



CDN

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

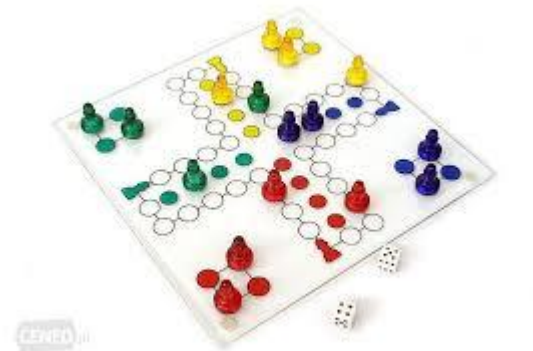
Szalony Chińczyk, kaligram i inne ... niekonwencjonalna lekcja powtórkowa języka obcego

Justyna Kokocińska

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie
ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09



Szalony Chińczyk



- Celem gry Szalony Chińczyk jest powtórzenie materiału przed sprawdzianem a także podniesienie motywacji uczniów.
- Do gry Szalony Chińczyk należy przygotować: plansze (z numerkami na każdym polu odpowiadającymi grupom pytań) oraz pionki do tradycyjnego chińczyka, zestawy pytań, czasowniki w bezokoliczniku napisane na osobnych karteczkach i kartki do notowania punktów.
- Nie używa się w tej grze kostki

Jak zatem uczniowie przesuwają się po planszy?

- Losują czasownik w bezokoliczniku i przesuwają się o tyle pól, ile dobrych form wylosowanego czasownika są w stanie podać.
- Następnie losują pytanie z danej grupy (na którą wskazuje numer pola, na jakim stanęli) i odpowiadają na nie.

- Jeśli odpowiedź jest poprawna, zdobywają punkt. Jeśli inna osoba z grupy poda poprawną odpowiedź (w przypadku gdy ta pierwsza jej nie zna), także zdobywa ona punkt.
- Ta ostatnia zasada zmusza wszystkich uczniów do uważnego słuchania pytań w momencie ich zadawania. Osoba, która doprowadzi swojego pionka do domu, wygrywa.

Gramatyka, słownictwo, wiedza o kulturze

- *„W grze Szalony Chińczyk będziesz używał wszystkich tych czasowników, aby przesunąć się po planszy. Jeśli odmienisz dobrze cały czasownik w czasie teraźniejszym, możesz przesunąć się o 6 pól. Jeśli na przykład pomylisz się w 2 formach, przesuwasz się tylko o 4 pola.*
- *Twój nauczyciel może Ci pomóc, mówiąc Ci, do jakiej grupy należy czasownik, który będziesz musiał odmienić. Jeśli znasz powyższe czasowniki, nie będziesz miał problemów z tymi z Szalonego Chińczyka. Zapraszam Cię teraz do ich powtórki”.*

Słownictwo ...

- Wymień nazwy pór roku
- Wymień miesiące zimowe, letnie, wiosenne, jesienne
- Podaj 3 przymiotniki opisujące lato, zimę ...
- Co można robić latem, zimą ...

Trochę kultury...

- Przypominasz sobie, w jakich krajach się mówi po ...? Podaj 3 przykłady
- Przypominasz sobie jakieś zwyczaje z tych krajów? Podaj 3 przykłady
- Umiesz wymienić jakieś tradycyjne potrawy? Podaj 3 przykłady
- Podaj 3 największe miasta
- Co jest stolicą ...?

Kaligram jako narzędzie rozwijania kompetencji leksykalnej na lekcji języka obcego

- **Słowo kaligram (gr. *kallos* – piękno, *gramma* – litera/napis) jest neologizmem zaproponowanym przez francuskiego poetę pierwszej połowy XX wieku Guillaume'a Apollinaire'a.**
- Oznacza ono utwór poetycki, którego wersy tworzą **charakterystyczny układ graficzny obrazujący treść utworu.** W ten sposób opisywany przedmiot lub przedstawione informacje i emocje są dodatkowo wizualizowane, co pociąga za sobą nowe możliwości interpretacyjne oraz doznania artystyczne.

Kaligram i jego specyficzne właściwości

- Jaka może być jego wartość w nauczaniu/uczeniu się języka obcego?
- Wykorzystanie kaligramu wiąże się z możliwością rozwijania kompetencji leksykalnej, a także kompetencji ogólnych uczącego się.

Dlaczego zatem ta forma pracy? Na jakim etapie zaawansowania językowego i według jakiej metodyki działania?

