



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:

Will we travel to the Moon? / Czy będziemy podróżować na Księżyc?

Klasa / czas trwania lekcji

VIII / 45 minut

Cele

- ogólny: uczniowie posługują się bardzo podstawowym zasobem środków leksykalnych,
- operacyjne: uczniowie poznają słownictwo związane z podróżowaniem i turystyką i potrafią zastosować je w zdaniach, uczniowie z SPE mogą ograniczyć się do opanowania materiału leksykalnego.

Metody i techniki pracy

burza mózgów, metoda wizualizacji, gry edukacyjne.

Formy pracy

indywidualna, w parach, grupowa.

Środki dydaktyczne

zdjęcie Księżycy, karty typu dobble zawierające symbole wyrażen prezentowanych na lekcji, małe karteczki.

Opis przebiegu lekcji

1. Wstęp. Na początku zajęć wyświetlamy uczniom zdjęcie księżycy i pytamy, co może mieć ono wspólnego z czasem Future Simple ćwiczonym na wcześniejszej lekcji. Uczniowskie skojarzenia warto naprowadzić na motyw podróży. Przy okazji powtarzamy zastosowanie i budowę zdań wspomnianej struktury (5 minut).
2. Cel lekcji i kryteria sukcesu. Ustalamy wspólnie z uczniami cel lekcji, czyli poznanie słownictwa związanego z podróżowaniem. Kryteria sukcesu mogą przybrać formę: potrafię zapisać i poprawnie wymówić 4 miejsca podróży, 4 określenia czasu podróży, 4 przyczyny podróżowania i 4 środki transportu (3 minuty).
3. Ćwiczenia praktyczne.
 - I. Uczniowie tworzą swoistego rodzaju mapę myśli połączoną ze słowniczkiem obrazkowym, co jest jednocześnie realizacją ustalonych kryteriów sukcesu (nauczyciel tworzy ogólny model na tablicy). Na środku kartki umieszczamy napis will. Odchodzą od niego cztery strzałki do pytań: when, where, why, how. Następnie pytamy uczniów o najczęstsze cele wyjazdów wakacyjnych (góry, morze, zagranica, wieś) i zapisujemy te określenia po angielsku pod określonymi pytaniami, ale zamiast polskiego tłumaczenia uczniowie tworzą prosty rysunek.

Podobnie należy postąpić z pozostałymi wyrażeniami (np. środki transportu – go by bus, go by train, go by car, go by plane) (10 minut).

II. W celu utrwalenia poznanych struktur warto stworzyć grę wzorowaną na popularnej zabawie Dobble. Na okrągłej lub prostokątnej kartce umieszczamy 5-6 grafik będących odpowiednikami ćwiczonych zwrotów i wyrażen, np. rysunek gór, który sygnalizuje wyrażenie go to the mountains, fale – go to the seaside itd.). Na każdej karcie zestaw rysunków powinien być zróżnicowany. Uczniów należy podzielić na 2-3 grupy (np. poprzez odliczanie – one, two, three; jedynki tworzą grupę nr jednej, dwójki numer dwa itd.) i przygotować tyle samo zestawów kart. Każdy uczeń powinien mieć min. 5 kart. Zadanie polega na pozbyciu się wszystkich kart. Grę rozpoczynamy od wyłożenia na stół losowo wybranej karty. Osoba, która odszuka wśród swoich obrazków taki, jaki znajduje się na karcie wyłożonej na stole i nazwie ten obrazek po angielsku, pozbywa się w ten sposób jednej karty. Wygrywa ten, kto jako pierwszy zostanie bez kart. Im większe grupy i im więcej kart z obrazkami, tym emocje i zabawa są lepsze. Inny wariant tej zabawy polega na zadawaniu pytań poszczególnym członkom grupy o symbole na ich kartach. Warto wykorzystać sposób tworzenia pytań w czasie Future Simple, np. Kasia, will you go by train? Wskazana osoba musi udzielić zgodnie z prawdą krótkiej odpowiedzi typu Yes, I will. / No, I won't. Jeśli udziela odpowiedzi twierdzącej, musi odłożyć swoją kartę na stół. Jeśli jej odpowiedź jest negatywna, przejmuje ona prawo do zadawania pytań. Celem gry jest wyeliminowanie pozostałych uczestników poprzez pozbawienie ich wszystkich kart (10 minut).

III. Kolejne zadanie odbywa się w parach. Uczniowie mają za zadanie przedstawić partnerom z pary swoje plany na najbliższy czas. Ze względu na uczniów z SPE można wyświetlić na tablicy tekst z lukami, np. (When?) _____ I will go (where?) _____. I will (what?) _____. I will go there (how?) _____. (5 minut)

IV. Jeśli jest jeszcze czas, można również zasugerować stworzenie zaszyfrowanej wiadomości, w której zamiast poznanych wyrażen będą rysunki zastosowane na początku w notatce. Nauczyciel zbiera wówczas takie rysunkowe kalambury, a następnie każdy uczeń losuje jedną karteczkę i słownie przedstawia jej treść. Pozostali mogą spróbować odgadnąć, kto jest autorem wiadomości. Jest to jednocześnie forma sprawdzenia opanowania prezentowanego słownictwa przez uczniów.

4. Weryfikacja umiejętności. Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej koło fortuny, na którym znajdują się polskie zdania oparte na bazie ćwiczonego słownictwa. Można w tym celu wykorzystać narzędzie dostępne na stronie <https://www.classtools.net/random-name-picker/>, a zamiast imion uczniów wpisać potrzebne zdania. Kolejni uczniowie tłumaczą wylosowane zdania, a reszta klasy ocenia poprawność struktury gramatycznej oraz wymowę (7 minut).

5. Podsumowanie. Na zakończenie warto wrócić do pytania postawionego w temacie i poprosić o przypomnienie poznanych słów i wyrażeń (na podstawie kryteriów sukcesu) oraz uzyskać odpowiedzi na pytania, kiedy polecimy na Księżyc, po co i jak (5 minut).
6. Ewaluacja zajęć. Uczniowie na samoprzylepnych karteczkach zapisują trzy słowa, którymi podsumowują atrakcyjność i przydatność lekcji, a następnie pozostawiają swoje odpowiedzi na drzwiach podczas opuszczania sali.

Komentarz metodyczny

Systematyczne przywoływanie treści omawianych na wcześniejszych lekcjach sprawia, że uczniowie widzą większy sens w zdobywaniu kolejnych umiejętności, a także skuteczniej zapamiętują wprowadzane struktury i wyrażenia.

Nauka nowego słownictwa z użyciem prostych ikon tworzonych przez uczniów wspiera proces kodowania poprzez kreatywne skojarzenia.

Karty do gry można stworzyć przy pomocy np. platformy www.canva.com, a potrzebne symbole pobrać ze strony www.freepik.com.

Stosowanie gier zespołowych sprawia, że uczniowie uczą się przez zabawę, a element rywalizacji motywuje do zapamiętywania potrzebnych wyrażeń.

Uczniowie z SPE, dzięki minimalizacji metod podających na rzecz aktywizujących, będą mogli wykorzystać swój potencjał. Przed rozpoczęciem wykonywania poszczególnych zadań należy upewnić się, czy zrozumieli oni polecenia, a w trakcie pracy w grupie monitorować stopień poprawności i w razie potrzeby udzielać wsparcia.

Uczniowie zdolni mogą rozbudować zakres wprowadzanego słownictwa przez wyszukanie dodatkowych słów i wyrażeń z wykorzystaniem np. słownika on line www.diki.pl.

Prezentowana lekcja rozwija kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji oraz wielojęzyczności.