



Erasmus+

*Magdalena Dopierała*

*Świeże pomysły ze starych murów  
czyli udane lekcje dzięki  
inspirującym warsztatom  
w Cambridge*

Mabila   
English

2020

*Magdalena Dopierała*

*Świeże pomysły ze starych murów  
czyli udane lekcje dzięki  
inspirującym warsztatom  
w Cambridge*

2020



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”

Publikacja stworzona podczas realizacji projektu „Nauka języka angielskiego jako klucz do wyrównywania szans i rozwoju inteligencji kulturowej - edukacja językowa dla dorosłych” (English language learning as the key to providing equal opportunities and developing cultural intelligence - language education for adults) w ramach programu Erasmus+

Publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+ i odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorki. Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja Programu Erasmus+ nie ponoszą odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

Ta praca objęta jest licencją Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowa Licencja Publiczna). Aby zapoznać się z kopią licencji, należy odwiedzić stronę <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.pl>



PUBLIKACJA BEZPŁATNA

Materiał do niniejszego ebooka został zebrany na zorganizowanym przez Bell English kursie Language & Methodology Refresher (Secondary / Adult), który odbył się w Cambridge latem 2019 roku i w którym miałam okazję uczestniczyć dzięki dofinansowaniu z programu Erasmus +.

Ze względu na obecną sytuację na świecie i ograniczone możliwości jeśli chodzi o lekcje stacjonarne, ebook zawiera nie tylko opis zaczerpniętych pomysłów na lekcje, ale również moje modyfikacje, których dokonałam na potrzeby lekcji online. Tym sposobem duża większość zaprezentowanych tutaj ćwiczeń i aktywności może być wykorzystana zarówno na lekcjach stacjonarnych, jak i online.



Homerton College, Cambridge

## **SPIS TREŚCI**

### **GETTING TO KNOW EACH OTHER** czyli Poznajmy się

Karteczki z imionami

T-shirt

Zdjęcia

Rytuał powitalny

Exit tickets

WARM UP

Kategorie

Count to 21

Count to 6

Zip-Zap-Boing

Happy-o-meter

### **WPROWADZANIE NOWEGO SŁOWNICTWA**

Gest

Treasure Hunt

Kategorie i podkategorie

Z kontekstu

SPEAKING

Karteczki

Think, pair, square, share

Black Hole

### **FONETYKA**

Wyścig

Odkoduj wyraz

Układanie zdań

Back chaining

The train to Cambridge

### **CREATIVE GRAMMAR & WRITING**

Sentence builder

Creating a story

Agony aunt

In the hat

### **LOW –PREPARATION IDEAS**

Geronimo

Running dictation

In the Hat

Rzucanie kostką

Stop the bus!

Newspaper task

## **GETTING TO KNOW EACH OTHER** czyli Poznajmy się

Jeżeli zaczynamy nowy rok szkolny z nową klasą lub grupą, zazwyczaj mija trochę czasu zanim wszyscy poznają i zapamiętają swoje imiona, a w przypadku gdy to nauczyciel dochodzi do nowej klasy, w której wszyscy już się znają, zanim zapamięta on imiona wszystkich swoich nowych uczniów. **Karteczki z imionami**, które uczniowie kładą przed sobą na ławce na każdej lekcji stają się coraz bardziej popularne. Aby dodać humorystycznego elementu prosimy uczniów, aby na karteczce przed swoim imieniem dopisali przymiotnik zaczynający się na tę samą literę co ich imię, np. talkative Tamara, fabulous Filip.

Klasycznym rozwiązaniem na pierwsze zajęcia są tak zwane **“icebreakers”** czyli ćwiczenia, gry, aktywności, które pozwolą na zapoznanie się z nową grupą, przełamanie lodów. Poniżej przedstawię dwie takie aktywności, których nie znałam przed kursem, a które możemy przeprowadzić praktycznie z każdą grupą wiekową.

„**T-shirt**”. Każdy uczeń otrzymuje od nauczyciela kartkę z zarysem T-shirta lub rysuje sam na kartce papieru. W różnych częściach koszulki wstawimy odpowiedzi do poszczególnych punktów.

**3 rzeczy które lubisz**

**3 rzeczy których nie lubisz**

**Jedno marzenie na przyszłość**

**Ile masz lat?**

Pytania „koszulkowe” dostosowujemy do poziomu językowego i wiekowego grupy. Jeśli uczymy angielskiego dorosłych z konkretnej grupy zawodowej, pytanie może brzmieć: *Co najbardziej podoba Ci się w byciu nauczycielem/informatykiem?*

Ważne, aby gotowych już koszulek nie podpisywać własnym imieniem. Nauczyciel zbiera prace, miesza oraz ponownie rozdaje już w dowolnej kolejności. Jeśli uczeń dostanie swoją koszulkę, należy wymienić ją z inną. Następnie wszyscy wstają i próbują odnaleźć właściciela koszulki zadając innym pytania typu **Do you like rabbits? Do you like playing tennis?** Po odnalezieniu właściciela koszulki wpisujemy jego imię na dole kartki.

