

MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole

Obszar III. „Interaktywna lekcja”

Scenariusze lekcji

SCENARIUSZ 2. PODRÓŻE DO KOŁA ŚWIATA

scenariusz lekcji języka angielskiego (lub innego języka obcego)

autorka: Sylwia Żółkiewska

redakcja: Agnieszka Koszowska

SŁOWA KLUCZOWE:

Google Earth, Story Dice, kości opowieści, nagrywanie głosu, modele 3D, palcem po mapie

KRÓTKI OPIS LEKCJI:

Podczas lekcji uczniowie i uczennice poznają nazwy kontynentów, państw i miast w języku angielskim (lub w innym obcym języku), posługując się aplikacją **Google Earth**. Utrwalają słownictwo związane z poruszaniem się w przestrzeni. Za pomocą tzw. **kości opowieści** ćwiczą mówienie i rozumienie ze słuchu w parach i w zespołach. Wykonują zadanie: dyktują swoją historię i zapisują ją na tablecie jako tekst, a następnie weryfikują jego poprawność, wskazują i poprawiają ewentualne błędy.

WIEDZA I UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PRZEZ UCZNIĄ / UCZENNICĘ:

- potrafi posługiwać się tabletem w celu zdobycia wiedzy z języka angielskiego (lub innego języka obcego),
- zna aplikacje **Google Earth** oraz **Story Dice – Story Telling** i potrafi je wykorzystać w celu zdobywania wiedzy, rozwijania umiejętności językowych i kreatywności,
- potrafi korzystać z dostępnego na tablecie narzędzia przekształcającego mowę w tekst,
- potrafi indywidualnie i w zespole rozwiązywać zadania z wykorzystaniem tabletów,
- potrafi korzystać z modeli 3D w aplikacjach mobilnych, rozwijając w ten sposób wyobraźnię przestrzenną,
- potrafi pracować w zespole przy wspólnym projekcie,
- umie kreatywnie wykorzystać cechy i funkcjonalności tabletu.

GRUPA DOCELOWA:

Starsze klasy szkoły podstawowej (VII-) i klasy gimnazjalne (po dostosowaniu: możliwość realizacji w młodszych klasach: I-III i IV-VI szkoły podstawowej)

LICZBA UCZNIÓW/UCZENNIC W KLASIE:

do 25 osób (z możliwością dostosowania scenariusza do potrzeb klas o różnej liczbie osób)

CZAS TRWANIA ZAJĘĆ:

90 minut (lub 2 x 45 minut)

STOPIEŃ TRUDNOŚCI/SKOMPLIKOWANIA

(w skali od 1 do 5 dla obszaru III. „Interaktywna lekcja”):

2

POTRZEBNY SPRZĘT I OPROGRAMOWANIE:

- tablety (1 tablet na 2 lub 3 osoby),
- aplikacja **Google Earth** – do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja wymaga dostępu do Wi-Fi),
- aplikacja **Story Dice – Story Telling** – do pobrania dla tabletów [z systemem Android tutaj](#), [z systemem iOS tutaj](#) (aplikacja w języku angielskim),
- projektor i laptop (w części teoretycznej),
- (zalecana) przejściówka umożliwiająca podłączenie tabletu do komputera i prezentowanie tego, co dzieje się na ekranie tabletu.

CO NALEŻY PRZYGOTOWAĆ PRZED ZAJĘCIAMI:

- zainstalować na tabletach aplikacje: **Google Earth** i **Story Dice – Story Telling**,
- zapoznać się z aplikacjami używanymi podczas zajęć: **Google Earth** i **Story Dice – Story Telling**,
- można w ustawieniach tabletu zmienić język urządzenia na język angielski (lub inny obcy), wówczas mamy pewność, że wszystkie elementy aplikacji będą wyświetlały się w języku angielskim,
- przetestować funkcję dyktowania **Voice to Text** (dostępną w wirtualnej klawiaturze każdego urządzenia z Androidem), włączamy ją poprzez otwarcie jakiegokolwiek aplikacji typu Notatnik, wysunięcie wirtualnej klawiatury i wybranie z opcji klawiatury przycisku mikrofon,
- ustawić odpowiedni rodzaj kości do losowania w aplikacji **Story Dice – Story Telling** w zależności od wieku uczestników i stopnia ich zaawansowania w języku angielskim (lub innym języku obcym),
- sprawdzić poprawne działanie tabletów i stan ich baterii,
- dopasować stopień trudności zadania do potrzeb i możliwości klasy, dla której

organizowana jest lekcja według wskazówek zawartych w scenariuszu.

