



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



***Synergia początkowej nauki języka obcego z edukacją  
wczesnoszkolną i technologiami informacyjno-komunikacyjnymi.***

Projekt współfinansowany przez Europejski Fundusz Społeczny w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki.

Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty, Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia,  
Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe.

# klasa III

## moduł 22:

# MODERN TECHNOLOGIES

### Spis treści

klasa III moduł 22: MODERN TECHNOLOGIES .....	1
Cele lekcji: .....	3
WPROWADZENIE .....	3
Slajd nr 2 .....	3
slajd nr 3 .....	4
slajd nr 4 .....	4

slajd nr 5 .....	4
slajd nr 6 .....	5
slajd nr 7 .....	5
Slajd nr 8 .....	5
SEGREGATOR karta pracy nr 22/2.....	6
SEGREGATOR strona zafoliowana .....	6
SEGREGATOR karta pracy 22/1 .....	7
Slajd nr 9 .....	7
PROJEKT .....	7

## Cele lekcji:

- dzieci zastanawiają się nad podobieństwami i różnicami w korzystaniu z tabletów, komputerów i telefonów komórkowych (edukacja społeczna),
- dzieci rozmawiają na temat wykorzystania telefonów komórkowych i komputerów w ich rodzinach (edukacja społeczna),
- dzieci analizują dane dotyczące korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych w ich rodzinach (edukacja matematyczna),
- dzieci analizują podobieństwa i różnice między komputerami współczesnymi a tymi z lat 70-tych i 80-tych. (edukacja społeczna).

**Kluczowe słownictwo:** *surf, message, chat, mobile phone.*

**Kluczowe struktury:** *Can you / Do you: play games/read a book/chat with friends/write a message/take a photo/ with/on your mobile phone/computer/tablet?*

**sprawności językowe:** słuchanie, mówienie, czytanie, pisanie.



## WPROWADZENIE

Nauczytel prosi dzieci by przypomniwały sobie czy i w jaki sposób tego dnia skorzystały z telefonu komórkowego. Kto wzięł do ręki telefon jeszcze leżąc w łóżku? W jakim celu? Czy są takie dni, kiedy dzieci nie korzystają z telefonu komórkowego? Kiedy dostały (swój pierwszy) telefon komórkowy? Do czego przede wszystkim służy im telefon?

## PREZENTACJA MULTIMEDIALNA

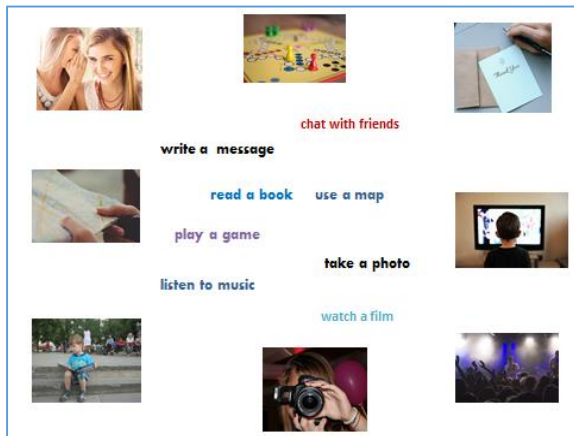
### Slajd nr 2



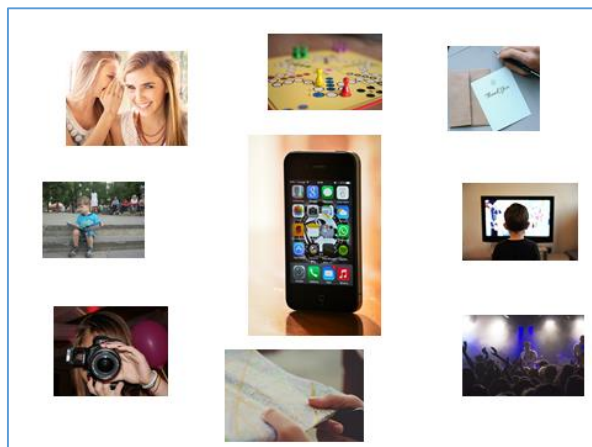
Nauczytel pyta co robią ludzie na zdjęciach. Jeśli dzieci mają problemy z użyciem języka angielskiego do nazwania czynności, można wykorzystać slajd nr

3.