W klasach słabszych lub młodszych można zrezygnować z części poszukiwawczej i zamienić ją na zwykłą prezentację własnej osoby przy użyciu prostych zwrotów **I like, I don't like.**



„**Zdjęcia**”. Ćwiczeniem bardziej wymagającym językowo jest tworzenie pytań do zdjęć przyniesionych na zajęcia przez lektora. Wybiera on takie, które w jakiś sposób związane są z jego przeszłym lub obecnym życiem, np. kraj w którym kiedyś mieszkał lub pracował, osoby z rodziny, hobby.

Uczniowie indywidualnie lub w parach układają pytania do zdjęć aby zdobyć informacje o miejscu i osobach, które się na nich znajdują. Lektor może dać wolną rękę uczniom w tworzeniu pytań lub zaproponować jak mają się zaczynać. Według mnie jest to bardzo ciekawy sposób na poznanie skrawka życia osoby, która spędzi z nami przynajmniej kolejny rok szkolny, a ciekawość zachęca nawet opornych uczniów do tworzenia choćby najprostszych zdań. Zadanie to można wykorzystać też na każdej innej lekcji prosząc tym razem uczniów, aby to oni przygotowali zdjęcia.

Zarówno powyższe ćwiczenie, jak i poprzednie z T-shirtami możemy z powodzeniem przeprowadzić **na lekcjach online**. Prezentacja osobistej koszulki może nastąpić poprzez pokazanie, przybliżenie jej do ekranu tak, aby wszyscy widzieli lub narysowaniu jej przez uczniów w programie Paint, a następnie udostępnianiu po kolei swoich ekranów. Jeśli używamy do prowadzenia lekcji którejś z platform jak Zoom czy Clickmeeting, wystarczy wtedy udostępnienie swojego ekranu przez ucznia. Gdyby nam zależało na części z zadawaniem pytań, lektor może poprosić uczniów, aby w prywatnej wiadomości podesłali mu wszystkie dane/odpowiedzi na pytania i w międzyczasie jak one napływają, umieszcza je na wspólnej tablicy do rysowania. Następnie każdy z uczniów próbuje zgadnąć jedną „koszulkę” czyli dopasować dane do konkretnej osoby.

Coraz więcej nauczycieli zawiera z uczniami tzw. kontrakty, „*class contract*”, czyli obustronnie stworzoną umowę z punktami, których obie strony deklarują się konsekwentnie przestrzegać. Ma to miejsce nie tylko w przypadku wystąpienia problemów wychowawczych, lekceważenia nauczyciela czy niskiej motywacji grupy, ale i w warunkach względnej współpracy, w ramach prewencji przed wystąpieniem wspomnianych problemów. Ważne jest, aby punkty umowy były propozycją obu stron a nie narzuconą przez nauczyciela listą wymagań, a jednocześnie zawierały ważne dla lektora kwestie.

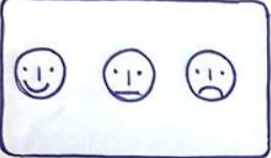


W zależności od wieku uczniów lista taka może uwzględniać szczegółowe punkty jak zgłaszanie się przez podniesienie ręki, nie przerywanie innym, sprzątanie po sobie w salce lub w przypadku dorosłych, bycie aktywnym na zajęciach, dzielenie się własnymi doświadczeniami i wiedzą czy używanie tylko języka angielskiego. Lektor ze swojej strony może zobowiązać się do rzetelnego przeprowadzenia kursu, być otwartym na pytania i prośby, czy nie zadawać dużo do domu.

Współpracę z klasą można też oprzeć o tak zwane po angielsku "*routines and rituals*" czyli rytuały klasowe, czynności, które mają miejsce w klasie regularnie. Coraz bardziej popularne stają się rytuały witania z uczniami na różne sposoby, przybijając piątkę czy uściskiem. Natomiast ja chciałabym wspomnieć o dwóch innych, które poznałam na kursie.

Pierwszy to **rytuał powitalny** polegający na dokończeniu przez uczniów zdania, które wypowiada nauczyciel na początku lekcji, zwłaszcza w momencie, kiedy chce przyciągnąć uwagę uczniów oraz rozpocząć zajęcia. Może to być cytata z wybranego filmu lub zdanie związane z sytuacją, którą wszyscy kojarzą lub zdanie stworzone całkowicie od nowa przez uczniów i nauczyciela.

Rytuał pożegnalny „**exit tickets**” to forma komunikacji między klasą a lektorem, informacja dla tego drugiego, jak skutecznie została przeprowadzona lekcja oraz wskazówka na przyszłość odnośnie zadań, które uczniowie robią chętnie i tych mniej lubianych.

