

„CZWÓRKA” BAWI SIĘ I PRACUJE – GRY I ZABAWY JĘZYKOWE W KLASACH IV-VIII



Materiał dydaktyczny dla obszaru nauczania JĘZYKÓW OBCYCH opracowany w ramach projektu „Szkoła Ćwiczeń w Gminie Jarocin”

Jezyk angielski i niemiecki w klasach IV-VIII szkoły podstawowej

Zuzanna Krajewska, Karolina Żarczyńska, Krystyna Maćkowiak, Lidia Hetmańczyk



Rzeczpospolita
Polska

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Autorki:

Zuzanna Krajewska

Karolina Żarczyńska

Krystyna Maćkowiak

Lidia Hetmańczyk

Wydawca:

Euro Innowacje sp. z o.o.

Publikacja została opracowana w ramach projektu pt. „Szkoła Ćwiczeń w Gminie Jarocin” realizowanego w partnerstwie przez Gminę Jarocin (Beneficjent projektu) oraz Euro Innowacje sp. z o.o. (Partner projektu).

Projekt jest finansowany ze środków budżetu państwa oraz Unii Europejskiej, w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego, Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (PO WER), II Osi Priorytetowej *„Efektywne polityki publiczne dla rynku pracy, gospodarki i edukacji”*, Działania 2.10 *„Wysokiej jakości system oświaty”*.

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons – Użycie uznanie autorstwa 3.0 Polska (CC BY 3.0 PL).

SPIS TREŚCI

WSTĘP	6
CEL PUBLIKACJI	8
1. NA DOBRY POCZĄTEK	9
1.1. <i>Alfabet</i>	9
1.2. <i>Wideo</i>	10
1.3. <i>Piosenka</i>	10
1.4. <i>Ikona/Rysunek</i>	11
1.5. <i>Prawda/Falsz</i>	11
1.6. <i>Odd one out – znajdź niepasujące słowo</i>	12
1.7. <i>Find somebody who – znajdź kogoś kto</i>	13
1.8. <i>Rhyme me</i>	13
1.9. <i>Inicjał – przymiotnik</i>	14
1.10. <i>Inicjał – I like...</i>	14
1.11. <i>Small talk</i>	15
1.12. <i>Paper Ball</i>	15
1.13. <i>Pick a colour</i>	16
1.14. <i>Weather Dance</i>	16
1.15. <i>What's missing?</i>	17
1.16. <i>Packa na słowa</i>	17
1.17. <i>Worek skarbów</i>	17
1.18. <i>Kółko/krzyżyk</i>	18
1.19. <i>Co widzisz na obrazku?</i>	18
1.20. <i>Słowo-klucz</i>	19
1.21. <i>Komiks</i>	19
1.22. <i>Rebus</i>	19
1.23. <i>Tytuł filmu</i>	20
1.24. <i>Dyktando</i>	20
1.25. <i>Emocje</i>	20
2. PRZERWA KTÓRA UCZY/ AKTYWNE PRZERYWNIKI	22
2.1. <i>Bingo</i>	22
2.2. <i>Dobble</i>	22
2.3. <i>Policz się</i>	23
2.4. <i>Tongue Twisters</i>	23
2.5. <i>Jump, clap, stomp...</i>	24
2.6. <i>Głuchy telefon</i>	24

2.7.	<i>Spider and flies</i>	25
2.8.	<i>Simon says</i>	25
2.9.	<i>Zabawa w detektywa</i>	25
3.	EKSPERYMENTY	27
3.1.	<i>Find the rule – znajdź regułę</i>	27
3.2.	<i>What if...? – A co jeśli...?</i>	28
4.	PROJEKTUJEMY	29
4.1.	<i>Projekt „Wakacje”</i>	29
4.2.	<i>Trzymaj język za zębami...</i>	29
4.3.	<i>Sleeve face</i>	30
4.4.	<i>Wir wohnen in Europa - mieszkamy w Europie</i>	30
4.5.	<i>Europareise – podróż po Europie</i>	31
4.6.	<i>EineKlassenfahrt – wycieczka klasowa</i>	31
4.7.	<i>Erholungsziel – prospekt turystyczny</i>	32
4.8.	<i>Ogłoszenie z odrywanymi skrzydełkami</i>	32
4.9.	<i>Prognoza pogody</i>	33
5.	NA ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ	34
5.1.	<i>Czego się dziś nauczyłeś?</i>	34
5.2.	<i>Niedokończone zdanie...</i>	34
5.3.	<i>Mix literkowy</i>	35
5.4.	<i>Słówka z trudną pisownią</i>	35
5.5.	<i>Gra w statki</i>	35
5.6.	<i>Zabawa w skojarzenia</i>	36
6.	ZADANIE DOMOWE INACZEJ	37
6.1.	<i>Wordwall</i>	37
6.2.	<i>Obejrzenie jednego odcinka ulubionego serialu w oryginale</i>	38
6.3.	<i>Stworzenie zabawnego mema</i>	38
6.4.	<i>Dokończ zdanie</i>	38
6.5.	<i>Wybierz się na zakupy</i>	39
6.6.	<i>Przygotowanie interesującego newsa</i>	39
6.7.	<i>Ułożenie krzyżówki</i>	39
7.	SPRAWDZAMY	41
7.1.	<i>Interaktywne ćwiczenia</i>	41
7.2.	<i>Quizizz</i>	42
7.3.	<i>Dobierz w pary i odpowiedz</i>	42
7.4.	<i>Tablica</i>	43

7.5. <i>Odwrócone role</i>	43
7.6. <i>Czas</i>	44
7.7. <i>Szukanie przedmiotu</i>	44
7.8. <i>Zamiana miejsc</i>	45
7.9. <i>Czego brakuje?</i>	45
7.10. <i>Meksykańska fala</i>	46
7.11. <i>Kto to powiedział?</i>	46
7.12. <i>Zabawa w pociąg i lokomotywę</i>	47
7.13. <i>Zabawa „ Radiotelefon”</i>	47
7.14. <i>Loteryjka</i>	48
8. NOWOCZESNE TECHNOLOGIE W LEKCJI	49
8.1. <i>Tłumaczenia</i>	49
8.2. <i>Zdania</i>	50
8.3. <i>Synonimy/antonimy</i>	50
8.4. <i>Filmy</i>	51
8.5. <i>Artykuły i różnego rodzaju teksty</i>	51
8.6. <i>Escape room</i>	52
8.7. <i>Zadanie domowe w QR kodzie</i>	52
8.8. <i>Kaboom</i>	53
8.9. <i>Domino</i>	53
8.10. <i>Podpisy do obrazków</i>	54
9. PYTANIA NA OTWARCIE I ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ	55
10. A CO ZDALNIE?	56
10.1. <i>Praca z filmem</i>	56
10.2. <i>Wyścigi na czacie</i>	57
10.3. <i>Kreatywna rozgrzewka</i>	57
10.4. <i>Zadanie na szybkość</i>	58
10.5. <i>Utrwalenie poznanej struktury</i>	58
PODSUMOWANIE	59
BIBLIOGRAFIA Z UWZGLĘDNIENIEM NETOGRAFII	60



WSTĘP

Nauka języka może być ciekawa i angażująca, gdy stosujemy zróżnicowane metody i zabawy. Uczniowie nie zawsze muszą pracować jedynie z podręcznikami, ale także angażować się w aktywności, podczas których mogą wykorzystywać materiały źródłowe, różnego rodzaju karty czy zwykłą kartkę i ołówki.

Już dziś powszechnie wiadomo, że im więcej zmysłów angażujemy, tym bardziej efektywny jest proces uczenia się. Różnorodność jest kluczowa we współczesnym, coraz bardziej międzynarodowym, międzykulturowym i zróżnicowanym językowo świecie. Prowadzone lekcje powinny być zatem w istotny sposób zróżnicowane, winny angażować jak najwięcej zmysłów. Takie lekcje mogą silniej korespondować z zainteresowaniami uczniów i ich dotychczasowymi doświadczeniami. Im więcej podobieństw i nawiązań do ich odczuć, doświadczeń, czy – jak mówią konstruktywiści – wiedzy osobistej, tym efektywniejsza może się okazać ich nauka.

Każdy z nas chce, aby uczniowie komunikowali się w sposób zrozumiały i efektywny, zatem także i my musimy upewnić się, że używany przez nas język jest zawsze jasny i przejrzysty, a prezentowane zadania pozwalają realizować kluczowe kompetencje uczniów. Nasze polecenia powinny być czytelne m.in. po to, aby w początkowych fazach uczenia się uczniowie mogli skupić się na jednej konkretnej kwestii i aby na tej bazie budować dalsze zadania.

W niniejszej publikacji prezentujemy pomysły na rozgrzewki na potrzebne często na początku lekcji, dodatkowe ćwiczenia i zadania domowe, które będziemy w stanie dopasować do potrzeb naszych uczniów, ich umiejętności i poziomu zaawansowania językowego.

Publikacja podzielona jest na rozdziały, które powinny ułatwić przygotowanie się do zajęć. W rozdziale 1 zaczynamy od rozgrzewek językowych, by w kolejnym przejść do aktywnych przerywników lekcji, które pomogą skupić uwagę lub rozluźnić uczniów przed kolejnym zadaniem. W kolejnych rozdziałach można



znaleźć pomysły na projekty i eksperymenty na lekcjach, urozmaicające strukturę i przebieg zajęć. W publikacji tej nie zabrakło też ciekawych zadań domowych i pytań, których możemy użyć w ramach podsumowania lekcji oraz w kontekście prowadzenia zajęć zdalnych.



CEL PUBLIKACJI

Publikacja powstała w ramach projektu “Szkoła Ćwiczeń w Gminie Jarocin”. Cele publikacji to prezentacja:

- różnorodnych gier i zabaw, które można wykorzystać na lekcjach języków obcych,
- możliwości wykorzystania mechanizmów grywalizacji w celu rozwijania samodzielności i kreatywności uczniów,
- możliwości indywidualizacji pracy z uczniami poprzez wykorzystanie mechanizmów grywalizacji,
- wykorzystania gier i zabaw w celu aktywizowania i angażowania uczniów,
- możliwości realizacji treści edukacyjnych poprzez zabawę,
- możliwości organizowania grupowych form pracy uczniów poprzez włączenie ich w zabawy i gry edukacyjne,
- wykorzystania mechanizmów uczenia się rówieśniczego (peer learning) z włączaniem zabaw i gier edukacyjnych

oraz:

- prezentacja dobrych praktyk edukacyjnych i rozpowszechnianie ich w środowisku nauczycielskim.



1. NA DOBRY POCZĄTEK

Jak dobrze rozpocząć zajęcia, aby zachęcić uczniów do interakcji? W rozdziale pierwszym zapraszamy do zapoznania się z grami i zabawami, które skupią uwagę naszych uczniów oraz pomogą w utrwaleniu materiału.

1.1. Alfabet

Cel: skupienie uwagi

Materiały: tablica/ rzutnik/ tablica interaktywna

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Przebieg zabawy: Zapisujemy na tablicy alfabet (lub wyświetlamy za pomocą rzutnika). Każda litera alfabetu ma dopisaną literę "L", "P" lub "O". "L" oznacza lewą rękę, "P" – prawą, "O" – obie ręce. Zadanie polega na tym, aby mówiąc powoli alfabet, podnosić odpowiednie ręce. Takie zadanie pomaga w ćwiczeniu uważności i koncentracji.



Ilustracja 1. źródło: opracowanie własne autorki Z. Krajewskiej

Komentarz: w małych grupach możemy to zadanie wykonać z zapisanym alfabetem na tablicy. Uczniowie głośno, w równym tempie czytają litery i podnoszą odpowiednią rękę. W większych grupach, gdy mamy dostęp do rzutnika, możemy zadanie zmodyfikować tak, aby na ekranie pojawiała się jedna litera alfabetu i odpowiadające jej oznaczenie. Pomoże to wyrównać tempo pracy uczniów.



