



SCENARIUSZ LEKCJI POKAZOWEJ

Opracowany w ramach projektu pt. „Szkoła ćwiczeń w gminie Rawicz”

Nr i obszar przedmiotowy	Część VII- obszar nauczania JĘZYKI OBCE
Nazwa przedmiotu	Edukacja językowa
Poziom nauczania	Klasy I-III szkoły podstawowej
Liczba godzin lekcyjnych	2 godziny
Klasa	III
Imię i nazwisko Autora/-ki/Autorów	Anna Szybaj
Nazwy szkoły:	Szkoła Podstawowa im. Janusza Korczaka w Sierakowie
Temat lekcji:	In the world of letters- zabawy z alfabetem.

I. **Wstęp do scenariusza (wprowadzenie merytoryczne):**

Zajęcia opierają się na konstruktywistycznej metodzie, w której uczniowie nie są wyłącznie kierowani przez nauczyciela i nie przyswajają gotowej wiedzy, natomiast tworzą swój własny warsztat pracy. Stają się bardziej aktywni w procesie zdobywania wiedzy, szukają i dowiadują się, aby zaspokoić swoją ciekawość - cały ten ciekawy proces wspiera kreatywne, twórcze myślenie, a także zdobywanie doświadczenia. Ponadto, metoda konstruktywizmu sprzyja rozwojowi poczucia pewności siebie, współpracy w grupie, asertywności, a także umiejętności samodzielnego rozwiązywania problemów. W myśl tej innowacyjnej metody, to uczeń znajduje się w samym centrum procesu poznawczego, nauczyciel natomiast to ktoś, kto pełni rolę “wspomagacza”, kogoś kto nie odgrywa głównej roli.



Podczas zajęć zostaną również zastosowane również elementy tak zwanej improwizacji ruchowej, kiedy to dzieci będą miały okazje wykonywać działania zgodnie z własną inwencją twórczą, fantazją i pomysłem Rapowanie i tworzenie własnej melodii z trudnymi literkami. Muzyka i taniec będą sprzyjać temu procesowi.

Podczas zajęć, uczniowie rozwiną także kompetencje językowe z zakresu znajomości liter alfabetu angielskiego. Zapoznają się z jego graficznym i fonetycznym obrazem poprzez zabawy integracyjne tj. **Bingo game, Queenie, quennie rhyme, Excuse me, where is the ...?- game** (Przepraszam, gdzie znajduje się... ..?) Ponadto, uczeń będzie miał okazję poznania liter jako integralnej części otaczającego nas świata poprzez samodzielne poszukiwanie, projektowanie, komponowanie, ruch, taniec, aż wreszcie dobrą zabawę. Uczniowie odkrywają jak inspirujący i ciekawy może być świat liter. Zadania, dzieci będą wykonywały w grupie rówieśniczej. Zdrowe współzawodnictwo będzie sprzyjało nabywaniu kompetencji społecznych i interpersonalnych. Uczeń będzie rozwijał świadomość tego, że aby osiągnąć wyznaczony cel, musi współpracować w grupie rówieśniczej. Zajęcia odbędą się w sali lekcyjnej. Ustawienie ławek ma sprzyjać integracji i współpracy. Podczas wykonywania niektórych zadań, dzieci będą z dala od ławek, aby mogły swobodnie się ruszać, skakać i tańczyć.

W trakcie zajęć, uczniowie będą rapować i układać melodię z trudnymi do zapamiętania literkami występującymi w alfabecie. W efekcie, skomponują melodię własnego autorstwa z wykorzystaniem podstawowych rekwizytów będących na wyposażeniu ich szkolnej ławki tj. długopis, ołówek, bądź też książka. Dzieci będą też brały udział w grze projektowania "literkowego parku rozrywki" i "literkowej kolejki górskiej" w wesołym miasteczku z wykorzystaniem dużych arkuszy papieru. Ponadto, literkowe flashcards urozmaicą zajęcia.