- Zbudowanie kaligramu wymaga pomysłu. Pomysł dotyczy wyboru tematu, słownictwa składającego się na ten temat, a także sposobu, w jaki zostanie on ostatecznie zaprezentowany.
- Budowanie pomysłów natomiast to tworzenie twórczych obrazów w polu świadomości

Dlaczego zatem ta forma pracy? Na jakim etapie zaawansowania językowego i według jakiej metodyki działania?

- W budowanie kaligramu zaangażowana jest wyobraźnia twórcza, która wspomaga pamięć (dostarczając jej subiektywnych i tym samym łatwiejszych do trwałego zarejestrowania obrazów) i wymaga od osoby innego niż mechaniczne przetwarzanie informacji

- Stworzenie kaligramu z użyciem znanych już oraz nowych słów oznacza zatem jednoczesne zaangażowanie wielu funkcji intelektualnych oraz możliwość głębokiego przetwarzania informacji. Konfrontując kognitywny potencjał kaligramu z większością klasycznych technik proponowanych w pracy nad obcojęzycznym słownictwem w dostępnych na rynku podręcznikach, można stwierdzić, że te drugie opierają się głównie na działaniach mechanicznych uczącego się.
- Mamy tutaj przede wszystkim na myśli ćwiczenia: asocjacyjne; z luką; typu prawda-fałsz; klasyfikujące słowa według określonych kategorii; oparte na poszukiwaniu synonimu lub antonimu;

- Są one bez wątpienia przydatne, ponieważ wzmacniają ślad pamięciowy, na którym w znacznej mierze oparta jest pamięć, lecz z pewnością nie wymagają głębokiego przetwarzania informacji.
- Ich mechaniczny charakter sprowadza się zazwyczaj do szybkiego wyboru i zaznaczenia odpowiedzi.
- Wyszukanie synonimu lub antonimu na przykład wymaga jedynie przeszukania pamięci i w niewielkim stopniu zaangażowania uwagi.

Zastosowanie kaligramu na lekcji języka obcego wspomaga rozwijanie umiejętności heurystycznych osoby uczącej się.

- O roli tych umiejętności w nauce języka wspomina *Europejski system kształcenia językowego (2001/2003)*, definiując je jako umiejętności radzenia sobie z nowymi doświadczeniami obcojęzycznymi, wyszukiwania, rozumienia, a także przekazywania i poszukiwania nowych informacji (por. Rada Europy 2003:99).
- W skrócie są to umiejętności odkrywcze, służące praktycznemu rozwiązaniu określonego problemu.



Kaligram wspiera rozwój kompetencji językowej (wymaga bowiem budowania zdań, dążenia do spójności i logiki prezentowanych obrazów)

Kaligram może stanowić alternatywną metodę pracy sprzyjającą rozwijaniu kompetencji leksykalnej na różnych poziomach zaawansowania językowego

Walorem tej koncepcji jest integrowanie w jedną całość procesów poznawczych i emocjonalnych, pracy wyobraźni twórczej i pamięci

autorka: Daria Wertelecka

Kółko i krzyżyk (Noughts and crosses)

Dzielimy klasę na dwie grupy: A i B. Rysujemy na tablicy tabelkę do gry – 3x3.

- W tabelce mogą być jakieś zagadnienia gramatyczne: czasowniki nieregularne lub wyrażenia ilościowe

SOME	A FEW	ANY
A LOT OF	MUCH	ENOUGH
MANY	SEVERAL	A COUPLE



Kółko i krzyżyk (Noughts and crosses)

- Grupy mają za zadanie wybrać kratkę i w ograniczonym czasie, nie więcej niż 30 sekund, ułożyć poprawne zdanie z wybranym słowem lub wyrażeniem. Jeśli zdanie jest zaakceptowane przez nauczyciela, mogą w tej kratce postawić swój znak, czyli kółko albo krzyżyk. Oczywiście grupa, która postawi trzy swoje znaki w linii prostej, wygrywa.

PUT OFF	PUT UP	TURN DOWN
GET BY	TURN UP	COME ACROSS
GET ON	CATCH UP	PASS ON



CDN

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09

Twenty questions

- Ta gra nadaje się do różnego rodzaju powtórek, poczynając od poziomu podstawowego, nawet w dużych grupach.
- Polega na tym, że jedna osoba wybiera sobie tożsamość (np. zawód) i jest przepytwana przez pozostałe osoby, ale może odpowiedzieć tylko 'tak' lub 'nie'.
- Pytania powinny być zadawane po kolei przez każdą osobę. W wersji oryginalnej panel pytający liczy cztery osoby, które łącznie zadają 20 pytań
- Co można ćwiczyć? Słownictwo, gramatykę – zadawanie pytań, czasy ...