	I LIKED... I DIDN'T LIKE...
TRANSLATE: 1 X - 2 Y - 3 Z -	HOW WELL DID YOU UNDERSTAND IT 0% _____ 100%
WHAT HAVE YOU LEARNT?	MAKE A SENTENCE USING- PRESENT SIMPLE/PAST SIMPLE/ PRESENT PERFECT.

## WARM UP

Ciekawy i angażujący początek lekcji jest gwarancją do wprowadzenia dobrej atmosfery w klasie oraz łatwiejszego przeprowadzenia zaplanowanych zajęć. Rozpędzeni zabawą uczniowie aktywnie pokonują kolejne etapy lekcji.

## KATEGORIE

Do tej aktywności potrzebujemy minimum 6 uczniów, ale lepszy rezultat uzyskamy przy liczniejszej grupie. Lektor wymyśla kategorie, a następnie wyrazy wchodzące w ich skład. Np. **Animals**: rhino, whale, kangaroo. **Things made of glass**: glasses, glass, window. Karteczki ze wszystkich kategorii są mieszane i każdy uczeń losuje po jednej. Zadaniem uczniów jest odszukać osoby z tej samej kategorii. Im wyższy wiek uczniów, tym bardziej złożona może być kategoria. Jeśli mamy dość liczną klasę, dzielimy ją na grupy i każdej grupie dajemy ten sam zestaw kategorii.

## COUNT TO 21

Prosta gra, w której gracze mówią kolejno rosnące liczby dodając 1 lub 2 aż dojdą do 21. Osoba, na którą wypadnie wypowiedzenie 21 przegrywa. Gra bardzo angażuje uczniów, zwłaszcza po przekroczeniu liczby 10. Niektórzy już za drugim podejściem zaczynają rozpracowywać możliwe strategie, inni poddają się losowi, jednak dla jednych i drugich zabawa stanowi przyjemną formę rozruszania przed zajęciami.

## COUNT TO 6

W tej aktywności zadanie polega na liczeniu od 1 w nieskończoność podając wielokrotność liczby 6. Oczywiście może to być każda inna liczba wybrana przez nauczyciela, np. 3 czy 8. Inną wariacją gry jest liczenie bez wymieniania liczby 5 lub jej wielokrotności (10, 15) ani liczby 7 i jej wielokrotności (14, 21). Zamiast liczby 5 lub jej wielokrotności należy powiedzieć Abra, a zamiast liczby 7 i jej wielokrotności Kadabra. Stąd też nazwa gry Abra-kadabra. W przypadku wspólnej wielokrotności 5 i 7 (np. 35) należy powiedzieć Abra-kadabra. Obie wersje „count to..” możemy przeprowadzić [online](#).

## ZIP-ZAP-BOING

Gra na szybkie myślenie. Najlepiej sprawdza się przy 6 osobach i więcej. Uczniowie stają w kółku, pierwsza osoba klaszcze i mówi Zip, jeśli zwraca się do osoby po swojej lewej stronie albo Zap, jeśli do osoby po prawej. „Odbiorca kłaśnięcia” robi to samo, ale może też wybrać osobę, która jego wybrała, mówi wtedy Boing. Za każdym razem wybrana osoba musi szybko zareagować wybraniem kolejnej osoby.

## HAPPY-O-METER

Meter czyli miernik, mierzy wartość, w tym przypadku, poziom zadowolenia ucznia. Na osi pionowej umieszczamy buźkę smutną, a jako najwyższą wartość buźkę wesołą. Oś pozioma to wybrany przez nas odcinek czasu, np. weekend, ostatni tydzień lub, w przypadku wrześnieowego powrotu do szkoły, wakacje. Uczniowie graficznie przedstawiają poziom zadowolenia w poszczególnych momentach danego odcinka czasu, a następnie ustnie tłumaczą powody dobrego i złego samopoczucia. Mogą przy tym podpisać na wykresie punkty zwyżkowe i zniżkowe, np. wyjście na pizzę, dentysta. To ćwiczenie wspianiale zachęca do mówienia, ponieważ odnosi się do osobistych przeżyć ucznia oraz pozwala na chwilę zastanowienia nad treścią, którą chce przekazać.

Happy-o-Meter można narysować na zwykłej kartce dowolnej wielkości, jak i podczas lekcji **online** w programie Paint lub na tablicy do rysowania w dowolnym programie webinarowym.



## WPROWADZANIE NOWEGO SŁOWNICTWA

Wprowadzanie nowego słownictwa możemy przeprowadzać za pomocą zabawy ruchowej, zgadywania znaczenia z kontekstu, szeregowania w kategorie lub dopasowywania.

