

# ***Scenariusz zajęć z języka angielskiego z wykorzystaniem TIK***

## ***w klasie VI***

### ***(grupa I)***

Nauczyciel: Małgorzata Dranka

Czas trwania zajęć: 45 min

**Temat: Opisywanie przeszłych czynności za pomocą czasowników regularnych i nieregularnych.**

**Metody i formy pracy:** metoda TPR, metoda audiolingwalna, metody aktywizujące: (TIK, gry językowe, drama), praca zbiorowa i indywidualna.

**Pomoce i środki dydaktyczne:** książka ucznia, tablica interaktywna, laptop, telefon (smartphone android), obrazki przedstawiające emotikony służące do samooceny.

**Cel główny:** rozwijanie umiejętności wyrażania przeszłości w j. angielskim.

#### **Cele operacyjne:**

- Uczeń zna nazwy określające czynności dnia codziennego oraz czynności związane ze spędzaniem wolnego czasu,
- Uczeń potrafi zastosować zasady budowania zdań w czasie przeszłym prostym,
- Uczeń potrafi wskazać czy dany czasownik jest regularny/nieregularny/ zna podstawową listę czasowników nieregularnych,
- Uczeń potrafi zamienić zdanie w czasie teraźniejszym na zdanie w czasie przeszłym.

*Realizacja treści podstawy programowej:*

*II.1.1. Uczeń posługuje się podstawowym zasobem środków językowych*

*(leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych),*

*umożliwiających realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie tematu:*

*5) życie prywatne (np. rodzina, znajomi i przyjaciele, czynności życia codziennego, określanie czasu, formy spędzania czasu wolnego, święta i uroczystości, styl życia, konflikty i problemy);*

*II.1.3. Uczeń rozumie proste wypowiedzi pisemne (np. listy, e-maile, SMS-y, pocztówki, napisy, broszury, ulotki, jadłospisy, ogłoszenia, rozkłady jazdy, **historyjki obrazkowe z tekstem**, artykuły, recenzje, wywiady, wpisy na forach i blogach, teksty narracyjne i literackie);*

*4) znajduje w tekście określone informacje;*

*II.1.4. Uczeń tworzy krótkie, proste, spójne i logiczne wypowiedzi ustne:*

*2) opowiada o czynnościach, doświadczeniach i wydarzeniach z przeszłości i teraźniejszości;*

*II.1.10. Uczeń dokonuje samooceny i wykorzystuje techniki samodzielnej pracy nad językiem (...).*

*II.1.11. Uczeń współdziała w grupie (...).*

## **Przebieg zajęć:**

### **1.Czynności organizacyjno-porządkowe:**

**3 min.**

- powitanie, sprawdzenie obecności
- przedstawienie celów/kryteriów sukcesu **WILF (What I am looking for)**

### **2. Rozgrzewka językowa – *Interaktywne dopasowywanie.***

**6 min**

Uczniowie pojedynczo podchodzą do tablicy interaktywnej i dopasowują pojawiający się czasownik do odpowiedniej kategorii (czasowniki nieregularne, czasowniki nieregularne w stopniu drugim, trzecia forma nieregularnych itp. ).

<https://learningapps.org/10205478>

### **3. Interaktywna zabawa – *Koło Fortuny.***

**5 min.**

Uczniowie podchodzą pojedynczo do tablicy i kręcą interaktywnym kołem fortuny. Następnie odczytują wylosowany czasownik i podają jego formę przeszłą (regularną bądź nieregularną).

<https://wordwall.net/pl/resource/15680631/angielski/past-forms>

### **4. Praca z tekstem.**

**6 min.**

Książka ucznia *Brainy 6*, str.74, zad. 2 (dodatkowo strona w podręczniku jest wyświetlana na tablicy interaktywnej za pomocą strony <https://www.macmillaneducationeverywhere.com/>)

Uczniowie czytają tekst historyjki z cyklu *Save the sea: Episode 6 – The dolphin helped us*. Nauczyciel prosi uczniów o wypisanie wszystkich czasowników w czasie przeszłym znajdujących się w tekście. Do wykonania tego zadania nauczyciel wykorzystuje stronę internetową: <https://classroomscreen.com>, na której używa funkcji *timer* do wyznaczenia uczniom określonego czasu pracy. Następnie, wykorzystując funkcję *background* (tło) nauczyciel prosi uczniów o podział tablicy na dwie części (czasowniki regularne i nieregularne) i wypisanie w odpowiednim miejscu odnalezionych wcześniej słów.

### **5. Słuchanie tekstu w j. angielskim.**

**10 min.**

Uczniowie ponownie słuchają nagrania historyjki z cyklu *Save the sea: Episode 6 – The dolphin helped us*, starając się zapamiętać jak najwięcej informacji. Następnie otrzymują od nauczyciela swój unikatowy kod złożony z *klocków plickers'a*. Nauczyciel przypomina uczniom zasady udzielania odpowiedzi za pomocą tychże kodów. Na tablicy interaktywnej pojawia się 7 pytań, uczniowie wybierają jedną z proponowanych odpowiedzi za pomocą odpowiedniego ułożenia kart z kodami. Po skończonym zadaniu nauczyciel prezentuje uczniom wynik procentowy udzielonych przez nich odpowiedzi.

[www.plickers.com](http://www.plickers.com)

## **6. Gra językowa – *Bingo Past Simple*.**

**6 min.**

Uczniowie otrzymują załaminowane karty BINGO z czasownikami w formie przeszłej oraz pisaki zmywalne. Nauczyciel prosi ich o zaznaczenie 5 z pośród 25 podanych słów. Następnie, nauczyciel za pomocą strony internetowej: <https://wheeldecide.com> losuje czasowniki i odczytuje je używając formy teraźniejszej – zadaniem uczniów (w przypadku odczytania przez nauczyciela zaznaczonego uprzednio czasownika) jest zmazanie danego słowa, osoba, która jako pierwsza zmaże wszystkie słowa, wypowiada słowo „Bingo” i tym samym wygrywa rundę.

## **7. Zabawa dramowa – *Wyścig do przeszłości*.**

**8 min.**

Nauczyciel dzieli uczniów na dwie drużyny (uczniowie losują zdania odpowiednio w czasie teraźniejszym oraz przeszłym – podział drużyny ze względu na identyfikację zdania: czas przeszły lub czas teraźniejszy). Obie drużyny siadają plecami do tablicy interaktywnej, na której nauczyciel wyświetla zdania w czasie przeszłym prostym (za pomocą programu *Power Point*). Zadaniem kolejno wybieranych uczniów jest pokazanie czynności w taki sposób, aby drużyny mogły odgadnąć wykonywaną czynność i podać zdanie w czasie przeszłym prostym. Drużyna, która jako pierwsza odgadnie zdanie zdobywa punkt.

## **8. Podsumowanie zajęć – samoocena.**

**1 min.**

Uczniowie otrzymują trzy obrazki przedstawiające emotikony w różnych kolorach:

Kolor czerwony oznacza – „Naprawdę nie rozumiem dzisiejszych zajęć. Potrzebuję pomocy”.

Kolor żółty oznacza – „Rozumiem tylko część dzisiejszej lekcji”.

Kolor zielony oznacza – „Rozumiem dzisiejszą lekcję”.

Nauczyciel prosi uczniów o pozostawienie wybranego przez siebie obrazka na stoliku przy wyjściu z klasy.