KOMPETENCJE OSOBY PROWADZĄCEJ:

- potrafi dostosować treść scenariusza do poziomu edukacyjnego, możliwości i liczebności grupy oraz do treści przedmiotu nauczania (np. do wybranego przez siebie tematu lekcji języka angielskiego lub innego języka obcego),
- zna aplikacje **Google Earth** i **Story Dice – Story Telling**.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1. – 45 minut

Wprowadzenie – 10 minut

Cel: wprowadzenie uczniów i uczennic w tematykę lekcji.

Opowiadamy, na czym będą polegały zajęcia. Możemy zapytać uczniów (w zależności od poziomu grupy – po polsku lub w języku obcym), czy korzystają z programów lub aplikacji mobilnych do nauki angielskiego (lub innego języka obcego), a jeśli tak, to z jakich.

Dzielimy uczniów na zespoły. Liczba osób w zespole zależy od liczebności klasy oraz liczby tabletów, które mamy do dyspozycji (optymalnie: 1 tablet na 2 osoby + 1 tablet dla osoby prowadzącej lekcję). Możemy wybrać zespoły losowo, rozdając uczestnikom karteczki z nazwami stolic, miast i państw w języku obcym – w grupy dobierają się uczniowie, którzy otrzymali dane państwo, jego stolicę, ewentualnie jedno z miast.

Poznajemy aplikację Google Earth – 15 minut

Zadaniem uczniów jest zapoznanie się z aplikacją **Google Earth**, która umożliwia obejrzenie Ziemi w formie wirtualnego modelu 3D. Możemy zaprezentować aplikację korzystając ze slajdów lub zachęcić uczniów do samodzielnego eksplorowania. Przy okazji zadajemy pytania o nazwy kontynentów w języku obcym i prosimy o przypomnienie sobie słownictwa związanego z kierunkami, miastami i stolicami państw.

Wirtualna wycieczka – 20 minut

Wyjaśniamy, na czym będzie polegać kolejne zadanie i przypominamy, jak konstruować pytania w języku obcym. Następnie uczniowie – w swoich zespołach – grają w grę „Papier, kamień, nożyce”. Zasady gry opisane są tutaj: https://pl.wikipedia.org/wiki/Papier,_kamie%C5%84,_no%C5%BCyce
Osoba, która wygra, wybiera w myślach stolicę w Europie, jaką chciałaby odwiedzić

(inni uczniowie będą się starać tę stolicę odgadnąć). Wybierając, może skorzystać z aplikacji **Google Earth**.

Zadaniem pozostałych osób w zespole jest zadawanie pytań pomagających w lokalizacji wybranego miejsca. Np. czy miasto znajduje się na wschód, czy na zachód od Warszawy? Czy znajduje się na północ, czy na południe od Paryża? Osoba, która wybrała miasto, odpowiada „tak” lub „nie” albo „ciepło” lub „zimno”, w zależności od formy pytania. Uczniowie starają się jak najszybciej odgadnąć miejsce wirtualnej wycieczki. W ustaleniu miejsca może pomóc aplikacja **Google Earth**. Po zakończeniu gry, uczniowie wymieniają (na forum całej klasy) stolice, które wybrali na swoją wirtualną wycieczkę.

W tym miejscu możliwa jest przerwa (kolejna część scenariusza będzie realizowana na następnej lekcji).