1.2. Wideo

Cel: skupienie uwagi (najlepiej na początku zajęć)

Materiały: rzutnik z komputerem i dostępem do Internetu

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Przebieg zabawy: Wyszukujemy w Internecie krótki film edukacyjny. Wyjaśniamy uczniom, że za chwilę odpowiedzą na pytania związane z obejrzanym filmem. Po obejrzeniu filmiku zadajemy uczniom kilka pytań związanych z treścią filmu. Pytania mogą dotyczyć bezpośrednio struktur gramatycznych lub tylko opisanej sytuacji.

Komentarz: W grupach językowych rozpoczęcie zajęć filmem jest dobrym sposobem na zaciekawienie uczniów. Możemy zapytać uczniów o sytuację przedstawioną filmie, co pozwoli rozwijać umiejętności językowe dotyczące określonego kontekstu, np. jeśli film przedstawia jedną z osób kupującą koszulkę w sklepie, możemy przećwiczyć rozmówki w sklepie. Pod koniec zajęć możemy ten film ponownie wykorzystać, a uczniów poprosić o to, aby podali już dokładniej, co z niego zrozumieli, a nie jedynie opisali sytuację. Natomiast w grupach zaawansowanych możemy zadawać pytania bezpośrednio dotyczące treści nagrania np. ile kosztował dany przedmiot itp.

1.3. Piosenka

Cel: rozgrzewka, zabawa w trakcie lekcji

Materiały: magnetofon i nagranie na pendrive/ komputer z dostępem do Internetu

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Przebieg zabawy: Odtwarzamy nagranie piosenki, która nawiązuje do przedstawionego tematu. Może to być piosenka z charakterystycznym refrenem czy słowami. Nawiązanie może być dokonane poprzez słowa lub konstrukcję gramatyczną. Uczniowie, nie znając jeszcze tematu lekcji, mogą na podstawie piosenki domyślić się tematyki lekcji. Np. słuchając piosenki Rihanny „Umbrella”



uczniowie w refrenie słyszą „um-bre-ELLA-ELLA-ELLA” i mogą dzięki temu rozszyfrować słowo „parasolka”, co pozwala przejść do tematu pogody i zjawisk atmosferycznych

Komentarz: Piosenki sprawdzają się w grupach o różnych poziomach zaawansowania, gdyż dzięki charakterystycznej melodii, uczniom często łatwiej jest zapamiętać poszczególne wyrazy, zdania czy zwroty.

1.4. Ikona/Rysunek

Cel: utrwalenie/powtórzenie słownictwa

Materiały: karta obrazkowa, tablica, magnesy

Liczba uczestników: grupa do 25 osób/pary

Przebieg zabawy: Na tablicy wywieszamy lub wyświetlamy uczniom ikonę/zdjęcie/rysunek. Ustawiamy czas na np. 1 minutę. Zadaniem uczniów jest wypisać wszystkie słówka, które kojarzą im się z danym obrazkiem. Mogą to być kolory lub konkretne nazwy przedmiotów.

Komentarz: Jeśli na zdjęciu jest tylko jeden przedmiot np. piłka/ball uczniowie mogą wypisać wszystkie sporty związane z piłką, różne przedmioty, które również są okrągłe np. *ball- football, volleyball, basketball, circle, wheel* itp. Słówka, które wydają się być niezwiązane z tematem, powinny zostać uzasadnione przez daną parę.

Inną odmianą tej gry jest wypisanie jak największej liczby słów na tę samą literę, co przedmiot znajdujący się na obrazku np. przy wyrazie *ball* – uczniowie wypisują jak najwięcej wyrazów zaczynających się na literę “B”.

1.5. Prawda/ Fałsz

Cel: skupienie uwagi

Materiały: kartka, długopis

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Przebieg zabawy: To dosyć popularna zabawa, w której na kartce zapisujemy swoje imię i wybieramy dwa określenia pasujące do nas i jedno, które nie jest



prawdziwe. W zależności od poziomu zaawansowania, uczniowie mogą zapisywać pojedyncze słowa np. cechy charakteru lub całe zdania. Zadaniem pozostałych uczniów jest odgadnięcie, która z informacji jest fałszywa. Uczniowie mogą zadawać pytania, aby odgadnąć, która z informacji nie jest prawdziwa. Zabawę można dowolnie modyfikować w zależności od przerabianego słownictwa czy zagadnień gramatycznych.

Komentarz: Gra świetnie sprawdza się w grupach, które się jeszcze nie znają, gdyż każda z osób może się dowiedzieć czegoś na temat pozostałych uczestników.

(Pomysł na tę zabawę powstał po jednym ze szkoleń, na którym jako uczestnicy również zostaliśmy poproszeni o wykonanie takiego zadania).

1.6. Odd one out – znajdź niepasujące słowo

Cel: utrwalenie słownictwa

Materiały: karty wyrazowe

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Przebieg zabawy: Przygotowujemy karty z trzema lub czterema wyrazami z danego działu, w zależności od poziomu zaawansowania uczniów. Decydując się na wersję z czterema wyrazami, wybieramy np. trzy słowa opisujące cechy charakteru i jedno słowo opisujące wygląd. Zadaniem uczniów jest wskazać, które ze słów nie pasuje do danego zestawu i wyjaśnić, dlaczego.

Komentarz: W zależności od poziomu zaawansowania grupy możemy poprosić ucznia, który wskazał niepasujące słowo o ułożenie zdania z tym słowem. Kolejnym wariantem tej zabawy jest przygotowywanie takich kart przez uczniów w parach lub małych grupach i zadawanie zagadki pozostałym grupom.



1.7. Find somebody who – znajdź kogoś kto

Cel: utrwalenie słownictwa,

Materiały: karty wyrazowe

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Przebieg zabawy: Nauczyciel przygotowuje kartki, wypisując informacje dotyczące tego, jakich cech lub czynności wykonywanych przez kolegów uczniowie mają szukać np. „ktoś kto gra w piłkę”. Następnie uczniowie wstają i chodzą po klasie zadając pytania i zaznaczając na swoich kartach pracy imiona osób spełniających określone warunki. Find somebody who: *Has got a brother/doesn't have a dog/likes reading books/is wearing something green today/likes dancing.*

Komentarz: W grupach początkujących możemy wykorzystać proste karty obrazkowe. Podczas ćwiczeń utrwalających nazwy zwierząt na takiej karcie może się znaleźć zdanie: „*I have got a dog – Who has got a cat*” gdzie nazwa „dog” jest zapisana, a w miejscu nazwy „cat” pojawia się rysunek.

1.8. Rhyme me

Cel zabawy: rozgrzewka lub odprężenie po wysiłku umysłowym

Materiały: 2 karteczki

Liczba uczestników: grupa do 12 uczniów

Przebieg zabawy: Rozdajemy uczniom po dwie małe karteczki i prosimy, aby pomyśleli nad dwoma wyrazami, które się rymują i zapisali po jednym na każdej karteczce, np. I – buy. Gdy wszyscy już napiszą swoje rymy, sprawdzamy poprawność rymów. Potem zbieramy kartki, tasujemy je dokładnie i rozdajemy ponownie uczniom. Wybieramy osobę, aby przeczytała jeden ze swoich wyrazów i prosimy o podanie rymującego się wyrazu.

Komentarz: Wybieramy uczniów według kolejności zgłoszeń. Jeśli nie będzie chętnych, wybieramy następny wyraz.



1.9. Inicjał – przymiotnik

Cel zabawy: rozgrzewka, utrwalenie słownictwa

Materiały: tablica

Liczba uczestników: grupa do 15 uczniów

Przebieg zabawy: Zapisujemy na tablicy kolejne litery alfabetu i zachęcamy dzieci, aby podawały przymiotniki lub rzeczowniki zaczynające się na daną literę. Np. A – *angry, alarm clock*, B – *big, bag*, it. Następnie prosimy uczniów, aby na karteczkach lub w zeszytach zapisały swoje imię oraz przymiotnik lub rzeczownik zaczynający się na pierwszą literę ich imienia, np. *Angry Adam* lub *Adam the Alarm clock*, *Big Bożenka* lub *Bożenka the Bag*.

Komentarz: Nie zapisujemy wszystkich słów na tablicy, dzieci nie muszą ich notować w zeszycie.

1.10. Inicjał – I like...

Cel zabawy: rozgrzewka, utrwalenie słownictwa

Materiały: tablica, kartka papieru/zeszyt

Liczba uczestników: grupa do 15 uczniów

Przebieg zabawy: Przeprowadzamy burzę mózgów i zbieramy pomysły dzieci na rzeczowniki zaczynające się na daną literę alfabetu. Następnie mówimy zdanie o sobie, np. *My name is Dorota and I like dogs and drawing*. Zapisujemy na tablicy wyrażenie: *My name is.... and I like..... and.....* i prosimy dzieci, aby na karteczkach lub w zeszytach zapisały analogiczne zdanie, wpisując swoje imię oraz rzeczy, które lubią (jedną, dwie, trzy...), a które zaczynają się na pierwszą literę ich imienia, np. *My name is Bożenka and I like balls and ballet*.

Komentarz: zadanie sprawdza się w grupach o zróżnicowanym poziomie.



1.11. Small talk

Cel zabawy: rozgrzewka, powtórzenie poznanych struktur

Materiały: pacynka lub piłeczka

Liczba uczestników: grupa do 17 uczniów

Przebieg zabawy: Na początku zajęć często ucinamy sobie też krótkie pogawędki. Dzięki temu powtarzamy poznane już słownictwo oraz ćwiczymy konkretne struktury, takie jak *How old are you? How are you (today)?* itp. Najczęściej wykorzystujemy do tego piłeczkę lub pacynkę (dzieci przekazują ją sobie bardzo ostrożnie). Zabawę rozpoczyna nauczyciel wręczając pierwszemu siedzącemu koło niego dziecku, zadając mu wybrane pytanie. Następnie prosimy by wybrało kolejnego uczestnika zabawy.

Komentarz: W starszych grupach dzieci same zadają pytanie, powielając zaprezentowany przez prowadzącego wzór.

1.12. Paper Ball

Cel zabawy: powtórzenie słownictwa lub utrwalenie poznanych struktur gramatycznych

Materiały: karteczki– od najmniejszej do największej– tyle ilu jest uczniów w grupie

Liczba uczestników: grupa do 12 uczniów

Przebieg zabawy: Na najmniejszej kartce papieru rysujemy/drukujemy obrazek, który uczeń ma nazwać, powtarzamy czynność na każdej kartce upewniając się, że nie powtarzamy obrazków. Zwijamy najmniejszy obrazek w kulkę, zabieramy większy papier i owijamy nim małą kulkę papieru, zabieramy kolejny i owijamy powstałą piłkę – powtarzamy czynność, aż utworzymy wielką papierową kulę. Rzucamy ją uczniom, każdy zdejmuje jedną warstwę i nazywa obrazek, zabawa trwa tak długo, jak wiele warstw ma papierowa kula.

Komentarz: na kartkach papieru można napisać pytania do dzieci, zagadki, a nawet zdania, które np. mają być zamienione na reported speech.



1.13. Pick a colour

Cel zabawy: przećwiczenie słownictwa związanego z przedmiotami znajdującymi się w sali

Materiały: przedmioty, których nazwy chcemy przećwiczyć – rozmieszczone w różnych miejscach w sali lekcyjnej

Liczba uczestników: grupa do 12 uczniów

Przebieg zabawy: Na początku zajęć nauczyciel prosi wszystkie dzieci o to, aby każde z nich wybrało dowolny kolor, który jest w stanie odnaleźć w sali. Następnie uczestnicy zabawy podbiegają do rzeczy w danym kolorze, np. drzwi, kredki, dywanu itp. Nauczyciel zadaje każdemu pytanie *What is it?*

Komentarz: brak

1.14. Weather Dance

Cel zabawy: powtórzenie i utrwalenie słownictwa dotyczącego pogody

Materiały: wydrukowane obrazki przedstawiające rodzaje pogody

Liczba uczestników: grupa do 25 uczniów

Przebieg zabawy: Każde dziecko losuje obrazek przedstawiający jakiś rodzaj pogody, po czym go nazywa. Następnie nauczyciel włącza muzykę, prosi dzieci o to, by uważnie słuchały i wydaje komendy: *It's cloudy* – tańczą dzieci trzymające chmurki, *It's sunny* – tańczą dzieci trzymające słoneczka itd.