1. Stajemy w kole, każdej osobie zostaje przyporządkowana czynność, np. get up, sit down, speak up, voice down, calm down, hurry up. Przeprowadzamy pierwszą rundę prezentując poszczególne zwroty oraz odpowiadający im gest, podniesienie lub ściszenie głosu, jakiś kojarzący się z nim ruch. Następnie jeden uczeń pokazuje swoją czynność i wypowiada zwrot innej osoby. Teraz musi ona wykonać swoją czynność i wytypować kolejną osobę. W wersji online możemy skupić się tylko na dźwiękach (szept, krzyk, płacz)

2. „**Treasure Hunt**”. W tabeli umieszczamy słowa, które chcemy wprowadzić na lekcji i przy każdym piszemy dwie definicje, z których tylko jedna jest prawdziwa. Na końcu wszystkich definicji znajduje się literka. Po wybraniu prawidłowych definicji dla wszystkich słówek uczeń układa z nich hasło, które jest wskazówką, gdzie ukryty jest skarb. W naszym „cambridge’owym” przypadku było to duże jajko z czekoladkami w środku.

3. Na stołach w klasie kładziemy kartkę papieru A4, na środku której piszemy jeden temat, np. relationships, education, house. Dzielimy klasę na małe grupki, które będą wędrować od stołu do stołu dopisując **kategorie i podkategorie**. Pierwsza runda to kategorie, na które dzieli się główne hasło, uczniowie mają minutę. Następuje przejście do stołu obok i teraz grupa tworzy gałęzie do każdej z kategorii.

4. **Z kontekstu**. Przygotowujemy zdania zawierające nowe słownictwo i uczniowie próbują zgadnąć ich znaczenie z kontekstu. W przypadku zwrotów lub idiomów możemy przydzielić po jednym każdej parze i uczniowie pokazują znaczenie grupie, która zgaduje o które wyrażenie chodzi.

## SPEAKING

1. Uczniowie pracują w parach lub małych grupkach. Na stole kładziemy *karteczki*, na których wypisane są pytania lub zagadnienia na różne tematy lub związane z tematem danej lekcji. Osoba w grupie losuje karteczkę i mówi na dany temat przez 1 minutę. Kolejna osoba losuje drugą karteczkę i też wypowiada się przez 1 minutę. Przeprowadzamy 3 takie rundy. Na karteczkach możemy umieścić:

- pytanie o opinię na dany temat
- pytania zawierające słownictwo z danej lekcji
- pytania o doświadczenia życiowe
- pytania maturalne

2. Rozwinięciem powyższego ćwiczenia może być aktywność znana jako „*Think, pair, square, share*”, która służy głównie ćwiczeniu argumentowania swoich opinii. Cała klasa dostaje jedno wspólne pytanie/zagadnienie i każdy przez 2 minuty zastanawia się nad własną odpowiedzią. Następnie uczniowie dzielą się swoimi przemyśleniami z osobą obok i w drodze dyskusji wybierają najlepsze według nich rozwiązanie.

Swoje rozwiązanie prezentują innej parze i we czwórkę próbują dojść do zgody nad najlepszą opcją. Finalnie, każda grupa przedstawia na forum wypracowaną wspólną opinię.

3. Jednym z ulubionych miejsc w internecie, gdzie zaglądają nauczyciele języków obcych jest <https://en.islcollective.com/>, czyli niekończący się zbiór pomocy w postaci materiałów do drukowania, filmów i prezentacji PowerPoint. Tam też znajdziemy plik video zatytułowany Black Hole. Był mi on znany przed wyjazdem do Cambridge, natomiast korzystałam z niego jedynie w znanej mi formie czyli odpowiedzi na pytania pojawiające się w trakcie filmu. Główne zadanie polega na przewidywaniu dalszych zdarzeń. Na kursie natomiast mieliśmy okazję wcielić się w uczniów i przerobić Black Hole w inny sposób. Prowadzący dobrał nas w pary, jedna

z osób siedziała przodem do tablicy interaktywnej, na której wyświetlany był film, druga siedziała tyłem. Osoba patrząca na ekran miała za zadanie raportować na bieżąco wszystko co się na nim działo osobie siedzącej tyłem. Sam filmik jest dosyć krótki, bo trwa zaledwie kilka minut. Natomiast niemałym wyzwaniem było relacjonowanie poczynań bohatera i znajdowanie odpowiednich słów. Na końcu wszyscy obejrzelik filmik jeszcze raz. Aby dać każdemu okazję do mówienia, na lekcji można poprosić osoby słuchające relacji aby dobrały się w pary i wymieniły informacjami oraz uzupełniły ewentualne luki w opowieści. Dla ułatwienia można przed projekcją filmu wprowadzić potrzebne słownictwo, a jako dodatkowy materiał rozdać uczniom kartkę z kadrami z filmu i poprosić uczniów o uporządkowanie zdjęć w kolejności.

