

SCENARIUSZ ZAJĘĆ KOŁA NAUKOWEGO LINGWISTYCZNEGO

prowadzonego w ramach projektu *Uczeń OnLine*

1. Autor: Marta Samolej-Chmielewska
2. Grupa docelowa: klasa I gimnazjum, poziom A1, 14 osób
3. Liczba godzin: 2
4. Temat zajęć: Zwierzę – mój przyjaciel.
5. Cele zajęć:
 - uczeń poznaje podstawowe nazwy zwierząt w języku francuskim,
 - uczeń zapamiętuje nowe słowa w mowie i piśmie,
 - uczeń utrwała litery alfabetu,
 - uczeń rozpoznaje słowa ze słuchu,
 - uczeń zapisuje usłyszane/przeczytane słowa,
 - uczeń poznaje kilka typów ćwiczeń interaktywnych oraz uczy się używać pisaka do tablicy interaktywnej
6. Metody i techniki pracy:
 - gra w „szubienicę”,
 - pokazywanie zdjęć,
 - imitacja, dryl językowy,
 - gra bingo (wersja 1 i 2),
 - gra memo,
 - „biegane” dyktando (*running dictation*),
 - ćwiczenia interaktywne (dopasuj słowo do obrazka, przesun obrazek na odpowiednie miejsce, dopisz brakujące literki)
7. Materiały dydaktyczne:
 - zdjęcia w PPT (bez napisów i z napisami),
 - plansze do gry bingo,
 - karty do gry memo,
 - lista słów do „bieganego” dyktanda,
 - strony internetowe:
<http://pages.infinet.net/jaser2/An.html>
<http://lexiquefle.free.fr/animaux.swf>
<http://pages.infinet.net/jaser2/PersAnCh.html>

8. Literatura:

- Teresa Siek-Piskozub „Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych”, WSiP, 1997
- Hanna Komorowska „Metodyka nauczania języków obcych”, Fraszka Edukacyjna, 2009
- zasoby internetowe (adresy stron powyżej)
- wikimedia commons (obrazki do gier)

9. Przebieg zajęć:

ROZGRZEWKA JĘZYKOWA:

Nauczyciel wita się z uczniami po francusku, pyta o samopoczucie, a następnie proponuje grę w „szubienicę” – w zabawie wykorzystuje 2 nowe słowa, spośród tych, które uczniowie będą poznawać na zajęciach: *une tortue*, *un chien*. Gra polega na tym, że n-l zapisuje na tablicy odpowiednią liczbę kresek zastępujących litery w danym słowie (np. „une tortue” to _ _ _ _ _ _ _ _ _ _), a następnie uczniowie podają po francusku litery alfabetu – jeżeli trafią na poprawną literkę, n-l wpisuje ją nad odpowiednią kreską, jeżeli nie – nauczyciel rysuje kolejne elementy szubienicy.

PREZENTACJA NOWEGO MATERIAŁU JĘZYKOWEGO:

Nauczyciel pyta uczniów, czy odgadli jaki będzie temat zajęć (*Zwierzęta / Jakie znamy zwierzęta / Zwierzęta po francusku* – uczniowie odpowiadają po francusku/po polsku w zależności od umiejętności; jeżeli uczniowie nie odgadną tematu n-l naprowadza ich podając angielski odpowiednik słowa „une tortue” – „a turtle”).

N-l pokazuje uczniom zdjęcia zwierząt (prezentacja PPT), początkowo bez zapisu słownego (slajdy 1-14). Uczniowie powtarzają nowe słowa za n-lem: chórem, rzędami, indywidualnie, dziewczęta/chłopcy. Po przećwiczeniu poprawnej wymowy n-l przechodzi do prezentacji slajdów przedstawiających poszczególne zwierzęta oraz ich nazwę po francusku (slajdy 15-28).

UTRWALENIE NOWEGO MATERIAŁU JĘZYKOWEGO:

Po dokładnym przećwiczeniu poprawnej wymowy i samodzielnego czytania nowych słów, n-l przechodzi do gry bingo. Rozdaje uczniom plansze do gry podzielone na 9 pól oraz po 9 karteczek służących do zakrywania usłyszanych słów. Na każdym polu znajduje się zdjęcie jednego zwierzęcia. Wersja 1: N-l czyta 9 nazw zwierząt w dowolnej kolejności, a zadaniem uczniów jest odnaleźć je na planszy i zakryć w odpowiednim momencie karteczką. Osoba, która pierwsza zakryje wszystkie pola woła „Bingo!”.

Wersja 2: N-l czyta 13 nazw zwierząt (wszystkie nowe słowa wprowadzone na zajęciach), a zadaniem uczniów jest odnaleźć 9 z nich na planszy i zakrywać w kolejności pojawiania się karteczką. Osoba, która pierwsza zakryje wszystkie pola woła „Bingo!”.