Ewaluacja postępów ucznia zostanie sprawdzona podczas ostatecznego **Wyścigu rzędów.**



Po każdym wykonanym zadaniu, wysiłek ucznia zostanie doceniony. Otrzymuje on positive feedback w postaci plusowej nagrody za aktywność i zaangażowanie, a także ustnej pochwały motywującej do dalszego działania- Great job! Well done!

II. Zagadnienie metodyczne stanowiące podstawę przygotowania lekcji / cele dla praktykanta/młodego nauczyciela w zakresie rozwijania kompetencji metodycznych

1. Nabycie umiejętności formułowania celów zajęć.
2. Rozwijanie kompetencji w zakresie motywowania uczniów
3. Organizacja pracy w grupach.
4. Umiejętność przygotowania pomocy dydaktycznych
5. Wykorzystanie elementów zabawy na zajęciach edukacyjnych.
6. Umiejętność korzystania z technologii informatycznych i zastosowanie ich na lekcji
7. Umiejętność budowania motywacji w uczniach

III. Dział programowy z podstawy programowej/zagadnienia programowe

1. Układanie melodii, improwizacja muzyczna i ruchowa,
Uczeń:
VIII.1.2 słucha, poszukuje źródeł dźwięku i je identyfikuje
VIII. 2.1 śpiewa różne zestawy głosek, sylaby, wykorzystuje poznane melodie i tworzy własne



VIII.3.3 tworzy improwizacje ruchowe inspirowane wycieczkami, rymowanymi i rytmizowanymi tekstami

VIII.3.5 porusza się i tańczy według utworzonych przez siebie układów ruchowych, z rekwizytem, bez rekwizytu do muzyki i przy muzyce

VIII.4.4 wykonuje instrumenty m.in. z materiałów naturalnych i innych oraz wykorzystuje tak powstałe instrumenty do akompaniamentu, realizacji dźwięku podczas zabaw i zadań edukacyjnych

VIII.4.5 wykonuje akompaniament do śpiewu, stosuje gesty dźwiękotwórcze (np. tupanie, klaskanie, pstrykanie, uderzanie o uda

2. Dialog "Excuse me, where is the?"

Uczeń:

X.1.2 Uczeń posługuje się bardzo podstawowym zasobem środków językowych dotyczących jego samego i jego najbliższego otoczenia, umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w temacie moje miejsce zamieszkania (mój dom, moja szkoła)

X.2.1 reaguje na polecenia

3. Projektowanie literkowego parku rozrywki oraz literkowej kolejki górskiej

Uczeń:

III.1.10 wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu

V.1.1 wyróżnia w obrazach, ilustracjach, impresjach plastycznych, plakatach, na fotografiach: kształty obiektów – nadaje im nazwę i znaczenie, podaje części składowe

VI.1.1 planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te projekty/prace współdziała w grupie

IV. Treści nauczania/uczenia się



Podczas zajęć uczniowie będą układać melodię i improwizować do trudnych literek w angielskim alfabecie. Dzieci będą brały również w wielu zabawach integracyjnych, które pomogą rozwinąć kompetencje językowe z zakresu znajomości liter alfabetu angielskiego, a także nabędą kompetencje społeczne i interpersonalne poprzez współpracę z rówieśnikami.

V. Cele ogólne lekcji (kierunki dążeń pedagogicznych w obszarze wiadomości, umiejętności, postaw)

1. Doskonalenie umiejętności wyszukiwania informacji
2. rozwijanie kreatywności i inwencji twórczej
3. współpraca rówieśnicza
4. rozwijanie umiejętności ruchowych ucznia
5. rozwijanie umiejętności projektowania i tworzenia

VI. Cele ucznia sformułowane jako czynności / wymagania

Uczeń:

1. Skomponuje melodię własnego autorstwa z wykorzystaniem podstawowych rekwizytów będących na wyposażeniu jego szkolnej ławki
2. Zaprojektuje "literkowy park rozrywki" i "literkowej kolejki górskiej" w wesołym miasteczku z wykorzystaniem dużych arkuszy papieru.
3. Weźmie udział w licznych zabawach integracyjnych
4. Uczestniczy w pracy grupowej
5. Konstruuje projekt
6. Uzupełnia kartę pracy wyciągając wnioski z wykonanego zadania

VII. Metody/techniki pracy z uczniami oraz wskazanie, jakie kompetencje kluczowe uczniowie kształtują/doskonalą podczas lekcji:



Metoda: problemowa, praktyczna, obserwacji, słowna.