## FONETYKA

ɪ READ	ɪ SIT	ʊ BOOK	u: TOO	ɪə HERE	eɪ DAY	John & Sarah Free Materials 1996	
e MEN	ə AMERICA	ɜ: WORD	ɔ: SORT	ʊə TOUR	ɔɪ BOY	əʊ GO	
æ CAT	ʌ BUT	ɑ: PART	ɒ NOT	eə WEAR	aɪ MY	aʊ HOW	
p PIG	b BED	t TIME	d DO	tʃ CHURCH	dʒ JUDGE	k KILO	g GO
f FIVE	v VERY	θ THINK	ð THE	s SIX	z ZOO	ʃ SHORT	ʒ CASUAL
m MILK	n NO	ŋ SING	h HELLO	l LIVE	r READ	w WINDOW	j YES

Pierwsze trzy aktywności o których chciałabym wspomnieć opierają się o transkrypcję fonetyczną czyli międzynarodowy alfabet fonetyczny znany w skrócie jako IPA. Jego znajomość jest o tyle przydatna w nauce języka angielskiego, że uczeń jest w stanie sam sobie sprawdzić w słowniku wymowę danego wyrazu, a także jest świadomy różnic między dźwiękami polskimi a angielskimi. Tabelę IPA znajdziemy łatwo na Internecie, natomiast poniżej znajduje się link do miejsca, w którym można się z danym dźwiękiem osłuchać.

<http://www.onestopenenglish.com/skills/pronunciation/phonemic-chart-and-app/interactive-phonemic-chart-british-english/>

1. „**Wyścig**”. Dzielimy klasę na 2 grupy. Na ścianie umieszczamy dużą kartkę z wyrazami, w których dwa podobne dźwięki zaznaczamy na niebiesko, np. /i/ i /i:/. Tablicę dzielimy pionowo na pół, po jednej stronie uczniowie będą umieszczać wyrazy z dźwiękiem /i/, po drugiej z /i:/. Dzielimy uczniów na dwie drużyny. Uczniowie pojedynczo wybierają wyraz z plakatu na ścianie, skreślają go, następnie biegną do tablicy i wpisują po odpowiedniej stronie. Każda osoba może wybrać tylko jeden wyraz. W wyrazach zaznaczyć możemy przykładowo też dyftongi, głoski dźwięczne i bezdźwięczne. Na kursie lektor przygotował nam wyrazy zaczynające się na literę „e”, które wymawia się z „i” na początku lub „e”.

2. „**Odkoduj wyraz**”. Prezentujemy uczniom listę wyrazów angielskich zapisanych symbolami fonetycznymi. Ich zadaniem jest odkodować każdy wyraz. Wyzwanie to sprawdzony sposób na naukę i zaangażowanie ucznia.

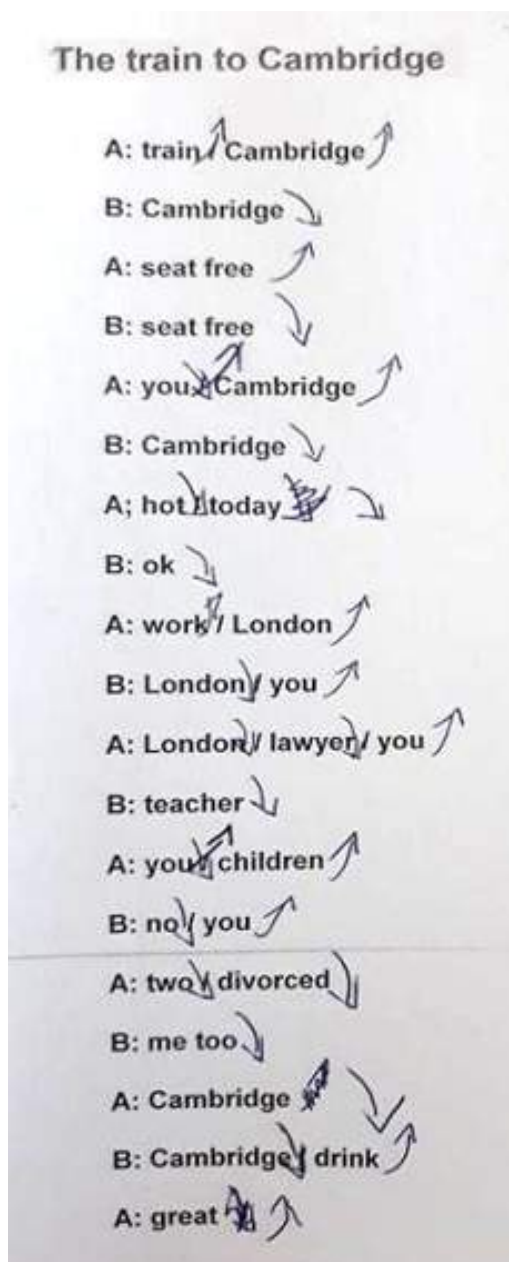
3. Z tabeli IPA uczeń wybiera 4 dowolne dźwięki i **układa z nimi jedno zdanie**.

Kolejne dwa pomysły to praca nad lepszą melodyjnością i intonacją.