Następnie n-l przechodzi do gry memo. Rozdaje uczniom podzielonym na 4-osobowe grupy karty do gry memo: 13 kart z nazwami zwierząt i 13 kart z ilustracjami zwierząt. Pierwsze zadanie uczniów polega na dobraniu w pary obrazka i słowa. Drugie zadanie: uczniowie rozkładają na ławce karty w dowolnym porządku i w ciągu 30 sekund starają się zapamiętać ich układ. Następnie odwracają karty i próbują odszukać pary (słowo+ilustracja). Znaną parę odkładają na bok.

Następnie nauczyciel umieszcza na ostatnich ławkach w sali 4 listy 13 utrwalanych słówek – po jednej dla każdej grupy.

Wersja 1 ćwiczenia: Jeden uczeń z każdej grupy (uczniowie mogą się wymieniać w trakcie ćwiczenia) odczytuje po cichu słowo na końcu sali, a następnie wraca do grupy i próbuje je zapisać na kartce. Grupa może mu pomagać w poprawnym zapisie sprawdzając dowolną ilość razy zapis na kartce umieszczonej na końcu sali, ale nie może w żadnym wypadku przynieść listy na swoją ławkę.

Wersja 2 ćwiczenia: „biegane” dyktando. Oddelegowany przez grupę uczeń (un lecteur = a reader) biegnie do listy słówek, zapamiętuje słowa w podanej kolejności, a następnie wraca do grupy i dyktuje osobie odpowiedzialnej za zapisanie (un écrivain = a writer); grupa może pomagać w poprawnym zapisie literując słowo po francusku

Wersja 3 ćwiczenia: „biegane” dyktando – zapis odczytanego na końcu sali słowa na tablicy interaktywnej za pomocą wirtualnego długopisu.

UTRWALENIE I POSZERZENIE NOWEGO MATERIAŁU JĘZYKOWEGO

Uczniowie logują się na wspólną, utworzoną na potrzeby projektu Uczeń Online skrzynkę na gmail.com, gdzie n-l umieścił uprzednio maila pt.: „Animaux”, a w nim linki do stron internetowych z ćwiczeniami interaktywnymi z francuskimi nazwami zwierząt. Uczniowie rozwiązują samodzielnie ćwiczenia, w razie potrzeby n-l służy pomocą:

- <http://pages.infinet.net/jaser2/An.html> (dopasuj słowa do obrazków)
- <http://lexiquefle.free.fr/animaux.swf> (przesuń obrazek na odpowiednie miejsce)
- <http://pages.infinet.net/jaser2/PersAnCh.html> (dopisz brakujące literki)

PODSUMOWANIE

Uczniowie zapisują na kartkach 4 słowa, które najlepiej zapamiętali z zajęć.

ZADANIE DODATKOWE (do wykorzystania w miarę wolnego czasu)

Jest to ćwiczenie parateatralne. N-l dzieli uczniów na dwie grupy (poprzez odliczenie „1-2, 1-2”; uczniowie, którym przypadła liczba „1” tworzą jedną grupę, pozostali uczniowie tworzą drugą grupę). Zadaniem każdej grupy jest „zwymslanie” grupy „przeciwniej”, jednak zamiast wyrazów niestosownych używają nazw zwierząt, np. *espèce de chat!*, *espèce de tortues!* (ty kocie! wy żółwie jedne!, itd.). Wygrywa grupa, która użyje więcej słów.

10. Spostrzeżenia po realizacji:

Uczniowie bardzo pozytywnie przyjęli wszystkie propozycje ćwiczeń, chętnie podejmowali kolejne zadania, z upodobaniem dobierali kolory atramentu podczas zapisywania słów na tablicy interaktywnej ☺. Wszystkie punkty scenariusza zrealizowano, poza ćwiczeniem dodatkowym.

Oświadczam, że scenariusz zajęć nie narusza praw autorskich osób trzecich.