Kompetencje kluczowe doskonalone podczas lekcji:

1. Kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się.
2. Kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji.

VIII. Środki dydaktyczne (wykorzystane przez uczniów oraz przez nauczyciela):

6 kart Bingo,
Flashcards (miejsca w mieście)
Literka dla każdego ucznia
4 arkusze papieru formatu A3
Długopis, książka, ołówek, kredki
Karty pracy z zapisem fonetycznym liter
2 markery

IX. Przebieg lekcji z podziałem na część wstępną, właściwą i końcową¹

Część wstępna- wprowadzenie do tematu

1. Uczniowie wchodząc do sali zostają podzieleni na dwie drużyny. Zauważają rozmieszczone w różnych miejscach klasy literki alfabetu wraz z odpowiadającymi im fonetycznymi symbolami (załącznik nr 1). Dzieci zostają poinformowane, że te "inne" znaki tworzą tajemniczy szyfr, dzięki któremu ludzie na całym świecie potrafią poprawnie wymawiać angielskie słowa. Zadaniem uczniów jest znalezienie ukrytych literek wraz z ich fonetycznymi odpowiednikami. Drużyna, która najszybciej i najpoprawniej wykona zadanie, wygrywa. Zwycięska drużyna otrzymuje dwa plusy w nagrodę.
2. Rozmowa z dziećmi:

¹ Zalecane jest również uwzględnienie materiałów i zadań rozszerzających (dla uczniów zdolnych, zainteresowanych daną tematyką oraz uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się).



-Co to jest alfabet? Odpowiedź: Jest to zestaw literek, które tworzą podstawę każdego języka.

-Do czego służy nam znajomość alfabetu? Odpowiedź: Do posługiwania się danym językiem.

-Kto wie, ile literek znajduje się w polskim i angielskim alfabecie? Odpowiedź: Alfabet angielski składa się z 26 liter, natomiast w alfabecie polskim znajdują się 32 literki.

-Do czego służy tajemniczy kod? Odpowiedź: Do tego, aby poprawnie wymawiać literki.

-Po co nam literowanie? Odpowiedź: Najczęściej literujemy, kiedy przekazujemy informacje telefonicznie, ale nie tylko. W urzędzie czy u lekarza, czasami też warto przeliterować ważne dane, aby nie doszło do pomyłki.

3. Przedstawienie celów lekcji:

Podczas dzisiejszych zajęć:

- nauczysz się angielskiego alfabetu z pomocą układu choreograficznego w rytm muzyki i nauką piosenki krok po kroku.
- zaprojektujesz “literkowe wesołe miasteczko” oraz “ literkową kolejkę górską”
- nauczysz się literować nazwy ulic.
- pamiętaj !- w grupie siła! Będziesz współpracował!
- poznasz tajemny szyfr- zapis fonetyczny literek w alfabecie.
- weźmiesz udział w alfabetycznej grze.
- skomponujesz własną melodię i choreografię z wykorzystaniem trudnych do zapamiętania literek alfabetu.

Część właściwa

Zabawy integracyjne z alfabetem:



4. Piosenka "The Bug alphabet" (Macmillan, Bugs Team 3) - uczniowie uczą się literek alfabetu w piosence. Nauka piosenki odbywa się metodą krok po kroku. Dzieci naśladowują gesty nauczyciela. Podczas kolejnej próby, piosenkę śpiewają i tańczą z podziałem na role. Dziewczynki tańczą pierwszą zwrotkę, chłopcy drugą. Naprzemiennie. Nauka piosenki utrwala znajomość poznanych liter alfabetu, a także stwarza okazję do swobodnego poruszania się i współpracy tanecznej.