Komentarz: Zabawę można wykorzystać właściwie do powtórzenia dowolnego słownictwa, jednak pogoda jest zdecydowanie najbardziej uniwersalna.



1.15. What's missing?

Cel zabawy: skupienie uwagi, powtórzenie słownictwa

Materiały: obrazki/flashcardy z poznanym słownictwem

Liczba uczestników: grupa do 25 uczniów

Przebieg zabawy: Rozwieszamy na tablicy obrazki z poznanymi wcześniej wyrazami. Jedno dziecko stoi przy tablicy i prosi resztę o to, aby zamknęła oczy. Następnie zabiera jeden obrazek, a pozostali muszą odgadnąć co zniknęło.

Komentarz: brak

1.16. Packa na słowa

Cel zabawy: powtórka słownictwa

Materiały: tablica, packa na muchy

Liczba uczestników: dowolna

Na tablicy w różnych miejscach zapisujemy słowa, które uczniowie poznali na poprzedniej lekcji. Grupę dzielimy na dwie drużyny i każdej z nich przekazujemy plastikową packę na muchy. Następnie czytamy definicję i prosimy przedstawiciela drużyny o uderzenie packą we właściwy wyraz. Kto pierwszy, ten lepszy!

Komentarz: Zabawa sprawdzi się w mniejszej grupie uczniów.

1.17. Worek skarbów

Cel zabawy: utrwalenie poznanego słownictwa

Materiały: torba, rekwizyty, kartka

Liczba uczestników: dowolna

Do nieprzezroczystego worka wrzucamy różne rekwizyty (elementy wyposażenia piórnika, owoce i warzywa, sztuce itp.). Jeśli wcześniej zrobiliśmy odpowiednie porządki i nie mamy przed uczniami tajemnic, możemy do tego ćwiczenia wykorzystać własną torbę. Każda osoba ma kilkanaście sekund na dotykanie



przedmiotów i rozpoznanie ich po kształcie. Kiedy wszyscy z grupy dostaną szansę na zapoznanie się z zawartością worka, rozdajemy kartki, na których uczniowie zapisują nazwy przedmiotów. Możemy nagrodzić osobę, która prawidłowo zapisała najwięcej słów.

Komentarz: brak

1.18. Kółko/krzyżyk

Cel zabawy: skupienie uwagi, powtórzenie słownictwa i struktur gramatycznych

Materiały: tablica

Liczba uczestników: dowolna

Uczniów dzielimy na dwie grupy i każdej przydzielamy jeden symbol: kółko lub krzyżyk. Na tablicy rysujemy planszę o wymiarach 3 x 3 pola i wpisujemy w nie cyfry od 1 do 9. Pod każdym numerem kryje się zadanie gramatyczne lub leksykalne. Grupa podaje numer i próbuje odpowiedzieć na pytanie. Jeśli udzieli poprawnej odpowiedzi, stawia na danym polu swój symbol. Jeśli nie, pytanie przejmuje grupa przeciwna. Wygrywają ci, którzy jako pierwsi umieścili w linii poziomej, pionowej lub ukośnej trzy kółka lub krzyżyki.

Komentarz: Gra sprawdzi się w młodszych grupach wiekowych.

1.19. Co widzisz na obrazku?

Cel zabawy: rozgrzewka językowa

Materiały: ilustracje dobrane do tematu lekcji

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Pokazujemy uczniom zdjęcie lub ilustrację, która w jakiś sposób wiąże się z tematem zajęć. Dobrze, jeśli jest nietypowa, zabawna lub przyciąga uwagę (niewyczerpanym źródłem pomysłów jest strona z demotywatorami). Uczniowie na podstawie obrazka muszą odgadnąć temat lekcji, opisać ilustrację lub zrobić listę skojarzeń.

Komentarz: Gra zachęca do wykazania się znajomością słownictwa i komunikatywnością.



1.20. Słowo-klucz

Cel zabawy: przypomnienie poznanego słownictwa

Materiały: tablica

Liczba uczestników: grupa do 12 osób

Na tablicy zapisujemy słowo związane z tematem zajęć i prosimy uczniów o wypisanie wyrazów rozpoczynających się od każdej litery tego hasła. Możemy też poprosić o przygotowanie w grupach mapy skojarzeń z danym słowem.

Komentarz: brak

1.21. Komiks

Cel zabawy: kreatywne myślenie, rozwijanie poznanego słownictwa

Materiały: przygotowane karty pracy w postaci komiksu

Liczba uczestników: dowolna

Z obrazka satyrycznego lub komiksu powiązanego z tematem lekcji usuwamy tekst (zwykle występujący w „chmurce”). Następnie prosimy uczniów o wymyślenie kwestii, jaką mogą wypowiadać postaci na ilustracji. Ćwiczenie może zakończyć konkurs na najzabawniejszy pomysł.

Komentarz: Zabawa wymagająca od dzieci wyobraźni i kreatywności.

1.22. Rebus

Cel zabawy: skupienie uwagi

Materiały: przygotowane karty pracy w postaci rebusu

Liczba uczestników: grupa do 17 osób

Wcześniej przygotowujemy rebus określający idiom lub wyrażenie związane z tematem lekcji. Uczniowie rozwiązują zagadkę, a następnie rozmawiają w parach o możliwym znaczeniu frazeologizmu i sytuacjach, w jakich go używamy.

Komentarz: brak



1.23. Tytuł filmu

Cel zabawy: skupienie uwagi

Materiały: przygotowanie krótkiego filmiku

Liczba uczestników: grupa do 12 osób

Odtwarzamy krótki (najlepiej zabawny) filmik, do którego uczniowie muszą wymyślić tytuł lub dalszy ciąg. Możemy też poprosić ich o zapisanie trzech słów-kluczy, które najlepiej określają treść filmu.

Komentarz: brak

1.24. Dyktando

Cel zabawy: skupienie uwagi

Materiały: przygotowanie krótkiego tekstu

Liczba uczestników: grupa do 12 osób

Uczniów dzielimy na pary. Jedna osoba z dwójki staje w końcu sali i odczytuje swojemu partnerowi tekst, który ten musi poprawnie zapisać. Wygrywa para, która skończyła jako pierwsza i nie popełniła żadnego błędu (jeśli nauczyciel nie zaakceptuje całego tekstu, para musi wspólnie odszukać błęd).

Komentarz: Do gry można użyć klepsydry czasowej, jeśli nie chcemy przekroczyć jakiegoś konkretnego czasu. Nauczyciel może rozważyć, czy nie dać różnych tekstów o podobnej długości .

1.25. Emocje

Cel: rozgrzewka, zabawa w trakcie lekcji

Materiały: zdjęcia przedstawiające osoby w różnych nastrojach lub obrazki

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Przebieg zabawy: Uczniowie wybierają jedną lub kilka ilustracji odzwierciedlających ich aktualne samopoczucie, mogą również dodać co sprawiło, że tak właśnie się czują.



Komentarz: Alternatywa dla tradycyjnego pytania: „How are you today?” - Jak się masz? Grę można przeprowadzić na różnych poziomach zaawansowania, wykorzystując różne struktury gramatyczne (czasy teraźniejsze, przeszłe oraz przyszłe).



2. PRZERWA KTÓRA UCZY/ AKTYWNE PRZERYWNIKI

Gdy nasi uczniowie wydają się być znużeni i zmęczeni, warto zastosować przerwę, która oprócz rozluźnienia, pomoże w skupieniu uwagi i dalszej efektywnej pracy na lekcji. Rozdział drugi skupia się właśnie na aktywnych przerwach i różnorodnych pomysłach na przerwy.

2.1. Bingo

Cel: utrwalenie słownictwa

Materiały: karty bingo, nakrętki/pionki

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Przebieg zabawy: Przygotowujemy karty bingo z wybranymi wyrażeniami.

Uczniowie otrzymują pionki np. kapsle lub nakrętki. Nauczyciel wymienia wyrażenia z danej kategorii, a każdy uczeń szuka tego wyrażenia na swojej karcie. Jeśli na karcie znajduje się wyrażenie, uczeń zakrywa to pole żetonem. Nauczyciel wymienia wyrazy tak długo, aż któryś z uczniów zdobędzie „bingo” czyli uda mu się ułożyć żetony w linii prostej pionowo, poziomo lub na skos.

Komentarz: Grę można urozmaicić i zamiast linii prostej może wygrać osoba, która otrzyma określony wzór po ułożeniu żetonów.

2.2. Dobble

Cel: utrwalenie słownictwa

Materiały: karty dobble

Liczba uczestników: dowolna, grupy 3-4 osobowe

Przebieg zabawy: Dzielimy uczniów na grupy i rozdajemy karty. Celem gry jest znalezienie dwóch takich samych rysunków/symboli na kartach. Każdy uczeń otrzymuje taką samą liczbę kart, jedna położona na środku rozpoczyna grę. Uczniowie mają karty w stosiku. Zadaniem uczniów jest znalezienie takiego samego symbolu na swojej karcie ze stosu i położenie jej na środek. Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się swoich kart.



Komentarz: Ostatnio ta gra stała się bardzo popularna, a na wielu blogach językowych można pobrać dobrane na różne okazje lub stworzyć je samemu za pomocą generatorów.

2.3. Policz się

Cel: skupienie uwagi

Materiały: brak

Liczba uczestników: dowolna grupa do 25 osób

Przebieg zabawy: „Policz się” to przerywnik, który dodatkowo ćwiczy koncentrację i skupienie. Wspólnie z grupą ustalamy do ilu liczymy np. do 10. Jeśli grupa jest większa niż 10 osób, po zakończeniu liczenia możemy rozpocząć od początku. Trudność zadania polega na tym, że liczymy kolejno do wyznaczonej cyfry, ale nie po kolei, lecz losowo. Dwie osoby nie mogą mówić jednocześnie – jeśli się tak stanie, zaczynamy liczenie od początku. Zabawa kończy się, gdy uczniom uda się policzyć do ustalonej liczby. Dodatkowo, ćwiczenie to pokazuje, jak ważna jest dobrze zorganizowana i przemyślana rozmowa.

Komentarz: Na początku uczniowie mogą wchodzić sobie w słowo, później zaczynają sami kontrolować sytuację i zwracać uwagę, jeśli dwie osoby odezwą się jednocześnie. Naszym zadaniem jest tylko wyznaczenie wtedy osoby, która zaczyna liczyć.

2.4. TongueTwisters

Cel zabawy: skupienie uwagi

Materiały: tablica, rzutnik, tablica interaktywna

Liczba uczestników: grupa do 25 uczniów

Przebieg zabawy: Punktem wyjściowym tego ćwiczenia może być język polski. Podajemy uczniom wybrany „łamaniec językowy”, np. „Jerzy nie wierzy, że na wieży leży sto talerzy” i zachęcamy do jak najszybszego powtarzania. Następnie, przechodzimy na język angielski. Oto propozycje:

1. Red lorry, yellow lorry, red lorry, yellow lorry.



2. We surely shall see the sun shine soon.
3. Which witch wished which wicked wish?
4. A big black bug bit a big black bear, made the big black bear bleed blood.
5. She sells seashells by the sea shore. The shells she sells are surely seashells. So if she sells shells on the seashore, I'm sure she sells seashore shells.

Komentarz: Dłuższe i trudniejsze przykłady warto zapisać na tablicy.

2.5. Jump, clap, stomp...

Cel zabawy: skupienie uwagi, odprężenie po intensywnym wysiłku umysłowym
przerywnik lekcji

Materiały: brak

Liczba uczestników: grupa do 25 uczniów

Przebieg zabawy: Nauczyciel dyktuje jakąś sekwencję ruchów. Najpierw powoli, prezentując je wszystkim uczniom, następnie coraz szybciej i szybciej. Dążymy do tego, by dzieci wykonywały je zupełnie same, śledząc rytmicznie powtarzane polecenia nauczyciela.