Pictionary



- Jest to gra słowna, znana od lat 80. XX w. w krajach anglojęzycznych.
- Zwykle potrzebna jest do niej specjalna plansza i kostka, ale kreatywny nauczyciel może też stworzyć własne rekwizyty.
- Rolą nauczyciela jest też przygotowanie haseł do odgadywania.
- Zabawa ta rozgrywana jest w dwóch kilkusobowych drużynach.

Pictionary

- Członek jednej grupy losuje hasło, następnie rysuje różne obrazki, które mają naprowadzić jego grupę na odpowiedź.
- Należy określić, ile czasu ma rysownik i grupa na jedno hasło.
- Urozmaicona wersja tej gry mówi, że obie drużyny mają po jednym pionku, który przesuwają po planszy według rzutu zwykłą kostką. Grupa, która pierwsza dojdzie do mety, wygrywa.

Pictionary

- Plansza składa się z kwadratowych pól, na których napisane są litery:
- **P** – *person / place / animal* – losuje się hasło z tej kategorii, może to być słowo lub wyrażenie, idiom (dla bardziej zaawansowanych),
- **O** – *object* – jak wyżej,
- **A** – *action* – jak wyżej,
- **D** – *difficult to draw* – uczeń losuje hasło z kategorii pojęć abstrakcyjnych lub bardzo szczegółowych, które trudno narysować,

Consequences

- Jest to dość popularna zabawa rozwijająca pisanie i utrwalająca struktury gramatyczne.
- Pozwala powtórzyć pewne struktury gramatyczne, czasy, czasowniki nieregularne i szyk w zdaniu.
- Każdy uczeń dostaje jedną kartkę podzieloną na poziome sektory z zapisanymi hasłami lub pytaniami.
- Każdy wypełnia jedną rubrykę, zawija, tak aby nie dało się przeczytać i podaje osobie po swojej prawej stronie.
- W ten sposób każda rubryka jest wypełniona przez inne osoby, a zestawienie pomysłów zupełnie zaskakujące.

<i>Who (a man)?</i>	
<i>Met who (a woman)?</i>	
<i>Where?</i>	
<i>He said to her:</i>	
<i>She said to him:</i>	
<i>The consequence was:</i>	
<i>A punchline:</i>	



CDN

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie
ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09

<i>Who (a man)?</i>	
<i>Did what?</i>	
<i>Who with (a woman)?</i>	
<i>Where?</i>	
<i>When?</i>	
<i>Why?</i>	
<i>The consequence:</i>	



CDN

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie
ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09

Family game

- Pomysł opiera się na znanym teleturnieju Familiada, jednak reguły są znacznie zmienione na korzyść uczniów i potrzeby dydaktyczne.
- Jest to gra, która pozwala jednocześnie powtórzyć materiał z lekcji (np. *city life, food, clothes, irregular verbs itp.*) i otworzyć uczniów na nieograniczoność odpowiedzi.
- Pytania sprawdzają wiedzę, ale powinny też skłonić uczniów do uaktywnienia wyobraźni i poszukiwania nietypowych odpowiedzi.

Family game

- Zakładając, że grupa, którą uczymy to maksymalnie kilkanaście osób, dzielimy ją na dwie drużyny o tej samej liczbie uczestników i jak najbardziej zbliżone siłowo (czyli dyskretnie, bez tłumaczenia, należy w każdej z grup umieścić osoby podobnie mocne językowo i ekstrawertyczne, jak i słabe i nieśmiałe).
- Pytania układamy według trudności – najłatwiejsze i najbardziej odtwórcze za jedną gwiazdkę, trudniejsze za dwie, najtrudniejsze (twórcze) za trzy. Gwiazdki oznaczają tylko i wyłącznie ile minut dana grupa ma na danie odpowiedzi, czyli jedna gwiazdka to jedna minuta, trzy gwiazdki to trzy minuty.

Family game

- Liczba odpowiedzi udzielonych przez grupę jest nieograniczona i prowadzący (nauczyciel) zalicza każdą, która jest sensowna i nie ma rażącego błędu. Za każdą odpowiedź, niezależnie od trudności pytania, dajemy jeden punkt.

