punkty przydzielane zgodnie z zasadami opisanymi w instrukcji. Instrukcja powinna zawierać poszczególne etapy quizu i zasady przyznawania punktów (tzn. punkt za każdą poprawną odpowiedź plus dodatkowe punkty dla drużyny, która przyniosła odpowiedzi jako pierwsza i druga). Zaleca się, by ogłaszając wyniki omówić zadania, które sprawiały uczniom najwięcej trudności. Presja czasu, ale też nacisk na poprawność rozwiązań działa na uczniów motywacyjnie. Praca w grupach umożliwia dzielenie się wiedzą i uczy podejmowania wspólnych działań i współpracy. Przykładowa strona z generatorem kodów QR <https://www.qr-online.pl/>