Komentarz: pomysł, który sprawdzi się na każdym poziomie.

2.6. Głuchy telefon

Cel zabawy: rozgrzewka, utrwalenie słownictwa

Materiały: brak

Liczba uczestników: grupa do 25 uczniów

Przebieg zabawy: Siadamy w kółku, jedna osoba mówi na ucho drugiej osobie jakiś wyraz w języku angielskim. Ostatnia osoba wypowiada ten wyraz na głos – jeśli ktoś pomyli nazwę, wykluczamy go z gry.

Komentarz: Zabawę można wykorzystać właściwie do powtórzenia dowolnego słownictwa.



2.7. Spider and flies

Cel zabawy: odprężenie po wysiłku umysłowym

Materiały: brak

Liczba uczestników: grupa do 25 uczniów

Przebieg zabawy: Do tej zabawy potrzebujemy jednej osoby, która będzie pajęczkiem i kilkoro innych dzieci, które będą muszkami. SPIDER woła „FLIES ARE FLYING (muszki latają) – wtedy dzieci biegają po sali, następnie woła SPIDER IS COMING – na ten dźwięk dzieci zatrzymują się, stają nieruchomo a pajęczek szuka osoby, która się poruszyła.

Komentarz: pomysł, który sprawdzi się u dzieci młodszych (klasa 4 lub 5)

2.8. Simon says

Cel zabawy: skupienie uwagi, powtórzenie słownictwa dotyczącego komend

Materiały: brak

Liczba uczestników: grupa do 25 uczniów

Przebieg zabawy: Osoba wybrana na „Simona” staje w środku i podaje komendy poprzedzone słowami *“Simon says...”*, wykonując jednocześnie podaną komendę. Uczestnicy zabawy wykonują komendę tylko jeżeli jest ona poprzedzona słowami *“Simon says...”* i tylko jeżeli jest zgodna z tym, co demonstrowuje „Simon”.

W przeciwnym wypadku uczestnicy zabawy nie mogą ruszyć się z miejsca.

Komentarz: pomysł, który sprawdzi się na każdym poziomie kształcenia.

2.9. Zabawa w detektywa

Cel zabawy: skupienie uwagi, powtórzenie słownictwa

Materiały: przedmioty umieszczone w różnych miejscach w sali

Liczba uczestników: grupa do 16 uczniów

Przebieg zabawy: Nauczyciel wybiera jakiś przedmiot znajdujący się w klasie, który wszyscy widzą. Uczniowie muszą zgadnąć co to jest za przedmiot. Zadają pytanie np.



Is it a ball? No, it isn't

Is it a book? Yes, it is.

Komentarz: w kolejnych rundach nauczyciela mogą zastąpić uczniowie



3. EKSPERYMENTY

Eksperymenty naukowe pozwalają wzbogacić lekcję języka obcego. Aby się czegoś nauczyć i to zrozumieć, musimy sami tego doświadczyć.

Nieskomplikowane eksperymenty na lekcjach języków obcych mogą wspomóc procesy uczenia się, rozszerzyć zasób słownictwa poznawanego na lekcjach oraz przygotować ucznia do skutecznego używania języka obcego w codziennych sytuacjach. Doświadczenia przeprowadzane podczas zajęć, mogą motywować uczniów do wyrażania swoich odkryć w języku obcym.

3.1. Find the rule – znajdź regułę

Cel: wyszukanie reguły gramatycznej, utrwalenie gramatyki

Materiały: telefony/tablety z dostępem do Internetu

Liczba uczestników: grupa do 25 osób, uczniowie pracują w parach

Przebieg: Podajemy uczniom jedynie hasło np. czas Present Continuous. Zadanie polega na tym, aby uczniowie wyszukali informacji na temat tego, jak używana jest dana konstrukcja gramatyczna i jak jest zbudowana. Na podstawie wyszukanych informacji powinni stworzyć w zeszycie notatkę o budowie zdania w danym czasie, zapisać przykładowe zdanie lub stworzyć mapę myśli.

Komentarz: Zadanie to jest modyfikacją często wykorzystywanych w podręcznikach zadań, w których na podstawie tekstu uczniowie mają odkryć formę gramatyczną czasu. Zadanie tego typu sprawdzi się w grupach, które już znają podstawy gramatyczne. Wyszukiwanie pozwala na znalezienie ciekawych notatek wizualnych i map myśli. Każdy z uczniów może znaleźć inny, ciekawy sposób zapisania swojej notatki, która ułatwi powtórki.



3.2. What if...? – A co jeśli...?

Cel: samodzielne tworzenie wypowiedzi

Materiały: brak

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Przebieg: Zadanie "What if...?" polega na tym, aby sprowokować uczniów do wymyślenia alternatywnego zakończenia usłyszanej lub przeczytanej właśnie historii. Na przykład czytamy tekst historyczny o wynalazcach. Aby sprowokować uczniów do wymyślenia innych zakończeń czy innych historii zadajemy pytania np. *Co by było, gdyby Bell nie wynalazł telefonu?* Uczniowie skupiają się na przekazaniu własnego pomysłu, co by mogło się wydarzyć.

Komentarz: Ten eksperyment możemy przeprowadzić w bardziej zaawansowanych grupach. Okazji do skorzystania z tego zadania może być naprawdę wiele. Niemal na każdej lekcji korzystamy z nagrań audio czy różnego rodzaju tekstów.



4. PROJEKTUJEMY

Projekty są integralną częścią wielu lekcji. Nie muszą one wymagać dużej ilości czasu na przygotowanie, a ich istotą jest samodzielna praca ucznia. Nauczyciel ma pełnić rolę doradcy i koordynatora. Projekt ma na celu zwiększenie zaangażowania uczniów. To oni podejmują decyzję o ostatecznym efekcie końcowym, gdyż skupiamy się tu na ich samodzielności. Metoda projektowa w pedagogice oznacza system nauczania, który zrywa z przedmiotowym układem treści nauczania i koncentruje naukę z różnych dziedzin wiedzy wokół zadań praktycznych, ćwiczeń tematycznych często wybieranych przez samych uczniów, odpowiadających ich zainteresowaniom i nawiązujących do realnych sytuacji życiowych.

4.1. Projekt „Wakacje”

Cel: ćwiczenie umiejętności mówienia lub pisania

Materiały: zdjęcia lub wycinki z gazet

Liczba uczestników: grupa do 25 osób, uczniowie pracują w parach

Przebieg: Prosimy uczniów o przyniesienie zdjęć i wycinków z gazet dotyczących różnych miejsc wakacyjnych. Dzielimy uczniów od razu w pary, podając na czym polega zadanie. Prosimy ich o wykonanie mapy myśli dotyczącej miejsc odwiedzanych w wakacje i ozdobienie jej zdjęciami i wycinkami z gazet

Komentarz: Ten projekt można modyfikować, dostosowując treści do dowolnego zagadnienia np. pogody, ubrań itp.

4.2. Trzymaj język za zębami...

Cel: współpraca w grupie

Materiały: karty pracy do wykonania w trzech językach

Liczba uczestników: grupa do 18 osób,

Przebieg: Biwak językowy z podchodami literackimi w przyszkolnym parku (polonista opracowuje zadania lekturowe w języku polskim, natomiast



anglista/germanista tłumaczy część zadań na angielski i niemiecki). Integralną częścią podchodów jest zabawa i gra w trzech językach przygotowana przez nauczycieli. Uczniowie podążają szlakiem przygotowanym przez nauczycieli i liderów grup uczniowskich, realizując poszczególne zadania, które w formie pisanej ukryte są na kolejnych etapach wędrowki. Liderzy grup koordynują zadania w kostiumach wymienionych postaci literackich, pozostali uczestnicy zabawy przebijają się za uczniów Akademii Pana Kleksa).

Komentarz: brak

4.3. Sleeve face

Cel: rozwijanie współpracy w grupie

Materiały: pozycje literackie, aparat fotograficzny

Liczba uczestników: grupa do 18 osób

Ubierz się w książkę – nauczyciele proponują uczniom dzieła literatury polskiej, angielskiej i niemieckiej. Kryterium doboru jest atrakcyjność okładki, którą

Przebieg: uczniowie pod kierunkiem nauczycieli wykorzystują jako element inspirujący do stworzenia fotografii. Podczas pleneru fotograficznego uczniowie pracują w zespołach. Jednym z zadań jest tłumaczenie i rozpoznawanie tytułów z kanonu literatury dziecięcej. Na podstawie zajęć warsztatowych przygotowana zostanie szkolna wystawa fotografii.

Komentarz: Uczniowie mogą wykazać się kreatywnością i pomysłowością, a przy tym naprawdę dobrze się bawić.

4.4. Wir wohnen in Europa - mieszkamy w Europie

Cel: rozwijanie współpracy w grupie

Materiały: materiały z Internetu, np. publikacje, teksty

Liczba uczestników: grupa do 18 osób,

Przebieg: To kolaż, za pomocą którego uczniowie prezentują własny kraj i miejsce swego zamieszkania na tle innych państw europejskich. Aspekty, pod kątem



których następuje przedstawienie swojego kraju i innych państw, określają sami uczniowie.

Komentarz: brak

4.5. Europareise – podróż po Europie

Cel: rozwijanie współpracy w grupie

Materiały: materiały z Internetu, np. publikacje, teksty.

Liczba uczestników: grupa do 18 osób,

Przebieg: Ćwiczenie to jest formą dramy. Za jej pomocą uczniowie prezentują kraje europejskie. Spośród uczniów wybieramy grupę 3-4 osób, które odbywają podróż po Europie. Ich zadanie polega na zaplanowaniu środków lokomocji, którymi będą przemieszczać się z jednego kraju do innego oraz odegranie scenek z podróży. Pozostałe grupy mają zaprezentować jedno z państw europejskich. Ich zadaniem jest przyjęcie podróżnych i pokazanie im zabytków, charakterystycznych miejsc danego kraju, itp. w taki sposób, aby goście mogli rozpoznać, w jakim kraju aktualnie przebywają. Podróżujący nie znają języków obcych. Do odegrania dramy grupy mogą wykorzystać muzykę, taniec, pantomimę, słowa charakterystyczne dla mieszkańców danego państwa oraz przygotowane wcześniej rekwizyty.

Komentarz: brak

4.6. EineKlassenfahrt – wycieczka klasowa

Cel: rozwijanie współpracy w grupie

Materiały: kronika klasowa, zdjęcia z wycieczki

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg: Projekt przewidziany jest do zrealizowania w formie plakatu z wycieczki szkolnej lub też zorganizowanego przez klasę wycieczki weekendowego (zielone szkoły itp.). Na plakacie uczniowie mogą przedstawić trasę wyprawy, zwiedzane miejsca, mapy z załączonymi zdjęciami, pocztówkami i krótkimi opisami zwiedzanych miejsc oraz własne wrażenia.



Komentarz: brak

4.7. Erholungsziel – prospekt turystyczny

Cel: rozwijanie współpracy w grupie

Materiały: materiały papiernicze, przewodniki turystyczne

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg: To propozycja zredagowania prospektu turystycznego, gdzie uczniowie mogą zaprezentować najatrakcyjniejsze, ich zdaniem, miejsca, które zwiedzili lub mają ochotę zwiedzić, w Polsce lub za granicą. Uczniowie prezentują w nim docelową okolicę – kraj lub krainę geograficzną, ciekawe turystycznie miejsca, trasy turystyczne, bazę hotelowo-gastronomiczną, itp.

Komentarz: brak

4.8. Ogłoszenie z odrywanymi skrzydełkami

Cel: ćwiczenie umiejętności mówienia lub pisania

Materiały: kartka papieru imitująca ogłoszenie, z którego można odrywać pojedyncze paski

Liczba uczestników: grupa do 25 osób, uczniowie mogą pracować indywidualnie, w parach bądź w grupach

Przebieg zajęć: Na kartce uczniowie zamieszczają temat oraz treści, jakie będą poruszane podczas ćwiczenia przez pozostałych uczestników (na przykład: Do you like....?/ Where did you buy...?). Gotowe kartki z ogłoszeniami można przypiąć do ściany bądź – w przypadku licznych grup – uczniowie mogą się nimi wymienić.