Przykłady pytań dla grup początkujących (*elementary/preintermediate*), czasami wystarczy nieznacznie zmodyfikować pytania, aby podnieść poziom: 1 gwiazdka:

- *What can you find in a city?*
- *What can you wear?*
- *Give a colour in English.*
- *What does a policeman do in his work?*
- *What can Poles do very well?*
- *What do you say when you meet a new person?*
- *What have you got in your bag?*
- *Give a word with 'th' in it.*
- *Give a word with a doubled letter inside.*
- *Name a country (e.g. in Europe/ outside Europe).*

- **2 gwiazdki:**
- ***What can we have (but not 'have got').***
- ***What can't you do alone?***
- ***Finish the sentence: "Yesterday I was..."***
- ***Answer the doctor's question: "What's the matter...?"***
- ***Answer the question "Why are you late again?"***
- ***Where can we live?***
- ***Where do people go on holiday?***
- ***What question can you ask at a train station?***
- ***Make a question with "how much".***
- ***Make a question with "have you ever".***

- **3 gwiazdki:**
- ***Give an example of an indiscreet question.***
- ***What is smaller than a humming bird?***
- ***You're just back from a terrible honeymoon. What happened?***
- ***Your partner comes home very late at night. What question will you ask him/her?***
- ***The police arrest you and ask what you were doing on the night your teacher/boss was murdered. What's your alibi?***
- ***Why haven't we discovered intelligent life in space?***

Mini Bowling, kostka i gra w kategorii :)

Każdy z uczniów losuje jedną z przygotowanych wcześniej kategorii, rzuca kulą i zbija kręgle. Ilość zbitych kręgli to liczba punktów, którą można zdobyć wymieniając słowa odpowiadające danej kategorii (wymieniamy tyle słów, ile kręgli zbiliśmy). Jeżeli uczniowi nie uda się wymienić określonej liczby słów, nie otrzymuje żadnych punktów. Wygrywa osoba z największą ilością punktów :)



- Kategorie do gry mogą być różne, zależy od poziomu (owoce, części ciała, wyrazy na jakąś literę). Wypiszcie je na małych karteczkach i złożcie, tak żeby nie było widać co na nich jest podczas losowania :) Żeby utrudnić grę można niektóre kategorie wypisać więcej niż jeden raz, po wylosowaniu tej samej kategorii przez innego uczestnika gry, musi on wymienić inne słowa niż poprzednik.

• Przykładowe kategorie:

PLACES IN A CITY

VEGETABLES

FARM ANIMALS

SCHOOL OBJECTS

FOOD

JOBS

APPEARANCE

DRINKS

FAMILY

CHRISTMAS

FURNITURE

SCHOOL SUBJECTS

WILD ANIMALS

ROOMS IN THE HOUSE

TOYS

COLOURS

MONTHS

SPORTS

TRANSPORT

EASTER

FRUIT

BODY PARTS

PETS

COUNTRIES

CLOTHES

NUMBERS

HEALTH

FREE TIME

ENVIRONMENT

HALLOWEEN



CDN

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09

Inna wersja ...



Zasady są bardzo proste:

1. Ustawiamy się w wyznaczonej odległości, turlamy piłką.
2. Dziecko mówi, co znajduje się na obrazku strąconego kręгла oraz podaje kolor kręгла.
3. Liczymy strącone kręgle. Zapisujemy punkty.

Kręgiel a`la butelka



Kładziemy kręgiel do środka i kręcimy nim. Dzieci mówią, co znajduje się na obrazku. Jeżeli odpowiedzą prawidłowo zdobywają punkt. Zapisujemy punkt na tablicy.

Angry Words

ANGRY WORDS



Co będzie potrzebne ?

- flashcards z omawianym akurat słownictwem
- pionki
- kostka
- i gra :)

Angry Words

flashcards kładziemy na środku sali/stołu, uczniowie kolejno wyciągają karty i ruszają się po planszy wykonując zadania :)
Wygrywa osoba, która jako pierwsza dojdzie do mety.

