



**Współfinansowane przez
Unię Europejską**

Opracowanie sporządzono w ramach projektu „Take it easy”
(Szkoła Podstawowa Nr 2 im. Noblistów Polskich w Strykowie),
realizowanego w ramach Programu Erasmus +
Akcja KA1 „Mobilność edukacyjna”,
współfinansowanego przez Unię Europejską.

NR UMOWY: 2021-1-PL01-KA122-SCH-000015711



Scenariusz lekcji języka angielskiego z wykorzystaniem metod aktywizujących uczniów, w tym narzędzi TIK i tabletów.

Klasa: V SP

Temat: Football is better than tennis, but ice hockey is the best- porównywanie.

Cele ogólne:

Uczeń:

- zna i stosuje przymiotniki w stopniu wyższym i najwyższym,
- opisuje i porównuje dyscypliny sportowe i sprzęt sportowy z użyciem odpowiednich konstrukcji,
- wyraża opinie na temat dyscyplin sportowych i sprzętu sportowego;
- kształtuje kompetencje kluczowe (językowe, społeczne, informatyczne, umiejętność uczenia się).

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- stopniuje przymiotniki;
- dopasowuje słownictwo do poszczególnych kategorii,
- opisuje i porównuje dyscypliny sportowe i sprzęt sportowy przedstawione na ilustracjach;
- przekazuje w języku angielskim informacje zawarte w materiałach wizualnych;
- przekazuje w języku angielskim informacje sformułowane w języku polskim i odwrotnie;
- poprawia błędy w zdaniach;
- czyta tekst ze zrozumieniem i dopisuje poziom umiejętności sportowych do poszczególnych osób;
- współpracuje w grupie.

Metody:

- Komunikacyjna (The Communicative Method)
- Elementy The Total Physical Response (TPR)

Formy pracy:

- praca całą klasą (lockstep);
- praca w parach;
- praca w grupach;
- praca indywidualna.

Potrzebne materiały:

- materiał audiowizualny;
- notaka/ karta pracy samodzielnej;
- karty pracy grupowej (ilustracje);
- packi na muchy;
- **narzędzia TIK:**
 - kody QR,
 - Kahoot,
 - LearningApps,
 - Classroom timer: <https://www.online-stopwatch.com/classroom-timers/>,
 - **ClassTools**- <https://www.classtools.net/random-name-picker/index.php> (koło fortuny- imiona),
 - **Classscreen**- <https://www.classroomscreen.com/exitpoll.html> (ocena lekcji);
- podręcznik i zeszyt ćwiczeń ‘Brainy 5’;
- zeszyt przedmiotowy;
- tablica/ tablica interaktywna + oprogramowanie do podręcznika ‘Brainy 5’;
- tablety/ smartfony;
- słownik/ słownik on-line DIKI.

FAZA WSTĘPNA

1. Czynności organizacyjne.
2. Warm-up (Pytania na rozgrzewkę).

FAZA GŁÓWNA LEKCJI

1. Game- 'Fly-flap' - gra w packi na muchy. Uczniowie dzielą się na trzy grupy. Nauczyciel zapisuje na tablicy **trzy kategorie: Sports, Equipment, Adjectives** (słownictwo to pojawiło się na wcześniejszych lekcjach)- Załącznik 1. Uczniowie stoją w rzędach zgodnie z podziałem na grupy. Nauczyciel mówi wyrazy związane z dyscyplinami sportowymi, sprzętem sportowym oraz przymiotnikami opisującymi sporty. Zadaniem uczniów jest uderzyć packą w odpowiednią kategorię; punkt zdobywa ta drużyna, która jako pierwsza uderzy we właściwy obrazek.

***Podział na grupy: Puzzle.** Każdy uczeń losuje jeden fragment obrazka. Następnie uczniowie dobierają się w grupy tak, aby z wylosowanych elementów stworzyć cały obrazek (obrazki związane są z dyscyplinami sportowymi).

2. Na tablicy zostawiam tylko kategorię **ADJECTIVES**, a następnie pytam uczniów:

- Do czego służą przymiotniki i jaką pełnią funkcję w zdaniu?
- Co lub kogo możemy ze sobą porównać?
- Jak myślicie- czym będziemy się dziś zajmowali na lekcji?

3. Zapisanie tematu lekcji na tablicy: **Football is better than tennis, but ice hockey is the best- porównywanie.**

4. Zadaję uczniom kolejne pytanie: **Jak myślicie jakie umiejętności/wiedzę zdobędziecie po dzisiejszej lekcji?**

NCBZU

- utrwalcie stopniowanie przymiotników;
- będziecie potrafili porównać ze sobą ludzi, rzeczy, zjawiska, miejsca przy pomocy odpowiednich struktur gramatycznych (as...as... , ... than, ...of all).

5. Quiz interaktywny- Kahoot! (gra w parach na tablecie lub smartfonie). Utrwalenie wiadomości na temat stopniowania przymiotników, w tym wyjątków (wiedza z poprzedniej lekcji): **What do you remember about adjectives?**

<https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=078755aa-f703-4f43-abe0-49bfeb03f823>

6. Rozdaję uczniom notatki- **Załącznik 2**. Tę samą notatkę wyświetlam na tablicy interaktywnej i wspólnie z uczniami omawiam konstrukcje służące do porównywania osób, rzeczy, zjawisk itp. (**Konstrukcja: as...as, than, ...of all.**)

Następnie uczniowie samodzielnie uzupełniają notatkę, wykorzystując wprowadzone konstrukcje. Ich zadaniem jest uzupełnienie zdań zgodnie z ilustracjami. Po wykonaniu zadania uczniowie wymieniają się notatkami z kolegą/koleżanką z ławki (**ocena koleżeńska**). Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej poprawne odpowiedzi, a następnie omawia je z uczniami na forum klasy.

