

Scenariusz lekcji biologii z elementami języka angielskiego.

Temat: *Charakterystyka gromad kręgowców – cechy charakterystyczne i przedstawiciele.*

Dział programowy: Kręgowce, klasa VI

Czas trwania: 1 lub 2 jednostki lekcyjne.

Cel ogólny: Charakterystyka budowy morfologicznej poszczególnych gromad kręgowców, wraz z ich przedstawicielami.

Cele edukacyjne.

Z zakresu wiadomości i umiejętności uczeń:

1. Charakteryzuje cechy morfologiczne, które pozwalają odróżnić poszczególne gromady kręgowców – ryby, płazy, gady, ptaki, ssaki.
2. Pracując metodą mini projektu zbiera informacje z różnych źródeł o określonej gromadzie kręgowców.
3. Odróżnia na podstawie cech morfologicznych przedstawicieli dla poszczególnych gromad kręgowców i uzasadnia swój wybór.
4. Poznaje nazwy zwierząt w języku polskim i angielskim.
5. Selekcjonuje informacje potrzebne do wykonania opisu zwierząt.
6. Współpracuje w grupie i dzieli się swoją wiedzą z innymi uczniami.
7. Ćwiczy umiejętność prezentacji swojej wiedzy szerszej publiczności.

Metody i formy pracy.

1. Praca w grupach – opracowanie plakatu z cechami kręgowców oraz prezentacja efektów pracy grupowej.
2. Krótki wykład.
3. Metoda CLIL wykorzystująca na zajęciach z biologii elementy języka angielskiego.

Środki dydaktyczne:

1. Plakaty przygotowane przez uczniów.

2. Zdjęcia zwierząt i ich angielskie nazwy.

Przebieg lekcji:

Faza wstępna:

Powitanie zaproszonych gości i uczniów. Czynności organizacyjno – porządkowe. Podanie celu lekcji i przypomnienie ostatnich zadań wprowadzających do zajęć.

Faza realizacyjna:

prezentują swoje plakaty dotyczące budowy gromad zwierząt kręgowych, wskazując na elementy ich budowy z jednoczesnym podawaniem wybranych nazw w języku angielskim. Następnie po zamianie grup, uczniowie starają się omówić elementy budowy zwierzęcia, którego nie opisywali wcześniej.

Kolejnym elementem zajęć jest wybór przedstawicieli zwierząt należących do danej gromady. Nauczyciel nazywa zwierzęta na rysunkach po polsku i przechodzi do metody CLIL (opis poniżej).

Faza podsumowująca:

Uczniowie otrzymują karty ze zdjęciami i nazwami zwierząt, a nauczyciel opisuje cechy charakterystyczne dla danej gromady stosując nazwy polskie i angielskie. Uczniowie decydują, jakiego zwierzęcia dotyczy opis, podnosząc do góry kartkę z pasującym do opisu gatunkiem.

Opis metody CLIL użytej podczas lekcji:

1. Uczniowie po zapoznaniu się z charakterystyką zwierząt kręgowych decydują wybierając z przygotowanych zdjęć przedstawicieli każdej gromady. Następnie nauczyciel wraz z uczniami nazywa każde zwierzę w języku polskim.
2. Nauczyciel do zdjęć zwierząt dopasowuje ich angielskie nazwy i prosi uczniów o powtarzanie każdej z nazw – można wskazywać uczniów lub prosić by zgłaszali się na ochotnika. Każdy uczeń powtarza przynajmniej dwa razy daną nazwę, tak aby zapoznał się z jej wymową. Jednocześnie wszyscy widzą nazwę i utrwala ją sobie jej pisownię.
3. Uczący kładzie zdjęcia zwierząt na podłodze – uczniowie stają dookoła zdjęć. Nauczyciel mówi nazwę zwierzęcia po angielsku, a zadaniem każdego jest wskazać

palcem odpowiednie zdjęcie. Uczniowie uczą się nie tylko nazw, ale również koncentrują się na wykonaniu zadania. Łączą naukę języka przez kojarzenie wzrokowe skorelowane z analizą słowną.

4. Nauczyciel może również poprosić o wskazanie zdjęć zwierząt po pokazaniu uczniom ich nazw znajdujących się na osobnych kartkach.
5. Nauczyciel dzieli klasę na dwa zespoły i układa ze zdjęć i kart z nazwami zwierząt dwa równoległe rzędy. Zadaniem dzieci jest odsłaniać zdjęcie i napis i szukać pary. Uczeń, który znajdzie pasującą parę zabiera ją dla swojej drużyny. Gra trwa do wyczerpania kart. Zwycięza drużyna, która zbierze największą ilość par.

Zwierzęta – przedstawiciele gromad:

- a) Ryby – płaszcza (ray), karp (carp), pirania (piranha)
- b) Płazy – żaba (frog), ropucha (toad), traszka (newt)
- c) Gady – żółw (turtle), żmija (viper), gekon (gecko)
- d) Ptaki – koliber (humming bird), bocian (stork), wróbel (sparrow)
- e) Ssaki – wieloryb (whale), gepard (cheetah), jeż (hedgehog)

Opracowała: Aleksandra Gwoździk