

Scenariusz zajęć: *Looking for a Golden Leaf – Wyprawa po Złoty Liść*

Transformacja cyfrowa z eTwinning Edukacja językowa

Autorka: Monika Mojsiejonek

ZAJĘCIA W WERSJI STACJONARNEJ

Czas trwania zajęć: 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie starszych klas (VI-VIII) szkoły podstawowej w zależności od stopnia zaawansowania

Potrzebne materiały (załączniki do wydruku poniżej):

- smartfony lub tablety z dostępem do Internetu i zainstalowaną aplikacją Actionbound (przynajmniej jeden na grupę)
- wydrukowane ilustracje przedstawiające krajobrazy i okładki książek
- wydrukowane kody QR
- wydrukowane trimino zawierające słówka i wyrażenia związane z przyrodą

Cele:

- utrwalenie słownictwa związanego ze środowiskiem naturalnym
- doskonalenie umiejętności budowania zdań w języku angielskim
- doskonalenie umiejętności opisywania ilustracji i angielskiej wymowy
- integracja zespołu klasowego poprzez współpracę
- zwiększenie motywacji do nauki przez gamifikację

Wykorzystane narzędzia TIK:

- [Actionbound](#) i przygotowany w nim zestaw zadań zatytułowany „Wyprawa po Złoty Liść” – ZAŁĄCZNIK 1
- kody QR wygenerowane za pomocą aplikacji Actionbound (kod rozpoczynający grę) oraz w [QR Code Generator](#) – ZAŁĄCZNIK 2
- [Trimino](#) - ZAŁĄCZNIK 3
- generator grup, np. [RandomLists](#)
- plansza [AnswerGarden](#) do zebrania informacji zwrotnej po wykonaniu przez uczniów zadania
- w przypadku wyboru w grupach tzw. profesorów – słownik internetowy ([Diki](#) lub [Linguee](#))

Przebieg zajęć:

Przebieg zajęć:

1. Przygotowanie

Przed zajęciami nauczyciel przygotowuje grę w aplikacji Actionbound (inspiracją może być wzór załączony do scenariusza).

Przed rozpoczęciem zajęć nauczyciel przygotowuje salę:

- 2-3 (w zależności od liczebności klasy) stanowiska z tymi samymi czterema ilustracjami przedstawiającymi różne krajobrazy wraz z dołączonymi do nich kodami QR (kod będący rozwiązaniem tego zadania zawiera tekst: *WELL DONE! THIS CODE IS CORRECT! A sunset in the mountains with a tree in the foreground.* i powinien być dołączony do zdjęcia przedstawiającego drzewo z zachodem słońca nad górami w tle)
- 2-3 (w zależności od liczebności klasy) stanowiska z rozłożonymi elementami do ułożenia trimino
- 2-3 (w zależności od liczebności klasy) stanowiska z ilustracjami przedstawiającymi okładki książek wraz z dołączonymi do nich kodami QR (kod będący rozwiązaniem tego zadania powinien być dołączony do zdjęcia przedstawiającego okładkę książki kucharskiej i zawiera tekst: *GOOD JOB! You found a correct code!*)

2. Wprowadzenie

Nauczyciel wyjaśnia uczniom przebieg zajęć. Przedstawia cel czekającego ich wyzwania: zdobycie Złotego Liścia. Prosi uczniów o uważne czytanie poleceń.

Wskazówka: jeśli poziom opanowania przez uczniów języka angielskiego jest niższy, można poprosić grupy, aby wybrały dodatkową osobę, która będzie pełnić funkcję tzw. profesora. Jej zadaniem będzie sprawdzać niejasne wyrażenia w słowniku internetowym, np. Diki czy Linguee.

Klasa jest dzielona na grupy za pomocą generatora grup. Nauczyciel sprawdza, czy w każdej grupie jest przynajmniej jeden smartfon z dostępem do Internetu i zainstalowaną aplikacją Actionbound.

Każda grupa wybiera lidera – osobę odpowiedzialną za wprowadzanie odpowiedzi i skanowanie kodów za pomocą aplikacji Actionbound.

3. Realizacja zadania

Nauczyciel wyświetla uczniom na tablicy interaktywnej / ekranie kod do rozpoczęcia gry. Po zeskanowaniu go przez lidera każda grupa rozpoczyna realizację zadania.

Nauczyciel wspiera, ale nie wyręcza ani nie podpowiada rozwiązującym.



