

Influent - VEGA Scenariusz zajęć - nauka języka i gramatyki

Scenariusz w skrócie:

Temat: Nauka języka z Influent

Przedmiot(-y): Język obcy

Wiek / klasa: 11+ / 5

Krótki opis gry:

Influent to gra językowa, której celem jest nauka słownictwa i wymowy, dająca graczom swobodę wyboru słów, których chcą się nauczyć, bez konieczności używania ołówków czy książek!

Wprowadzenie do scenariusza (w tym możliwe zastosowania, alternatywy, ryzyko i ewentualne wyzwania):

Nauka nowych języków może być wyzwaniem. Dzięki wzbogaceniu nauczania o gry, nauka może być przyjemniejsza. Uczniowie mogą utrzymywać swoją wiedzę z pomocą gry.

Scenariusz polega na wyjaśnieniu, gdzie są rzeczy, gdzie są umieszczone i skąd się je bierze. Gra łączy gramatykę z nauką słówek.

W tym scenariuszu korzystna jest zmiana gramatyki na coś trudnego w języku, który jest przedmiotem nauczania.



Efekty uczenia się dla tego scenariusza:

- uczenie się nowych słów w języku obcym
- ćwiczenie przyimków
- rozwijanie umiejętności współpracy podczas gry
- rozwijanie umiejętności samooceny

Wybór efektów uczenia się z fińskiego programu nauczania:

Ogólne cele nauczania języków obcych

Rozbudzanie zainteresowania uczniów różnorodnością językową i kulturową szkoły i otaczającego świata oraz zachęta do komunikowania się w autentycznych środowiskach.

Równość płci w wyborze języka i w nauce języków wzmacnia się, gdy informujemy o wyborze języka w różnorodny i interesujący sposób, zachęcając uczniów do podejmowania decyzji o wyborze języka w oparciu o ich indywidualne zainteresowania, traktując tematy na wiele sposobów i z różnych punktów widzenia oraz stosując zróżnicowane i praktyczne metody pracy.

Narzędzia cyfrowe stwarzają naturalną możliwość realizacji nauczania języków obcych w autentycznych sytuacjach i w oparciu o potrzeby komunikacyjne uczniów. Nauczanie musi także zapewniać umiejętności, które promują uczestnictwo i aktywny wpływ w międzynarodowym świecie.

Nauczanie powinno wzmacniać wiarę uczniów w ich zdolność do nauki języków obcych i odważnego posługiwania się nimi. Uczniowie muszą mieć możliwość uczenia się we własnym tempie, a w razie potrzeby mogą otrzymać pomoc w nauce. Nauczanie powinno być tak zorganizowane, by postępy mogli czynić także uczniowie, którzy uczą się szybciej lub znają język wcześniej.

[Ocena formatywna](#)

Liczba uczniów: 20 uczniów

Czas trwania (szacowany czas/liczba lekcji): 3 x 45 min

Wymagania wstępne (niezbędne materiały i zasoby internetowe):


- Gra Influent zainstalowana na komputerach

Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):

- Pobierz Influent na komputery lub ipady.
- Upewnij się, że masz pobraną właściwą wersję i poprawny język.
- Wybierz słowa do nauki ([przykład zawarty w tym scenariuszu](#)). Opcjonalnie do wykorzystania, w przeciwnym razie poproś uczniów o zapisanie słów.
- Podsumuj gramatykę ([przykład zawarty w tym scenariuszu dla języka szwedzkiego i fińskiego](#))

Scenariusz

Lekcja 1:

- Zaczynaj od zapoznania uczniów z [gramatyką](#). Pozwól uczniom narysować obrazki w zeszytach i kilkakrotnie powtórz gramatykę. Podawaj przykłady.
- Zapoznaj uczniów z listą słów i przeczytaj je.
- Pokaż uczniom grę i wyjaśnij, jak działa. Na następnej lekcji uczniowie będą mogli sami ją wypróbować.
-  [Influent Gameplay \(PC HD\)](#)
- Praca domowa, ćwiczenie 10 pierwszych słów.

Lekcja 2:

- Obejrzyjcie wspólnie film wprowadzający i porozmawiajcie o tym, o czym jest gra.
 - uczenie się nowych słów
 - jak się pisze i wymawia
- Uczniowie przystępują do zabawy, będą grać w parach.
- Uczniowie postępują zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi na ekranie ich własnej gry.
- Zaczynaj od spaceru po mieszkaniu.
- Uczniowie starają się mówić w języku obcym, którego się uczą.
- Pierwszą rzeczą, którą należy zrobić, jest zebranie takich samych słów, jakie znajdują się na liście słów. Pamiętaj, żeby naciśnąć +, aby dodać.
- Najpierw zacznij od dziesięciu.
- Gdy uczniowie zbiorą 10 słów, są gotowi do rozpoczęcia *Star Challenge* (otwórz listę słów, aby rozpocząć wyzwanie).
- Podsumuj, zadając uczniom pytania dotyczące gry, słów. Poproś uczniów, aby wyjaśnili, gdzie jest dana rzecz, skąd została wzięta i gdzie ją kładą.
- Pamiętaj, aby upewnić się, że gra została zapisana.
- Praca domowa to przećwiczenie 10 poniższych słów.

Lekcja 3:

- Zakończ zbieranie wszystkich słów w sumie 20 słów. Słowa te mogą być zarówno rzeczownikami, jak i czasownikami (po ukończeniu wyzwania z gwiazdkami możesz zbierać czasowniki i przymiotniki).
- Zagraj ponownie w *Star Challenge*
- Zadanie domowe polega na przećwiczeniu wszystkich 20 słów.

Lekcja 4:

- Uczniowie pracują z tymi samymi słowami, co na wcześniejszych lekcjach.
- Pozwól uczniom napisać zdania z podanymi wyrazami.
- Sformułuj zarówno pytania, jak i odpowiedzi. Gdzie coś jest? Skąd coś jest brane lub gdzie jest umieszczone.
- Pozwól uczniom przeczytać na głos pytania i odpowiedzi.

Ocena:

- Sprawdź słowa w sposób dobrowolny.
- Podsumuj poprzednie lekcje
- Jeśli masz czas, pozwól uczniom kontynuować zabawę.