



**Fundusze  
Europejskie**  
Wiedza Edukacja Rozwój

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz Społeczny



## **SCENARIUSZ LEKCJI**

### **„Web2.0 tools Teacher's favourite”**

*Scenariusz opracowany w ramach projektu  
„Poviślańska 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 1.R
- 3) **Klasa:** II liceum, poziom zaawansowania języka A2-B2.
- 4) **Czas trwania:** 90 (2x45) min
- 5) **Temat lekcji:** "Web2.0 tools Teacher's favourite"

### "Get to Know Your Idioms! - Teacher's favourite Web2.0 tools"

#### 6) Cele lekcji dla ucznia:

- zapoznanie z pojęciem idiomu, nieprzetłumaczalnego wprost stałego związku frazeologicznego,
- poznanie nowych zwrotów idiomatycznych, bogacenie słownictwa,
- doskonalenie sztuki wystąpień publicznych,
- konstruowanie pisemnych definicji idiomów,
- doskonalenie rozumienia ze słuchu nieznanymi zwrotami językowymi wyrwanymi z kontekstu,
- analizowanie treści wypowiedzi ze słuchu pozbawionej kontekstu,
- dostrzeżenie potrzeby doskonalenia wymowy oraz rozwijanie umiejętności jej korekty,
- praktyczne zastosowanie konstruktywnej krytyki.

#### 7) Treści z podstawy programowej:

- doskonalenie umiejętności myślowo-językowych, uzasadnianie, wyjaśnianie, wnioskowanie, definiowanie, posługiwanie się przykładami itp.;
- zdobywanie umiejętności formułowania samodzielnych i przemyślanych sądów,
- uzasadniania własnych i cudzych sądów w procesie dialogu we wspólnocie dociekającej;
- rozwijanie narzędzi myślowych umożliwiających uczniom obcowanie z kulturą i jej rozumienie;



- rozwijanie u uczniów szacunku dla wiedzy, wyrabianie pasji poznawania świata;
- rozwijanie umiejętności komunikowania się w języku ojczystym i w języku obcym, zarówno w mowie, jak i w piśmie, jako podstawowej umiejętności społecznej, której podstawą jest znajomość norm językowych oraz tworzenie podstaw porozumienia się w różnych sytuacjach komunikacyjnych;
- umiejętność sprawnego posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno--komunikacyjnymi, w tym dbałość o poszanowanie praw autorskich i bezpieczne poruszanie się w cyberprzestrzeni;
- umiejętność samodzielnego docierania do informacji, dokonywania ich selekcji, syntezy oraz wartościowania, rzetelnego korzystania ze źródeł;
- umiejętność współpracy w grupie i podejmowania działań indywidualnych;
- bogacenie słownictwa.

**8) Metody pracy z uczniami:** grywalizacja/ gamifikacja; metoda "totalnego zanurzenia" (Total Immersion - całość zajęć odbywa się wyłącznie w języku obcym. tak, jakby lekcja prowadzona była w grupie wielonarodowej, mówiącej różnymi językami); metoda komunikacyjna oparta na naturalnym podejściu do przyswojenia języka "obcego" jako kolejnego narzędzia komunikacji.

**9) Formy pracy:** negocjacje, dyskusja, dedukcja językowa, burza mózgów, praca w parach, praca w zespołach, korekta koleżeńska, autokorekta, zabawa sytuacyjna, tworzenie komiksów, mnemotechniki - metoda pierwszych liter (akrostych), haki pamięciowe (system cyfr skojarzonych z rysunkami), łańcuchowa metoda zapamiętywania, metoda Dominika O'Briena.

**10) Środki dydaktyczne nauczyciela i uczniów:** tablica multimedialna, nagłośnienie, flipchart /whiteboard i zestaw mazaków lub tradycyjna tablica i kreda, zestaw iPadów, notatnik, przybory do pisania, karty pracy, słowniki jedno- i dwujęzyczne dostępne w zasobach biblioteki szkolnej, plakietki do głosowania (liczba zestawów 1-3 równa liczbie drużyn uczestniczących w rywalizacji).

## **11) Przebieg lekcji**



### Etap wstępny - 10 minut

1. Czynności organizacyjno-porządkowe (2 minuty) - powitanie, rozdanie tabletów, uruchomienie urządzeń oraz zalogowanie się na koncie uczniowskim Apple iCloud.
2. Nakierowanie na temat lekcji oraz rozgrzewka językowa (8 minut),

Karta Pracy nr 1:

PICTO RUSH - Matryca do piktogramów

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16
17	18	19	20

KARTA PROWADZĄCEGO GRĘ (zawierająca dyktowane słowa):

1. **G**EOGRAPHY
2. **E**DUICATION
3. **T**EACHER
4. **T**REE
5. **O**PTIMISTIC
6. **K**ANGAROO
7. **N**IGHTMARE
8. **O**IL
9. **W**HITE
10. **Y**OGHURT
11. **O**CTOPUS



12. UNIVERSITY
13. RIVER
14. ISLAND
15. DINOSAUR
16. IDEA
17. ORANGE
18. MELON
19. SECRET
20. EXCLAMATION MARK

Zapoznanie uczniów z zasadami gry towarzysko - pamięciowej "Picto Rush"

(wzorowanej na grze firmy Goliath Games o tym samym tytule) oraz rozegranie 1 rundy zmodyfikowanej na potrzeby zajęć gry, w której pierwsze litery odgadniętych słów tworzą temat zajęć: "Get to Know Your Idioms!".

