



**Fundusze
Europejskie**
Wiedza Edukacja Rozwój

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



SCENARIUSZ LEKCJI

„Roundtrip of the USA- gra kulturowa”

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



SCENARIUSZ LEKCJI

Przedmiot: język angielski

Etap edukacyjny: III z możliwością adaptacji dla grup z wyższego etapu z racji charakterystyki tematu

Adresaci zajęć: klasa II

Czas trwania: 45 minut

Temat zajęć/lekcji: Roundtrip of the USA- gra kulturowa.

I. Obszar tematyczny

Przygotowany scenariusz lekcji języka angielskiego ma na celu przedstawienie uczniom jak można się uczyć a zarazem przetestować swoją wiedzę z wybranego języka obcego. Zakłada on rozwijanie kompetencji kluczowych uczniów w zakresie umiejętności budowania wypowiedzi w kulturowym obszarze tematycznym na podstawie gry planszowej, wspomagającej naukę języka angielskiego. Gra 'Round trip of the USA' jest zastosowana w formie zabawy towarzyskiej w celach edukacyjnych. Ponadto ukazuje metodykę pracy, w której uczniowie szlifują swoje umiejętności pracy w zespole oraz samokształcenia się.

II. Zagadnienie metodyczne / cele dla praktykanta

W trakcie lekcji uczniowie zagrają w językową grę planszową 'Round trip of the USA' skierowaną na odkrywanie kultury, historii oraz geografii USA. Na jej podstawie chcą pokazać uczniom, że języka można uczyć się w znakomity i zabawny sposób w grupie przyjaciół. Można poszerzyć swoje horyzonty miło spędzając czas. Taki sposób prowadzenia zajęć może być bardzo efektywny i motywować uczniów do dalszej pracy nad swoimi umiejętnościami językowymi. Niesztampowa lekcja otwiera wiele możliwości dla ucznia jak i nauczyciela. Prezentuje, że jesteśmy w stanie w ciekawy sposób przekazać wiedzę teoretyczną zachęcając ucznia do aktywnego uczestnictwa w zajęciach. Gra językowa pozwala na interakcje wśród uczestników angażując tym samym myślenie, pracę w zespole i kreatywność. To wspaniała równowaga pomiędzy edukacją a rozrywką.



III. Temat lekcji

Round trip of the US- planszowa gra językowa.

IV. Treści nauczania

Nauczyciel chce pokazać uczniom jakie możliwości uczenia się stwarza niepozorna językowa gra planszowa. Planszówka pobudza mózg do działania. Uczniowie są skupieni bo chcą wygrać, a zarazem uczą się szanować przeciwnika. A to są wartości fundamentalne. Gra ma na celu poprawienie ich umiejętności językowych: ćwiczenie poprawnego budowania zdań, wzbogacenie słownictwa na poziomie A2-B1, poznawanie popularnych wyrażen idiomatycznych oraz poznanie interesujących faktów na temat Stanów Zjednoczonych. Ponadto jest to świetna metoda redukująca stres u nastolatków.

Podczas zajęć uczeń

- wykorzystuje poznane mu słownictwo i struktury gramatyczne,
- jest skupiony i zaangażowany,
- uczy się poprawnych form wypowiedzi,
- obcuje z językiem,
- myśli, zadaje pytania,
- poznaje nowe słownictwo na poziomie A2-B1,
- doskonali sprawności umysłowe takie jak pamięć, koncentracja, spostrzegawczość.

V. Przedmiot, etap edukacyjny, klasa

Język angielski, III etap edukacyjny, II klasa liceum

VI. Cele uczenia

- rozwijanie znajomości języka,
- praktykowanie umiejętności budowania wypowiedzi,
- ćwiczenie poprawnej wymowy,
- doskonalenie umiejętności mówienia,
- wzbogacanie zasobu słownictwa,
- rozwijanie umiejętności poprawnego czytania i ćwiczenie rozumienia wypowiedzi ze słuchu,
- rozwój umiejętności językowych, w szczególności doskonalenie porozumiewania się w języku obcym,



- poznanie geografii, historii i kultury USA,
- nauka w pozytywnej atmosferze poprzez wspólną 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. Zostaje przeprowadzona rozgrzewka językowa w postaci luźnej rozmowy.
3. Nauczyciel prowadzi uczniów do tematu i przedstawił uczniom cele lekcji.
4. Krótki quiz językowy dotyczący Stanów Zjednoczonych na platformie kahoot.

<https://create.kahoot.it/details/7d66bb47-a504-49aa-80a0-bed538a51463>



5. Każdy z uczniów otrzymuje iPOD i ma dostęp do tej platformy.
6. Każdy uczeń samodzielnie wykonuje quiz.
7. Podsumowanie wyniku quizu.
8. Uczniowie dowiadują się jaki jest ich poziom na temat wiedzy o Stanach Zjednoczonych.
9. Nauczyciel zapoznaje uczniów z grą planszową, Round trip of the USA

W zestawie:

- plansza do gry z mapą USA
- 132 karty z pytaniami podzielone na 6 talii
- dwie kostki do losowania pytań
- dodatkowa kostka z kategoriami tematycznymi
- instrukcja

10. Nauczyciel przedstawia uczniom reguły gry i koordynował rozgrywkę. Rozkłada na stole planszę. Prowadzący, w tej roli nauczyciel umieszcza przed sobą zestaw kart. Każdy z graczy rzuca kolorową kostką, a prowadzący odczytuje z karty oznaczonej wylosowanym kolorem pytanie wraz z trzema przyporządkowanymi do niego możliwymi odpowiedziami. Zadaniem ucznia jest wskazanie według niego prawidłowej odpowiedzi. Udzielenie poprawnej odpowiedzi uprawnia uczestnika gry do wykonania rzutu drugą kostką i przesunięcia pionka o wylosowaną ilość oczek. Z kolei zła odpowiedź uniemożliwiała przemieszczenie się po planszy. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który jako pierwszy dotarł do mety.
11. Po zakończonej rozgrywce można podzielić się spostrzeżeniami na temat gry.
12. Warto omówić zagadnienia, które były dotąd nieznane uczniom m.in. idiomy, pojęcia kulturowe lub położenie geograficzne niektórych punktów orientacyjnych czy regionów.
13. Na koniec należy podsumować lekcje i omówić wnioski.
14. Nauczyciel powinien oceniać czy założone cele zostały zrealizowane.