Aa, Bb, Cc, Dd, Ee, Ff, Gg- jump to your feet- dzieci podskakują do góry

Hh, Ii, Jj, Kk, Ll, Mm, Nn- wave your hands- dzieci machają rękami udając raperów

Oo, Pp, Qq, Rr, Ss, Tt- clap to the beat- dzieci klaszczą do rytmu

Uu, Vv, Ww, Xx, Yy, Zz- say the Rap alphabet – dzieci wyrzucają ręce do góry

5. A teraz uczniowie spróbują stworzyć swój własny "piece of music". Rapując i wystukując rytm do stworzonej przez siebie melodii piosenki.

a) na tablicy wypisujemy wspólnie trudne literki, które pojawiają się angielskim alfabetem (wraz z ich wymową fonetyczną). Literki dzielimy na rzędy (załącznik nr 2).

b) uczniowie poszukują melodii poprzez wyśpiewywanie literek.

c) następnie, wystukują rytm nogami.

d) kolejno, dołączają dowolny ruch ciała, starając się utrzymać odpowiednio rytm i tempo piosenki.

e) uczniowie mogą wykorzystać rekwizyty znajdujące się na ławce np. długopis i linijkę, długopis i książkę, bądź dwie kredki tworząc w ten sposób akompaniament do melodii.

Każdy uczeń wykonuje zadanie ruchowe na swój sposób, po uprzednim wyjaśnieniu, co mają robić, sposób wykonania tego zadania zależy tylko i wyłącznie od inwencji twórczej, pomysłowości, fantazji i doświadczeń ruchowych ucznia.

6) Uczniowie łączą się w czteroosobowe drużyny. Każda drużyna otrzymuje zestaw literek (wraz z ich symbolami fonetycznymi) do gry w Bingo (załącznik nr 3).

Nauczyciel wyczytuje literki, bądź symbole fonetyczne literek, dopóki dana drużyna



nie uformuje określonego wzoru na swoim zestawie (linia pozioma, pionowa lub po przekątnej) i nie wykrzyczy BINGO!

7) Rymowanka Quennie, quennie (Macmillan, Bugs Team 2-) pomoże utrwalić znajomość liter w alfabecie angielskim poprzez literowanie wyrazów (załącznik nr 4).

Nauczyciel zapoznaje uczniów ze słowami rymowanki. Dzieci powtarzają kolejno wiersze rymowanki i naśladują gesty nauczyciela.

Quennie, quennie, who's got the word?- dzieci rozkładają ręce w geście zapytania.

Boys or girls?- chłopcy robią krok do przodu, a dziewczynki krok do tyłu

Big or small? - pokazują dłońmi coś małego i dużego

Is the word here? Is the word there?- w geście zapytania wskazują czy słowo znajduje się tutaj, czy tam?

Quennie, quennie who's got the word?- dzieci rozkładają ręce w geście zapytania.

Prowadzący wybiera ochotnika i prosi, aby na chwilę opuścił klasę. Następnie prosi uczniów, aby ukryli wyraz w dowolnych miejscach w klasie. Ochotnik zostaje wywołany do środka słowami rymowanki. Jego zadaniem jest znalezienie ukrytego wyrazu z pomocą podpowiedzi swoich kolegów CIEPŁO-HOT (wyraz jest blisko)- ZIMNO-COLD (wyraz jest daleko). Kiedy słowo zostanie znalezione, zadaniem ochotnika jest przeliterowanie liter w wyrazie. Za poprawnie wykonane zadanie, uczeń- ochotnik otrzymuje plus.

8) Literowanie

Prowadzący wprowadza słownictwo związane z miejscami w mieście tj. train station, bus stop, restaurant, cinema and theme park (flashcards -Załącznik nr 5). Następnie rozdaje uczniom kartki z pojedynczymi literkami alfabetu. Dalej, prowadzący czyta krótki dialog z zapytaniem o nazwę ulicy.



A) Excuse me, where is the train station?

B) It's on the Sky Street.

A) Could you spell that, please?

B) It's on the S-K-Y Street.

Uczniowie słysząc podaną literkę, ustawiają się w rzędzie tworząc żywy wyraz.

