



**Współfinansowane przez  
Unię Europejską**

Opracowanie sporządzono w ramach projektu „Take it easy”  
(Szkoła Podstawowa Nr 2 im. Noblistów Polskich w Strykowie),  
realizowanego w ramach Programu Erasmus +  
Akcja KA1 „Mobilność edukacyjna”,  
współfinansowanego przez Unię Europejską.  
**NR UMOWY: 2021-1-PL01-KA122-SCH-000015711**



## **Scenariusz lekcji języka angielskiego z wykorzystaniem narzędzi TIK i tabletów.**

*(Rozwijanie kompetencji cyfrowych, bezpieczne poruszanie się w przestrzeni cyfrowej)*

**Klasa: II SP**

**Temat zajęć: What's the matter?- opisywanie dolegliwości i samopoczucia.**

### **Cele ogólne:**

**Uczeń:**

- rozpoznaje i nazywa części ciała oraz dolegliwości z nimi związane;
- rozpoznaje i nazywa samopoczucie;
- pyta o powody złego samopoczucia i opisuje dolegliwości;
- kształtuje kompetencje kluczowe (językowe, społeczne, informatyczne, umiejętność uczenia się).

### **Cele szczegółowe:**

**Uczeń:**

- nazywa i wskazuje części ciała oraz dolegliwości z nimi związane;
- reaguje na polecenia;
- śpiewa i rozumie sens piosenki, wspieranej mimiką i gestem;
- powtarza wyrazy i proste zdania;
- tworzy wypowiedzi według wzoru;
- używa poznanych wyrazów i zwrotów podczas zabawy;
- reaguje werbalnie i niewerbalnie na polecenia;
- zadaje pytania i udziela odpowiedzi;
- współpracuje z rówieśnikami w trakcie nauki (praca w parach/grupach);
- dopasowuje słownictwo do obrazków (TIK- LearningApps- kody QR)
- wybiera poprawne odpowiedzi (wielokrotny wybór)- TIK (Kahoot, LearningApps)

- słucha nagrania i wskazuje poprawne ilustracje związane z samopoczuciem;
- korzysta z tabletu.

### Metody:

- Komunikacyjna (The Communicative Method)
- Elementy The Total Physical Response (TPR)

### Formy pracy:

- praca całą klasą (lockstep);
- praca w parach/grupach;
- praca indywidualna

### Potrzebne materiały:

- materiał audiowizualny (fiszki);
- oprogramowanie do tablicy interaktywnej- *'Bugs Team 2'*;
- podręcznik i zeszyt ćwiczeń *'Bugs Team 2'*, płyta CD z nagraniami do materiału z podręcznika;
- karty obrazkowe- flashcards, karty wyrazowe- word cards;
- ilustracje przedstawiające zawody- doctor/ dentist/ surgeon;
- **narzędzia TIK:**
  - ✓ **kody QR** : Załącznik 1 : LearningApps: What's the matter? (Pasujące pary),  
Załącznik 2 : LearningApps: What's the matter? (Milionerzy),  
Załącznik 3 : LearningApps: My body (Wielokrotny wybór).
  - ✓ **Kahoot**: <https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=4e06ea2c-c046-47d0-bb56-3dc6616d5230>,
  - ✓ **ClassTools**- <https://www.classools.net/random-name-picker/index.php> (koło fortuny- imiona),
  - ✓ **Classscreen**- <https://www.classroomscreen.com/exitpoll.html> (ocena lekcji).
- tablica/ tablica interaktywna;
- tablety.

## PRZEBIEG ZAJEĆ

### FAZA WSTĘPNA

1. Czynności organizacyjne- sprawdzenie obecności.

### FAZA GŁÓWNA LEKCJI

1. Rozgrzewka językowa. Powtórzenie słownictwa związane z częściami ciała- *Annie's song: „One nose, one mouth...”* – uczniowie przechodzą na dywan (CD 2:32), <https://www.youtube.com/watch?v=I9jD3WlOyi0>.
2. Uczniowie stoją w okręgu. Nauczyciel przypomina uczniom słownictwo i zwroty związane z dolegliwościami (uczniowie powtarzają zwroty za nauczycielem oraz demonstrują poszczególne dolegliwości). What's the matter?/ I've got a headache./ I've got an earache./ I've got a toothache./ I've got a neck ache./ I've got a backache./ I've got a tummy ache.
3. Gra- **What's the matter?** Nauczyciel wyjaśnia uczniom zasady gry: Uczniowie stoją w okręgu i wspólnie zadają pytanie: What's the matter? Następnie uczeń, który stoi w środku okręgu, mówi jaką ma dolegliwość, ale jej nie pokazuje, zadaniem pozostałych uczniów jest pokazanie danej dolegliwości. Uczeń, który znajdował się w środku okręgu, wskazuje kolejnego ucznia, poprzez przekazanie mu piłeczki lub maskotki. Wybrany uczeń wchodzi do okręgu i odpowiada na pytanie kolegów na temat swojej dolegliwości. Osoba stojąca w środku sprawdza, czy uczniowie poprawnie pokazali daną dolegliwość i przekazuje im informację zwrotną w języku angielskim oraz przy pomocy gestu (kciuki).
4. Utrwalenie słownictwa związanego z dolegliwościami poprzez zaśpiewanie piosenki „*What's the matter*” (CD 2:33), <https://www.youtube.com/watch?v=usYEOh1rF4I>.
5. Nawiązanie do zawodów: lekarz, stomatolog, chirurg- Załącznik 4.
6. **Ineraktywny quiz w aplikacji Kahoot**- słownictwo związane z dolegliwościami i częściami ciała (praca w parach). Przypomnienie uczniom o bezpiecznym korzystaniu z Internetu oraz korzystaniu z bezpiecznych i sprawdzonych stron internetowych oraz aplikacji.
7. Uczniowie otwierają podręczniki na stronie 45.