Każdy z uczestników odrywa z ogłoszenia pasek i wypowiada się na dany temat.

Komentarz: Projekt ogłoszenia można stosować na różnych poziomach zaawansowania, dostosowując treści do dowolnego zagadnienia, konstrukcji lub czasu gramatycznego.



4.9. Prognoza pogody

Cel: ćwiczenie i utrwalanie słownictwa związanego z pogodą

Materiały: kartka papieru, kredki, długopis

Liczba uczestników: uczniowie pracują indywidualnie bądź w parach

Przebieg: Kartkę uczniowie dzielą w zależności od liczby dni (5-7) i podpisują nazwami dni tygodnia. Następnie pod każdym dniem wpisują jedno bądź więcej określeń dotyczących ich przewidywań, co do pogody w kolejnych dniach tygodnia (można również umieścić stosowny obrazek). Po uzupełnieniu karty, zadaniem ucznia będzie każdego dnia dopisać przy danym określeniu, czy jego prognoza się sprawdziła (YES/ NO). Można również dopisać faktyczną pogodę.

Komentarz: Projekt można przeprowadzić niezależnie od stopnia zaawansowania – dla uczniów starszych można dodać czasy gramatyczne (na przykład czas Past Simple). Uczniowie mogą się również zabawić w prezenterów pogody – będzie to okazją do utrwalania wymowy i komunikowania się w języku obcym.



5. NA ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

Podsumowanie jest ważnym elementem pracy z uczniami. Podczas podsumowania można przypomnieć wszystko to, o czym uczyliśmy się na lekcji, powtórzyć cele oraz porozmawiać o tym, co się nie udało.

5.1. Czego się dziś nauczyłeś?

Cel: utrwalenie materiału z lekcji

Materiały: brak

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Przebieg: Dzielimy uczniów na małe grupy. Zadajemy uczniom proste pytanie „Czego się dziś nauczyłeś/nauczyłaś?” lub „Czego nowego się dziś dowiedziałeś/dowiedziałaś?”. Dajemy im 5 minut pod koniec zajęć i prosimy przedstawiciela grupy o przedstawienie tego, co ustalono w grupie.

Komentarz: Jest to zadanie powtórkowe, dzięki któremu uczniowie zobaczą, jaki poczynili postęp. Uczniowie mogą podać listę słów, opowiedzieć co się działo w czasie lekcji itp. W tym zadaniu nie ma konieczności podawania przez uczniów np. nazwy omawianej konstrukcji gramatycznej. Ważniejsze jest to, aby zapamiętali budowę i użycie tej konstrukcji.

5.2. Niedokończone zdanie...

Cel: podsumowanie zajęć

Materiały: kartka lub zeszyt

Liczba uczestników: grupa do 25 uczniów

Przebieg: Każda osoba z grupy ma dokończyć określone zdanie, np.: *Podczas dzisiejszej pracy nauczyłam się...; Najtrudniejsze dla mnie dzisiaj było...; Najbardziej podobało mi się...*

Komentarz: takie podsumowanie można także przeprowadzić online, np. w aplikacji Mentimeter



5.3. Mix literkowy

Cel: podsumowanie zajęć

Materiały: tablica

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg: Podajemy wyrazy, które były do nauczenia, ale z poprzestawianymi literami, uczeń w zadnym czasie ma je uporządkować i w miarę możliwości powiedzieć, co znaczą np. Luches (Schule), Nudh (Hund). Można tak też zrobić z nowymi słówkami, tutaj dodałabym pracę ze słownikiem.

Komentarz: brak

5.4. Słówka z trudną pisownią

Cel: podsumowanie zajęć

Materiały: przygotowanie tekstu na dyktando

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg: Robimy mini dyktando, warto do tego użyć słówek, z którymi uczniowie mają problemy. Można je zbierać przez 2-3 lekcje, no chyba, że ktoś ma świetną pamięć.

Komentarz: brak

5.5. Gra w statki

Cel: podsumowanie zajęć

Materiały: plansza do gry

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg: Wybieramy ok. 5 wyrazów i dopasowujemy do nich rozmiar planszy. Można bawić się w oryginalną wersję, w której statki się oczywiście nie przecinają, albo w wersję „krzyżówkową”, zgodnie z którą wyrazy mogą ze sobą sąsiadować i się przecinać. Ta zabawa znakomicie ćwiczy też niemiecki alfabet i niemieckie cyfry. Bez względu na liczbę uczniów, zabawa ta zajmuje zazwyczaj dosyć dużo czasu, więc jest świetna na powtórki. Można wprowadzić dodatkowe



punkty za znajomość znaczenia wyrazów po polsku (a to wcale nie jest takie oczywiste).

Komentarz: brak

5.6. Zabawa w skojarzenia

Cel: podsumowanie zajęć

Materiały: bez materiałów

Liczba uczestników: dowolna

Przebieg: Pierwsza osoba mówi jedno słowo, druga osoba podzuca drugie, które się z tym pierwszym kojarzy, kolejna dobiera wyraz do tego ostatniego np. Kind, schlafen, Nacht, Mond itp. Skojarzenia mogą być luźne lub ograniczone p. co druga osoba musi skojarzyć czasownik albo bardziej zaawansowane: rzeczownik w rodzaju nijakim.

Komentarz: brak



6. ZADANIE DOMOWE INACZEJ

Celem zadań domowych jest przede wszystkim zmotywowanie ucznia do powtórzenia materiału i utrwalenie go. W trakcie odrabiania zadania uczeń może także przygotować się na kolejne zajęcia. Zadawanie pracy domowej powinno być atrakcyjne dla ucznia oraz nie pochłaniać jego całego wolnego czasu. Rodzą się w tym kontekście pytania: jakie prace domowe zadawać? Jak sprawić, by uczniowie chętnie je wykonywali? Poniżej proponujemy kilka przykładów interesujących prac domowych.

6.1. Wordwall

Cel: utrwalenie materiału z lekcji

Materiały: komputer z dostępem do Internetu

Liczba uczestników: 1 (zadanie indywidualne dla ucznia)

Przebieg: Pozwalamy uczniom na samodzielne wyszukanie gry dotyczącej danego zagadnienia na portalu lub wysyłamy im konkretny link do zadania. Uczniowie postępują zgodnie z instrukcjami zawartymi w danej grze.

Komentarz: Nie każde zadanie wymaga sprawdzenia przez nauczyciela jego poprawności. Zadanie domowe może być też formą zabawy i wyboru ucznia. Pozwólmy na swobodę wyboru zadania, jakie nasi uczniowie chcą wykonać. Dzięki dziennikom elektronicznym czy QR kodom możemy wskazać uczniom platformy, z których mogą korzystać choćby w wykonywaniu zadań domowych. Na platformie Wordwall uczniowie znajdą mnóstwo gier o różnych poziomach trudności, na których mogą ćwiczyć słownictwo czy zagadnienia gramatyczne np. [link do platformy wordwall.net](https://www.wordwall.net).



6.2. Obejrzenie jednego odcinka ulubionego serialu w oryginale

Cel: przyswajanie i podniesienie znajomości języka, wspomaganie nauki

Materiały: komputer z dostępem do Internetu

Liczba uczestników: zadanie jest wykonywane indywidualnie

Przebieg: zadanie polega na obejrzeniu ulubionego serialu lub jego fragmentu w oryginalnej wersji językowej, a następnie wynotowaniu np. kilku zapamiętanych słówek lub zwrotów

Komentarz: starsza grupa wiekowa lub bardziej zaawansowana może opowiedzieć, co wydarzyło się w danym odcinku

6.3. Stworzenie zabawnego mema

Cel: utrwalenie słownictwa lub poznanych struktur

Materiały: komputer z dostępem do Internetu

Liczba uczestników: 1-3

Przebieg: uczniowie indywidualnie lub w grupie tworzą mema, który w jakiś sposób wiąże się z tematem lekcji, lub będzie zawierał konkretną strukturę gramatyczną czy słówko

Komentarz: brak

6.4. Dokończ zdanie

Cel: utrwalenie materiału z lekcji

Materiały: zeszyt

Liczba uczestników: 1 (zadanie indywidualne dla ucznia)

Przebieg: Nauczyciel podaje uczniom zdanie do dokończenia. Należy wykorzystać materiał aktualnie przerabiany na lekcji (tryb warunkowy, czas gramatyczny, itp.). Zadaniem ucznia jest dokończenie tego zdania.

Komentarz: Zadanie domowe może być też formą zabawy, dlatego należy pozwolić uczniowi na kreatywne tworzenie zdań – mogą one być zabawne i nietypowe.



6.5. Wybierz się na zakupy

Cel: utrwalenie słownictwa

Materiały: kartka papieru, długopis

Liczba uczestników: 1 (zadanie indywidualne dla ucznia)

Przebieg: Zadaniem ucznia jest wybranie się z rodzicami bądź samodzielnie na zakupy, w trakcie których uczeń zapisuje nazwy produktów napotkanych w sklepie.

Komentarz: Można określić minimalną liczbę słówek, które należy odnotować. W zależności od poziomu zaawansowania, oprócz utrwalenia przerobionej tematyki, mogą to być również słówka z innych działów.

6.6. Przygotowanie interesującego newsa

Cel: utrwalenie słownictwa i struktur gramatycznych

Materiały: zeszyt, długopis

Liczba uczestników: 1(zadanie indywidualne dla ucznia)

Przebieg: Nauczyciel prosi uczniów o wybranie newsa, który go najbardziej interesuje i przedstawienie go w dowolny sposób

Komentarz: Uczeń ma dowolność co do formy wykonania zadania – może to być notatka, plakat lub prezentacja.

6.7. Ułożenie krzyżówki

Cel: utrwalenie słownictwa/gramatyki

Materiały: komputer z dostępem do Internetu

Liczba uczestników: 1(zadanie indywidualne dla ucznia)

Przebieg: Uczeń wykorzystując materiał z lekcji układa dla pozostałych członków grupy krzyżówkę. Może do tego celu użyć darmowego kreatora (<https://tools.atozteacherstuff.com/free-printable-crossword-puzzle-maker/>). Prace można wydrukować lub zapisać na pendrivie.



Komentarz: Jest to niecodzienny sposób na utrwalenie materiału z lekcji nie tylko w domu, ale i w grupie rówieśniczej – przygotowaną pracą uczniowie mogą się wymienić na kolejnej lekcji i uzupełnić ją w formie rozgrzewki.



7. SPRAWDZAMY

Długie wyjaśnienia zawiłych zagadnień mogą skutkować jedynie rytualnym potakiwaniem uczniów, bez wyraźnego sygnału informującego nas, czy rzeczywiście rozumieją istotę sprawy poznawanych zagadnień. Poziom zrozumienia tematu jest bardzo trudny do zmierzenia, jednak jest kilka ciekawych sposobów na to, aby upewnić się, że nasi uczniowie rozumieją dane zagadnienie. Poniżej przedstawione są wybrane metody sprawdzania.

7.1. Interaktywne ćwiczenia

Cel: utrwalenie słownictwa/gramatyki

Materiały: komputer z dostępem do Internetu

Liczba uczestników: 1(zadanie indywidualne dla ucznia)

Przebieg: Prosimy uczniów o skorzystanie z wybranej platformy internetowej do wykonania zadań w czasie samodzielnej pracy w domu.

Komentarz: Wiele kursów oferuje ćwiczenia w wersji interaktywnej. Jeśli dany kurs nie ma takiej opcji, możemy skorzystać z platform oferujących zadania interaktywne. Należy pokazać swoim uczniom, w jaki sposób korzystać z takich platform i poprosić ich o wykonanie jakiegokolwiek z wybranych przez nauczyciela zadań. Należy też dać im też możliwość samodzielnego poszukiwania nowych materiałów. Sporadycznie należy sprawdzić wybrane zadanie, aby upewnić się, czy uczniowie rozumieją przetwarzany materiał. Z założenia jest to jednak typ zadań zadanie, które uczniowie wykonują samodzielnie i na własną odpowiedzialność.