Gra kończy się w momencie, gdy ostatnia grupa dotrze do Złotego Liścia lub w momencie, gdy do końca zajęć pozostanie ok. 5 minut.

4. Podsumowanie zajęć

Nauczyciel wyświetla uczniom kod QR do tablicy AnswerGarden, na której uczniowie zostawiają krótką informację zwrotną na temat lekcji (maksymalnie 40 znaków).



ZAŁĄCZNIK 1

Przykładowe elementy gry stworzonej w aplikacji Actionbound do tematu „Wyprawa po Złoty Liść”

1. ROZPOCZĘCIE MISJI

Hello Explorer! There's a mission waiting for you...

Complete the tasks, answer the questions and be creative!

If you succeed, you will get a valuable prize - THE GOLDEN LEAF!

Good luck!

Witaj Odkrywco! Czeka na Ciebie pewna misja...

Wykonuj zadania, odpowiadaj na pytania i bądź kreatywny/a!

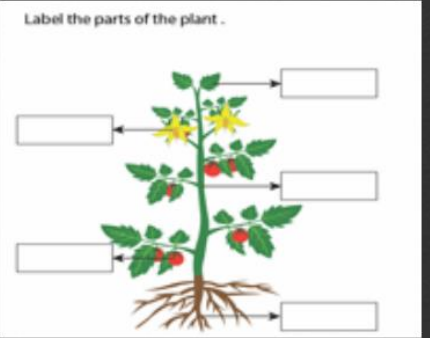
Jeśli wypełnisz misję, otrzymasz cenną nagrodę - ZŁOTY LIŚĆ!

Powodzenia!

2. PIERWSZE ZADANIE – QUIZ

You begin your mission on a beautiful meadow. You can see the mountains a few kilometres in front of you. There are lots of colourful flowers and green bushes around you. You are really good at Biology, so you know that the part of a plant hidden under the ground is called...

Label the parts of the plant .



Points
100

Mode: Multiple choice

- branches
- leaves
- a trunk
- roots

Correct answer required to continue


Show solution if answered incorrectly

Actionbound

3. DRUGIE ZADANIE – ZNAJDŹ I ZESKANUJ KOD

The day will end soon! You found a safe place to spend the night - on a huge tree. You are lucky, because the sunset is incredible today!

Find four pictures presenting different landscapes. Scan the code situated next to a picture showing a sunset in the mountains.



Points
100

Use your own code

Code
WELL DONE! THIS CODE IS CORRECT! A sunset in the mountains with a tree in the foreground.


Players must scan the QR code before they are allowed to continue. This step cannot be skipped.

Actionbound

4. TRZECIE ZADANIE – MISJA (NAGRANIE AUDIO)

Now choose one of the other three pictures and describe it in details in English.


Record yourself reading the description.



Type of solution
Upload audio

5. CZWARTE ZADANIE – QUIZ

Okay, you reached the mountains and decided to spend your weekend hiking. It is still sunny, but now there's a lot of snow around. Suddenly, you hear a loud noise in front of you. Oh no! It must be...



Points
100

Mode: Multiple choice

- a drought
- an avalanche
- a flood
- a wildfire

Correct answer required to continue


Show solution if answered incorrectly



6. PIĄTE ZADANIE – QUIZ

Phew! You managed to hide in a cave. Use your torch and look around.

Which animals can you see there?



Points
100

Mode: Multiple choice

- elephants
- parrots
- bats
- butterflies

Correct answer required to continue


Show solution if answered incorrectly

7. SZÓSTE ZADANIE – MISJA (ZDJĘCIE Z APARATU W TELEFONIE)

You get out of the cave and continue your journey. You go down the slope and see a wooden hut. It looks like a good place to spend the night!

You enter a small room with a table standing in the middle. On the table you can see some triangles with words in English and Polish written on them. Your task is to match all the triangles.

What shape did you get? Take a picture of it.




Type of solution
Upload picture from camera

Actionbound

8. SIÓDME ZADANIE – QUIZ

In the morning, you wake up full of energy and leave the hut to continue the challenge.

You turn right and go into a thick forest. After an hour you can see a glade with one tree in the middle. You look at its leaves and you know that this tree is...



Points
100

Mode: Multiple choice

- an oak
- a pine tree
- a chestnut
- a maple tree

Correct answer required to continue


Show solution if answered incorrectly



9. ÓSME ZADANIE – ZNAJDŹ I ZESKANUJ KOD

You look carefully and see four books hidden between the leaves.