## slajd nr 3



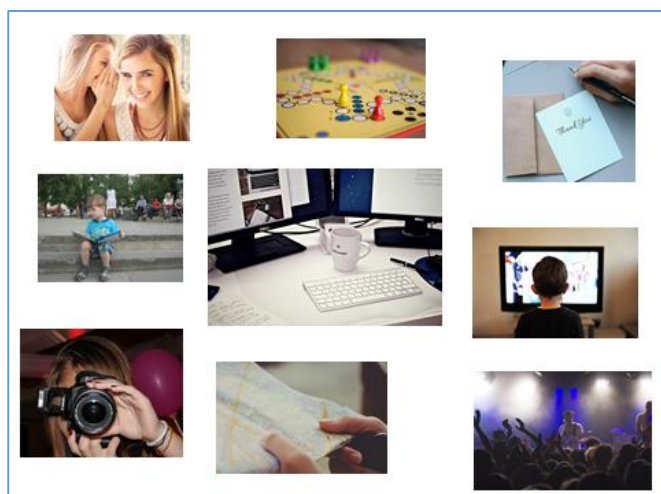
## slajd nr 4



Do czego można wykorzystać telefon komórkowy? Czy można czytać z ekranu książki? Grać w gry? Itd.

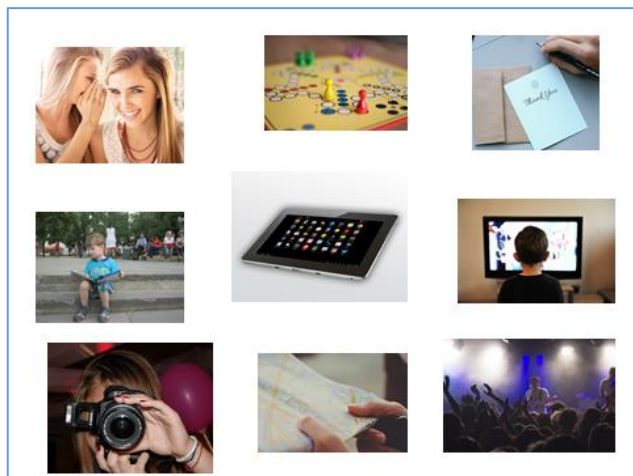
*Which of these things can you do on/with a mobile phone? Can you read a book? Can you watch a film? etc.*

## slajd nr 5



Do czego można wykorzystać komputer? Czy można np. prowadzić rozmowę za pomocą komputera? A robić zdjęcia za pomocą komputera? *Which of these things can you do with a computer? Can you chat with friends? Can you write a message? etc.*

## slajd nr 6



Do czego może służyć tablet? Czy można np. korzystać z mapy na tablecie?

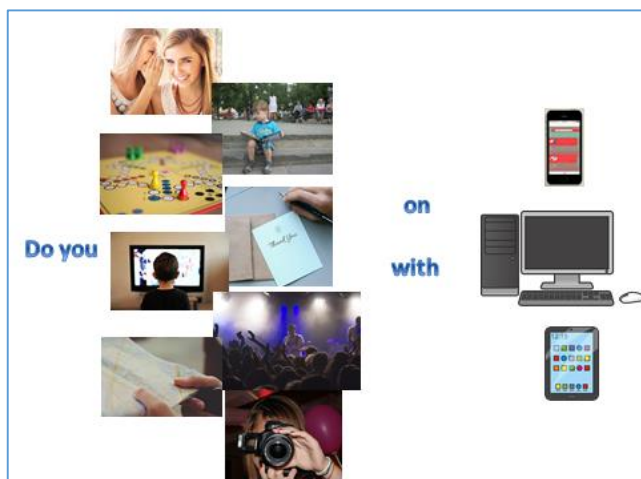
*Which of these things can you do with a tablet? Can you play games? Can you use a map? etc.*

## slajd nr 7



Co *surfing* ma wspólnego z wyszukiwarką google? Dzieci usiłują rozwiązać zagadkę. Po kliknięciu w zdjęcie google pojawia się napis 'surf the Internet'. Dzieci zastanawiają się skąd wziął się taki zwrot. Dlaczego nie mówimy np. podróżować po internecie tylko surfować? Surfowanie to prześlizgiwanie się po powierzchni w bardzo szybkim tempie.