4. „**Back chaining**” . Nauczyciel podaje ostatnie słowo zdania i uczniowie je powtarzają. Następnie wymawia przedostatnie i ostatnie, uczniowie powtarzają. Dodaje w ten sposób kolejne wyrazy ćwiczonego zdania. Np. bill, the bill, pay the bill, to pay the bill, refused to pay the bill, She refused to pay the bill. Tę samą metodę możemy wykorzystać przy ćwiczeniu wymowy danego słowa, zwłaszcza jeśli nie jest krótkie. W tym przypadku zamiast słów lektor podaje sylaby.

5. „**The train to Cambridge**” to gwarancja udanej lekcji. Jest to tytuł historii, dialogu pomiędzy dwoma obcymi osobami jadącymi pociągiem do Cambridge. Rozmowa składa się z pojedynczych słów, bez żadnych

znaków wskazujących pytania czy zdania oznajmujące. To zadaniem uczniów jest wczuć się w rolę podróżnych i zapisać dialog w odpowiedniej intonacji, nanosząc przy każdym zdaniu strzałkę w dół lub w górę.



W **wersji online** bez trudu przeprowadzimy aktywności 2-5.

Aby zachęcić uczniów do dalszego eksperymentowania z tematem fonetycznego zapisu, możemy zapoznać ich z poniższą stroną, na której każde wpisane przez nas zdanie zostanie przekształcone w zapis fonetyczny a następnie przeczytane z wybraną przez nas prędkością.

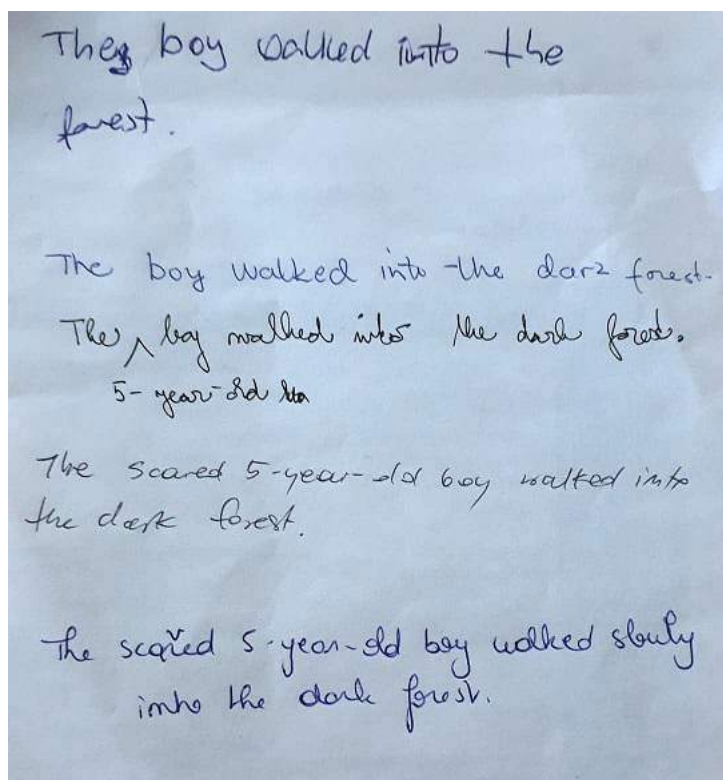
<https://tophonetics.com/>



## CREATIVE GRAMMAR & WRITING

Poniższe pomysły na doskonalenie umiejętności pisania zawierają również elementy gramatyki, dlatego zdecydowałam się umieścić je w jednej sekcji.

1. „**Sentence builder**” . Lektor podaje pierwsze dwa wyrazy zdania, np. Tom walked. Uczniowie po kolei dopisują po jednym wyrazie (przymiotnik, przysłówek, itp.) w dowolnym miejscu ale tak, aby zdanie brzmiało logicznie i było gramatycznie poprawne. Np. Sad Tom walked. Sad Tom walked with a dinosaur. Sad Tom walked with a pink dinosaur. Ćwiczenie to jest o tyle interesujące i przydatne, że można je przeprowadzić praktycznie na każdym poziomie językowym oraz jest wykonalne zarówno na zajęciach stacjonarnych jak i **online**. W klasie kolejne wyrazy są dopisywane na tablicy lub na krążącej wokół stołu kartce. Dla urozmaicenia uczniowie mogą stanąć w kółku i budować historię ustnie, powtarzając całą część stworzoną przez poprzedników i dodając swój element. Może być to forma ćwiczenia konkretnego czasu lub tak zwany „zapychacz” na ostatnie minuty lekcji.



