

## Scenariusz lekcji języka angielskiego w klasie VI

**Temat:** At the doctor's – dialog u lekarza.

**Klasa:** 6

**Czas lekcji:** 45 minut

**Przedmiot:** język angielski

**Prowadzący lekcję:** Joanna Chmielewska

### Cele ogólne:

Utrwalenie słownictwa związanego ze zdrowiem.

Rozwijanie umiejętności słuchania ze zrozumieniem.

Rozwijanie umiejętności tworzenia wypowiedzi ustnej.

### Kryteria sukcesu:

- dopasuję przynajmniej 6 par słów w Trimino,
- odpowiem na przynajmniej jedno z pytań z tablicy,
- uzupełnię przynajmniej 4 luki w dialogu z wizyty u lekarza,
- zagram w grę na quizziz.com

### Metody i techniki pracy:

- praca indywidualna,
- praca w parach,
- burza mózgów,
- metoda kciuków

### Środki dydaktyczne:

Karty do gry Trimino, strona YouTube, aplikacja learningapps.org, quizziz.com,

### Tok lekcji:

1. Przywitanie się, sprawdzenie obecności.
2. Warm up: Nauczyciel rozdaje uczniom karty *Trimino*, dzięki którym utrwalają słownictwo z poprzedniej lekcji. Uczniowie pracują parami. Zadaniem uczniów jest ułożyć trójkątne kartoniki krawędziami tak, aby tworzyły pary słów polsko-angielskich. Poprawnie ułożone

pary słów tworzą figurę gwiazdy. Gdy para skończy układankę, nauczyciel sprawdza poprawność wykonanego zadania. Grę można stworzyć za pomocą strony: <http://schule.paul-matthies.de/Trimino.php>

3. Wprowadzenie lekcji: Przed wprowadzeniem tematu zajęć, nauczyciel wprowadza uczniów w temat lekcji poprzez zapisanie na tablicy trzech pytań.

- What is the woman's problem?
- How long has she had these symptoms?
- What is the doctor's advice?

Zadaniem uczniów jest odgadnąć, co jest tematem zajęć. Po klasowej dyskusji, nauczyciel włącza uczniom filmik na *YouTube* i prosi by na jego podstawie odpowiedzieli na postawione pytania. Wybrane przez nauczyciela zdania z dialogu wraz z tłumaczeniem uczniowie zapisują w zeszycie. Link do filmiku: <https://www.youtube.com/watch?v=t87VGQ-NlwQ>

4. Na tablicy interaktywnej, w aplikacji *LearningApps*, nauczyciel wyświetla dialog dotyczący wizyty u lekarza. Uczniowie podchodzą do tablicy i za pomocą klawiatury ekranowej wpisują brakujące słowo w lukę. Uczniowie mogą korzystać z notatki zapisanej w zeszycie. Link do zadania: <https://learningapps.org/view3553192>
5. Nauczyciel uruchamia grę na platformie *quizziz.com*. Uczniowie dołączają do gry za pomocą swoich smartfonów. Gdy gra się rozpoczyna, uczniowie rywalizują ze sobą rozwiązując quiz, który pojawia się na ich ekranach. Każde pytanie quizu dotyczy wprowadzonych zdań w czasie lekcji dot. wizyty u lekarza. Link do strony: <https://quizziz.com/admin>
6. Podsumowanie. Uczniowie podsumowują zdobyte umiejętności i realizację celu lekcji metodą kciuków.