ANGRY WORDS



SAY THE WORD 3 TIMES AND
DO 3 JUMPING JACKS



SAY THE WORD 4 TIMES
STANDING ON 1 FOOT



SAY THE WORD 5 TIMES
HOPPING ON 1 FOOT



SAY THE WORD 2 TIMES AND
DO 2 KNEE BENDS



SAY THE WORD 3 TIMES AND
HOP 3 TIMES



SAY THE WORD 5 TIMES AND
CLAP YOUR HANDS



MOVE BACK 2 SPACES



MOVE AHEAD 1 SPACE

LONDONOPOLY.BLOGSPOT.COM

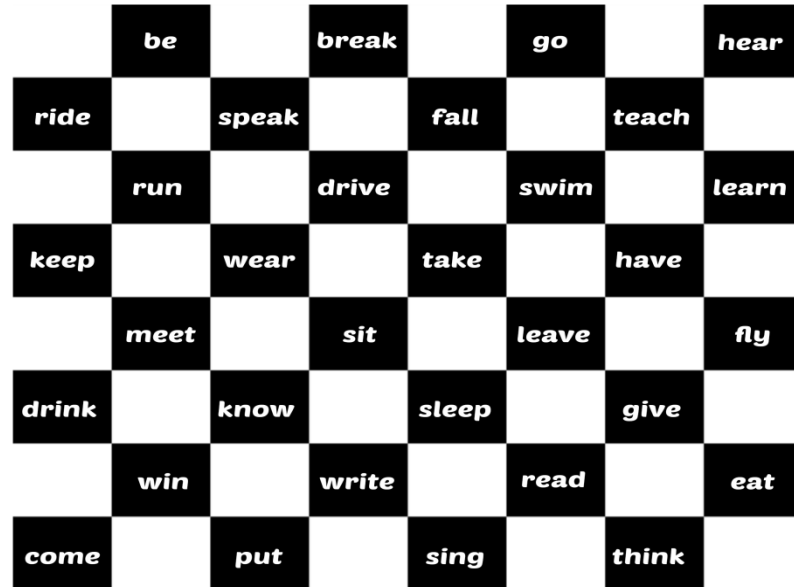


CDN

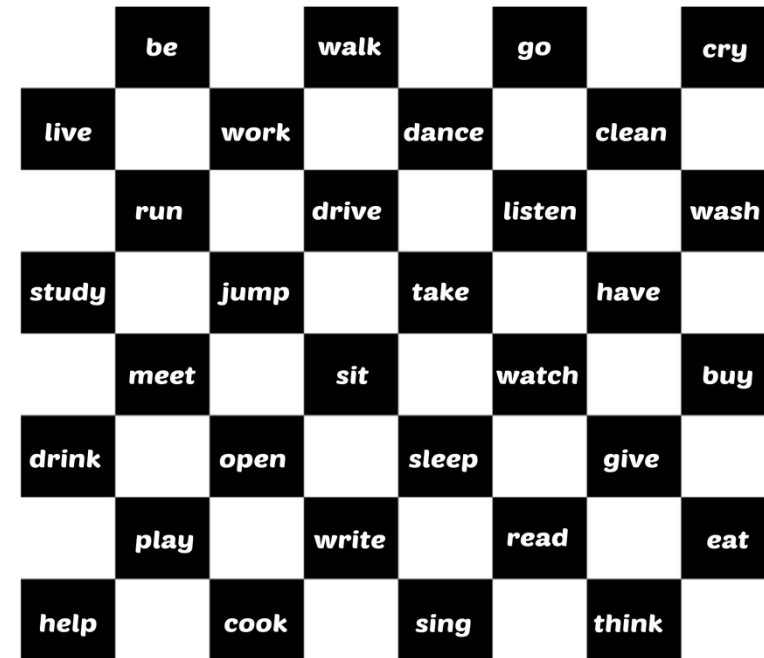
Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie
ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09

Czasownikowe warcaby, czyli gra na przećwiczenie każdego czasu w angielskim :)