2. **“Creating a story”** jak sama nazwa wskazuje polega na wymyślaniu historii. Jest kilka możliwości przeprowadzenia tej aktywności. Każdy uczeń na swojej kartce pisze zdanie, początek opowieści. Następnie zawija kartkę i podaje osobie po lewej stronie. Bez odwijania kartki pisze drugie zdanie swojej historii czyli kontynuację. Zawija i znowu podaje osobie po lewej stronie. Czytanie na koniec zmiksowanych opowieści jest wielką radością dla uczniów. Można zrezygnować z zawijania kartek i dopisywać po jednym zdaniu część dalszy historii, którą się otrzymało. Każdy uczeń może zacząć swoją własną historię lub może to być jedno wspólne zdanie dla wszystkich. Jeśli chcemy przećwiczyć słownictwo z danej lekcji, możemy wprowadzić listę wyrazów, które uczniowie powinni wykorzystać przy pisaniu lub obowiązek użycia minimum 3-4 z nich.

W zależności od poziomu ucznia, jego kreatywności i odwagi rozbudowa zdania czy historii będzie przebiegała szybciej lub wolniej. Wśród licznej grupy moich uczniów zadanie to okazało się dużym wyzwaniem jedynie dla jednej osoby. Uczennica ta zresztą fantastycznie radziła sobie z innymi ćwiczeniami, co tylko potwierdziło fakt, że uczniowie charakteryzują się różnymi zdolnościami przy nauce języka obcego. Możliwość wymyślania szczegółów danego wydarzenia, nadawania cech charakteru postaci oraz praktycznie nieograniczony wybór słownictwa zachęciły dzieci do aktywnego pisania. Tworzenie wypowiedzi pisemnych i ustnych często sprawia problem uczniom ze względu na nieusystematyzowaną wiedzę o czasach czy znajomość składni. Bywa, że chcą zakończyć wypowiedź jak najszybciej, żeby uniknąć niekomfortowej sytuacji, uczeń nie przywiązuje uwagi do czasów i kolejności elementów wypowiedzi. „Sentence builder” wymusza pewną koncentrację na konstrukcji gramatycznej oraz spójności wypowiedzi. Jest to zatem dobry sposób nie tylko na wypełnienie ostatnich minut lekcji, ale i na pracę nad poprawnością i elegancją języka, co w jakimś stopniu przekłada się później na to, jak uczeń mówi.

3. **„Agony aunt”** to na język polski osoba redagująca kącik porad osobistych w gazecie. Uczniowie dostają od lektora „problemy”, które muszą

przenieść na papier piszą list do Agony aunt. Listy są przekazywane innym uczniom, którzy próbują znaleźć rozwiązanie problemu i odpisać nadawcy. Na zakończenie prowadzący może odczytać wszystkie problemy i poprosić uczniów o propozycje ich rozwiązania.

Listen to the finished letters from the people in your group. Give some advice.

Why don't you.../You should.../If I were you I would ...ask/go/buy/stop smoking/try doing more sports.

How about ....asking/buying/going...

4. Do ostatniego ćwiczenia, **"In the hat"** , potrzebujemy tytułowego kapelusza lub mały kartonik. Umieszczamy go na środku sali, a naprzeciwko niego, w kole, siadają uczniowie. W zależności od konstrukcji gramatycznej, którą chcemy przerabiać dajemy uczniom odpowiednie zadanie. Np. jeśli akurat ćwiczyliśmy Present Perfect, należy napisać 3 zdania w tym czasie, 1 prawdziwe i dwa nieprawdziwe, lub odwrotnie (to ustalamy na początku). Gotowe karteczki wrzucamy do kartonika, następuje wymieszanie, a następnie każdy losuje jedną kartkę. Na podstawie informacji na kartce osoba zgaduje, kto jest jej autorem. Jeśli grupa jest w fazie poznawania się, można pominąć etap wrzucania karteczek do kartonu i losowania, i od razu przejść do czytania. Każdy czyta własne zdania, a zadaniem grupy jest odgadnięcie co jest prawdą, a co fałszem.

## **LOW-PREPARATION IDEAS**

Ostatnia sekcja niniejszego ebooka to kilka pomysłów z minimalnym przygotowaniem nauczyciela. Tego typu aktywności są zawsze cenione przez nauczycieli ze względu na swoją prostotę.

„**Geronimo**” znana też jako “Change seats if.” to ekscytująca gra, która spodoba się każdemu uczniowi. Ćwiczy umiejętność słuchania i jednocześnie bardzo angażuje. Ustawiamy krzesła w kole, o jedno więcej niż liczba uczestników. Osoba stojąca po środku wypowiada zdanie “Change seats if you..are a boy/have a dog/like swimming/are married..”. Każda osoba, której dotyczy zdanie musi zamienić się z kimś na miejsca. W trakcie gry nauczyciel w którymś momencie krzyczy „Geronimo” i wtedy wszyscy bez wyjątku muszą zamienić się miejscami.

