

**SCENARIUSZ LEKCJI OTWARTEJ JĘZYKA ANGIELSKIEGO
PRZEPROWADZONEJ W DNIU 21 MAJA 2018
W KLASIE 4C**

Prowadzący: Kamila Wilczyńska - Nachaj

Temat: World of animals

CELE LEKCJI:

- powtórzenie, utrwalenie i wzbogacenie słownictwa z zakresu: zwierzęta
- praktyczne wykorzystanie słownictwa związanego z opisywaniem zwierząt,
- powtórzenie i utrwalenie czasowników „to be”, „to have”, „can” (Present Simple),
- wyrabianie umiejętności rozumienia tekstów słuchanych,
- wyrabianie umiejętności konstruowania prostych wypowiedzi o zwierzętach,
- wzmacnianie motywacji do nauki języka angielskiego,
- wdrażanie nowych technologii w procesie edukacyjnym,
- uświadomienie użyteczności urządzeń mobilnych,

PO ZAKOŃCZONEJ LEKCJI UCZEŃ:

- potrafi nazwać poznane na lekcji zwierzęta,
- potrafi odgadnąć zwierzę na podstawie przedstawionego opisu,
- sprawnie posługuje się aplikacją Kahoot,
- potrafi obsługiwać smartfon,

METODY PRACY:

burza mózgów, praktyczno-ćwiczeniowa, metoda oglądowa - prezentacja multimedialna, gry i zabawy językowe – gry z wykorzystaniem urządzeń mobilnych, gry syntaktyczne;

FORMY PRACY:

praca w grupach, praca z całą klasą, praca indywidualna

POMOCE DYDAKTYCZNE:

sprzęt multimedialny, tablica flipchart, telefony komórkowe z dostępem do Internetu.

REALIZACJA PODSTAWY PROGRAMOWEJ:

1. Uczeń posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych), umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie następujących tematów:

13) świat przyrody (np. pogoda, pory roku, rośliny i zwierzęta, krajobraz, zagrożenie i ochrona środowiska naturalnego);

2. Uczeń rozumie proste wypowiedzi ustne (np. rozmowy, wiadomości, komunikaty, ogłoszenia, instrukcje) artykułowane wyraźnie, w standardowej odmianie języka:

1. reaguje na polecenia;

5. znajduje w tekście określone informacje;

3. Uczeń rozumie proste wypowiedzi pisemne (np. listy, e-maile, SMS-y, kartki pocztowe, napisy, broszury, ulotki, jadłospisy, ogłoszenia, rozkłady jazdy, historyjki obrazkowe z tekstem, artykuły, teksty narracyjne, recenzje, wywiady, wpisy na forach i blogach, teksty literackie):

4) znajduje w tekście określone informacje;

4. Uczeń tworzy krótkie, proste i zrozumiałe wypowiedzi ustne:

1) opisuje ludzi, przedmioty, miejsca, zjawiska i czynności;

7) wyraża uczucia i emocje;

12. Uczeń stosuje strategie komunikacyjne (np. domyślanie się znaczenia wyrazów z kontekstu, rozumienie tekstu zawierającego nieznane słowa i zwroty).

OPIS GUPY

Uczniowie klasy 4c to ambitne i pracowite dzieci. Prezentują duży zakres słownictwa, łatwo przyswajają zagadnienia gramatyczne. Nie mają oporów w wypowiedzaniu się w języku angielskim. Wytrwale i pilnie pracują na zajęciach.

OPIS APLIKACJI KAHOOT

Kahoot jest to bezpłatna platforma do tworzenia i przeprowadzania interaktywnych quizów. Umożliwia (bezpłatnie, po zarejestrowaniu się) tworzenie quizów i ankiet, na które uczniowie mogą odpowiadać na dowolnym urządzeniu mającym przeglądarkę internetową. Uczniowie nie muszą zakładać kont, wystarczy wejść na stronę *Kahoot.it* i wpisać udostępniony przez nauczyciela pin. Uczniowie (liczba "graczy" jest nieograniczona) odpowiadają na pytania w czasie rzeczywistym poprzez łatwy w obsłudze interfejs, za pomocą dowolnego urządzenia. Możemy wprowadzić limit czasu na odpowiedź, dla każdego pytania (od 5 sekund do 2 minut).