## slajd nr 8






### GRA W ZADAWANIE PYTAŃ

Nauczytel dzieli klasę na dwa zespoły. Zadaniem dzieci będzie zadawanie poprawnych pytań. Dodatkowy punkt będzie można zdobyć za każde pytanie, na które uzyskają odpowiedź 'tak'. Nauczyciel

może utrudnić grę wskazując dzieciom odpowiednią ilustrację, której muszą użyć przy zadawaniu pytań. Pytanie przykładowe: *Do you take pictures with your tablet? Do you read books on your computer?*

## SEGREGATOR karta pracy nr 22/2

*Modern technologies*

			
PLAY GAMES			
SURF THE INTERNET			
USE A MAP			
READ A BOOK			
TAKE A PHOTO			
WATCH A FILM			
CHAT WITH FRIENDS			
DO HOMEWORK			

☆☆☆☆☆ 22/2

Praca w parach. Uczniowie zadają kolegom pytania na temat tego w jaki sposób wykorzystują telefony i komputery oraz tablety. Zaznaczają odpowiedzi na karcie. Nauczyciel monitoruje wykonywanie zadania, pyta dzieci o to, w jaki sposób ich koledzy korzystają z telefonów i komputerów.

## SEGREGATOR strona zafoliowana



Nauczyciel zwraca uwagę dzieci na ikony. Ikony to nic innego jak pismo obrazkowe. Czy dzieci potrafią rozszyfrować ikony na karcie? Do których z czynności przedstawionych za pomocą ikon trzeba mieć internet?



## SEGREGATOR karta pracy 22/1

Dzieci samodzielnie łączą ikony ze zwrotami. Nauczyciel monitoruje ćwiczenie wskazując różne ikony i zadając pytanie: *What does this icon mean?*

## Slajd nr 9



Do czego często służyć internet?

*How do people often use the Internet?*

*do shopping/play chess/read the news/check the weather/make an appointment/book a holiday etc.*

*How do you use the Internet?*

## PROJEKT Moja rodzina i technologie informacyjno-komunikacyjne / My family and ICT

1. W domu: dzieci zbierają informacje na temat tego w jaki sposób członkowie ich rodziny korzystają z telefonów komórkowych i komputerów. Powinny zapytać o to rodziców i dziadków. Wyniki swoich badań mogą przedstawić za pomocą tabeli podobnej do karty pracy nr 2, lub w innej graficznej formie.
2. Podczas lekcji: uczniowie porównują informacje zgromadzone przez swoich kolegów. Czy widzą jakieś podobieństwa w sposobie używania komputerów czy telefonów komórkowych przez

starszych członków swoich rodzin? Czyja babcia jest najbardziej zaawansowana technologicznie?  
ltd.

Uczniowie wspólnie tworzą wykres/tabelę w której przedstawiają dane dotyczące wykorzystania TIK przez ich rodziców i dziadków:

- a. Ustalają kryteria ( np. write messages (text) , do shopping etc).
- b. Decydują w jakiej formie przedstawią swoje dane i kto wykona tabelę czy wykres.
- c. Decydują czy i w jaki sposób ozdobią swoją pracę.

**FILM: Dzieci i komputery z lat 80-tych.**

*Children and old computers* <https://www.youtube.com/watch?v=PF7EpEnglgk>

Uczniowie oglądają film. Ich zadaniem jest zrozumieć, co dzieci występujące w filmie miały zrobić za pomocą komputerów.