8. Proszę uczniów, by spojrzeli na ćw.1 str.45 i określili samopoczucie dzieci na obrazkach. Uczniowie określają samopoczucie w języku polskim.
9. Zadaję uczniom pytania na temat tego, czy domyślają się, o czym będziemy dziś rozmawiali na lekcji oraz czego się dziś nauczą i co będą potrafili po dzisiejszej lekcji.
10. Wyświetlam uczniom **fiszki**, uczniowie patrząc na daną ilustrację, przedstawiającą samopoczucie, powtarzają słowa za nagraniem (6 słów). Następnie, oprócz ilustracji, wyświetlam uczniom fiszki wyrazowe.
11. Puszczam uczniom nagranie, uczniowie wskazują palcem obrazek przedstawiający dane samopoczucie np. **tired, hot, cold, hungry, thirsty, bored**. (ćw.1 str.45, książka ucznia, CD 2.44; 0:00-0:30).
12. Wybieram 6 ochotników, którym rozdaję karty obrazkowe przedstawiające samopoczucie. Zadaniem uczniów jest ustawienie się w odpowiedniej kolejności zgodnie z treścią nagrania (2 rundy); CD 2.44; 0:30-1:08). Uczniów wybieram przy użyciu narzędzia do losowania: **koło fortuny** (<https://www.classtools.net/random-name-picker/index.php>).

**I runda:** hungry, tired, bored, cold, thirsty, hot

**II runda:** thirsty, hot, tired, bored, cold, hungry

\*Pozostali uczniowie przekazują informację zwrotną, na temat tego, czy poszczególne uczeń zajął odpowiednie miejsce, poprzez pokazywanie kciuka w górę lub w dół.

13. Wyjaśniam uczniom różnicę między „*I've got...*”, a „*I'm...*”. Uczniowie powtarzają zdania za nauczycielem np. *I'm tired./ I'm cold.* itp.
14. Gra w packi na muchy ‘Fly-flap’ (uczniowie ustawiają się w linii i liczą od 1 do 2, w celu podzielenia się na dwie drużyny). Nauczyciel mówi zdanie np. *I'm hungry, I'm thirsty, I'm bored, I'm tired, I'm cold, I'm hot*; zadaniem uczniów jest uderzyć packą w odpowiedni obrazek, punkt zdobywa ta drużyna, która jako pierwsza uderzy we właściwy obrazek.
15. Zapraszam uczniów na dywan, uczniowie pracują w ustalonych wcześniej grupach-grupy 4 i 5 osobowe (zgodnie z tym jak siedzą podczas lekcji). Uczniowie siadają w grupach na dywanie, każda grupa otrzymuje **tablet** oraz **kody QR, w których zakodowane są interaktywne gry**. Zadaniem uczniów będzie odkodowanie gier

edukacyjnych za pomocą aplikacji **i-nigma**, a następnie wykonanie poszczególnych zadań. Gry przygotowane zostały w aplikacji **LearningApps (pasujące pary, Milionerzy, wielokrotny wybór)**. Przypomnienie uczniom, że każdy uczeń w grupie wykonuje zadanie oraz że zadaniem grupy jest pomaganie sobie nawzajem. Po zakończeniu gry, uczniowie otrzymują informację zwrotną, w postaci komentarza na temat poprawności wykonania zadania.

**16.** Uczniowie wracają na swoje miejsca. Wyświetlam uczniom, krótki dialog oraz ilustracje. Proszę, aby chętni uczniowie odczytali dialog. Następnie, wyświetlam uczniom ilustracje i proszę, aby uczniowie zadawali sobie nawzajem pytania i odpowiadali zgodnie z ilustracją np.: **A:** What's the matter? **B:** I'm hungry. (**Number 1**), **A:** What's the matter? **B:** I'm bored. (**Number 2**), **A:** What's the matter? **B:** I'm tired. (**Number 3**) **A:** What's the matter? **B:** I'm thirsty. (**Number 4**), **A:** What's the matter? **B:** I'm cold. (**Number 5**)

**17.** Opcjonalnie (jeśli starczy czasu)- uczniowie decydują o doborze gry.

- **„Memory”- Bugs Board Game-** Uczniowie dzielą się na dwie drużyny (dziewczynki/chłopcy). Zadaniem uczniów będzie odnalezienie par (obrazek + wyraz).
- **„Powtórz jeśli to prawda”-** Pokazuję uczniom karty obrazkowe związane z samopoczuciem i częściami ciała, następnie wypowiadam wyraz/zdanie. Jeśli odnosi się on do wskazanej karty, uczniowie powtarzają ten wyraz/ to zdanie za nauczycielem, a jeśli nie- pozostają cicho.

## **FAZA PODSUMOWUJĄCA**

**1.** Podsumowanie. Pytam uczniów, czego się dziś nauczyli i w jakich sytuacjach będą mogli wykorzystać poznane słownictwo i zwroty z lekcji.

**Feedback: głosowanie on-line: Czy potrafisz powiedzieć o swoich dolegliwościach i swoim samopoczuciu?**

Uczniowie klikają na wybrane przez siebie buźki:

<https://www.classroomscreen.com/exitpoll.html> - (poll)

- 2.** Podsumowanie aktywności.
- 3.** Pożegnanie.

## Załącznik 1 Pasujące pary

WHAT'S THE MATTER? (FEELINGS)



## Załącznik 2 QR Milionerzy

**What's the matter? („Milionerzy”)**





### Załącznik 3 QR wielokrotny wybór

My body





# DENTIST



# DOCTOR



# SURGEON