**Zasady gry:** uczniowie usłyszą mówione w bardzo szybkim tempie (1 sekunda na słowo) 20 wyrazów rozpoczynających się na pierwsze litery tematu lekcji, a ich zadaniem jest zanotowanie tych słów w postaci piktogramów na karcie gry pod właściwym numerem. Niedozwolone jest używanie liter, cyfr oraz znaków matematycznych. Po fazie dyktowania następuje odpytywanie uczniów przez nauczyciela z "zanotowanych" słów i wyrażen tak, aby wszystkie zostały prawidłowo podane. Uczniowie uzyskują plusy indywidualnie za aktywność za podanie prawidłowej odpowiedzi (część składowa oceny za aktywność). Następnie rozpoczyna się faza właściwej gry drużynowej, która będzie trwała do końca zajęć - najlepsza drużyna uzyska oceny celujące za pracę na lekcji. Uczniowie formują załogi 2-4-osobowe ( w zależności od liczebności grupy), którym nadają nazwy. Dyskusja nad wyborem nazwy odbywa się wyłącznie w języku angielskim (tzw.: "English Time", uczniowie są karani punktami minusowymi za używanie innych języków, gdyż podczas negocjacji grupowych nacisk kładziony jest na komunikację językową, a nie na poprawność; minusy również stanowią część składową oceny za aktywność ocenianą 2 razy w semestrze ). Podczas pracy drużynowej uczniowie odtwarzają pisemnie wszystkie 20 haseł, aby odgadnąć temat zajęć, którym jest: "Get to Know Your Idioms!" (pol: "Poznaj Idiomy") . Pierwsza drużyna, która prawidłowo zanotuje temat, zdobywa pierwszy punkt w rozgrywce generalnej.



Nauczyciel prowadzi zapis punktacji drużyn wprowadzając dane na wcześniej przygotowaną na flipcharcie tabelę punktacji.

**Etap informacyjno-ćwiczeniowy I (nieznane zwroty idiomatyczne- zapoznanie się z nowymi konstrukcjami, wykorzystanie wiedzy i umiejętności językowych do produkcji definicji słownikowych) - 25 minuty**

Nauczyciel prosi uczniów o przypomnienie definicji idiomu oraz podanie kilku ich przykładów. Następnie przypisuje drużynom losowo Karty Pracy nr 2 przygotowane za pomocą darmowego narzędzia Web 2.0 Tools o nazwie Jamboard. Drużyny pracują na Ipadach.

***IDIOMY UŻYTE PODCZAS ZAJĘĆ:***

- 1. ONCE IN A BLUE MOON - occasionally, very seldom, for a special occasion.*
- 2. WHEN PIGS FLY - something that will never happen or is impossible*
- 3. A BONES DAY - a fruitful or productive day.*
- 4. THE DEVIL IS BEATING HIS WIFE - it is raining and the sun is shining at the same moment.*
- 5. THAT IS THE WAY THE COOKIE CRUMBLES - no matter how unfair the situation is, it must be accepted; to accept something or a situation fully.*

Przykładowa karta pracy nr 2:

**Team 1.  
Name:  
MYSIE  
PATYSIE**

**Idiom 1:  
ONCE IN A  
BLUE  
MOON**

**MEANING:  
OCCASIONALLY,  
VERY SELDOM, FOR  
A SPECIAL  
OCCASION**

**YOUR  
DEFINITION:**

**YOUR  
DEFINITION:**



Każda karta zawiera inny, nieznanym uczniom na tym poziomie językowym, idiom w języku angielskim oraz jego angielskie wyjaśnienie. Nie jest podany odpowiednik polski. Pierwszym zadaniem grupy jest zapoznanie się z przedstawionym idiomek oraz zrozumienie jego znaczenia i zasad użycia. Uczniowie mogą korzystać ze słowników, również tych internetowych. Nauczyciel podpowiada wiarygodne źródła internetowe, np.:

- słownik Diki <https://www.diki.pl/> ;
- słownik idiomów angielskich <https://anglobook.pl/idiomy-angielskie>;
- słownik Cambridge <https://dictionary.cambridge.org/>;
- słownik Oxford <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>;
- oraz rozdaje tradycyjne wersje papierowe słowników z zasobów biblioteki szkolnej).

Kolejnym etapem pracy w grupach jest wymyślenie oraz skomponowanie dwóch swoich definicji przydzielonego idiomu, które brzmiałyby równie lub bardziej wiarygodnie, niż oryginał. Uczniowie muszą skupić się nie tylko na treści, ale i na bezwzględnej poprawności językowej swoich wymyślonych definicji, gdyż ten element będzie decydujący w dalszej części rywalizacji. Wymyślone przez siebie definicje grupy nanoszą na swojej karcie w Jamboardzie, zmieniając dowolnie ich kolejność. Praca w grupach odbywa się w trybie "English Time".