PRZED ROZPOCZĘCIEM ZAJĘĆ

W celu uspokojenia atmosfery zdenerwowania wśród uczniów oraz zainteresowania ich lekcją na ekranie w klasie przed wejściem uczniów do sali pojawi się film animowany zgodny

z tematyką lekcji (wykorzystano utwór dostępny na www.youtube.com.pl *Animal Sounds Video for Kids*)

PRZEBIEG LEKCJI

1. Czynności porządkowe: powitanie, podanie tematu lekcji – zapoznanie z celami zajęć, sprawdzenie czy uczniowie zrozumieli cele lekcji.
2. Rozgrzewka językowa: nauczyciel zadaje uczniom pytania dotyczące znanych przez nich zwierząt lub posiadanych w domu oraz nazw kojarzonych z życia codziennego (superbohaterowie, nazwy przysmaków).
3. Sprawdzenie wiedzy uczniów z zakresu nazw zwierząt poprzez aplikację mobilną Kahoot.it – uczniowie rozwiązują quiz za pomocą urządzeń mobilnych. Uczniowie pracują w grupach, za pomocą kodu udostępnionego przez nauczyciela wchodzą do gry. Tworzą swoją grupę (nazwę losują z pakietu przygotowanego przez nauczyciela) podając imiona jej członków. Następnie odpowiadają na pytania za pomocą telefonów komórkowych. Na tablicy interaktywnej pojawiają się wyniki uczniów.
4. Wprowadzenie nowego słownictwa. Zadaniem uczniów jest wskazanie zwierząt, które posiadają wskazane cechy np. potrafią latać, mają futro, są niebezpieczne itp. Uczniowie podają swoje pomysły. Sprawdzenie zadania będzie w formie prezentacji multimedialnej gdzie wskazane będą zwierzęta pasujące do danej kategorii. Uczniowie zapiszą do zeszytu nowe nazwy zwierząt. Po zakończeniu prezentacji nastąpi podsumowanie ćwiczenia i powtórne zapytanie o różne zwierzęta (korelacja z przyrodą).
5. Celem kolejnego ćwiczenia jest integracja zespołu klasowego. Każdy uczeń otrzyma od nauczyciela instrukcję do wykonania rysunku części ciała zwierząt. Zadaniem uczniów jest narysowanie elementu ciała zwierzęcia. Uczniowie nie wiedzą jakie zwierzęta rysują. Na koniec zgadują o jakie zwierzę chodzi. (Zadanie zostanie tak przygotowane aby każdy uczeń mógł wziąć w nim udział). Ostatnim elementem ćwiczenia jest pokazanie na ekranie zwierzęcia i pełnego opisu, z którego korzystali uczniowie. Na tablicy pomocniczej utworzony został słowniczek wyrazów wykorzystanych w ćwiczeniu. (korelacja z plastyką)
6. Kolejne zadanie to zadanie to YES/ NO GAME. Wybrana osoba losuje nazwę zwierzęcia, reszta próbuje ją odgadnąć zadając pytania. Pytania muszą mieć taką formę aby uczeń mógł udzielić jedynie odpowiedzi Yes lub No. (wykorzystanie

struktur gramatycznych „are you....?, can you.....?, have you got.....?” poznanych na wcześniejszych lekcjach)

7. W kolejnym zadaniu uczniowie zgadują zwierze na podstawie opisu przedstawionego przez nauczyciela. (nauczyciel odkrywa kolejne elementy opisu umieszczone na dużej kartce papieru)
8. Ewaluacja pracy w odniesieniu do założonych celów:
 - sprawdzenie ilości poznanych wyrazów na lekcji. Uczniowie w grupach otrzymają duży arkusz papieru na którym wskazana jest kategoria. Muszą wypisać zwierzęta pasujące do tej kategorii. Na koniec wybrana z grupy osoba odczytuje nazwy.
 - sprawdzenia przyrostu wiedzy uczniów dokonam również za pomocą aplikacji Kahoot.it. Uczniowie rozwiążą kolejny quiz, sprawdzą swoje umiejętności i wiedzę uzyskaną na lekcji (dokonają samooceny na podstawie wyników).
9. Podsumowanie lekcji. Ocena pracy i aktywności uczniów.

Podczas lekcji nauczyciel monitoruje pracę uczniów. Na bieżąco dokonuje poprawy błędów językowych oraz fonetycznych. Wspiera i pomaga uczniom posiadającym opinie poradni psychologiczno – pedagogicznej.