Choose the one that can help you with preparing a meal and scan the code you'll find on its cover.



Points
100

Use your own code

Code
GOOD JOB! You found a correct code!


1 Players must scan the QR code before they are allowed to continue. This step cannot be skipped.

10. DZIEWIĄTE ZADANIE – MISJA (NAGRANIE AUDIO)

The Golden Leaf is really close! This is the final task.

Use the words given below to make four sentences. Then record yourself reading the sentences aloud.

1. easy. / Taking / our / is / of / really / environment / care
2. don't / upcycle / we / should / need. / We / things
3. to / and / house. / water / Remember / the / electricity / around / save
4. ride a bike / You / by car. / instead of / also / or / everywhere / walk / going / can



Type of solution
Upload audio

Actionbound

11. ZAKOŃCZENIE

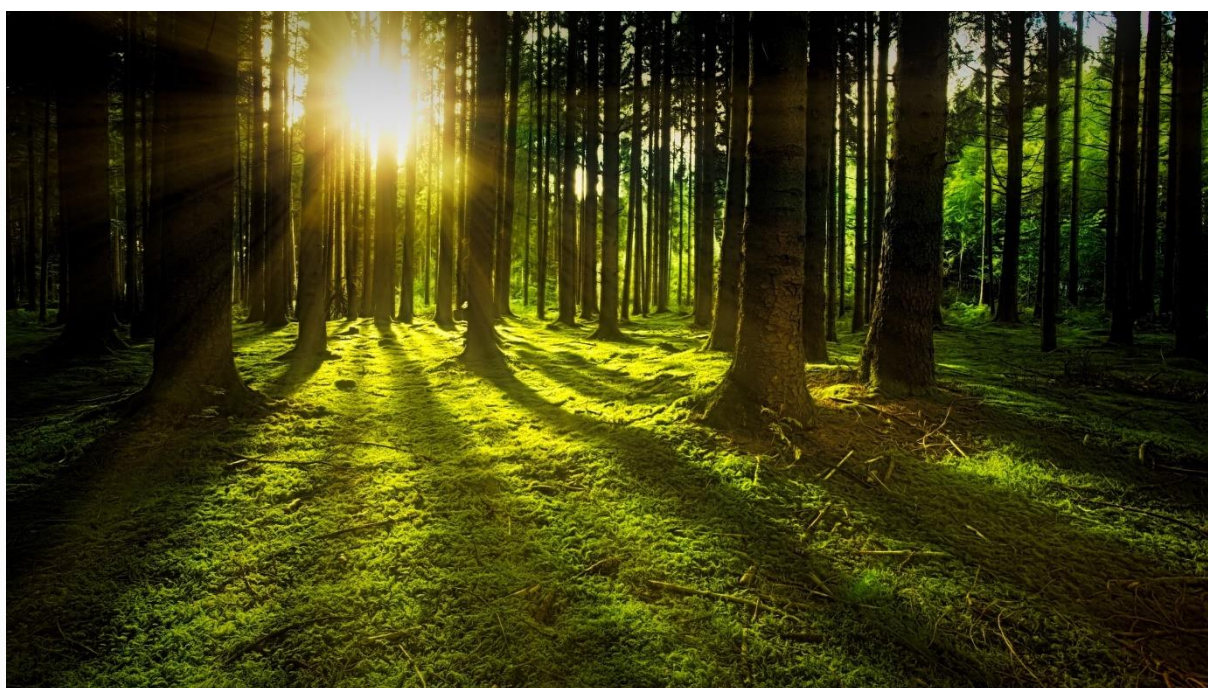


ZAŁĄCZNIK 2

Kody QR do zadania drugiego (opisanego w punkcie 3 Załącznika 1)