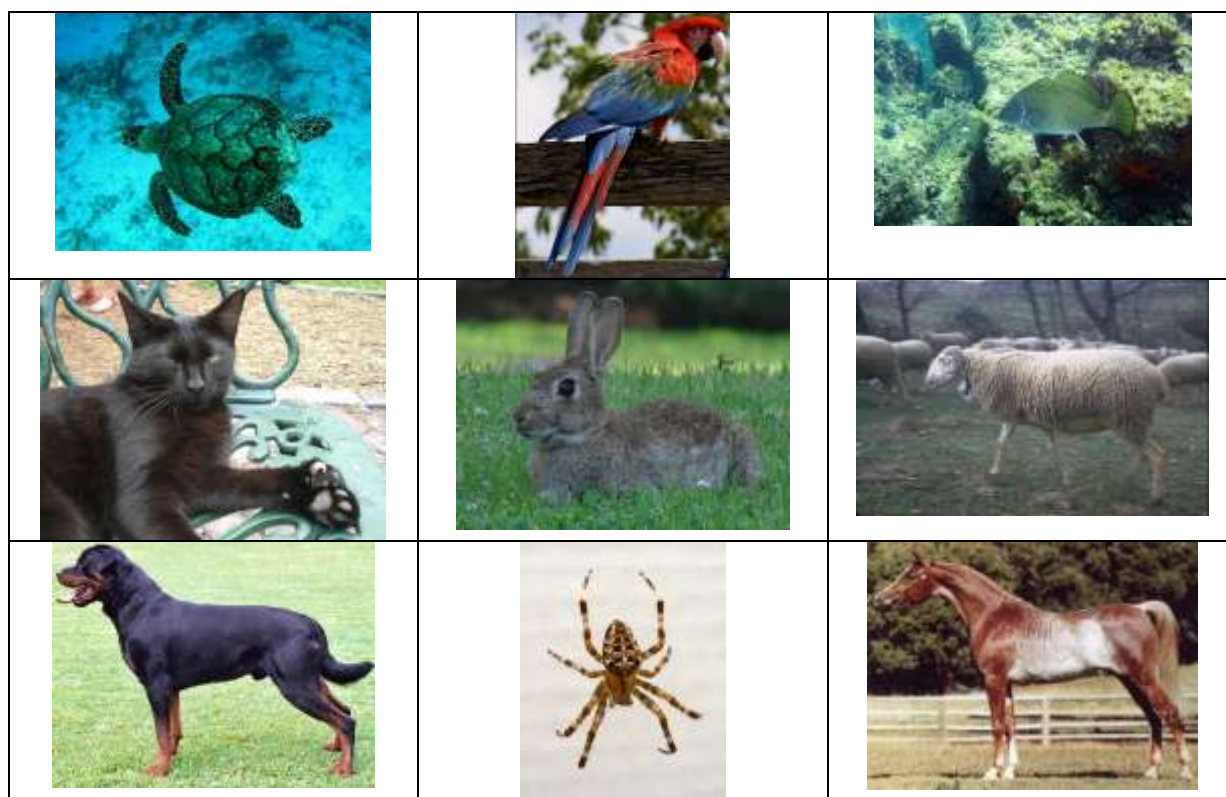
Czytelny podpis.....

BIEGANE DYKTANDO 😊

un cheval
un chien
un lapin
un papillon
un perroquet
une brebis
une souris
un chat
une araignée
une tortue
un cobaye
un poisson
un oiseau