7.2. Quizizz

Cel: utrwalenie słownictwa/gramatyki

Materiały: telefon/ tablet/ komputer z dostępem do Internetu

Liczba uczestników: 1(zadanie indywidualne dla ucznia)

Przebieg: Prosimy uczniów o skorzystanie z platformy Quizizz do wykonania zadań w czasie lekcji. Udostępniamy uczniom kod zadania, który wymagany jest na platformie. Uczniowie postępują zgodnie z poleceniami w danym quizie na platformie.

Komentarz: Quizizz to platforma, na której można tworzyć własne quizy zadania. Można również korzystać z bogatej bazy dostępnych materiałów. Platforma angażuje uczniów do różnego rodzaju aktywności, które mogą być wykorzystane w klasie, zadaniach grupowych, przeglądach przed testem, ocenach kształtujących i quizach pop. Na tej platformie można utworzyć quiz z dowolną liczbą pytań, a także dodawać do nich obrazki, dźwięki i filmiki. Po każdej takiej grze można podejrzeć raport, z którego dowiemy się, w jakim czasie i kto ukończył grę. Gry można ustawić w opcji „zadanie domowe” i wyznaczyć czas wykonania. Dołączenie do gry przez uczniów nie wymaga logowania na platformie, a jedynie podanie kodu dostępu do gry. Kod dezaktywuje się, gdy czas wykonania już minął.

7.3. Dobierz w pary i odpowiedz

Cel: utrwalenie słownictwa/gramatyki

Materiały: brak

Liczba uczestników: 2, pary

Przebieg: Dobieramy swoich uczniów w pary i prosimy, aby omówili lekcję po kolei wcielając się w rolę „nauczyciela”. Podczas ich rozmów, przemieszczamy się między stolikami i słuchamy czy dobrze rozumieją najważniejsze punkty lekcji. Jeśli uczniowie mijają się z głównym wątkiem dyskusji, nie rozumieją tematu,



omawiamy zagadnienie przy całej grupie. Jeśli tylko jedna czy dwie pary uczniów potrzebują pomocy, zwracamy się jedynie do nich w odpowiednim czasie.

Komentarz: brak

7.4. Tablica

Cel: utrwalenie słownictwa

Materiały: tablica

Liczba uczestników: grupa do 25 osób

Przebieg: Na końcu zajęć zachęcamy uczniów, aby podeszli po kolei do tablicy i zapisali to, czego się nauczyli. Mogą to być pojedyncze słowa lub całe wyrażenia.

Komentarz: To znakomity sposób na powtórzenie materiału, dzięki któremu uczniowie mogą pracować wspólnie nad tym, czego się nauczyli. Możesz także zauważyć uczniów, którzy potrzebują pomocy w tym zadaniu. Gdy Twoi uczniowie zakończą zapisywanie na tablicy, popraw błędy i wyjaśnij ich istotę.

7.5. Odwrócone role

Cel: utrwalenie materiału z lekcji

Materiały: brak/ kartka papieru

Liczba uczestników: pary lub grupy

Przebieg: Prosimy uczniów o zadawanie innym grupom pytań dotyczących lekcji. Mogą to być pojedyncze pytania lub mini quiz opierający się na przerabianym materiale.

Komentarz: Stawiamy swoim uczniom wyzwanie i prosimy, aby to oni przetestowali nauczyciela lub swoich kolegów tworząc własny krótki quiz odpowiedni do przerabianego tematu. Uczniowie poczują się wyróżnieni, mogą przetestować swojego nauczyciela. W ten sposób również sprawdzisz, w jakim stopniu rozumieją temat.



7.6. Czas

Cel: utrwalenie materiału

Materiały: zeszyt przedmiotowy/ zeszyt ćwiczeń/ karta pracy

Liczba uczestników: 1 (zadanie indywidualne)

Przebieg: Prosimy uczniów o wykonanie zadania na podany temat np. napisz zdania z użyciem czasu teraźniejszego. Ustalamy minimalną ilość zdań i prosimy o wykonanie tego zadania wieczorem lub dopiero na następny dzień. Musimy wytłumaczyć uczniom, że celem zadania jest też przerwa między zakończoną lekcją, a odrobieniem zadania. Możemy też wyznaczyć uczniom konkretny termin na zadanie np. za 2 dni.

Komentarz: Niektórzy uczniowie nie potrafią od razu powiedzieć czego nauczyli się z lekcji lub z czym mają jeszcze problem. Zamiast zatem sprawdzać ich tuż po skończonej lekcji, daj im czas, zadaj pracę domową, za sprawą której zostanie to zweryfikowane. Często uczniowie potrzebują chwili przerwy, aby zrozumieć dany temat. Ten dodatkowy czas po zakończonych zajęciach, a momentem, gdy usiądą do odrobienia zadania może być wszystkim czego potrzebują, aby zrozumieć temat.

7.7. Szukanie przedmiotu

Cel: sprawdzenie nabytej wiedzy

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: dowolnie

Przebieg: Nauczyciel przywiesza na tablicy obrazki z przedmiotami, których nazw chce nauczyć (lub kładzie na dywanie, gdy grupa siedzi w kręgu). Nazywa je, klasa powtarza. Nauczyciel informuje uczniów, że teraz schowa jeden z tych przedmiotów pod nieobecność jednego ucznia. Wybrany uczeń wychodzi na chwilę z klasy. Nauczyciel ustala z pozostałymi uczniami, który obrazek zostanie schowany. Przypomina jego nazwę, a wskazany uczeń z klasy chowa obrazek. Wyproszony uczeń wraca do klasy i szuka go. Klasa pomaga mu, wypowiadając



nazwę przedmiotu głośniej – jeśli będzie blisko szukanego obrazka bądź ciszej – jeśli będzie daleko.

Komentarz: Gra jest odpowiednia dla różnych grup wiekowych.

7.8. Zamiana miejsc

Cel: ćwiczenie refleksu, rozwijanie zdolności rozumienia ze słuchu

Materiały: karty obrazkowe

Liczba uczestników: grupa do 12 osób

Przebieg: Uczniowie stoją w kręgu, nauczyciel rozdaje obrazki i przypomina nazwy poszczególnych przedmiotów. Jeden uczeń staje w środku kręgu, jego zadaniem jest wskoczyć w wolne miejsce w kręgu podczas zamiany miejsc. Nauczyciel wymienia dwa przedmioty, które mają zamienić się miejscami. Wygrywa uczeń, który najrzadziej stał w środku koła. Zabawa ćwiczy rozumienie ze słuchu oraz refleks i spostrzegawczość.

Komentarz: brak

7.9. Czego brakuje?

Cel: refleks, powtórka słownictwa

Materiały: kartki z obrazkami

Liczba uczestników: 10 osób

Przebieg: Obrazki są przymocowane do tablicy lub leżą na dywanie, gdy grupa siedzi w kręgu. Wszyscy razem nazywają je kilkakrotnie. Wybrany uczeń odwraca się, w tym czasie nauczyciel zabiera jeden obrazek. Zadaniem ucznia, który był odwrócony, jest odgadnięcie, którego obrazka brakuje.

Komentarz: brak



7.10. Meksykańska fala

Cel: rozwijanie współpracy w grupie

Materiały: brak

Liczba uczestników: grupa do 18 osób

Przebieg: Zabawa ta nadaje się do memoryzacji słownictwa o pewnym stałym ciągu np. dni tygodnia, miesięcy, pór roku, liczebników głównych jak i porządkowych.

Przy utrwalaniu np. dni tygodnia uczniowie podając je kolejno wstają, a po nazwaniu kolejnego, siadają. Zabawa ta trwa do momentu, w którym już nie dochodzi do pomyłek. Nie zabiera ona wiele czasu i doskonale nadaje się na rozgrzewkę językową w pracy z uczniami pasywnymi, a także jako zabawa relaksująca w przypadku uczniów hałaśliwych i aktywnych.

Komentarz: Gra z pewnością uatrakcyjni proces nauczania języka w okresie wczesnoszkolnym.

7.11. Kto to powiedział?

Cel: integracja grupy

Materiały: brak

Liczba uczestników: grupa do 18 osób,

Przebieg: W klasie, w której wszyscy uczniowie już się znają i są w stanie poznać kolegów po ich głosie prosimy chętnego ucznia o wyjście na środek klasy i ustawienie się tyłem do pozostałych uczniów. Zadajemy proste pytanie, odpowiedź, na które nie sprawi większych trudności (Was ist das? Wer bist du?) i wskazujemy ucznia, który odpowie na zadane pytanie. Zadanie stojącego tyłem ucznia polega na rozpoznaniu po głosie kolegi udzielającego odpowiedzi i podaniu jego imienia.

Komentarz: brak



7.12. Zabawa w pociąg i lokomotywę

Cel: utrwalenie nowego słownictwa

Materiały: przedmioty dobrane tematycznie lekcji

Liczba uczestników: grupa do 18 osób,

Przebieg: Nauczyciel umieszcza w różnych miejscach w klasie przedmioty, których nazwy dzieci poznają np. na dzisiejszej lekcji. Podczas zajęć tworzy z uczniami pociąg, który będzie jeździł po klasie i staje na jego czele. Pociąg jedzie po klasie i zatrzymuje się na stacjach, na których zabiera poszczególne przedmioty. Nauczyciel zatrzymuje się i mówi: „ Halt! Da isteine Station! Hieristeine, ein! Uczniowie zatrzymują się, nauczyciel bierze leżący na np. parapecie okna przedmiot i podaje następnemu uczniowi, zachęcając do powtórzenia: Das isteine/ein... Przedmiot przekazywany jest dalej, przy czym każdy uczeń powtarza jego nazwę niemiecką. W ten oto sposób uczniowie poznają nazwy wszystkich umieszczonych na kolejnych stacjach.

Komentarz: brak

7.13. Zabawa „ Radiotelefon”

Cel: utrwalenie słownictwa

Materiały: brak

Liczba uczestników: grupa do 18 osób,

Przebieg: Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel przyporządkowuje każdej osobie kolejną literę alfabetu. Zabawę rozpoczyna prowadzący, najpierw przedstawia się, a potem wzywa osobę: Hier „ K” wie Katze, Kind, Kirsche. Ich rufe „ a” an. Wezwana osoba kontynuuje zabawę.

Komentarz: Zabawa wymusza konieczność używania materiału językowego. Potrzebna jest szersza znajomość słownictwa, gra nadaje się dla starszych dzieci.



7.14. Loteryjka

Cel: utrwalenie słownictwa

Materiały: kartki ze słówkami w dwóch językach

Liczba uczestników: grupa do 18 osób,

Przebieg: Uczestnicy gry otrzymują kartki z wypisanymi na nich słowami w obcym języku. Gracze losują kolejno z przygotowanego uprzednio stosu kartki z odpowiednikami słów w języku polskim. Jeżeli kartka wyciągnięta ze stosu nie pasuje do któregoś z wyrazów, umieszczonych na kartce gracza, uczestnik gry odkłada ją na bok i czeka na swoją kolejność w losowaniu. Wygrywa ten zawodnik, który najszybciej wylosuje wszystkie polskie odpowiedniki słów znajdujących się na jego kartce.

Komentarz: Gra jest odpowiednia dla starszych dzieci, posiadających już większy zasób słownictwa.



8. NOWOCZESNE TECHNOLOGIE W LEKCJI

Za pomocą QR kodów możemy zakodować niemal każdą informację, poczynając od pojedynczych słów, poprzez całe wyrażenia, obrazki i adresy stron internetowych. Kody mogą być ciekawym urozmaicheniem zadań np. możemy przygotować domino, na którym słowa angielskie są zapisane na kartonikach, a obrazki lub polskie słowa im odpowiadające są ukryte pod QR kodami. W Internecie można znaleźć mnóstwo stron z tzw. generatorami kodów, za pomocą których możemy kodować własne słowa, zdania i obrazki. QR kody możemy wykorzystać na wiele sposobów. Poniżej przedstawione jest kilka z nich.