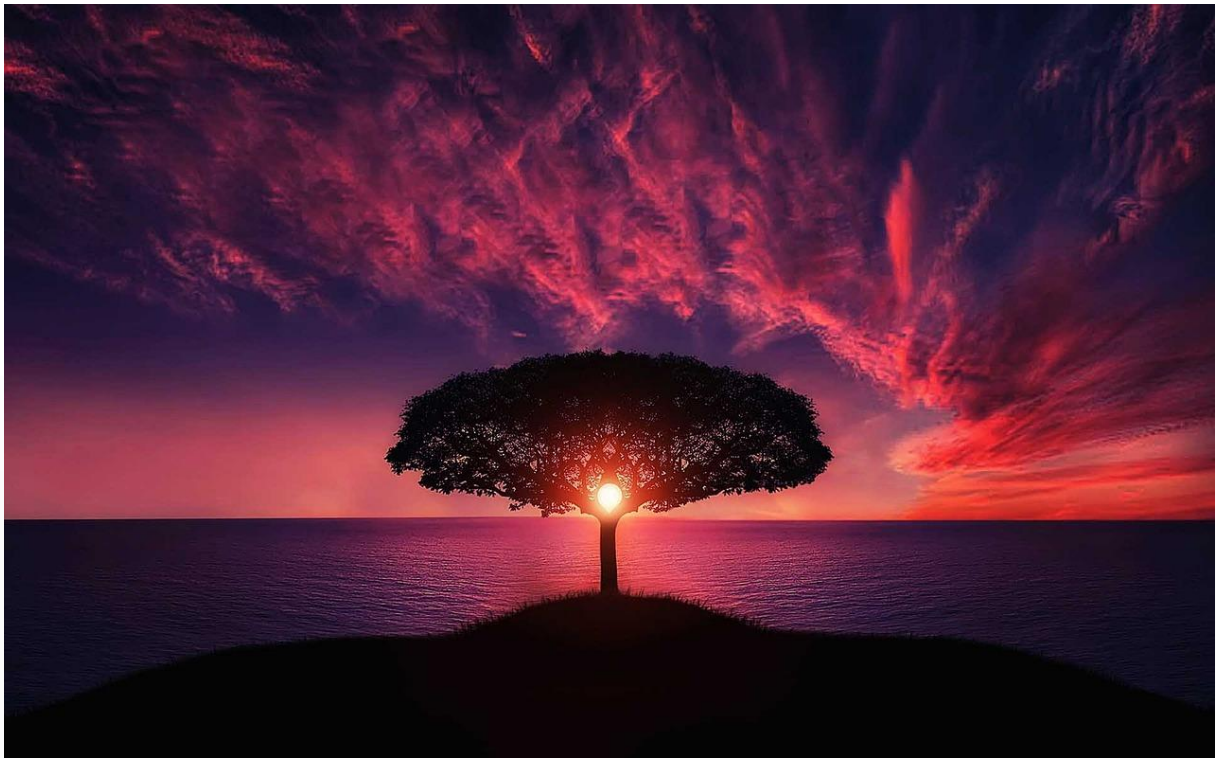


Ilustracje do kodów:



Transformacja cyfrowa z eTwinning





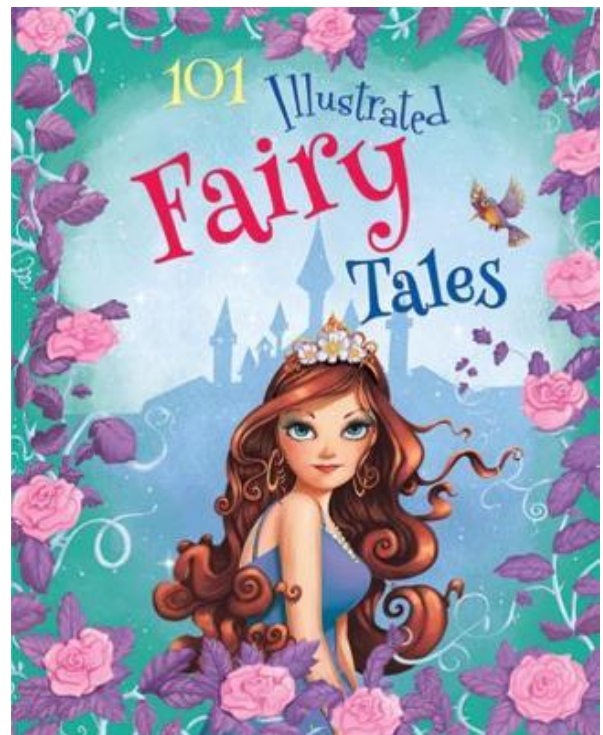
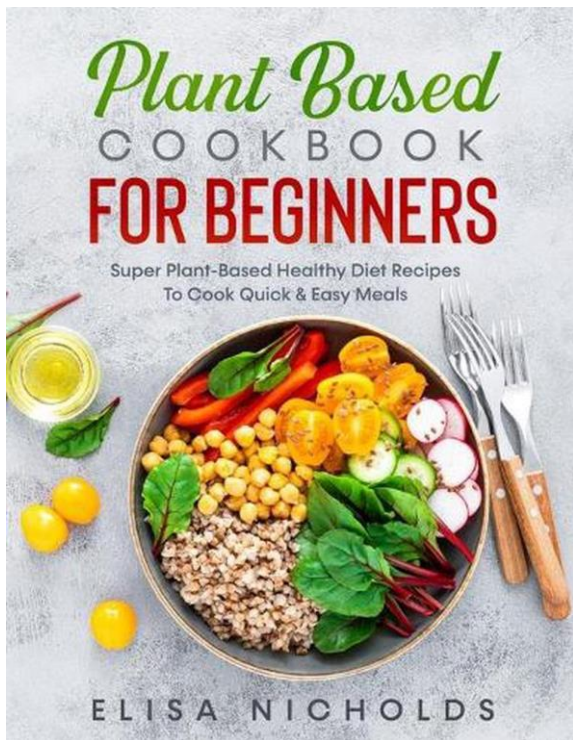
Transformacja cyfrowa z eTwinning



