

Scenariusz lekcji języka angielskiego z wykorzystaniem TIK przeprowadzonej w klasie 1a w Branżowej Szkole I Stopnia w Warszawie.

Czas trwania zajęć: 45 minut

Temat lekcji: Słownictwo związane z domem - wprowadzenie

Cel główny lekcji: Zapoznanie uczniów ze słownictwem związanym z domem oraz jego pomieszczeniami z wykorzystaniem technologii informacyjno –komunikacyjnej

Cele szczegółowe lekcji:

- Uczeń potrafi nazwać po angielsku pomieszczenia w domu oraz meble
- Uczeń zna prawidłową pisownię oraz wymowę poznanych na lekcji słów
- Uczeń rozumie treść nagrania oraz potrafi wyszukać informacje w tekście pisanym oraz słuchanym
- Uczeń potrafi odpowiedzieć na pytania w jakim domu mieszka oraz w jakim chciałby mieszkać

Metody pracy:

- metoda komunikacyjna
- metoda aktywizująca
- metoda audiowizualna

Formy pracy:

- praca indywidualna
- praca w parach zamkniętych

Wymagania w zakresie TIK:

- komputer z oprogramowaniem oraz dostępem do Internetu
- tablica interaktywna
- mikrofon
- listwa dźwiękowa
- wskaźnik teleskopowy
- tablety

Środki dydaktyczne:

- aplikacja LIBRUS Synergia
- e-podręcznik Life Vision Elementary, Oxford University Press
- autorska prezentacja Power point
- <https://englishhub.oup.com/>
- <https://wordwall.net/resource/5805476/angielski/interior>
- <https://tours.3destate.pl/nowy-marysin-v/8.3d>
- aplikacja internetowa Kahoot
- aplikacja eMarkerLite
- aplikacja Zdjęcia

Przebieg zajęć

Faza wprowadzająca:

- Powitanie uczniów.
- Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej prezentację z tematem lekcji i celami szczegółowymi w języku angielskim i polskim. Wskaźnikiem teleskopowym wskazuje uczniom wersję angielską, którą mają przepisać do zeszytów.
- Nauczyciel zamraża ekran tablicy interaktywnej i na swoim komputerze sprawdza obecność uczniów korzystając z aplikacji Librus Synergia.

Faza realizacyjna:

- Rozgrzewka językowa – nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej e-podręcznik na stronie 50 i prosi o opisanie obrazka, na którym jest dom. Zadaje pytania:
What can you see in the photo? Would you like to live in a house like this? Why?/Why not? Co widzisz na zdjęciu? Chciałbyś mieszkać w takim domu? Dlaczego?
- Nauczyciel informuje, że uczniowie będą oglądać krótki filmik (zad.3/50). Zadaje pytania wprowadzające do zdjęcia video: *Na co patrzy Zara? Myślisz, że to jest jej dom? Chciałbyś mieszkać w takim domu? Dlaczego?*
- Nauczyciel prosi uczniów o przeczytanie zadania 3/50 a następnie odtwarza nagranie. Po odtworzeniu nagrania zadaje pytanie „*Jaki jest Twój dom marzeń?*” Uczniowie na tablicy interaktywnej korzystając z klawiatury dotykowej wpisują odpowiednie słowa w zdaniach z lukami.
- Nauczyciel wprowadza nowe słownictwo (prezentacja Power Point) i prosi uczniów o powtórzenie słów.
- Wybrany uczeń podchodzi do szafy z tabletkami i korzystając z mikrofonu i programu Audacity wymawia słowa z prezentacji. Nauczyciel odtwarza nagranie a następnie za pomocą słownika z e-booka odtwarza poprawną wymowę możliwie źle wypowiedzianych wyrazów.
- Nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej zadanie 4/50 z podręcznika. Uczeń z listy rozwijanej wybiera pisakiem odpowiednie słowa opisujące zdjęcie.
- Nauczyciel na tablicy interaktywnej otwiera plik pdf pobrany ze strony <https://englishhub.oup.com/> Używając pisaka z przycisku pisanie obiektem z aplikacji eMarkerLite uczeń na tablicy interaktywnej wprowadza odpowiednie nazwy do zad.1.
- Nauczyciel na tablicy interaktywnej otwiera stronę <https://wordwall.net/resource/5805476/angielski/interior> a następnie uczeń korzystając z pisaka łączy nazwę z odpowiednim miejscem na obrazku.
- Nauczyciel otwiera stronę <https://tours.3destate.pl/nowy-marysin-v/8.3d>. Następnie zadaje pytania uczniowi dotyczące wyposażenia, które znajduje się w wybranym miejscu mieszkania. Uczeń korzystając z pisaka klika w odpowiednie miejsce w mieszkaniu i w dany przedmiot, o który pytał nauczyciel.

Faza podsumowująca

- Nauczyciel otwiera przeglądarkę na tablicy interaktywnej i korzystając z klawiatury dotykowej wpisuje adres strony <https://kahoot.it/> a następnie uruchamia grę interaktywną. Uczniowie rozwiązują quiz leksykalny korzystając z tabletów.
- Nauczyciel zadaje pracę domową.
- Nauczyciel zaprasza 2 uczniów do gry utrwalającej słownictwo. Za pomocą kamery internetowej pokazuje uczniów na tablicy interaktywnej, wykorzystując aplikację e-MarkerLite wstawia obiekty za poprawną odpowiedź na pytanie, które czyta inny uczeń.
- Pożegnanie z uczniami.