londonopoly.blogspot.com



londonopoly.blogspot.com



CDN

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

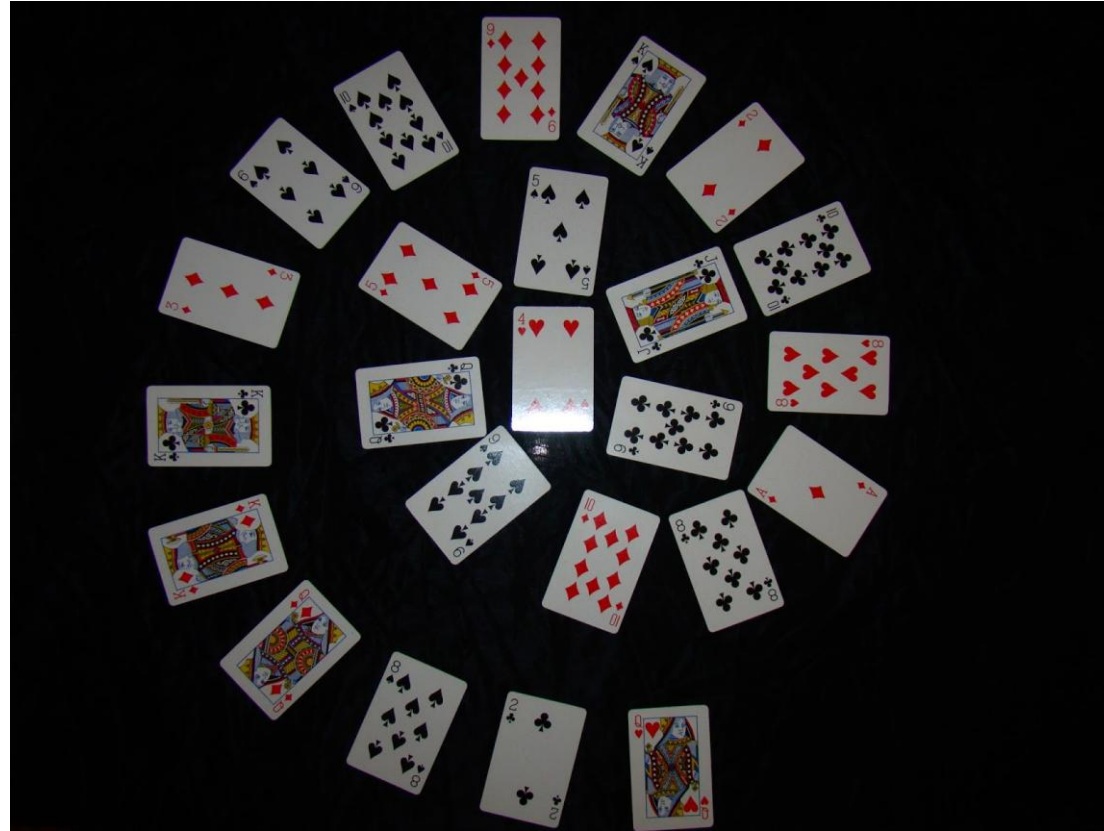
Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09

Jak wykorzystać grę na zajęciach ?

- Gramy tak jak w zwykłe warcaby, tylko że żeby stanąć na jakimś polu należy powiedzieć zdanie z czasownikiem, który się na nim znajduje.
- Gra przyda się przy **powtórce czasów**, jeżeli na przykład omawiacie czas Present Simple, uczniowie muszą ułożyć zdanie właśnie w tym czasie.
- Dodatkowo można wykorzystać również **kostkę do gry**. Jeżeli uczeń wyrzuci 1 lub 2 musi ułożyć zdanie twierdzące, jeżeli 3 lub 4- przeczenie, a 5 lub 6- pytanie.

Conversation cards - czyli idealne ćwiczenie na mówienie i powtórkę przed maturą :)



CDN

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09

Conversation cards - czyli idealne ćwiczenie na mówienie i powtórkę przed maturą :)

- Jak grać ?

Zajęcia indywidualne

Talię rozkładamy na stole, uczeń losuje po jednej z nich, następnie nauczyciel czyta odpowiednie dla danej karty pytanie. Zadaniem ucznia jest poprawne udzielenie odpowiedzi. Odpowiedź musi być poprawna gramatycznie i odpowiednio rozbudowana. Jeśli uczeń wykona zadanie poprawnie karta zostaje u niego, jeśli nie, karta idzie do nauczyciela. Wygrywa osoba z większą ilością kart :)

Conversation cards - czyli idealne ćwiczenie na mówienie i powtórkę przed maturą :)

- **Zajęcia w grupie**

Opcja 1

Uczniowie losują kolejno po jednej karcie, każdy odpowiada na pytanie znajdujące się pod daną kartą. Nauczyciel przyznaje punkty za odpowiedź od 0 do 3. Wygrywa osoba z największą ilością punktów.

Opcja 2

Do tej opcji potrzebne nam będą pionki i kostka. Karty układamy na stole robiąc z nich grę planszową.

Conversation cards - czyli idealne ćwiczenie na mówienie i powtórkę przed maturą :)

- Uczniowie poruszają się po planszy, stając na danej karcie odpowiadają na pytanie i dostają odpowiednią ilość punktów za odpowiedź od 1 do 3, w przypadku nie udzielenia odpowiedzi cofają się o 3 pola.
- W momencie gdy pierwsza osoba dotrze do końca planszy, gra kończy się, zliczamy wszystkie punkty, wygrywa osoba z największą ilością punktów.