Kody QR do zadania ósmego (opisanego w punkcie 9 Załącznika 1):

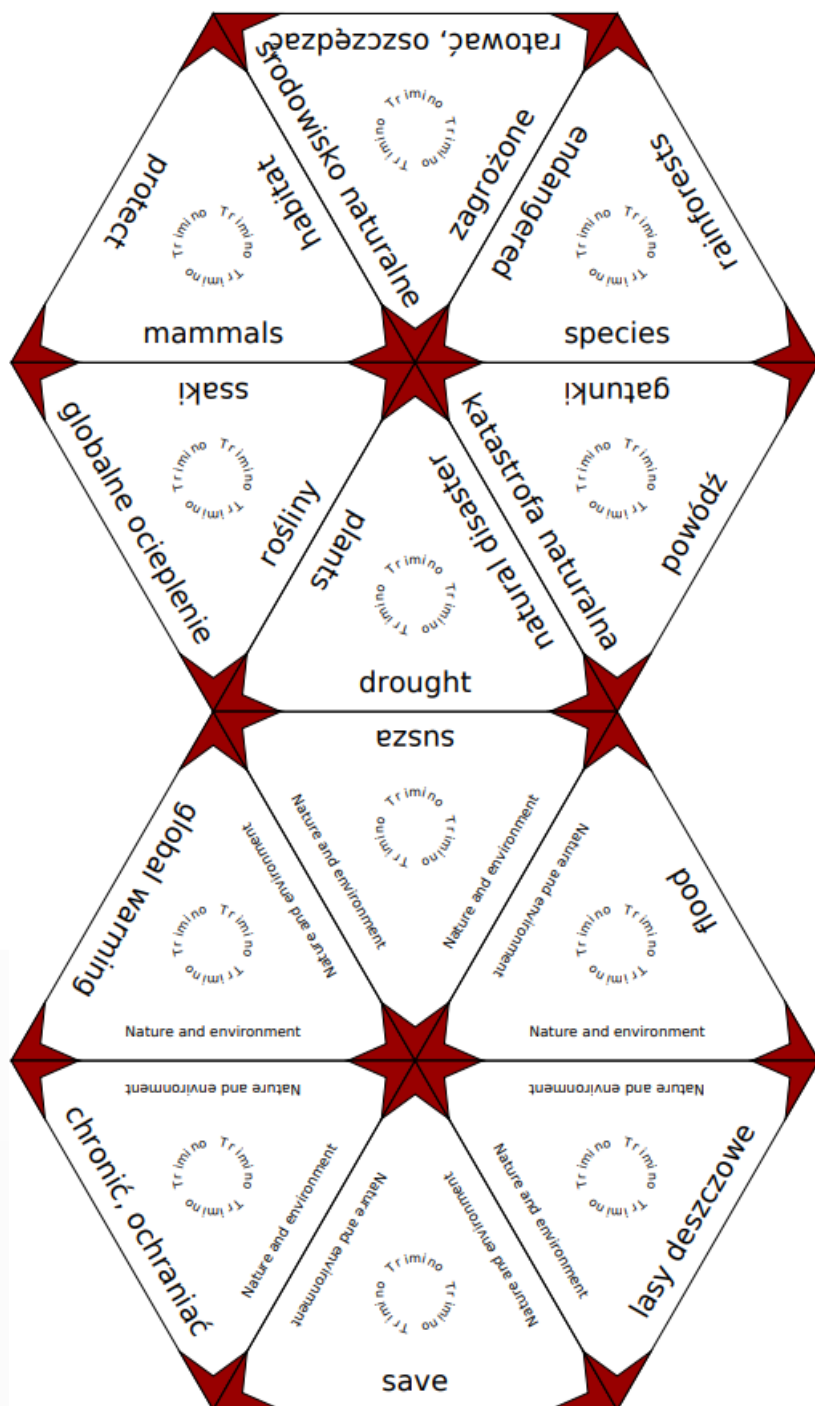


Ilustracje do kodów:



