



**GRY WOKÓŁ NAS/
GAMES AROUND US**

**BARBARA
MUSZYŃSKA**

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania języka angielskiego dla edukacji wczesnoszkolnej

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 – Elżbieta Witkowska
Recenzja merytoryczna – dr Anna Araucz
Agnieszka Stanuszkiewicz
Urszula Borowska
Katarzyna Szczepkowska-Szcześniak

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

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 zajęć/lekcji:

Gry wokół nas/Games around us

Klasa/czas trwania zajęć/lekcji:

I 45 min + 45 min

Cele

Cele główne:

- wspieranie aktywności językowej uczniów w języku obcym,
- rozwijanie umiejętności strategicznego i logicznego myślenia (edukacja matematyczna),
- rozwijanie motywacji uczniów do nauki języka angielskiego poprzez tworzenie gry planszowej w języku angielskim dla kolegów w klasie oraz kolegów z inne klasy (eTwinning),
- wspieranie mechanizmów uczenia się dziecka, prowadzące do osiągnięcia przez nie kompetencji samodzielnego uczenia się (edukacja zintegrowana).

Cele szczegółowe:

- uczeń potrafi przydzielić słowa do odpowiedniej kategorii w języku angielskim,
- uczeń tworzy swoją grę planszową w języku angielskim,
- uczeń dokłada materiały do Portfolio tematycznego oraz słowa do *A Class Dictionary*.

Metody/Techniki/Formy pracy:

- personalizacja i indywidualizacja,
- metoda projektu,
- eTwinning.

Środki dydaktyczne:

- karty pracy,
- papier A3 i pisaki,
- *Weather chart*,
- Portfolio tematyczne i *A Class Dictionary*.

Opis przebiegu zajęć/lekcji

Etap wstępny:

Rozpocznij zajęcia od serdecznego przywitania uczniów i wspólnego zaśpiewania „Hello song”. Zapytaj uczniów: *How are you? (Happy, sad, fine)*. Przejdź do *Weather chart*, zapytaj o pogodę: *How's the weather today?* i przyczep symbole pogody po lewej stronie.

Etap główny:

Przygotuj karty pracy w ramach powtórzenia słownictwa, które będzie potrzebne uczniom do przygotowania gier planszowych. Karty pracy powinny po lewej stronie mieć podpisane obrazki z poprzednich lekcji z *classroom objects, clothes, weather, colours*. Na środku powinny znajdować się cztery drzewa, których liście są miejscem reprezentującym słowa w danej kategorii. Każde drzewo powinno mieć miejsce na podpis (jaka to kategoria). Napisz w innym miejscu na karcie pracy kategorie (jak wyżej). Uczniowie mogą albo łączyć obrazki z liśćmi, albo na nich rysować, albo pisać, w zależności od umiejętności. Mogą pracować w grupach, każdy na przykład narysuje kilka słów. Monitoruj pracę uczniów. Pomagaj w razie potrzeby. Po zakończeniu zadania, sprawdźcie kategorie oraz słowa całą klasą.

Tworzenie swojej gry planszowej. Zapytaj uczniów, czy kiedyś tworzyli już swoje gry planszowe. Powiedz, że dzisiaj będziecie tworzyć gry planszowe do gry między sobą, ale również dla uczniów z innej klasy, którzy również uczą się języka angielskiego. Wyjaśnij, że wymienicie plansze z grami i zagrajecie w swoje gry nawzajem. Znajdź klasę w Polsce, z którą możesz przeprowadzić taki projekt eTwinning i do której gry mogą zostać wysłane pocztą. Następnie po wymianie gier, zagrajcie w nie w klasie, zrób zdjęcia, jak dzieci w nie grają i wyślij je przez TwinSpace drugiej klasie. Oni powinni zrobić to samo. Powiedz uczniom, że mogą tworzyć swoje zasady gry i strategie. Mogą stworzyć taką grę, jaką chcą, ale muszą pojawić się słówka z poprzednich lekcji. Rozwieś drzewa z poprzedniego ćwiczenia na ściany w klasie, tak aby uczniowie mogli mieć punkt odniesienia. Wprowadź słówka zazwyczaj potrzebne podczas gry, takie jak: *dice, counters, board* oraz instrukcje: *Go to start/Back 2/Forward 3*. Dopisz język, jaki okaże się przydatny w trakcie tworzenia gier.

Po zakończeniu pracy nad grami zagrajcie w nie. Udanej zabawy!

Etap końcowy:

Dodajcie nowe słowa, jeśli się pojawiły, do *A Class Dictionary*, a materiały i karty pracy, do Portfolio tematycznego. Zaśpiewajcie piosenkę na pożegnanie „Goodbye song”. Zaśpiewajcie wspólnie z pacynką.