

KONSPEKT LEKCJI KORELACYJNEJ – języka angielskiego z informatyką.

Temat: At the salad bar- tworzymy komiks.

Nauczyciele: mgr Katarzyna Buchman - nauczycielka informatyki

mgr Anetta Trzmielak - nauczycielka jęz. angielskiego

Grupa wiekowa: 11 lat

Poziom zaawansowania: podstawowy

Liczba uczniów: 26

Czas: 45 minut

Treść z podstawy programowej – informatyka: I.1.a. uczeń tworzy i porządkuje obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje; II.1.a. uczeń: projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń; III.2.c. wykorzystuje sieć komputerową do pracy w wirtualnym środowisku (w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku; IV.1. uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny; IV.2. identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów; IV.3. respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; V.1. posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;

Treść z podstawy programowej - język angielski: I.6 Uczeń posługuje się podstawowym zasobem środków językowych z tematu Żywnienie; II.5 Uczeń rozumie proste wypowiedzi ustne; IV.3 Uczeń tworzy proste, krótkie, spójne wypowiedzi ustne; XI Uczeń współdziała w grupie; XIII. Uczeń stosuje strategie komunikacyjne (domyślanie się znaczenia wyrazów z kontekstu)

Kompetencje kluczowe: porozumiewanie się w języku obcym, pozyskiwanie i przetwarzanie informacji, korzystanie technologii informacyjnych.

Cele zajęć:

Cel główny:

Wykonanie komiksu „W barze sałatkowym” z wykorzystaniem słownictwa w języku angielskim.

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- posługuje się słownictwem dotyczącym żywności,

- doskonali umiejętności komunikowania się w języku angielskim,
- uzupełnia rozmowę odbywającą się w barze sałatkowym,
- wyszukuje szczegółowych informacji w tekście słuchanym,
- przetwarza informacje uzyskane w języku polskim,
- opisuje znaczenie zdrowego odżywiania,
- bierze aktywny udział w lekcji,
- tworzy komiks na zadany temat w aplikacji storyboard,
- programuje blokowo w scratch, tworząc komiks na zadany temat,
- formułuje wnioski dotyczące podobieństw i różnic w pracy w storyboard i scratch.

Metody pracy

- komunikacyjna
- audiowizualna
- audiolingwalna
- ćwiczenia praktyczne

Formy pracy

- indywidualna, w parach, całą klasą

Materiały i pomoce dydaktyczne:

komputer z dostępem do Internetu, aplikacje: Padlet, blookey, Wordwall, LearningApps, storyboard, scratch

Cały przebieg lekcji wraz z załączonymi ćwiczeniami i niezbędnymi materiałami został umieszczony na tablicy interaktywnej - padlecie <https://padlet.com/AnetaT/at-the-salad-bar-seo9ugudj69111lm>, który jest wyświetlany w czasie lekcji oraz udostępniany uczniom po lekcji w celu powtórzenia wiadomości z zajęć.

Fazy lekcji	Procedura	Sprawności językowe
Czynności wstępne	1. Powitanie. 2. Sprawy organizacyjno-porządkowe.	słuchanie
Czynności właściwe: Wprowadzenie tematu	1. Nauczyciele podają cele lekcji w języku polskim i angielskim ze zwróceniem uwagi na umiejętności, jakie zdobędą na zajęciach. 2. Zapisanie tematu lekcji w zeszycie.	słuchanie

Omówienie tematu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nauczyciel języka angielskiego w ramach wprowadzenia przeprowadza grę językową w aplikacji BLOOKET utrwalającą słownictwo poznane na poprzednich zajęciach. 2. Uczniowie powtarzają nazwy podanych warzyw, zapisują w zeszytach. 3. Uczniowie słuchają dialogu „At the salad bar” zwracając uwagę na rodzaje warzyw i ceny sałatek. Uczniowie wykonują ćwiczenie utrwalające (ćw.3/63) 4. Nauczyciel jęz. angielskiego przypomina o zwrotach grzecznościowych użytych w dialogu i podawaniu ceny w języku angielskim. 5. Uczniowie pracują w parach: odgrywają dialogi według podanego modelu używając własnych pomysłów. 6. Nauczyciel informatyki wyjaśnia zasady pracy w storyboard. Pokazuje, w jaki sposób zapisać utworzony komiks z użyciem screena lub wycinka ekranu. 7. Uczniowie tworzą w parach komiks „At the salad bar” w aplikacji storyboard. 8. Uczniowie tworzą analogiczny komiks w scratch. 9. Uczniowie wyciągają wnioski dotyczące pracy w obydwu aplikacjach. Określają ich możliwości oraz stopień trudności. <p>*Dla fast finishers dodatkowe ćwiczenia utrwalające słownictwo.</p>	<p>słuchanie mówienie czytanie</p> <p>pisanie słuchanie</p> <p>słuchanie pisanie</p> <p>mówienie</p> <p>pisanie</p>
Podsumowanie	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uczniowie przedstawiają wykonane komiksy. 2. Nauczyciele oceniają lekcję, aktywność uczniów, sprawdzają czy założone cele zostały zrealizowane. Przeprowadzenie krótkiej ewaluacji zajęć. 3. Nauczyciele podają pracę domową: Ćwiczenie 1,2 str.63 (zeszyt ćwiczeń *dla chętnych: Wykonaj plakat na zdrową sałatkę warzywną w postaci słownika obrazkowego (picture dictionary) 	<p>mówienie, czytanie</p> <p>słuchanie</p>

Netografia:

<https://play.blooket.com/host?id=6418babd1432856ad60428ba>

<https://wordwall.net/play/12820/131/827>

<https://wordwall.net/play/12369/301/202>

<https://learningapps.org/watch?v=pxz8wnsvc21>