Transformacja cyfrowa z eTwinning

ZAŁĄCZNIK 3 – TRIMINO



ZAJĘCIA W WERSJI ONLINE

Czas trwania zajęć: 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie starszych klas (VI-VIII) szkoły podstawowej w zależności od stopnia zaawansowania

Potrzebne materiały (załączniki do wydruku poniżej):

- smartfony lub tablety z dostępem do Internetu i zainstalowaną aplikacją Actionbound (przynajmniej jeden na grupę)
- prezentacja multimedialna z zamieszczonymi w niej: kodem QR rozpoczynającym grę, ilustracjami i kodami QR do zadania drugiego i ósmego oraz linkiem do krzyżówki w Wordwall, która zastąpi trimino z zadania szóstego z wersji stacjonarnej
- plansza AnswerGarden do zebrania informacji zwrotnej od uczniów

Cele:

- utrwalenie słownictwa związanego ze środowiskiem naturalnym
- doskonalenie umiejętności budowania zdań w języku angielskim
- doskonalenie umiejętności opisywania ilustracji i angielskiej wymowy
- zwiększenie motywacji do nauki przez gamifikację

Wykorzystane narzędzia TIK:

- [Actionbound](#) i przygotowany w nim zestaw zadań zatytułowany „Wyprawa po Złoty Liść” – ZAŁĄCZNIK 1
- kody QR wygenerowane za pomocą aplikacji Actionbound (kod rozpoczynający grę) oraz w [QR Code Generator](#)
- krzyżówka wygenerowana w [Wordwall](#)
- plansza [AnswerGarden](#) do zebrania informacji zwrotnej po wykonaniu przez uczniów zadania
- w przypadku pracy z uczniami o mniejszej znajomości języka – słownik internetowy ([Diki](#) lub [Linguee](#))

Przebieg zajęć:

1. Przygotowanie

Przed zajęciami nauczyciel przygotowuje grę w aplikacji Actionbound (inspiracją może być wzór załączony do scenariusza - powyżej) oraz prezentację multimedialną do wyświetlenia uczniom zawierającą:

- kod QR rozpoczynający grę,



- ilustracje i kody QR do zadania drugiego i ósmego,
- link do krzyżówki w Wordwall, która zastąpi trimino z zadania szóstego z wersji stacjonarnej
- link do planszy AnswerGarden do zebrania informacji zwrotnej na temat zajęć

2. Wprowadzenie

Nauczyciel wyjaśnia uczniom przebieg zajęć. Przedstawia cel czekającego ich wyzwania: zdobycie Złotego Liścia. Prosi uczniów o uważne czytanie poleceń.

Wskazówka: jeśli poziom opanowania przez uczniów języka angielskiego jest niższy, można poprosić uczniów o korzystanie ze słowników internetowych, np. Diki czy Linguee.

3. Realizacja zadania

Nauczyciel wyświetla uczniom kod do rozpoczęcia gry. Uczniowie rozpoczynają realizację zadania.

Nauczyciel przełącza slajdy prezentacji do zadań drugiego, szóstego i ósmego na prośbę uczniów. Nauczyciel wspiera, ale nie wyręcza ani nie podpowiada rozwiązującym.

Wskazówka: w szóstym zadaniu zamiast Trimino uczniowie rozwiązują krzyżówkę stworzoną w Wordwallu. Po jej rozwiązaniu uczniowi pokazuje się słowo kluczowe (key word): ENVIRONMENT.

Uczeń wpisuje otrzymane słowo w aplikacji Actionbound.

Gra kończy się w momencie, gdy ostatni uczeń dotrze do Złotego Liścia lub w momencie, gdy do końca zajęć pozostanie ok. 5 minut.

4. Podsumowanie zajęć

Nauczyciel wyświetla uczniom kod QR do planszy AnswerGarden, na której uczniowie zostawiają krótką informację zwrotną na temat lekcji (maksymalnie 40 znaków).