7. Podział uczniów na trzy grupy i wybór lidera.

Podział uczniów na grupy z wykorzystaniem aplikacji: ClassTools-

<https://www.classtools.net/random-name-picker/index.php> (koło fortuny- imiona).

Nauczyciel wspólnie z uczniami przypomina zadania lidera grupy:

- lider kieruje pracą grupy, organizuje ją, ale jej nie dominuje, nie narzuca swoich poglądów/ swojego zdania,
- dba, aby każdy z członków grupy mógł się wypowiedzieć, ustala, kto w danej chwili może zabrać głos;
- dba o to, aby wszyscy pracowali oraz brali aktywny udział w rozwiązywaniu zadania,
- czuwa na tym, aby grupa pracowała nad zadaniem, a nie poświęcała uwagę kwestiom pobocznym, nieistotnym dla osiągnięcia celu.

8. Uczniowie w grupach porównują sportowców lub sporty, wykorzystując podane przymiotniki oraz konstrukcje porównawcze poznane na lekcji (**6 zdań**)- **Załącznik 3**.

Na wykonanie zadania uczniowie mają 6 min. **Classroom timer:** <https://www.online-stopwatch.com/classroom-timers/>,

9. Po upływie wyznaczonego czasu nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej obrazki poszczególnych grup, a następnie prosi o odczytanie stworzonych zdań. Prezentacja na forum klasy.

FAZA PODSUMOWUJĄCA

1.Podsumowanie. Pytam uczniów, czego się dziś nauczyli i w jakich sytuacjach będą mogli wykorzystać wiedzę i umiejętności, które zdobyli na zajęciach?

Feedback: głosowanie on-line: Czy po dzisiejszej lekcji potrafisz porównać ze sobą sporty, ludzi, rzeczy, miejsca?

Uczniowie klikają na wybrane przez siebie buźki:

<https://www.classroomscreen.com/exitpoll.html> - (poll)

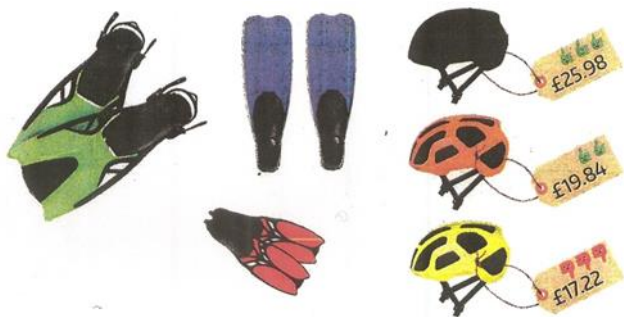
2. Praca domowa: kody QR- prezentacja, gra w aplikacji LearningApps: Milionerzy, 2 ćwiczenia na logiczne myślenie (gradacja pracy domowej **/***)- **Załącznik 2.**

3.Podsumowanie aktywności.

4.Pożegnanie.

Poniżej załączniki.

Załącznik 1 Notatka



ADJECTIVES: BIG, GOOD, EXPENSIVE

The black helmet is **as big as** the red helmet.

The blue flippers are **bigger than** the red flippers.

The green flippers are **the biggest of all**.

1. The red helmet isn't **as**.....**as** the black helmet. (good)

2. The red helmet is**than** the yellow helmet. (expensive)

3. The black helmet is..... **of all**. (good)

Homework:



1. Watch it!



2. Play it!



3. Do it!

ex. 3 p.30 ******(W.B)

ex.5 p.30******* (W.B)

4. Relax & Rest

or

Go for a Walk!

Załącznik 2 FLY-FLAP:

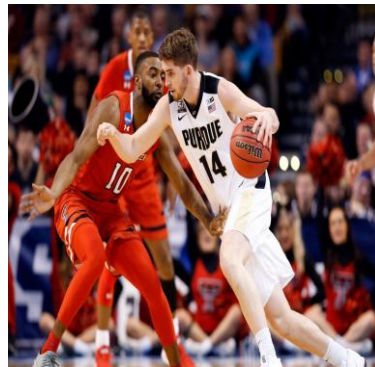
1. TRACKSUIT
2. SMALL
3. EASY
4. FLIPPERS
5. DODGE BALL
6. DANGEROUS
7. WETSUIT
8. NICE
9. ICE-SKATES
10. CHEAP
11. BORING
12. HELMET
13. EXPENSIVE
14. CHEAP
15. FOOTBALL BOOTS
16. DIFFICULT
17. SAFE
18. GOOD
19. SHORT
20. POPULAR

Załącznik 3 Pictures

GROUP 1:



SURFING



BASKETBALL



ICE HOCKEY

GOOD

EASY

DANGEROUS

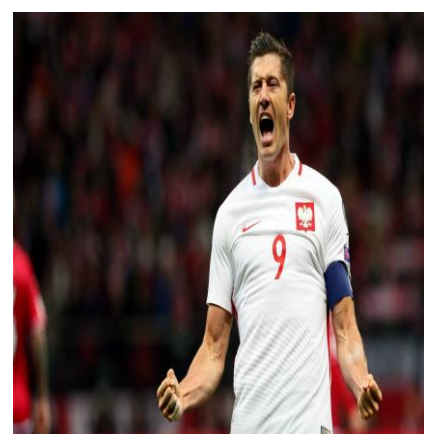
GROUP 2:



MARCIN(39)



KACPER (3)



ROBERT(34)

TALL

FAMOUS

OLD

GROUP 3:



WINDSURFING



DODGE BALL



TABLE TENNIS

SAFE

CHEAP

EXCITING