Scenariusz lekcji języka angielskiego z wykorzystaniem TIK

Temat: ‘gerund/infinitive’ ... / Konstrukcje czasownikowe ...
Klasa: 7
Czas lekcji: 45 minut
Cele ogólne:
- doskonalenie umiejętności użycia Technologii Informacyjno-Komunikacyjnych;
- ćwiczenie umiejętności pracy w grupie;
- doskonalenie kompetencji kluczowych (m.in. porozumiewanie się w języku obcym, porozumiewanie się w języku ojczystym, kompetencje informatyczne, umiejętność uczenia się);
- utrwalenie wiadomości poznanych podczas zajęć z języka angielskiego.
Cele operacyjne:
- uczeń utrwala znajomość słownictwa i gramatyki z zakresu konstrukcji czasownikowych;
- uczeń zna zasady użycia i tworzenia konstrukcji czasownikowych
- uczeń potrafi używać telefonu komórkowego celem odpowiadania na zagadnienia z gier interaktywnych
Formy pracy: praca w grupie
Metody aktywizujące: burza mózgów, aplikacja Kahoot
Środki dydaktyczne: laptop, tablica interaktywna, smartfony z dostępem do Internetu, arkusze papieru do „burzy mózgów”, przygotowany przez nauczyciela quiz z konstrukcji czasownikowych w aplikacji Kahoot, https://create.kahoot.it/details/d20d41c3-db6c-46b5-9999-07677637c0e5
Przebieg lekcji:

1. Powitanie, podanie tematu lekcji, ustalenie celu lekcji wspólnie z uczniami.
2. Rozgrzewka językowa: nauczyciel prosi uczniów o odpowiedź na pytanie "What fixed verb structures can you name? (Jakie stałe struktury czasownikowe potraficie wymienić?)
3. Nauczyciel dzieli klasę na 4 grupy 3-4 osobowe (nauczyciel sam przydziela uczniów do grup, tak, aby w każdej znalazły się dzieci o różnym stopniu opanowania języka i różnych cechach osobowościowych). Wyjaśnia uczniom, że od tej chwili pracują na rzecz swojego zespołu i zdobywają dla niego punkty.
4. Konkurencja 1: Brainstorming (burza mózgów). Każdy zespół otrzymuje arkusz papieru, na którym należy w ciągu minuty wypisać jak najwięcej czasowników należących do trzech różnych grup oraz reguły rządzące tymi grupami.) Drużyna, która wypisze najwięcej wyrazów zdobywa 4 punkty, kolejna 3 punkty itd. Zadanie ma na celu powtórzenie i utrwalenie słownictwa wprowadzonego na poprzedniej lekcji.
5. Uczniowie sprawdzają poprawność podanych przez siebie zwrotów i reguł z notatkami w ich zeszytach.
6. Konkurencja 2: Quiz Kahoot "bare infinitive/gerund/infinitive" na stronie:
https://create.kahoot.it/details/d20d41c3-db6c-46b5-9999-07677637c0e5 Korzystając ze smartfonów uczniowie w zespołach rozwiązują quiz leksykalno-gramatyczny składający się z 26 pytań. W każdym pytaniu uczniowie wybierają jedną poprawną odpowiedź poprzez naciśnięcie odpowiedniej ikony na ekranie telefonu. Grupa, która zdobędzie największą ilość punktów wygrywa konkurencję i otrzymuje odpowiednio: 4 pkt, 3 pkt, 2 pkt lub 1 pkt. Celem zadania jest sprawdzenie czy uczniowie potrafią zastosować poznane słownictwo i struktury gramatyczne w kontekście.
7. Konkurencja 3: Technology Quiz. Korzystając ze smartfonów uczniowie w ciągu 5 minut muszą wyszukać w Internecie odpowiedzi na 8 pytań sprawdzających wiedzę z zakresu technologii. Drużyna, która udzieli najwięcej poprawnych odpowiedzi zdobywa 4 punkty, kolejna 3 punkty itd. Zadanie ćwiczy umiejętność wyszukiwania i wykorzystywania informacji ze źródeł internetowych.
8. Nauczyciel prosi uczniów o przypomnienie zasad użycia konstrukcji czasownikowych
9. Konkurencja 4: Uczniowie uzupełniają otrzymane karty pracy z zadaniami tak, aby było ono poprawne pod względem logicznym i gramatycznym. Za każde zadanie można otrzymać 1, 2, 3, 4, 5 lub 10 punktów. Celem zadania jest utrwalenie znajomości struktury pierwszego okresu warunkowego.
10. Turniej wygrywa drużyna, która po 4 konkurencjach uzyskała największą liczbę punktów.
11. Ewaluacja i zakończenie lekcji: zdania podsumowujące. Uczniowie kończą zdanie: „Na dzisiejszej lekcji podobało mi się / nie podobało mi się ...” lub „Z dzisiejszej lekcji zapamiętam ...”