Gdy wszystkie definicje są gotowe, grupa wybiera przedstawiciela, który będzie prezentował na forum ich idiom wraz z wszystkimi definicjami. Wszyscy członkowie grupy biorą udział w przygotowaniu "mówcy" do wystąpienia publicznego. Należy zwrócić uczniom uwagę na poprawność wymowy, gdyż ich wystąpienie musi zostać zrozumiane wyłącznie ze słuchu; dopuszczalne jest jedno powtórzenie.

### **Etap informacyjno-ćwiczeniowy II (wystąpienie publiczne, rozumienie ze słuchu, dedukcja językowa)- 25 minut**

Każda z drużyn prezentuje swój idiom zapisując go na tablicy multimedialnej lub tradycyjnej, a następnie mówca przedstawia ustnie 3 możliwe definicje tego idiomu (jedną poprawną i dwie wymyślone przez drużynę) w języku angielskim. Pozostałe drużyny podejmują dyskusję w trybie "English Time" w celu wytypowania, która z podanych definicji jest prawdziwa (maksymalny czas na decyzję to 1 minuta). Następnie drużyny głosują. Głosowanie odbywa się za pomocą plakietek do głosowania - odpowiednio nr 1,2 lub 3. Po podsumowaniu głosowania



drużyna rozgrywająca wyświetla przygotowaną przez siebie kartę pracy w Jamboardzie, na której widnieje poprawna definicja. Dodatkowo, uczniowie mogą zdobywać indywidualnie po 3 plusy za znalezienie polskiego odpowiednika prezentowanego idiomu (nie dosłownego tłumaczenia słów). Zasady punktowania: Drużyna rozgrywająca (prezentująca swój idiom): 2 punkty za każdą drużynę, która dała się "nabrać" na ich definicję. Drużyny głosujące: 1 punkt za każdą dobrze odgadniętą definicję. Punktacja zostaje podsumowana, a drużyna wiodąca nagrodzona.

### **Etap informacyjno-ćwiczeniowy III (przyswojenie znaczenia wyrażen idiomatycznych, zastosowanie przyswojonych wyrażen w sytuacjach życia codziennego, rozwijanie TIK) (28 minut)**

Na tym etapie nauczyciel przedstawia ostatnie zadanie: stworzenie mini-komiksu, z przypisanym idiomem w roli głównej. Drużyny wymieniają się idiomami. Nauczyciel przedstawia przykładowe narzędzia Web 2.0 Tools do tworzenia komiksów.

Oto przykładowa lista:

- **ToonDoo:** "Fastest Way to Create Comic Strips and Cartoons": [www.toondoo.com](http://www.toondoo.com)
- **BitStrips:** [www.bitstrips.com/create/comic](http://www.bitstrips.com/create/comic)
- **Make Belief Comics:** [www.makebeliefscomix.com/comix](http://www.makebeliefscomix.com/comix) (you don't even have to create an account to use this)
- **Create Your Own Comic from Marvel:**
  - [marvel.com/games/play/34/create\\_your\\_own\\_comic](http://marvel.com/games/play/34/create_your_own_comic)
- **Pixton:** [www.pixton.com](http://www.pixton.com)
- **Comic Creator from Read Write Think:**
  - [www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic](http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/comic)
- **Strip Creator:** [www.stripcreator.com](http://www.stripcreator.com)





- **Strip Generator:** [stripgenerator.com/strip/create](http://stripgenerator.com/strip/create)
- **Write Comics:** [writecomics.com](http://writecomics.com)
- **Toonlet:** [toonlet.com](http://toonlet.com)
- **Cambridge English Online's Cartoon Creator:**
  - [cambridgeenglishonline.com/Cartoon\\_Maker](http://cambridgeenglishonline.com/Cartoon_Maker)
- **Cartoonize Your Pet!** [www.cartoonizemypet.com](http://www.cartoonizemypet.com)
- **Anmish:** [anmish.com](http://anmish.com)
- **“LOL” Builder:** [builder.cheezburger.com/builder/rage](http://builder.cheezburger.com/builder/rage)

Uczniowie, pracując w dotychczasowych grupach, konstruują sytuację z życia codziennego, w której przydzielony im idiom mógłby być użyty. Po wspólnym ustaleniu treści komiksu (tryb komunikacji "English Time"), dzielą się zadaniami: wybór odpowiedniego narzędzia, kompozycja treści oraz wykonanie finalnego produktu (obsługa iPada). Następnie przedstawiają stworzony idiom w formie mini-komiksu i wyświetlają go na tablicy multimedialnej. Każda grupa dokonuje prezentacji swojego dzieła.

### **Etap podsumowujący (2 minut)**

Nauczyciel podsumowuje zaprezentowane komiksy i prosi o znalezienie polskich odpowiedników przedstawionych idiomów.

### **Zadanie domowe (dla chętnych):**

Dodanie glosariuszy zawierających polskie odpowiedniki idiomów do komiksów oraz przesłanie nauczycielowi celem publikacji na fanpage'u szkoły.