“**Running dictation**” to druga już propozycja wyścigu. Na ścianach klasy umieszczamy w różnych miejscach ten sam fragment tekstu. Dzielimy grupę na pary lub małe grupki. Pierwszy uczeń biegnie do wybranej karteczki i próbuje zapamiętać jak największy fragment tekstu. Wraca biegiem do stolika i szeptem dyktuje treść osobie z grupy. Następnie biegnie kolejna osoba i dyktuje ciąg dalszy. Wygrywa para, drużyna, której najszybciej uda się zapisać cały tekst.

Niewielkiego przygotowania będzie wymagało od nas również wspomniane wyżej “**In the Hat**” . Zamiast ćwiczenia konkretnej struktury gramatycznej możemy tym razem skupić się na tworzeniu wszelakich zdań, od prostych typu „Have you got any animals?” po trudniejsze jak „Did you go abroad last summer? czy „Have you ever ...?”, „What would you do...if..?”, „What do you think about...?”. Każdy pisze po 3 różne pytania, wrzuca do kapelusza/kartonika i po wymieszaniu każda osoba losuje 3 karteczki z pytaniami na które odpowiada. Wersją online tej zabawy może być Ruletka np. na stronie Wordwall stworzona przez lektora. Uczniowie kręcą kołem i odpowiadają na pytania.

Niewielkiego przygotowania będzie wymagało od nas również wspomniane wyżej “**In the Hat**” . Zamiast ćwiczenia konkretnej struktury gramatycznej możemy tym razem skupić się na tworzeniu wszelakich zdań, od prostych typu „Have you got any animals?” po trudniejsze jak „Did you go abroad last summer? czy „Have you ever ...?”, „What would you do...if..?”, „What do you think about...?”. Każdy pisze po 3 różne pytania, wrzuca do kapelusza/kartonika i po wymieszaniu każda osoba losuje 3 karteczki z pytaniami na które odpowiada. Wersją online tej zabawy może

być Ruletka np. na stronie Wordwall stworzona przez lektora. Uczniowie kręcą kołem i odpowiadają na pytania.

Rzucanie kostką sprawia, że zwykle proste ćwiczenie staje się zabawą. Każda liczba oczek to jakieś ruchowe zadanie (zajęcia stacjonarne) lub rodzaj pytania jakie musi zadać rzucający (zajęcia online). I tak na przykład w pierwszej kategorii mogą się znaleźć komendy „stand up”, „touch your head”, „touch something made of paper”, „ask the person next to you about something”, natomiast w drugiej rzucający musi zadać komuś pytanie rozpoczynające się od „Have you got..”, „Did you...”, „Have you ever..”, „What would you do....”, itp. Na internecie dostępnych jest wiele stron z kostką do rzucania, mnie zachwycała ta poniżej ze względu na towarzyszący dźwięk.

<https://www.online-stopwatch.com/chance-games/roll-a-dice/>

“**Stop the bus!**” to nasza popularna gra “**Państwa, miasta**”, w którą mogą grać już 7 latki, górnej granicy wieku nie ma. Każdy uczestnik na swojej kartce rysuje tabelę z kategoriami ustalonymi przez graczy, po jednej w każdej kolumnie, np. Miasta, Zwierzęta, Samochody. Jedna z osób w pamięci wymienia alfabet i litera, na której się zatrzyma kiedy ktoś krzyknie stop jest tą wybraną na daną rundę. Pomijamy przy tym litery alfabetu polskiego. Gracze wpisują do każdej kolumny słowo zaczynające się na wybrana literę. Za każde słowo, którego nie ma nikt w grupie gracz otrzymuje 2 punkty, za wpisanie tego samego słowa co inny gracz – 1 punkt, jeśli gracz nic nie wpisał, nie otrzymuje żadnych punktów.

“**Newspaper task**”. Rodzaj zadania, którego według mnie bardzo brakuje na zajęciach w szkołach publicznych. Nie do końca może wpasowuje się w kategorię „low-preparation ideas” jeśli nie mamy na stanie żadnych anglojęzycznych gazet, ale jeśli już się w takie zaopatrzymy to pozwoli nam to na przeprowadzenie dość niecodziennej i ciekawej lekcji. Uczniowie przeglądają gazety (codzienne, tygodniki, tabloidy) i wybierają interesujący ich artykuł. Na kartce A3 tworzą plakat, który zawiera: wklejony artykuł lub reprezentujący go rysunek, streszczenie artykułu w 2-3 zdaniach, ewentualny słowniczek z trudnymi lub ciekawymi wyrazami, najciekawsze fakty, jeśli nie zostały ujęte w streszczeniu oraz 2-3 pytania zachęcające do dyskusji na temat poruszony w artykule.

Tekst i fotografie: Magdalena Dopierała

[www.mabila.pl](http://www.mabila.pl)



Ta praca objęta jest licencją Creative Commons CC BY-SA 4.0 (Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach 4.0 Międzynarodowa Licencja Publiczna). Aby zapoznać się z kopią licencji, należy odwiedzić stronę <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.pl>



PUBLIKACJA BEZPŁATNA