Autor/autorka

Szymon Czarnecki

1. Etap edukacyjny i klasa

- szkoła podstawowa - klasa VI

2. Przedmiot

- język obcy nowożytny – angielski

3. Temat zajęć:

Wild animals - vocabulary.

4. Czas trwania zajęć

45 minut

5. Uzasadnienie wyboru tematu

-

6. Uzasadnienie zastosowania technologii

Dzięki zastosowaniu technologii do lekcji są wprowadzone elementy zabawy i rywalizacji, nowe słownictwo jest wizualnie atrakcyjny dla uczniów, uczniowie są bardziej zaangażowani i zmotywowani. Uczniowie mogą wracać do prezentowanego materiału poprzez udostępnione linki.

7. Cel ogólny zajęć

Poznanie słownictwa z dzikimi zwierzętami.

8. Cele szczegółowe zajęć

1. Uczeń nazywa nazwać dzikie zwierzęta.
2. Uczeń mówi o swoim ulubionym dzikim zwierzęciu oraz podać powód.
3. Uczeń stosuje przymiotniki opisujące dzikie zwierzęta.

9. Metody i formy pracy

Metody:
1. Praca indywidualna
2. Praca w parach
3. Praca zbiorowa

Formy:
1. Ćwiczenie interaktywne;
2. Praca z tekstem;
3. Dyskusja;
4. Praca grupowa w ramach padletu.

10. Środki dydaktyczne

1) komputer/tablet/telefon z dostępem do Internetu

2) Narzędzia TIK: quiz Kahoot, chmura słowna Worditout, padlet, Liveworksheets, google forms

11. Wymagania w zakresie technologii

Nauczyciel dysponuje laptopem z dostępem do Internetu. Wymagane logowanie do Kahoot.

Uczniowie pracują na laptopie, tablecie lub smartfonie z dostępem do Internetu. Nie wymaga się logowania.

12. Przebieg zajęć

Czynności wstępne i organizacyjne

Sprawdzenie obecności.

Aktywność nr 1

Temat:

Doświadczenie

Czas trwania

10 minut

Opis aktywności

Podanie:

tematu lekcji;
celów lekcji;
kryteriów sukcesu.

Nauczyciel informuje uczniów, że usłyszą piosenkę. Podczas słuchania mają zwrócić uwagę na to, co już jest im znane i postarać się wychwycić to, co jest nowe. Posłuży im ta wiedza do dalszego etapu lekcji, w którym to oni będą samodzielnie wyciągać wnioski i formułować materiał do zapamiętania.

Uczniowie otrzymują link do tekstu piosenki do uzupełnienia na platformie **Liveworksheets.**

https://www.liveworksheets.com/ya2598523pp

W przypadku nauki zdalnej, uczniowie pracują w parach, w osobnych pokojach.

Aktywność nr 2

Temat

Refleksja

Czas trwania

5 minut

Opis aktywności

Omówienie wrażeń po przesłuchaniu piosenki. Nauczyciel prowadzi dyskusję, poprzez zadawanie przykładowych pytań pozwala uczniom samodzielnie formułować obserwacje.

Co sprawiło największą trudność?
Co pomagało?
Jaki był tok myślenia?
Co się podobało?
Inne, w zależności jak potoczy się dyskusja.

Aktywność nr 3

Temat

Teoria

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Nauczyciel prezentuje uczniom chmurę słowną na platformie stronie **worditout**: Animals and others

Uczniowie wyszukują wszystkie dzikie zwierzęta pojawiające się w chmurze. Otrzymują wklejkę do zeszytu z nazwami zwierząt.

Uczniowie słuchają dźwięków wydawanych przez zwierzęta. Podkreślają usłyszane zwierzęta w swojej notatce.

Uczniowie otrzymują link do zadania w **google forms**, w którym czeka na nich uzupełnianie zdań na podstawie nagrania, które włączy nauczyciel. W tym nagraniu czwórka dzieci mówi o swoich ulubionych dzikich zwierzętach oraz dlaczego akurat te są ulubione.

https://forms.gle/zSQ93NAkUEzqu6bbA

Uczniowie w parach mówią na temat swojego ulubionego dzikiego zwierzęcia. Na początku prezentuje modelowe zdanie i wyjaśnia jego znaczenie. Kolejne zdania formułują uczniowie, z coraz mniejszą pomocą nauczyciela.

Uczniowie otrzymują link do **padletu**, w którym umieszczają zdjęcie swojego ulubionego zwierzęcia oraz piszą dlaczego akurat te zwierze jest ich ulubionym zwierzęciem.

https://padlet.com/szymczar/6hby0spk8cpvz7ma

Aktywność nr 4

Temat

Zastosowanie

Czas trwania

15 minut

Opis aktywności

Prezentacja padletu.

Następnie uczniowie rozwiązują quiz na platformie **Kahoot.**

https://create.kahoot.it/share/a2-a2-wild-animals/cf3d9f7e-2cae-4719-8157-63c1aa2879fd

Dodatkowo uczniowie będą mogli zastosowują wiedzę w praktyce grając w gry przygotowane przez wydawnictwo OXFORD.

13. Sposób ewaluacji zajęć

Raport z formularza google oraz z quizu kahoot a także uzupełniony padlet pokazują stopień opanowania materiału przez uczniów.

Dodatkowo, krótka ankieta na platformie **mentimeter.**

https://www.menti.com/fungmnvvf1

14. Licencja

CC BY-NC-SA 4.0 - Uznanie autorstwa-Użycie niekomercyjne-Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowe. Przejdź do opisu licencji

15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza
16. Materiały pomocnicze
17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej: Nie
18. Forma prowadzenia zajęć: dowolna

Fundusze Europejskie Polska Cyfrowa
Unia Europejska Europejski Fundusz Rozwoju Regionalnego
orange Fundacja
FRSI Fundacja Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego
Instytut Spraw Publicznych