Część 2. – 45 minut

Krótkie przypomnienie materiału z poprzedniej lekcji, wprowadzenie do drugiej części – 10 minut

Rozpoczynamy lekcję od krótkiego przypomnienia materiału z poprzedniej lekcji i podziału uczniów na zespoły. Warto zachować te same zespoły, co na poprzedniej lekcji. Następnie przypominamy, na czym polega pierwszy okres warunkowy (conditional) albo drugi okres warunkowy (w zależności od poziomu zaawansowania grupy). Można też przypomnieć konstrukcję czasu przyszłego prostego lub ciągłego albo innych form gramatycznych umożliwiających wypowiedzi w obcym języku, dotyczące planowania podróży (w zależności od poziomu zaawansowania grupy).

Kości opowieści – 15 minut

Na tej lekcji wykorzystamy wirtualne „kości opowieści”, dostępne w aplikacji **Story Dice – Story Telling**.

KOŚCI OPowieści to kości do gry, na których zamiast numerów nadrukowane są różne ilustracje. Kości mogą być również w formie wirtualnej, tak jak w aplikacji **Story Dice – Story Telling**, którą wykorzystamy na tej lekcji.

Kości rozwijają umiejętności językowe, kreatywność, umiejętność autoprezentacji, wzmacniają pewność siebie. Wymyślanie opowieści z pomocą kości trenuje wyobraźnię, poszerza słownictwo, umożliwia poznanie zasad budowania fabuły. Np. opowieść musi posiadać bohatera, akcję, miejsce, należy mówić pełnymi zdaniami itp. Kości uczą też dyscypliny, ponieważ można umówić się, że zaczniemy swoją historię od wyrażenia: „Dawno, dawno temu...”, „W niedalekiej przyszłości...”, „Pewnego dnia...”, „Nic nie zapowiadało, że...”, „Historia ta miała miejsce...” itd. Kości opowieści można wykorzystać na dowolnej lekcji.

Prosimy o włączenie na tabletach aplikacji **Story Dice – Story Telling**, służącej do losowania kości opowieści. Kości pomogą w wymyśleniu zabawnej historii na temat wymarzonej podróży za granicę.

Prosimy wszystkich uczniów o wybranie (w myślach) stolicy, do której chcieliby pojechać. Następnie uczniowie – w swoich zespołach – po kolei losują kości opowieści w aplikacji **Story Dice – Story Telling** i opowiadają, co będą robić w wybranej europejskiej stolicy, jeżeli do niej pojadą. Tworząc wypowiedź, korzystają z zaproponowanych i omówionych wcześniej form gramatycznych. Każda osoba mówi jedno lub dwa zdania na podstawie wylosowanych kości.

Rejestrujemy swoje historie – 15 minut

Prosimy uczniów, by otworzyli na tabletach aplikację Notatnik, włączyli klawiaturę, a następnie w ustawieniach klawiatury wybrali opcję mikrofonu. Wyjaśniamy, na czym polega zadanie: uczniowie mają nagrać i zapisać na tablecie swoje wypowiedzi: jedno lub dwa zdania w języku obcym na temat swojej wymarzonej wycieczki. Funkcja tabletu, z której skorzystają, nazywa się **„Voice to Text”**. Nagrywając wypowiedź, należy mówić wyraźnie i dość powoli, tak aby program przekształcił głos na tekst możliwie poprawnie i bez błędów.

Każdy uczeń / uczennica nagrywa zdania i podaje tablet kolejnej osobie z zespołu do sprawdzenia, czy nagrany tekst został prawidłowo zapisany, a następnie sama nagrywa swoje zdania. Jeśli zdarzyły się błędy, wspólnie je poprawiamy.

Podsumowanie – 5 minut

Podsumowujemy materiał z lekcji, przypominamy uczniom, jak mogą wykorzystać aplikacje **Google Earth** i **Story Dice – Story Telling** ucząc się języka i poznając położenie lub nazwy miast, krajów oraz kontynentów w obcym języku. Pozostały czas lekcji można poświęcić na pytania czy zabawę z tabletami.

MOŻLIWE MODYFIKACJE DLA KLAS I-III I IV-VI:

Scenariusz można zmodyfikować, biorąc pod uwagę poziom zaawansowania danej klasy lub grupy. Np. w zależności od wieku, etapu edukacyjnego i poziomu znajomości języka obcego ustawiamy odpowiednie kości do losowania w aplikacji **Story Dice – Story Telling**. Młodszy uczniowie mogą odgadywać nazwy kontynentów zamiast stolic lub miast europejskich. Scenariusz można przerobić na scenariusz lekcji innego dowolnego języka, geografii lub historii.