9) Projekt: An alphabet City. Miasto alfabetu.

Czas na projekt- grę.

Podstawowe informacje o grze:

Liczba graczy: 4 grupy 5 osobowe

Cel gry: zaprojektowanie literkowego parku rozrywki oraz literkowej kolejki górskiej w najbardziej kreatywny sposób.

Zagadnienia: nauczanie słownictwa związanego z miejscami w mieście i ich opisywanie, utrwalanie graficznej formy liter alfabetu angielskiego.

Rola nauczyciela: prowadzący przyjmuje rolę obserwatora, który udziela pomocy w razie potrzeby.

Wyobraźcie sobie, że w swoim magicznym pudełku, mam wyjątkowe okulary, przez które widzę świat nieco inaczej, niż jest w rzeczywistości. Któregoś bardzo słonecznego dnia, postanowiłam założyć je na nos, aby uchronić się przed rażącym słońcem i co zobaczyłam? LITERY wokół mnie. Były wszędzie. W sklepie, na przystanku autobusowym, przy parkingu samochodowym, na ławce w parku, a nawet na dachu. Przymierzcie moje magiczne okulary i spójrzcie na ten obrazek (załącznik nr 6). Co widzicie? Opiszcie proszę.

Do dalszej pracy, uczniowie zostają podzielone na 4 drużyny po 5 osób i mają do wykonania dwa zadania. Prowadzący rozdaje każdej grupie duży arkusz papieru o formacie A3 oraz zestawy do pisania i rysowania.

Zadanie 1: Design and draw a theme park made of 5 big alphabet letters.

Zaprojektuj i narysuj park rozrywki stworzony z max.5 literek alfabetu.

Punktacja:



Każda drużyna otrzymuje punkty za:

- 1) Prezentację 1-5 pkt
- 2) Rysunek 0- 5 pkt
- 3) Każda grupa rozszyfrowuje ukryte litery na ilustracji drużyny przeciwnej 0-5 pkt

Maksymalna ilość zdobytych punktów: 15

Zadanie 2: Design and draw a rollercoaster made of small alphabet letters and use the words in the box to describe it. Zaprojektuj i narysuj literkową kolejkę górską i opisz ją słowami: kolejka (rollercoaster), zakręt (turning), pasażer (passenger), wysokość (height) zabawa (fun)

Każda drużyna otrzymuje punkty za:

- 1) Prezentację 1-5 pkt
- 2) Rysunek 0- 5 pkt
- 3) Każde słowo wykorzystane do rysunku 0-5 pkt
- 4) Każda grupa rozszyfrowuje ukryte litery na ilustracji drużyny przeciwnej 0-5 pkt

Maksymalna ilość zdobytych punktów: 20

Nagrody: Zwycięska drużyna otrzymuje w nagrodę magiczne okulary.

10. Wyścigi rzędów (w 4 grupach)

Zadanie podsumowujące lekcję. Uczniowie tworzą dwa rzędy w odległości 0, 5 m od tablicy. Pierwsze osoby stojące w rzędzie rozpoczynają grę. Nauczyciel dyktuje dowolną literkę alfabetu, a zadaniem tych uczniów jest jak najszybsze podbiegnięcie do tablicy i poprawne napisanie jej formy graficznej. Uczniowie przekazują markery kolejnej parze, a sami wracają na koniec rzędu. Zadanie kontynuowane jest dopóki wszyscy uczniowie w dwóch rzędach sprawdzą swoje umiejętności. Zadanie można utrudnić na przykład poprzez zmodyfikowanie pytania: nauczyciel literuje poznane słowo z lekcji np. C-I-N-E-M-A, a uczniowie umieszczają zapis na tablicy.



11. Uczniowie uzupełniają kartę pracy (załącznik nr 7)). Nauczyciel nadzoruje samodzielną pracę uczniów.

Część końcowa

Rozmowa z uczniami. Czy pamiętacie czego dowiedzieliście się na dzisiejszych zajęciach? Dzieci otrzymują kartki z takim zapytaniem, na które mają udzielić odpowiedzi.