"Would you rather,, ...

londenopoly.blogspot.com

eat 10 sticks of butter	eat the same meal for the rest of your life	live without the Internet forever	have smelly feet for the rest of your life
have bad breath for the rest of your life	wear a snow suit in the desert	be without eyebrows for the rest of your life	never eat chocolate again
be robbed every month	eat 10 spiders	have to run everywhere for the rest of your life	walk backwards for the rest of your life
sing everything like in a musical for the rest of your life	lose all of your hair	always take a cold shower	be a giant hamster



CDN

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09

"Would you rather" ...

live without music

have 10000 tarantulas in your house

have to wear your swimsuit to school/work

have a skunk as your roommate for the rest of your life

have your whole body turn blue whenever you get wet

eat two pig's ears with honey

sleep in a haunted house

eat a bar of soap

live in the world full of zombies

have to sleep in a coffin

londenpoppy.blogspot.com



CDN

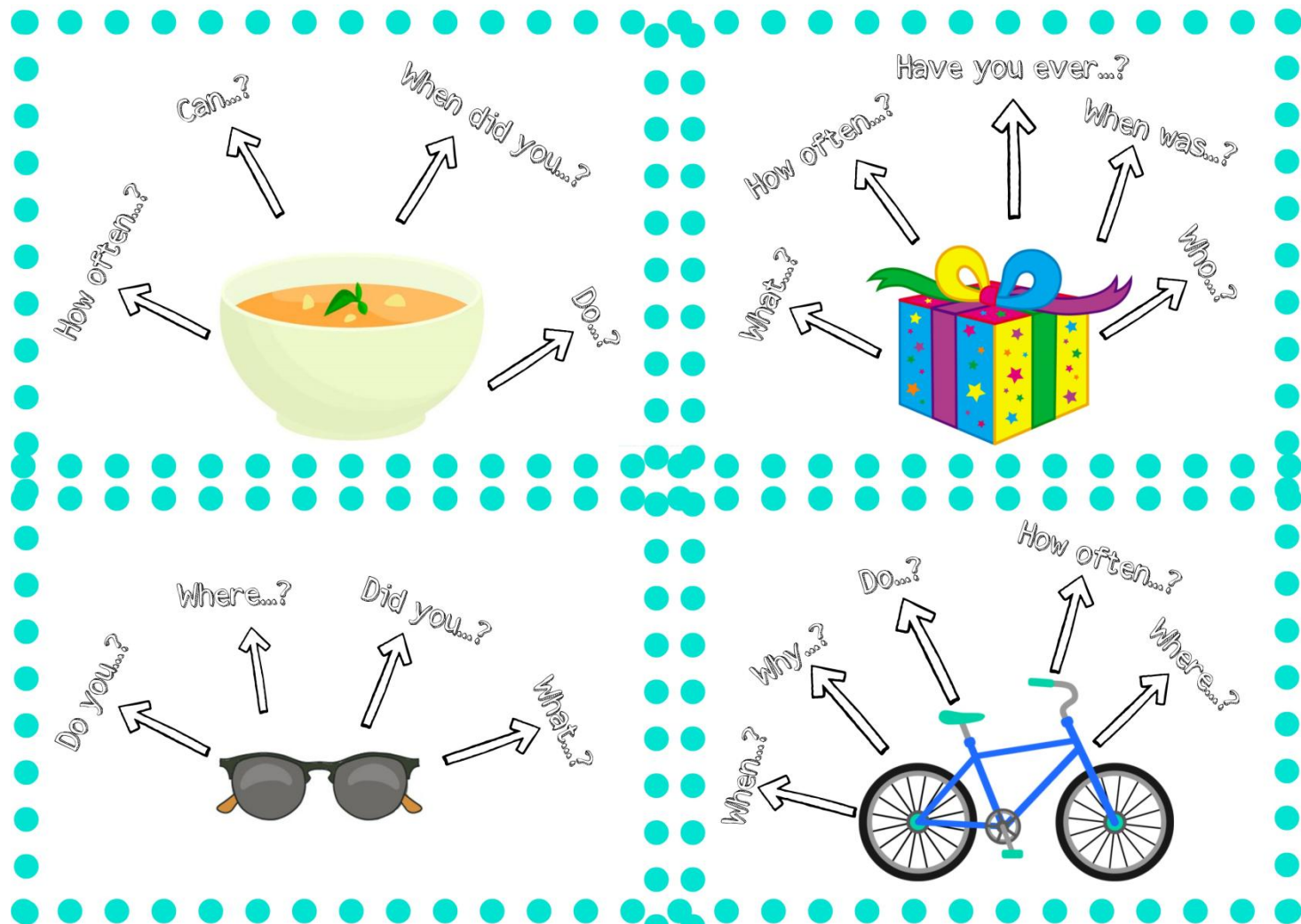
Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09