8.1. Tłumaczenia

Cel: utrwalenie słownictwa

Materiały: telefon/ tablet z aplikacją do czytania kodów QR

Liczba uczestników: pary lub grupy

Przebieg: Kodujemy słówka w wybranym języku np. w języku angielskim lub w języku polskim. Uczniowie skanują kody, a następnie podają odpowiednik słówka w drugim języku. Jeżeli na lekcji języka angielskiego zakodujemy słówka polskie, to zadaniem uczniów będzie podanie ich angielskiego tłumaczenia. Możemy również wymieszać słowa tak, aby uczniowie podawali tłumaczenia raz w jednym, raz w drugim języku.

Komentarz: W celu urozmaicenia zadania, zamiast podawania jedynie odpowiednika słowa w innym języku, prosimy uczniów o podanie definicji danego słowa lub wyrażenia.



8.2. Zdania

Cel: utrwalenie słownictwa i budowy zdania

Materiały: telefon/ tablet z aplikacją do czytania kodów QR

Liczba uczestników: pary lub grupy

Przebieg: Ponownie pod kodami QR kodujemy słowa. Po zeskanowaniu kodu uczniowie układają zdanie z zakodowanym słowem. W przypadku pracy z osobami bardziej zaawansowanymi, możemy losować więcej niż jedno słowo i układać zdania lub krótkie historyjki z ich wykorzystaniem.

Komentarz: Grupy bardziej zaawansowane często lubią tworzyć różne historie. Daje to możliwość indywidualizacji procesu nauczania, gdyż uczniowie zapisują krótkie historyjki według własnego pomysłu.

8.3. Synonimy/antonimy

Cel: utrwalenie słownictwa

Materiały: telefon/tablet z aplikacją do czytania kodów QR

Liczba uczestników: pary lub grupy

Przebieg: Przygotowujemy wcześniej kartki ze słowami np. przymiotnikami, które ukrywamy pod QR kodami. Uczniowie skanują kod i podają słowa o podobnym lub przeciwstawnym znaczeniu do tego zakodowanego w QR kodzie.

Komentarz: Podobnie jak we wcześniejszych wariantach zabaw z QR kodami, możemy poprosić uczniów o ułożenie zdania lub krótkiej historyjki z wykorzystaniem słownictwa ukrytego pod QR kodami.



8.4. Filmy

Cel: utrwalenie gramatyki

Materiały: telefon/ tablet z aplikacją do czytania kodów QR, kartka papieru

Liczba uczestników: pary lub grupy

Przebieg: Link do filmu ukrywamy pod QR kodem. Prosimy uczniów o obejrzenie filmu i wynotowanie jak największej liczby zdań z omawianą strukturą gramatyczną.

Komentarz: Odnośnik ukryty pod QR kodem możemy wykorzystać podczas zajęć z użyciem telefonów lub tabletów. Uczniowie, dzięki takiej opcji, mogą wykonywać zadanie w grupie w dostosowanym do ich tempa pracy, gdyż dzięki możliwości skanowania, mogą samodzielnie ustawić prędkość odtwarzania filmiku. Taki kod do filmiku może być nagrodą za dobrą pracę na zajęciach lub sposobem na zagospodarowanie wolnego czasu na lekcji.

8.5. Artykuły i różnego rodzaju teksty

Cel: ćwiczenie umiejętności czytania ze zrozumieniem

Materiały: telefon/ tablet z aplikacją do czytania kodów QR,

Liczba uczestników: pary lub grupy

Przebieg: Pod kodem QR kodujemy link do strony internetowej, na której znajduje się wybrany przez nas tekst. Wyznaczamy uczniom czas na przeczytanie całości tekstu, a następnie zadajemy im pytania sprawdzające zrozumienie. Zamiast strony internetowej, możemy również dać uczniom dostęp do pliku znajdującego się na dysku, w którym umieszczone jest zadanie sprawdzające umiejętność czytania ze zrozumieniem.

Komentarz: Ten sposób kodowania sprawdzi się na zajęciach, na których mamy możliwość korzystania z telefonów i/lub tabletów. Kodując link do tekstu, znika konieczność kserowania materiałów z tekstem. Dodatkowo, możemy uczniów podzielić na grupy, z których każda pracuje nad innym fragmentem tekstu lub całkowicie odmiennym tematem.



8.6. Escape room

Cel: utrwalenie gramatyki/słownictwa

Materiały: telefon, karty pracy

Liczba uczestników: grupy 3-4 osobowe

Przebieg: Przed wejściem uczniów do sali ukrywamy wcześniej przygotowane zadania w różnych miejscach. Uczniowie mają dostęp jedynie do pierwszej zagadki. Aby otrzymać kolejne, muszą rozwiązać je w kolejności i podać hasło. Hasło może wskazywać na miejsce ukrycia kolejnej łamigłówki np. „under the chair”. Grupa, która otrzymała takie hasło wie, że następnej zagadki będzie musiała szukać pod krzesłem. W ten sposób ukrywamy kolejne zagadki.

Komentarz: Mimo, iż takie zadanie jest dość czasochłonne do przygotowania przez nauczyciela, stanowi bardzo ciekawe wyzwanie dla uczniów.

W escape roomach liczy się kolejność wykonania zadań, gdyż rozwiązanie jednego pomaga znaleźć miejsce ukrycia kolejnego. Jeśli uczniowie pracują w grupach, możemy wówczas dołączyć element rywalizacji – zwycięża drużyna, która jako pierwsza rozwiąże wszystkie zagadki.

Wiele blogów językowych oferuje gotowe do pobrania escape roomy, które możemy wykorzystywać na zajęciach.

8.7. Zadanie domowe w QR kodzie

Cel: utrwalenie materiału z lekcji

Materiały: telefon, zeszyt przedmiotowy, zeszyt ćwiczeń

Liczba uczestników: 1 (zadanie indywidualne)

Przebieg: Wręczamy uczniom QR kod, w którym kodujemy polecenie zadania domowego.

Komentarz: Jeśli uczniom zdarza się zapomnieć o zapisaniu zadania domowego, możemy wcześniej przygotować QR kody z zadaniem. Rezygnujemy wtedy z kserowania kart pracy lub dyktowania np. zdań do tłumaczenia. Wszystkie



informacje ukrywamy pod maleńkim QR kodem. Mogą to być: numer zadania i strony z podręcznika, odnośniki do filmów, artykułów czy gier językowych.

8.8. Kaboom

Cel: utrwalenie gramatyki/ słownictwa

Materiały: telefon, karty pracy

Liczba uczestników: grupy 3-4 osobowe

Przebieg: Przygotowujemy karty z zakodowanymi pod QR kodami wyrażeniami. W tej zabawie kodujemy też słowo „Kaboom”. Wszystkie kody umieszczamy w jednym miejscu, stosie, a uczniowie po kolei losują kody, skanują je i podają tłumaczenia słownictwa. W zależności od tego, czy wybierzemy wersję gry z tłumaczeniem, definicją lub ułożeniem zdania, uczeń musi wywiązać się z zadania i wówczas otrzymuje punkt i może zachować kod. Osoba, która trafi na kod z zakodowanym słowem „Kaboom”, traci dotychczas zebrane karty z kodami. Wygrywa osoba, która łączy najwięcej kart.

Komentarz: brak

8.9. Domino

Cel: utrwalenie gramatyki/ słownictwa

Materiały: telefon, kostki papierowego domino

Liczba uczestników: grupy 3-4 osobowe

Przebieg: Dzielimy uczniów na grupy i rozdajemy im przygotowane wcześniej domino. Uczniowie układają domino po kolei, tak, aby od kostki „start” dotrzeć do kostki „finish”. Podobnie jak w tradycyjnym domino, możemy jako zwycięzcę wybrać osobę, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kostek. W innym wariantcie tej gry wyznacza się limit czasu – wtedy grupa, która jako pierwsza ułoży całe domino lub popełni najmniej błędów, wygrywa.

Komentarz: Oto kolejny sposób na wykorzystanie kodów. To, co zakodujemy w domino, zależy tylko od nas. Podobnie jak we wcześniejszych przykładach, możemy zakodować słówka, zdania, definicje czy też obrazki. Zadanie w tej



formie może być atrakcyjne dla mniej zaawansowanych uczniów, którzy dopiero poznają nowe słownictwo lub chcą je przećwiczyć.

8.10. Podpisy do obrazków

Cel: utrwalenie słownictwa

Materiały: telefon, karty pracy

Liczba uczestników: grupy 3-4 osobowe

Przebieg: Przygotowujemy obrazki i podpisy do nich. Zadaniem uczniów jest dopasowanie podpisów do odpowiednich obrazków. Możemy w tym zadaniu wykorzystać nowe słownictwo, które uczniowie mają poznać. Ich zadaniem jest wtedy wyszukanie znaczenia słowa i dopasowanie go do rysunku lub zdjęcia.

Komentarz: Jeśli chcemy przećwiczyć nowe słownictwo, a uczniowie niechętnie czytają nowe wyrazy, dobrym pomysłem może być zakodowanie ich jako QR. Zadaniem uczniów będzie dopasowanie podpisów do zdjęcia/obrazka.



9. PYTANIA NA OTWARCIE I ZAKOŃCZENIE ZAJĘĆ

Często nie doceniamy wagi pytań, zadajemy je bezrefleksyjnie i szampowo. Tymczasem mądre pytania stymulują samodzielność, krytycyzm, otwartość i kreatywność. W tym kontekście można powiedzieć, że bystrą osobę poznajemy po odpowiedziach, jakich udziela a mądrą po pytaniach, jakie zadaje. Jeśli chcesz być mistrzem dla swoich uczniów, przyznaj się, jeśli czegoś nie wiesz – świat się nie zawali, a twój autorytet nie runie w gruzy. Pytania otwarte pozwalają ruszyć z miejsca, odnaleźć nowe rozwiązania, motywację i sposoby na realizację siebie. Nauczyciel, zadając pytanie, powinien odczekać przynajmniej 7 sekund, żeby dać uczniom czas do namysłu i ułożenia własnej odpowiedzi. Ważne jest rozwijanie kompetencji w obszarze zadawania pytań, aby móc stworzyć swoim uczniom przestrzeń do samodzielnej pracy i prawdziwego uczenia się, zamiast zabawy w „Co chce usłyszeć nauczyciel?”

Oto przykładowe pytania jakie możemy zadać na rozpoczęcie lub zakończenie zajęć:

Czy potrafisz powiedzieć co robisz codziennie?

Czy potrafisz powiedzieć co robisz teraz?

Jakie jest Twoje hobby?

Jaka jest dziś pogoda?

Czego się dziś nauczyłeś/ nauczyłaś?

Jaka jest Twoja ulubiona potrawa?

Co najbardziej spodobało się Tobie na dzisiejszych zajęciach?

Co Twoim zdaniem było dla Ciebie, najciekawsze?



10. A CO ZDALNIE?

Na lekcji zdalnej jest mniej możliwości wypowiedzania się wielu uczniów w tym samym czasie w stosunku do sytuacji „na żywo” w szkole np. podczas pracy w parach czy grupach. Dlatego warto korzystać z funkcji czatu, gdzie jednocześnie może się wypowiedzieć każdy uczeń. Na tradycyjnej lekcji nauczyciel może przejść po klasie i sprawdzić odpowiedzi uczniów zapisane w zeszytach czy ćwiczeniach. Sposobem na jednoczesne sprawdzenie odpowiedzi, a zarazem rozruszanie uczniów jest wprowadzenie elementów ruchowych. W ćwiczeniach zamkniętych, np. sprawdzających czytanie lub słuchanie ze zrozumieniem, prosimy uczniów o odpowiedzi typu „prawda lub fałsz” ustalając ruchy lub gesty, np.: false – stand up, true – jump, w ćwiczeniach jednokrotnego wyboru, np. A – clap your hands, B – wave your hand, C – raise your hand. W kontekście m.in., tego zadania bardzo ważne jest włączanie kamery przez uczniów – bez tego nie da się wykonać powyższego zadania.

10.1. Praca z filmem

Cel: utrwalenie słownictwa/ gramatyki

Materiały: telewizor, komputer

Liczba uczestników: 1 lub grupy 3-4 osobowe

Przebieg: Prosimy uczniów, aby obejrzeli swój ulubiony lub dowolny film.