Spróbujcie odpowiedzieć na pytania:

- A) Do czego służy nam alfabet?
- B) Po co potrzebne nam literowanie?
- C) Ile literek znajduje się w angielskim alfabecie?

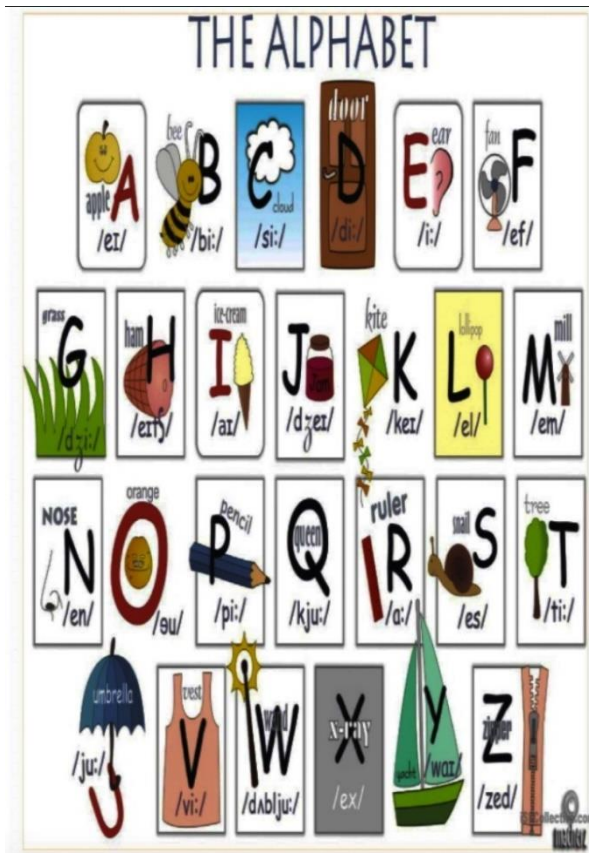
Na koniec nauczyciel prosi uczniów, aby zdecydowały jak bardzo podobała im się dzisiejsza lekcja. Prowadzący wypowiada z odpowiednim natężeniem emocji zdania. The lesson is OK/ The lesson is great!/ The lesson is fantastic! Uczniowie powtarzają to zdanie, które jest najbliższe ich opinii o przeprowadzonej lekcji.

X. **Literatura (w tym źródła elektroniczne):**

- ISL collective.com, dostęp 4.12.2021 r.
 - Kompetencje kluczowe w edukacji, Kompetencje kluczowe wg Rady UE - co to? Lista TOP 8 (intervi
 - Kultura i edukacja 2012, Uniwersytet w Białymstoku. Konstruktivistyczna Teoria kształcenia w pra
 - Bugs Team, 2019, Warszawa, Macmillan Education.
 - Bugs Team, 2018, Warszawa, Macmillan Education
 -
- <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUFRt9cqu>

XI. **Załączniki do scenariusza – jeśli dotyczy (np. karty pracy, zestawy ćwiczeń dla uczniów, teksty źródłowe, ilustracje):**

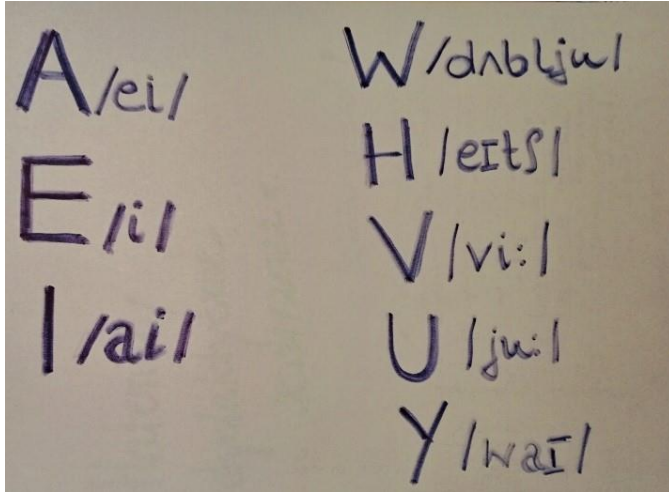
1. Załącznik nr 1:



