



**Fundusze  
Europejskie**  
Wiedza Edukacja Rozwój

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz Społeczny



## **SCENARIUSZ LEKCJI**

### **„Podróż w czasie przez czasy gramatyczne”**

*Scenariusz opracowany w ramach projektu  
„Poviślńska Szkoła Ćwiczeń – Kwidzyn”,  
współfinansowanego ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego  
w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój 2014-2020.*



## SCENARIUSZ LEKCJI

1. **Przedmiot:** język angielski
2. **Etap edukacyjny:** III
3. **Adresaci zajęć:** klasa 2
4. **Czas trwania:** 45 minut
5. **Temat zajęć/lekcji:** Podróż w czasie przez czasy gramatyczne.

### I. Obszar tematyczny

Zaprezentowany scenariusz lekcji języka angielskiego ma na celu uzmysłowienie uczniom, że gramatyka nie jest taka straszna. Lekcja zabiera nas w podróż w czasie. Koncepcja zakłada zweryfikowanie wiedzy w przyjemny sposób, w przyjaznych warunkach na podstawie gier planszowych, wspomagających naukę języka angielskiego. Gry z serii Time Machine (załącznik nr 1) to wersje do nauki czasów z dodatkowym quizem wiedzy o krajach anglojęzycznych oraz zadaniami do wykonania. Słowa-klucze (np. rarely, always, never, 2 hours ago, yet) na planszy mają za zadanie pomóc graczowi spostrzec i zrozumieć różnicę pomiędzy czasami teraźniejszymi, przyszłymi a przeszłymi. Gra wskazuje metodykę pracy w obszarze mniej lubianym przez uczniów czyli gramatyce. Uczniowie szlifują swoje umiejętności pracy w zespole oraz samokształcenia się.

### II. Zagadnienie metodyczne / cele dla praktykanta

W trakcie lekcji uczniowie są podzieleni na dwie drużyny, które zagrają w wyżej wymienione gry planszowe. Gry są ukierunkowane na umiejętność rozumienia i wyrażania myśli poprzez poprawne budowanie wypowiedzi za pomocą odpowiednich wyrażen i czasów gramatycznych. Uczniowie odkrywają różnice między czasami gramatycznymi w trakcie całej gry. Na planszy są umieszczone tak zwane key words ( never, ever, now, often), które mają nakierować ucznia w jakim czasie powinien ułożyć zdanie. Jednakże, jeśli popełni błąd to jest dla niego przygotowana karta challenge (załącznik nr 2) polegająca na wykonaniu zadania m.in. zaśpiewanie piosenki, odpowiedzenie na pytanie z quizu, odegranie scenki lub naśladowanie przeróżnych odgłosów. Wprowadzenie takiego narzędzia na lekcji okazuje się być ciekawym rozwiązaniem często nudnej dla uczniów gramatyki. Gra wymaga



od uczniów kreatywnego myślenia, pobudza wyobraźnię i stwarza możliwości fajnej zabawy z rówieśnikami.

### **III. Temat lekcji**

Podróż w czasie przez czasy gramatyczne.

### **IV. Treści nauczania**

Nauczyciel pokazuje uczniom jak można wykorzystać grę językową w procesie uczenia się. Jak doskonalić swoje umiejętności z pomocą przyjaciół i planszówki. Gra stwarza nowe możliwości uczenia się. Ponadto wprowadza dreszczyk emocji na lekcji ponieważ każdy z uczniów chce jak najszybciej dotrzeć do mety.

Podczas zajęć uczeń

- posługuje się różnymi czasami gramatycznymi,
- używa key words do budowania poprawnych gramatycznie wypowiedzi,
- jest zainteresowany lekcją,
- uczy się poprawnych form wypowiedzi,
- obcuje z językiem,
- myśli kreatywnie,
- doskonali swoje umiejętności na poziomie A2-B1.

