

Konspekt zajęć z języka angielskiego. Użycie tablicy interaktywnej.

LEKCJA: język angielski, konspekt na 2 jednostki lekcyjne.

Nauczyciel: Jolanta Obst

Klasa: 4 b,c, grupa 13

Temat: Describing yourself. Have got, be and can – exercises.

Powiązanie z wcześniejszą wiedzą:

1/ Uczniowie znają odmianę czasownika „have got” oraz „be” przez osoby w czasie teraźniejszym. W klasie znajdują się plakaty z odmianą czasowników have got oraz be:



2/ Uczniowie znają odmianę czasownika can oraz czasownika be w czasie teraźniejszym.



Plakat: edunotatki: <https://www.facebook.com/search/top/?q=edunotatki>

Cele lekcji:

1. Utrwalenie odmiany HAVE GOT, CAN, BE program <https://www.autodraw.com/> (Pytanie: What have you got? Are you drawing a...? Can you draw a ...?)
2. Zabawa z programem: <https://experiments.withgoogle.com/ai/giorgio-cam/view/> (odpowiedzi na pytanie: Is it a...? How do you sayin English?)

Cele lekcji sformułowane w języku ucznia:

Celem dzisiejszej lekcji jest utrwalenie HAVE GOT, CAN, BE podczas opisywania siebie i dialogu w grupach 3 - osobowych

Kryteria sukcesu:

- 1/ Znam odmianę czasownika HAVE GOT, CAN, BE i utrwalam ją podczas gier i zabaw dydaktycznych oraz gdy opisuję siebie.
- 2/ Potrafię tworzyć zdania twierdzące, przeczące i pytające z HAVE GOT, CAN, BE. Potrafię opisać siebie i swoje zainteresowania. Potrafię zapytać kolegę/koleżankę o jej rodzinę.

Pomoce dydaktyczne: program wykorzystany z tablicą multimedialną podczas ćwiczenia konstrukcji pytań z have got: <https://www.autodraw.com/> , program Giorgio-cam za pomocą którego robimy zdjęcia, następnie program odgaduje co znajduje się na zdjęciu i układ tekst piosenki: <https://experiments.withgoogle.com/ai/giorgio-cam/view/> , gramatyka interaktywna na stronie: <https://elt.oup.com/student/stepsplus/lv1/unit6/?cc=pl&selLanguage=pl>

Karty do gry edukacyjnej I have who has? (edytowany programem GIMP), programy Goldwave, Multiquence, Corel Video Ultimate 10, New Blue plug-ins, oprogramowanie do podręcznika Family and Friends 3: I-Tools, unit 3, str.20-29 (zakupione w ramach realizowanego projektu), oprogramowanie do podręcznika Steps Plus do klasy 4, unit 6 dialog str. 79 (ćwiczenia interaktywne), grafonotka od <http://my-double-decker.blogspot.com/> do