Źródło: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/vocabulary/alphabet/14281>



2. Załącznik nr 2



Źródło: opracowanie własne



3. Załącznik nr 3

A	B	C	D	E
F	Bingo	H	Bingo	J
K	L	M	N	O
P	Bingo	R	Bingo	T
U	V	W	X	Y

B	C	Bingo	E	F
G	H	I	J	K
L	Bingo	N	Bingo	P
Q	R	S	T	U
V	W	Bingo	Y	Z

ISLCollective.com

Źródło: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/vocabulary/alphabet/alphabet-bingo/34811>

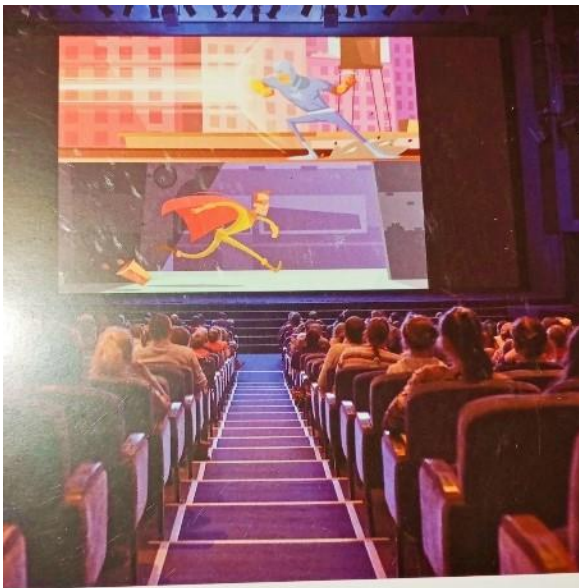


4. Załącznik nr 4



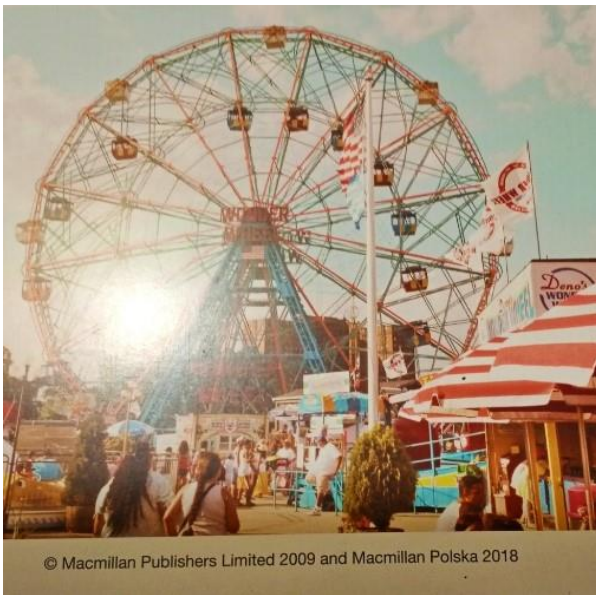
Źródło: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/vocabulary/alphabet/alphabet-cards/51623>

Załącznik nr 5:



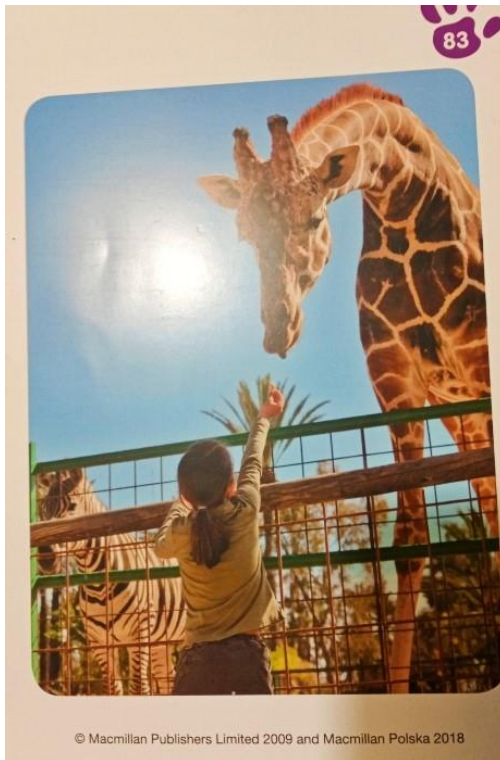
© Macmillan Publishers Limited 2009 and Macmillan Polska 2018