Pozostałe scenariusze z projektu „MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole” można również wykorzystać na lekcji języka angielskiego, ponieważ większość wybranych aplikacji jest w języku angielskim.

ZADANIE SPRAWDZAJĄCE UMIEJĘTNOŚCI ZDOBYTE PODCZAS LEKCJI:

Uczeń / uczennica, pracując samodzielnie albo w dwu- lub trzyosobowych zespołach i korzystając z aplikacji **Google Earth** oraz **Story Dice – Story Telling** wybiera stolicę, do której chce pojechać, opowiada (za pomocą kości opowieści), co planuje tam robić, a następnie nagrywa swoją wypowiedź.

PIGUŁKA WIEDZY I INSPIRACJI DLA OSÓB PROWADZĄCYCH:

Jak prowadzić zajęcia z tabletem lub iPadem (materiały edukacyjne kursu „Tablety w Bibliotece”):

http://www.biblioteki.org/kursy/Tablety_w_Bibliotece_kurs_na_platformie_iTunes_U.html

Gra „Papier, kamień, nożyce” – artykuł w Wikipedii:

https://pl.wikipedia.org/wiki/Papier,_kamie%C5%84,_no%C5%BCyce

Jak wykorzystać na lekcji kości opowieści:

<http://www.lekcjepolskiego.com/2016/02/rzuc-kosci-na-sto-uczniowie-sie-odezwa.html>

<http://www.polskinaczasie.pl/blog/story-cubes-czyli-po-polsku-kosci-opowiesci>

Opis aplikacji Google Earth (kurs „Tablety w Bibliotece”):

<http://www.biblioteki.org/dam/jcr:e1a0e7b5-9cbc-4e7d-baff-7f3625d991df/Opis%20aplikacji%20Google%20Earth.pdf>

Informacja o tym, jak włączyć na wirtualnej klawiaturze tabletu opcję Voice to text:
<https://us.community.samsung.com/t5/Galaxy-S-Phones/Galaxy-S6-voice-to-text-feature-missing-from-keyboard-after/td-p/1302/page/2>
<http://www.dummies.com/consumer-electronics/tablets/android-tablets/how-to-use-android-tablet-dictation/>

Dodatkowe materiały – linki:

Opisy aplikacji i scenariusze zajęć z aplikacjami mobilnymi dostępne w kursie „Tablety w Twojej bibliotece” przygotowanym na platformę iTunes U:

http://www.biblioteki.org/kursy/Tablety_w_Bibliotece_kurs_na_platformie_iTunes_U.html

Bieżące informacje o innych ciekawych aplikacjach mobilnych m.in. do tworzenia multimediiów, animacji poklatkowej i rysunkowej:

<https://web.facebook.com/aplikacjewkulturze/>

Bezpłatny przewodnik po świecie aplikacji mobilnych pt. APPetyt na APPLikacje:

<https://fundacja.orange.pl/strefa-wiedzy/publikacje/>

Scenariusz został opracowany na potrzeby projektu „MoboLab – roboty i tablety w Twojej szkole”. Celem projektu jest zwiększenie kompetencji informatycznych z zakresu programowania i wykorzystywania technologii mobilnych w uczeniu się, a także kreatywności, innowacyjności i umiejętności współpracy w zespole z wykorzystaniem TIK, uczniów / uczennic z (UCZ) z 6 szkół podnadgimnazjalnych i 4 gimnazjów Wołomina i Zielonki. Projekt dofinansowany jest ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego (Regionalny Program Operacyjny Województwa Mazowieckiego na lata 2014-2020, Oś Priorytetowa X. Edukacja dla rozwoju regionu, Działanie 10.1. Edukacja ogólna i przedszkolna, Poddziałanie 10.1.2. Edukacja ogólna w ramach ZIT).



Ten utwór jest dostępny na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).