### **V. Przedmiot, etap edukacyjny, klasa**

Język angielski, III etap edukacyjny, II klasa liceum

### **VI. Cele ucznia**

- rozbudzenie ciekawości językowej,
- rozwijanie znajomości języka,
- doskonalenie umiejętności budowania wypowiedzi,
- praktykowanie poprawnej wymowy,



- przełamanie bariery językowej,
- przypomnienie i wzbogacanie zasobu słownictwa,
- rozwój umiejętności językowych,
- nauka poprzez zabawę.

## **VII. Metody pracy z uczniami**

Metody i techniki aktywizujące; cele:

- komunikacyjna – praca nad płynnością i swobodą wypowiedzi;
- gra dydaktyczna- powtórzenie materiału, przećwiczenie nowych umiejętności i nabywanie nowych;
- audiowizualna – kojarzenie z pomocą obrazów i wyrazów;
- praca z tekstem - czytając zadania w grze uczniowie poznają struktury językowe i gramatyczne, uczą się jak budować zdania z nowopoznanym słownictwem i powtarzają te które znają;
- burza mózgów- wszyscy uczniowie aktywnie uczestniczą w zabawie, dyskutując czy zadanie zostało wykonane poprawnie;
- projektu- rozwija umiejętności współpracy w grupie, wdrażania zdobytej wiedzy do praktycznego działania;
- aktywizacja wszystkich uczniów.

## **VIII. Środki dydaktyczne (wykorzystane przez uczniów oraz przez nauczyciela)**

- IPod-y
- Aktywna tablica
- Tablica z pisakami
- Gra planszowa
- Karta pracy



## **IX. Przebieg lekcji/zajęć/wydarzenia edukacyjnego**

1. Nauczyciel wita się z uczniami
2. Rozgrzewka językowa w postaci luźnej rozmowy.
3. Nauczyciel wprowadza uczniów do tematu i przedstawia uczniom cele lekcji.
4. Następnie zostaje przeprowadzony krótki quiz gramatyczny dotyczący czasów w języku angielskim na platformie kahoot.

<https://create.kahoot.it/details/033f1164-02b1-4c88-8b69-7975ee7a3e3f>

5. Każdy z uczniów otrzymuje iPOD i ma dostęp do tej platformy.
6. Dzięki temu każdy uczeń samodzielnie wykonuje quiz.
7. Podsumowujemy wyniki quizu.
8. Uczniowie otrzymują feedback na temat swojej wiedzy dotyczącej czasów w języku angielskim
9. Nauczyciel zapoznaje uczniów z grą planszową Time Machine

### **Zawartość opakowania:**

- 60 kart z czasownikami,
- 50 kart z wyzwaniem,
- plansza,
- kostka,
- pionki,
- instrukcja

10. Nauczyciel przedstawia uczniom reguły gry i koordynuje rozgrywkę. Rozkładamy na stole plansze. Prowadzący, w tej roli nauczyciel umieszcza przed sobą zestaw kart. Każdy z graczy rzuca kostką, wykonuje ruch a następnie układa zdanie ze wskazanym słowem kluczem i losowym czasownikiem. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który jako pierwszy dotrze do mety.



**Fundusze Europejskie**  
Wiedza Edukacja Rozwój

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz Społeczny



11. Po zakończonej rozgrywce wymieniamy się spostrzeżeniami na temat gry.
12. Omawiamy zagadnienia, które były dotąd nieznanne uczniom.
13. Na koniec podsumowujemy lekcje i omawiamy wnioski.
14. Nauczyciel ocenia czy założone cele zostają zrealizowane.

### Załącznik nr 1 – gra językowa z serii Time Machine





**Fundusze Europejskie**  
Wiedza Edukacja Rozwój

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz Społeczny



Załącznik nr 2 - przykładowa karta challenge

My cousin studies at the oldest university in Scotland. Which university is it?

- a) St. Andrews University
- b) Aberdeen University
- c) University of Glasgow

Impersonate the role of a medieval knight and fight a battle with an invisible opponent.

the answer:  
St. Andrews University