Źródło: Flashcards. Macmillan Publishers limited 2009 and Macmillan Polska 2018



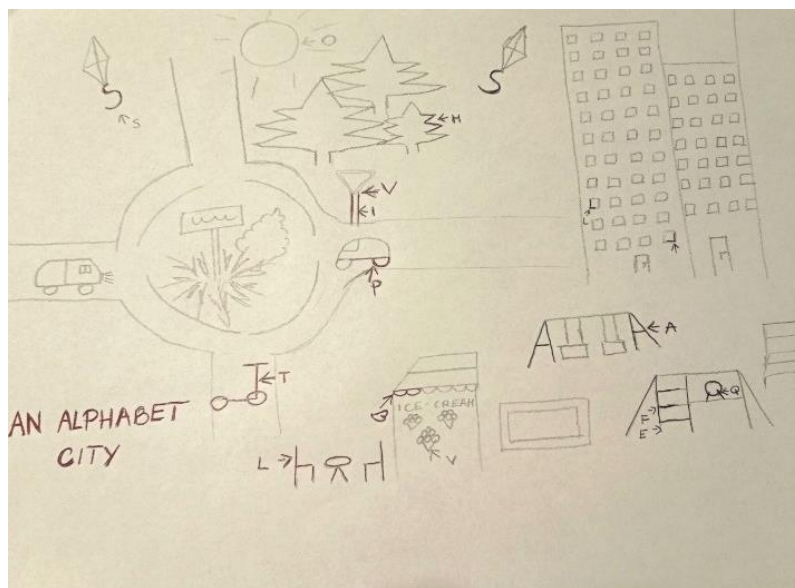
© Macmillan Publishers Limited 2009 and Macmillan Polska 2018

Źródło: Flashcards. Macmillan Publishers limited 2009 and Macmillan Polska 2018



Źródło: Flashcards. Macmillan Publishers limited 2009 and Macmillan Polska 2018

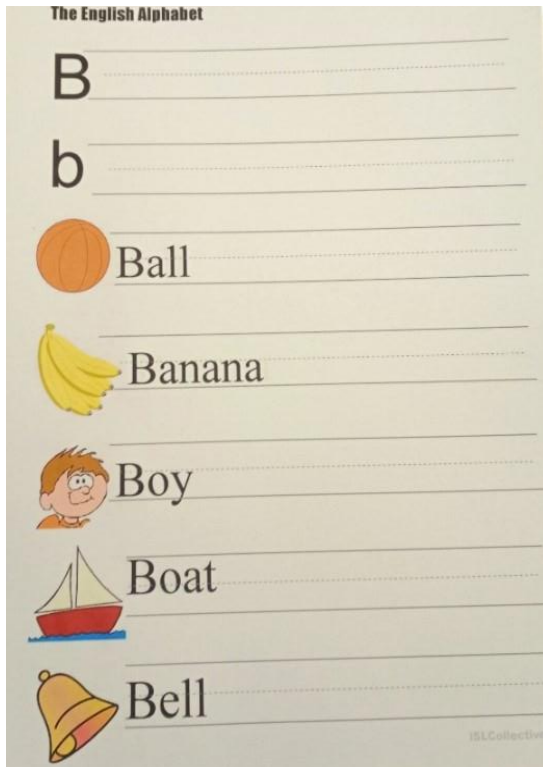
Załącznik nr 6:



Źródło: opracowanie własne



Załącznik nr 7:



Źródło: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/vocabulary/alphabet/alphabet-letter-b/53872>