

Scenariusz zajęć koła języka angielskiego „Z tabletem w XXI wiek” (grupy 10-11 osób)

Nauczyciel Małgorzata Szpakowska

TEMAT: Wykorzystanie aplikacji Quizlet do nauki - Kraje anglojęzyczne. Nazwy krajów (Stany Zjednoczone, Kanada, Australia, Nowa Zelandia, Irlandia, Wielka Brytania), stolice.

CEL OGÓLNY: rozwijanie wiedzy uczniów o krajach anglojęzycznych, umiejętności wyszukiwania informacji w języku angielskim za pomocą nowoczesnych technologii oraz wdrażanie do samokształcenia.

CELE OPERACYJNE:

Uczeń

- zna nazwy krajów anglojęzycznych: pełne nazwy angielskie, skróty i nazwy zwyczajowe;
- zna nazwy stolic krajów anglojęzycznych;
- wyszukuje w internecie nazwy krajów i ich stolice;
- korzysta z aplikacji Quizlet do utrwalania wiedzy;
- wymawia wprowadzone słownictwo i zwroty w sposób, który pozwala na ich zrozumienie,
- współpracuje w grupie.

TECHNIKI PRACY: poszukiwanie informacji w internecie, tworzenie quizu w aplikacji Quizlet, rozgrywki na żywo drużynowe z użyciem tabletów.

FORMY PRACY: w całej klasie, w parach, indywidualna.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE: tablica multimedialna z dostępem do internetu, tablety z dostępem do internetu, kartki z nazwami krajów po polsku.

PRZEBIEG LEKCJI (z orientacyjnym czasem wszystkich części):

Czynności wstępne (3 min.):

- Powitanie, sprawdzenie obecności, rozdanie i uruchomienie tabletów.

Część powtórzeniowa(2 min.):

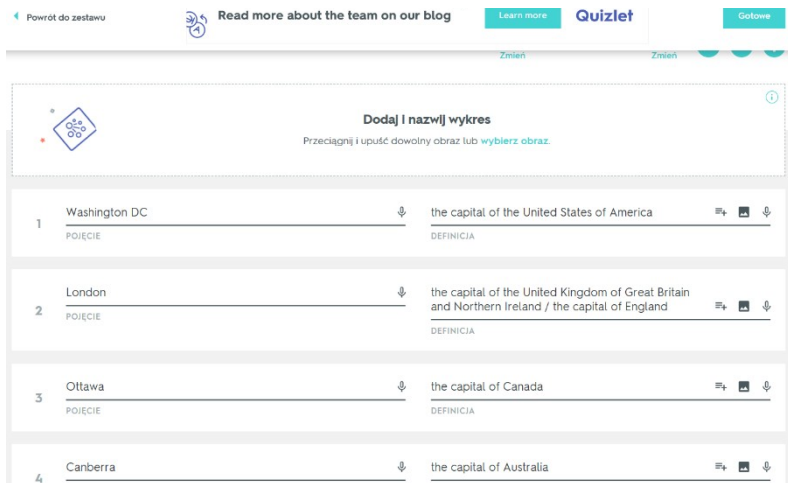
- Uczniowie losują połówki polskich nazw krajów anglojęzycznych, szukają „drugiej połówki” i w ten sposób dobierają się w pary. Podają nazwy krajów po angielsku, jeśli znają, również stolice.

Wprowadzenie (4 min.):

- Uczniowie w parach wyszukują informacje na temat wylosowanego kraju: pełna nazwa angielska i skrót, ew. nazwa zwyczajowa, stolica. Prezentują głośno.

Prezentacja(8 min.)

- Nauczyciel wyświetla na tablicy aplikację Quizlet, do której jest zalogowany. Otwiera nowy quiz. Jeden uczeń z pary wpisuje na tablicy stolicę, drugi w definicji nazwę kraju. W ten sposób tworzy się cały quiz.



- Nauczyciel prosi uczniów, aby zarejestrowali się w aplikacji. Demonstruje kolejne kroki na tablicy. (Można za pomocą Google lub Facebooka.)
- Po zalogowaniu się w aplikacji uczniowie dołączają do stworzonej przez nauczyciela klasy.
- Nauczyciel prezentuje kolejno możliwości uczenia się nowo wprowadzonych przez uczniów informacji: tryb ucz się, fiszki, tryb pisania, ćwiczenie pisowni, test, dopasowania, grawitacja.



Ćwiczenia utrwalające(23 min.):

- Uczniowie samodzielnie przechodzą wybrany przez siebie tryb nauki.
- Uczniowie wpisują wyświetlony na tablicy kod dołączenia do gry i biorą udział w rozgrywkach drużynowych na żywo. (LIVE – drużyny system dobiera losowo)

Podsumowanie (5 min):

Uczniowie podają możliwości wykorzystania aplikacji do nauki, w razie potrzeby nauczyciel wskazuje na zalety aplikacji do nauki słownictwa.

Białystok, 17.10.2017 r.