Ich zadaniem jest wynotowanie zdań/ wyrażen z tego filmu, które odpowiadają omawianej strukturze gramatycznej. Jeśli omawiasz właśnie na zajęciach czas Present Simple, poproś o wynotowanie kilku zdań, w których ten czas się pojawia. Możesz również poprosić o zanotowanie krótkich dialogów zawierających daną strukturę.

W grupach mniej zaawansowanych możemy rozpocząć pracę z filmem od notowania pojedynczych słów i wyrażen.



Komentarz: To zadanie, na które uczniowie mogą potrzebować trochę więcej czasu. Aby wykorzystać to zadanie na lekcji należy wcześniej wyszukać krótki film, który będziemy chcieli wykorzystać do wykonania zdania. W przypadku samodzielnej pracy uczniów w domu wyznaczamy im określony czas na wykonanie zadania np. tydzień. Po tym czasie uczniowie prezentują swoje zadanie.

10.2. Wyścigi na czacie

Cel: skupienie uwagi

Materiały: czat

Liczba uczestników: grupa do 12 osób

- Kto wymieni na czacie najwięcej słów związanych z...?, kto wymieni najwięcej przymiotników opisujących wyświetlany obrazek?
- Kto pierwszy odpowie poprawnie na zadane pytanie do tekstu?

10.3. Kreatywna rozgrzewka

Cel: wstęp do lekcji

Materiały: przedmioty znajdujące się w pobliżu dzieci

Liczba uczestników: grupa do 12 osób

Jako ćwiczenie na początek lekcji zadajmy uczniom, żeby np. – przygotowali nakrycie głowy z czegoś, co mają w pokoju. Następnie uczniowie pokazują się przed kamerą i opisują po angielsku z czego jest zrobiony ich projekt. Takie ćwiczenie może stanowić zabawną rozgrzewkę językową.



10.4. Zadanie na szybkość

Cel: utrwalenie słownictwa

Materiały: przedmioty znajdujące się w pobliżu dzieci

Liczba uczestników: grupa do 12 osób

W nauce (nie tylko zdalnej) ważne jest odniesienie do otaczającego nas świata.

W warunkach domowych możemy to osiągnąć, nawiązując do miejsca, sytuacji i przedmiotów, które są w zasięgu uczniów, np.:

- znajdź w pokoju 2 rzeczy zrobione z drewna/ kwadratowe (ćwiczymy nazwy materiałów i kształtów języku obcym),
- wyjrzyj przez okno i opisz... (np. pogodę, otoczenie),
- przynieś z kuchni 5 produktów i umieść policzalne po lewej stronie, niepoliczalne po prawej.

10.5. Utrwalenie poznanej struktury

Cel: utrwalenie materiału

Materiały: obrazki, zdjęcia, karty z hasłami

Liczba uczestników: grupa do 25 uczniów

Przebieg: W celu sprawdzenia i utrwalenia przerobionego materiału podczas lekcji zdanej (na przykład czasu gramatycznego, bądź konstrukcji), udostępniamy uczniom ekran i wyświetlamy przygotowany obrazek, zdjęcie bądź hasło. Dajemy uczniom czas (np. 2 minuty) na napisanie zdania na podstawie obrazka z wykorzystaniem omawianej struktury.

Komentarz: Materiał można również wysłać na czacie, co pozwoli na jednoczesne wypowiedzenie się wielu uczniów. Ważne jest to, aby reagować od razu, zaliczać i udostępniać kolejne zdjęcie.



PODSUMOWANIE

Powyższa publikacja ma na celu pokazać jak wielopłaszczyznowa i ciekawa może być nauka języka obcego i jak w prosty sposób zastąpić lub urozmaicić tradycyjną naukę z podręcznikiem.

Powszechnie wiadomo, że najważniejszym elementem jest właściwy impuls, który zainspiruje uczniów do dalszej aktywnej pracy na poszczególnych etapach lekcji, jak również podczas odrabiania prac domowych.

W każdym z rozdziałów szczegółowo opisano cel, jaki nauczyciel chciałby osiągnąć wykorzystując proponowane zabawy/ćwiczenia. Może to być na przykład powtórka i utrwalenie danego materiału, skupienie uwagi uczniów, zastosowanie przerwy podczas zajęć, czy pobudzenie wyobraźni kreatywności u uczniów.

Różnorodność gier, zabaw, projektów i eksperymentów przedstawionych w niniejszej publikacji daje nauczycielom możliwość wyboru pod kątem materiałów, jakimi w danym momencie dysponują. Często jest to zwykła kartka, długopis czy elementy wystroju sali lekcyjnej bądź komputer z dostępem do Internetu, rzutnik czy tablica interaktywna. Przedstawione gry pozwalają również na wykorzystanie nowoczesnych technologii, takich jak QR kody.

Uwzględniono również ilość uczestników, gdyż jak wiadomo w szkołach nauczyciele pracują w bardzo zróżnicowanych pod względem liczby uczniów grupach. Zaproponowano zatem aktywności zarówno dla grup dwudziestoosobowych jak i kilkusobowych.

W publikacji znalazły się także pomysły na pracę zdalną, która stała się niemal nieodłącznym elementem edukacji w czasach pandemii oraz na atrakcyjne zadania domowe, pozwalające uczniom na utrwalenie materiału w sposób efektywny, a zarazem niezasochłonny.

Powyższy zbiór powstał z myślą o zaprezentowaniu dobrych praktyk edukacyjnych oraz rozpowszechnianiu ich w środowisku nauczycieli, jak również w celu przedstawienia różnorodnych form aktywizowania i angażowania uczniów, które można wykorzystać realizując jednocześnie treści edukacyjne.



BIBLIOGRAFIA Z UWZGLĘDNIENIEM NETOGRAFII

Budzik, Małgorzata, 2018. *Pytania wspomagające proces uczenia się- kilka słów o niedyrektywnej komunikacji w szkole*, Warszawa: ORE.

Bursche, Maria, 2013. *Fun and games PART 2 (zabawy ruchowe)*.

<https://www.fullofideas.pl/2013/03/fun-and-games-part-ii/>[Dostęp: 8.11.2021 r.]

Bursche, Maria, 2013. *Fun and games PART3*

<https://www.fullofideas.pl/2013/03/fun-and-games-part-iii/>[Dostęp: 8.11.2021 r.]

Bursche, Maria, 2015. *10 pomysłów na rozgrzewkę (WARM*

UP).<https://www.fullofideas.pl/2015/10/angielski-w-przedszkolu-10-pomysow-na/>

[Dostęp: 8.11.2021 r.]

Czakon, Michał, 2021. *6 sposobów jak podsumować zajęcia gru-*

powe.<https://cdw.edu.pl/6-sposobow-jak-podsumowac-zajecia-grupowe-do-pobrania/>

[Dostęp: 12.01.2022 r.]

Florkiewicz-Borkowska, Marta, 2017. *Uczniowskie DIY, czyli uczniowie twórcami zasobów edukacyjnych. Część II – przykłady zadań*.

<https://www.superbelfrzy.edu.pl/pomyslodajnia/uczniowskie-diy-czyli-uczniowie-tworcami-zasobow-edukacyjnych-czesc-ii-przyklady-zadan/> [Dostęp: 11.04.2017 r.]

Forkiewicz-Borkowska, Marta, 2020. *Energizery, przerwy, rozgrzewki podczas*

lekcji on-line. <https://portal.librus.pl/szkola/artykuly/energizery-przerwy-rozgrzewki-podczas-lekcji-on-line>[Dostęp: 11.10.2021 r.]

Górecka, Justyna, Edukacja i Inspiracje, https://paderewski.lublin.pl/edukacja-i-inspiracje/pl/jak-zwiekszyc-zaangazowanie-uczniow-na-lekcjach-online#.YeiNA_7MLIU/

https://paderewski.lublin.pl/edukacja-i-inspiracje/pl/jak-zwiekszyc-zaangazowanie-uczniow-na-lekcjach-online#.YeiNA_7MLIU/ [Dostęp: 07.01.2022r.]





Grubiak, Sylwia, 2018. *QR kody na angielskim – pomysły na wykorzystanie + wielka paka QR kodów do wydruku.* <https://sylwiagrubiak.pl/2018/11/qr-kody-na-angielskim-pomysly-na-wykorzystanie-wielka-paka-qr-kodow-do-wydruku.html> [Dostęp: 10.10.2021 r.]

<https://wordwall.net/pl-pl/community/present-simple-tense> (29.11.2021 r.)

Jaśkiewicz Aleksandra, 2020. *Proste i efektywne pomysły na rozgrzewkę językową.* <https://teacherscorner.pl/proste-i-efektywne-pomysly-na-rozgrzewke-jezykowa/> [Dostęp: 08.05.2020 r.]

Korzeb, Diana, 2014. *10 pomysłów na gry, zabawy i ćwiczenia na zajęciach niemieckiego.* <https://jezykowyprecel.pl/10-pomyslow-na-gry-zabawy-i-cwiczenia-na-zajeciach-niemieckiego-1/> [Dostęp: 18.01.2022r.]

Kropaczewska, Urszula, 2016. *13 gier i zabaw z użyciem flashcards do nauki angielskiego.* <http://ulakropaczewska.lerni.us/13-gier-i-zabaw-z-uzyciem-flashcards-do-nauki-angielskiego/> [Dostęp: 29.11.2021 r.]

Kwiecień, Klaudia, 2019. *Valentine's Day games: dobbe& I have/who has.* <https://inamineofideas.wordpress.com/2019/01/25/valentines-day-games-dobble-i-have-who-has/> [Dostęp: 8.10.2021 r.]

Kuc, Paulina, 2018. *Jedenaście ćwiczeń rozgrzewkowych na dobry początek lekcji.* <https://blog.e-polish.eu/jedenascie-cwiczen-rozgrzewkowych-na-dobry-poczaitek-lekcji/> [Dostęp: 18.01.2022r.]

Kusiak, Ewelina, 2021. *My 5 day forecast.* <https://pomyslyprzytablicy.pl/2021/04/28/my-5-day-forecast/#more-26269> [28.04.2021 r.]

Lubas, Karolina, 2017. *DOBBLE – rozijanie kreatywności.* <https://karolinalu-bas.pl/2017/08/08/dobble-rozwijanie-kreatywnosci/> [Dostęp: 11.10.2021 r.]

Beare, Nick, 2021. *Evolution. Pierwsza lekcja w 4. klasie.* https://www.macmillan.pl/images/stories/kursy2012/Pierwsza_lekcja_4_klasa.pdf [Dostęp: 16.12.2021 r.]





Mrozek, Sebastian, 2018. *Metoda projektu w nauczaniu języków obcych*. <https://jows.pl/artykuly/metoda-projektu-i-propozycja-jej-zastosowania-w-edukacji-jezykowej-w-szkole-podstawowej/> [Dostęp: 12.12.2021r.]

Mysiak, Janina, 2003. *Język niemiecki w kształceniu zintegrowanym*. Nowe w szkole nr 6/2003, s. 12-15

Pióro, Karolina, 2021. *Icons Set*. <https://www.karolinapioro.pl/icons-set/> [Dostęp: 15.10.2021 r.]

Spila, Dorota, 2020. *5 sposobów na urozmaicenie zdalnej nauki!* <https://elikeenglish.pl/5-sposobow-na-urozmaicenie-zdalnej-nauki/> [Dostęp: 11.05.2020 r.]

Szot, Maria, 2000. *Uczyć się wszystkimi zmysłami i ...* Języki obce w szkole – nauczanie wczesnoszkolne nr 6, grudzień 2000, s. 23

TFA Editorial Team, The. 2016. *8 ways to check for student understanding*. <https://www.teachforamerica.org/stories/8-ways-to-check-for-student-understanding> [Dostęp: 11.10.2021 r.]

Topolska, Beata, 2017. *33 sposoby na pracę domową online*. <https://trenerangielskiego.com/33-pomysly-na-prace-domowa-online/> [Dostęp: 27.01.2022 r.]