Konwersacje ...

freepik.com



CDN

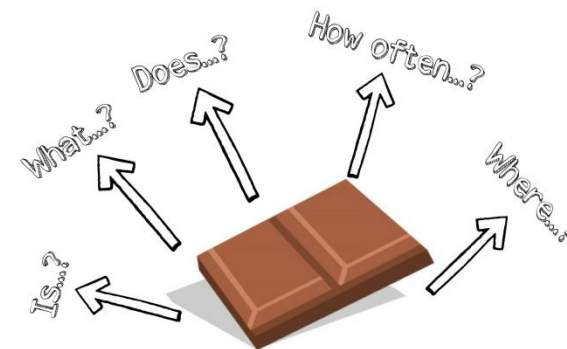
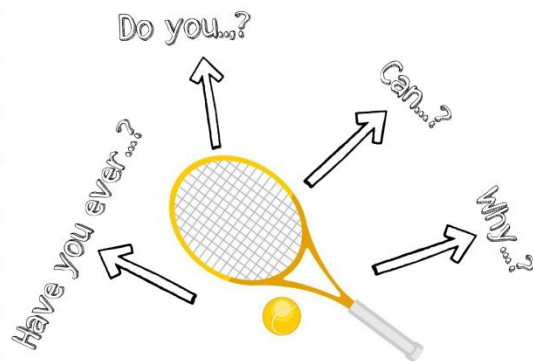
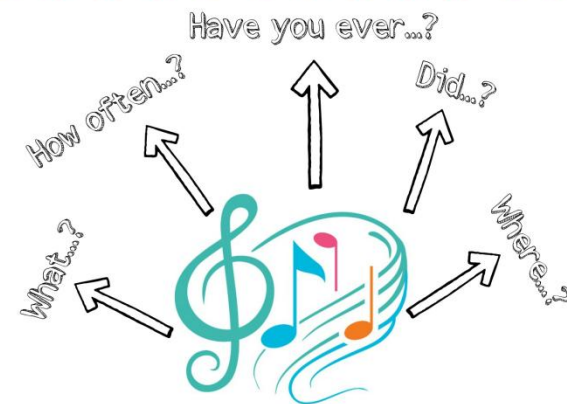
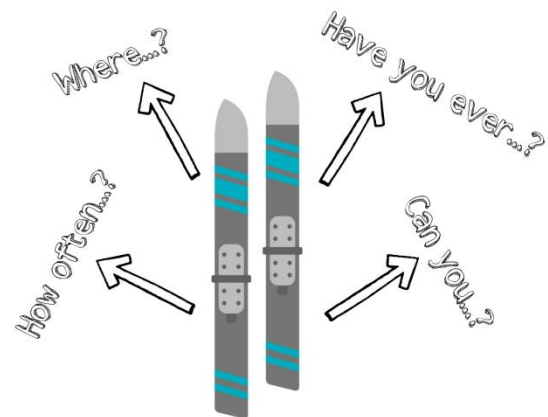
Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09

Konwersacje ...

freepik.com



CDN

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

Centrum Doskonalenia Nauczycieli
w Lesznie

ul. Chrobrego 15, 64-100 Leszno
tel. 65 529 90 62 / fax. 65 529 31 09

Aplikacje internetowe

- Learningapps
- Kahoot
- Toolsforeducators
- Classtools
- swiatnauczyciela.pl
- sparklebox.co.uk
- kliktik.jimdo.com/darmowe-generatory/

Literatura

- *Dobrowolska M., 2007, Gry i zabawy w procesie nauczania, dostępne na: <<http://www.archiwum.literka.pl/modules.php?name=News&file=article&sid=7042>>, 26.01.2007.*
- *Gozdek M., Gry i zabawy w nauczaniu języka obcego, dostępne na: <<http://www.biblioteka.staszow.edu.pl/Dokumenty/mg1.doc>>, 26.01.2007.*
- *Nęcka, E. i in. (2005) Trening twórczości. Gdańsk: Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne.*
- *Piegzik, W. (2007) Rozwijanie kompetencji leksykalnej na lekcjach języka obcego. W: „Języki Obce w Szkole” nr 4, 29-55.*
- *Londonopoly.blogspot.com*