ZWIERZĘTA - MEMO

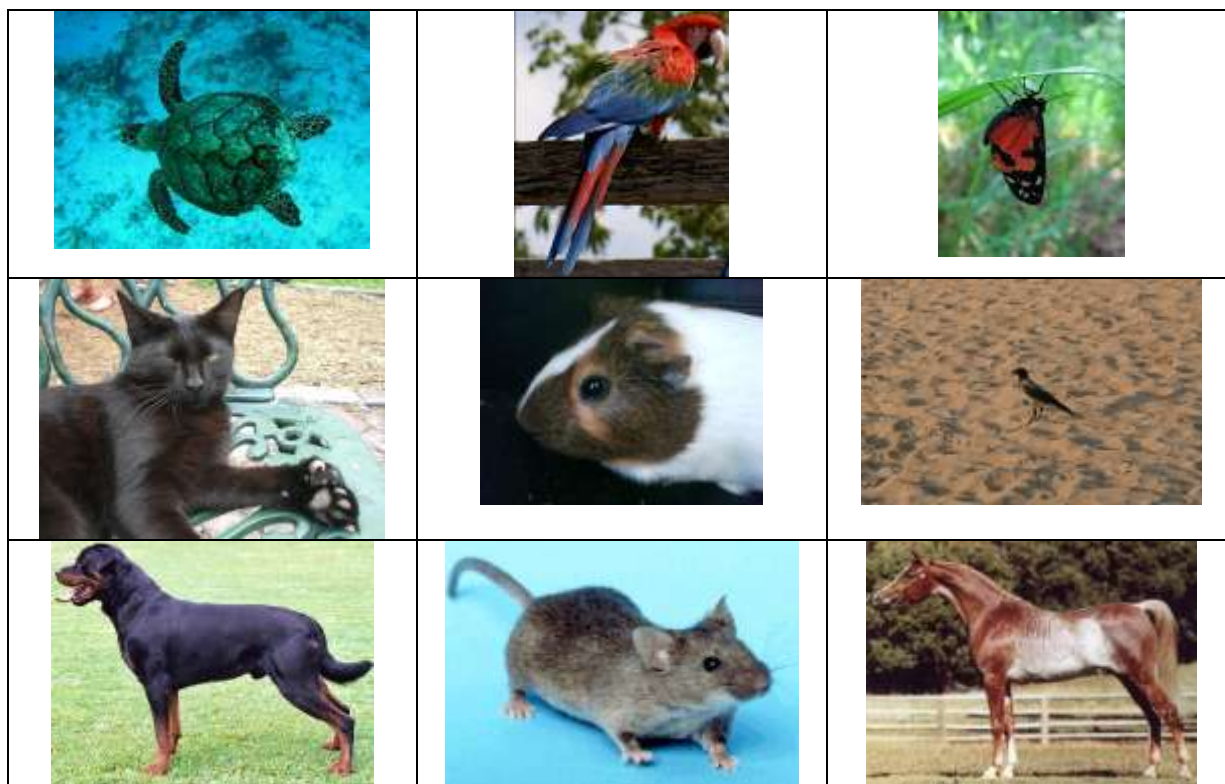


Źródło: wikimedia commons

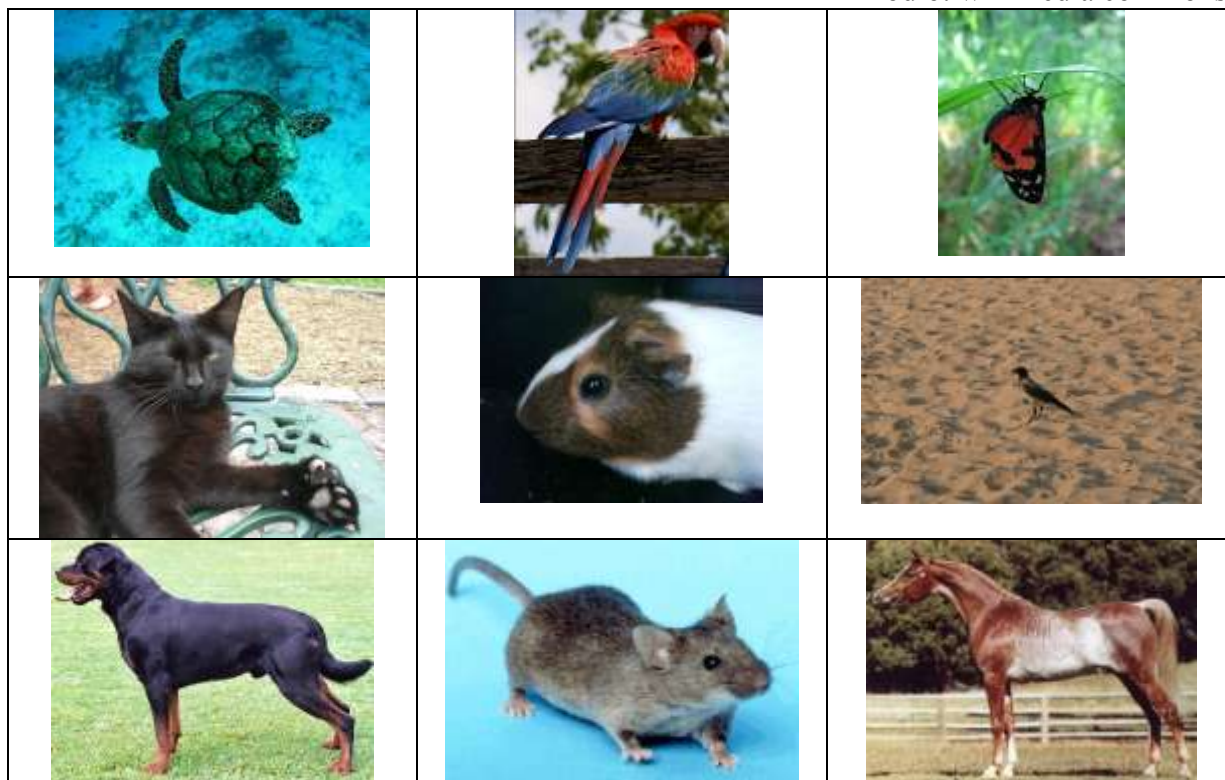
une tortue	un perroquet	un poisson
un chat	une araignée	un cheval
une brebis	un chien	un lapin

Projekt „Uczeń online” współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

ZWIERZĘTA – BINGO



Źródło: wikimedia commons



Źródło: wikimedia commons



Lista słów do gry w bingo:

WERSJA 1:

1. un cheval
2. un chien
3. un papillon
4. un perroquet
5. une souris
6. un chat
7. une tortue
8. un cobaye
9. un oiseau

WERSJA 2 (na czerwono zaznaczono słowa, które nie mają swojego odpowiednika na planszy do gry w bingo):

1. un cheval
2. un chien
3. un lapin
4. un papillon
5. un perroquet
6. une brebis
7. une souris
8. un chat
9. une araignée
10. une tortue
11. un cobaye
12. un poisson
13. un oiseau