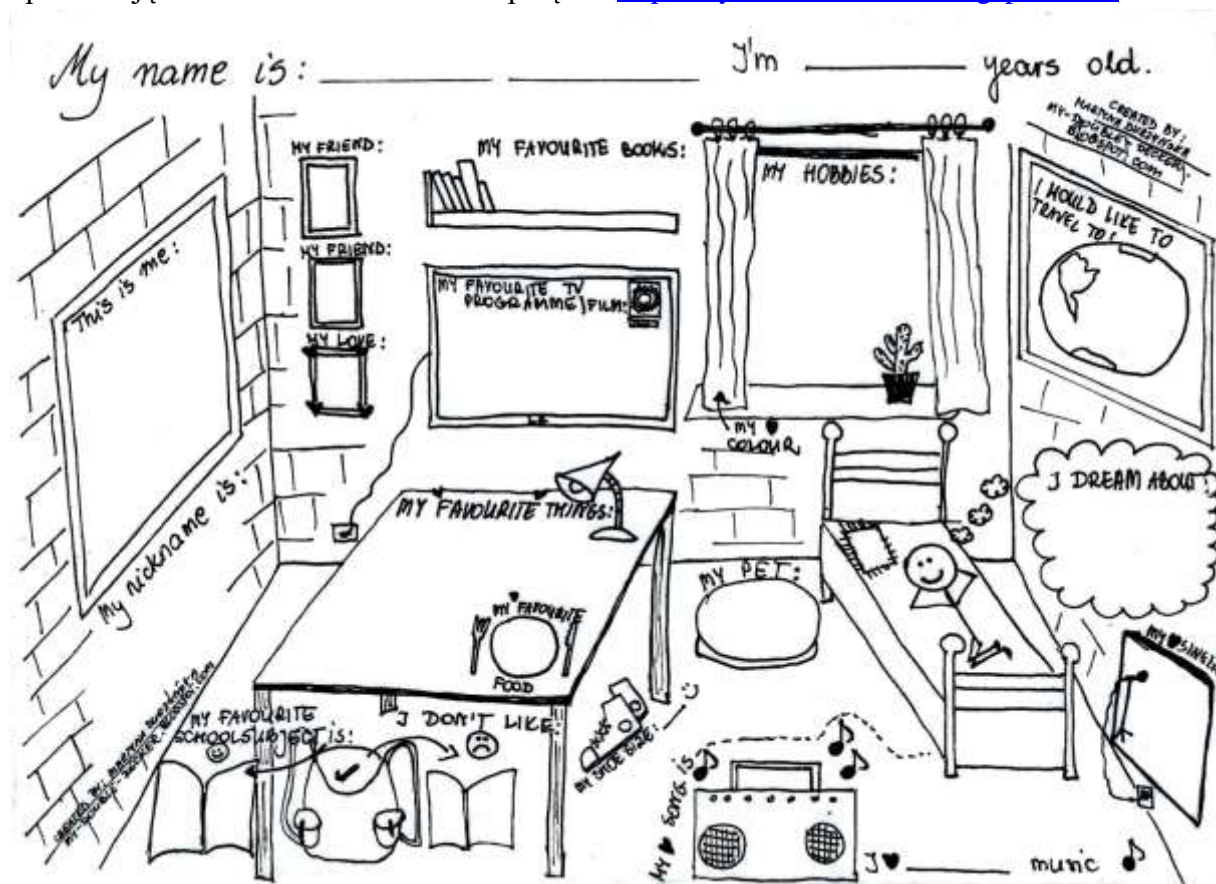
opisu siebie i swoich zainteresowań, plakaty z czasownikiem to be (from M.Michałowska), oraz have got (praca własna zainspirowana plakatem M.Michałowskiej, zdania własne, część rysunków to skany prac dzieci z kl. 4), plakat z „can” od A.Jachymek (eduNotatki), karta pracy do projektu: Where can you buy...? (edycja w GIMP oraz PIC Monkey): <https://www.picmonkey.com/>

Przebieg lekcji:

1. Pytania kluczowe: Czy łatwo jest opisać siebie w języku angielskim? Co nam może ułatwić zadanie? Jak się przygotować do ustnej wypowiedzi w języku obcym?

2. Zabawa z wykorzystaniem programu <https://www.autodraw.com/> (Pytanie: What have you got? Are you drawing a...?) oraz programu Giorgio-cam do pytań Is this a...?) <https://experiments.withgoogle.com/ai/giorgio-cam/view/>
<https://elt.oup.com/student/stepsplus/lv1/unit6/?cc=pl&selLanguage=pl>

3. Jak przygotować kolorową grafiontkę na swój temat, aby łatwiej opisać siebie w języku obcym? Praca graficzna z notatkami i rysunkami. Na podstawie grafiontki uczniowie opowiadają o sobie. Grafiontka zaczerpnięta z <http://my-double-decker.blogspot.com/>



Link do prezentacji: <https://www.youtube.com/watch?v=UqmANQXGM24>

3. Zabawa dydaktyczna I have who has? z kartami. Zabawę rozpoczyna osoba, która ma kartę z informacją: I have the first card , who has...? Zabawę kończy osoba, która ma ostatnią kartę z informacją: I have the last card, I can name 5 parts of the body and 5 colours.

Link do przykładowej zabawy przeprowadzonej z klasą 3b (grupa projektowa nr. 11):

<https://www.youtube.com/watch?v=NsyIwTFKIE0>



4. Ćwiczenie dialogu w grupach 3-osobowych, dialog: Steps Plus dla kl. 4 unit 6 str.79. Uczniowie w ramach pracy domowej otrzymali zadanie nauczenia się dialogu na pamięć w terminie 2 tyg. Układanie dialogu – ćwiczenia interaktywne na tablicy multimedialnej.

5. Przygotowanie scenki, zarejestrowanie wypowiedzi uczniów.

Link do relacji filmowej: <https://www.youtube.com/watch?v=M6seWS7Hml4>

6. Sprawdzenie osiągnięcia celów – zaznaczenie kolorami w zeszycie.

7. Odpowiedź na pytania kluczowe. Dyskusja w grupie.

Praca domowa utrwała czasownik modalny „can” – projekt indywidualny, czas realizacji: 7 dni, technika dowolna. Zadanie: Odpowiedz pisemnie i narysuj:

What can you buy at....? I can buy... Draw all the items.



Dziękuję 😊