SCENARIUSZ LEKCJI

Klasa: 2 abd LO

Poziom: B1/B1+

Temat: The English Triathlon: Station Rotation & Gamification.

Czas trwania: 45 minut

Cele główne (Językowe):

- **Przełamanie bariery językowej i rozwój płynności (Fluency):** Spontaniczne budowanie wypowiedzi ustnych, argumentowanie i opisywanie sytuacji bez nadmiernego skupiania się na perfekcji gramatycznej (realizowane w strefie *Let's talk*).
- **Błyskawiczne wydobywanie słownictwa z pamięci (Vocabulary Recall):** Aktywizacja znanego słownictwa i szybkie nazywanie pojęć pod presją czasu (realizowane w strefie *Bójka na słówka*).
- **Trening aktywnego słuchania i czytania ze zrozumieniem (Listening & Reading Comprehension):** Skupienie na precyzyjnym odbiorze komunikatu od innego ucznia i błyskawiczne dopasowanie odpowiedniej reakcji językowej/odpowiedzi z karty (realizowane w strefie *Question Chain*).

Cele dodatkowe (Kompetencje miękkie i wychowawcze):

- **Współpraca i zdrowa rywalizacja:** Uczniowie uczą się funkcjonować zarówno w rywalizacji indywidualnej (przy stolikach), jak i we współpracy grupowej (jednoczenie sił klasy przeciwko nauczycielowi w "Boss Battle").
- **Zarządzanie czasem i koncentracja uwagi:** Narzucone, krótkie ramy czasowe (rotacje co 8 minut, time attack, stoper) wymuszają maksymalne skupienie i zapobiegają rozproszeniu, co jest kluczowe w pracy z młodzieżą licealną.
- **Wzrost motywacji wewnętrznej:** Dzięki mechanice gier, zdobywaniu "XP" i walce o nagrodę, uczniowie angażują się w produkcję językową dobrowolnie, traktując naukę jako wyzwanie, a nie przykry obowiązek.

Materiały:

- **Strefa 1:** Gra *Let's talk: Graj i mów po angielsku – projekt miasto,*
- **Strefa 2:** Karty *Bójka na słówka* (Dobble),
- **Strefa 3:** Karty do gry *Question Chain,*
- Żetony lub karteczki post-it,
- Stoper na rzutniku z głośnym alarmem.

PRZEBIEG LEKCJI

1. Wstęp: “Welcome to the Arena” (ok. 5 minut)

Nauczyciel wita klasę i ogłasza, że dzisiejsza lekcja to „Triathlon Językowy”. Klasa zostaje podzielona na 3 grupy (w zależności od liczebności klasy).

- **Zasady rotacji:** W sali przygotowane są trzy Strefy Gier (Game Zones). Uczniowie spędzą w każdej strefie dokładnie **8 minut**. Gdy stoper zadzwoni, mają dokładnie 1 minutę na zmianę stolika.
- Nauczyciel krąży po sali jako **Game Master** – nie ocenia, ale pilnuje zasad i przyznaje punkty (lub żetony) za aktywność.

2. Główna Rozgrywka: STACJE ROTACYJNE (ok. 27 minut: 3 x 8 min + czas na przejścia)

STREFA 1: The City Quest (*Let's talk: Projekt Miasto*)

- **Zasady:** Gra planszowa/komunikacyjna. Uczniowie losują karty, tworzą historie, opisują miasto lub odpowiadają na dylematy.
- **Cel językowy (Fluency):** Płynność mówienia. Nacisk na argumentację, opisywanie miejsc i wyrażanie opinii. W tej strefie liczy się wyobraźnia.

STREFA 2: Speed & Reflexes (*Bójka na słówka*)

- **Zasady:** Dynamika rodem z *Dobble*. Kto pierwszy wypatrzy wspólny symbol/słówko i wykrzyczy je po angielsku, zgarnia kartę.
- **Cel językowy (Vocabulary Recall):** Szybkość wydobywania słów z pamięci. Presja czasu i rywalizacja sprawiają, że zapomina się najprostszych słów, co generuje mnóstwo śmiechu. Osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich kart w danej rundzie dostaje tytuł *Speedstera*.

STREFA 3: Chain Reaction (*Gra Question Chain*)

- **Zasady (Efekt Domina):** Uczniowie otrzymują rozdane po równo karty z zestawu. Każda karta zawiera Odpowiedź (na cudze pytanie) oraz zupełnie Nowe Pytanie. Wybrany uczeń zaczyna, czytając pytanie ze swojej karty. Reszta grupy skanuje wzrokiem swoje karty. Osoba, która ma pasującą odpowiedź, czyta ją na głos, a następnie od razu czyta swoje pytanie. Łańcuch toczy się dalej! Wygrywa osoba, która jako pierwsza pozbędzie się wszystkich swoich kart.
- **Cel językowy (Listening & Reaction):** Trening czytania, uważnego słuchania ze zrozumieniem pod presją czasu oraz błyskawicznego

reagowania. Nikt nie może się wyłączyć, bo jeden zagapiony uczeń wstrzymuje całą grę.

3. Zakończenie: „FINAL BOSS BATTLE” (ok. 10 minut)

Po zaliczeniu wszystkich trzech stref, zespoły wracają na swoje miejsca. Klasa przestaje ze sobą rywalizować – teraz grają jako jeden wielki zespół (*Co-op Mode*) przeciwko Tobie (The Boss).

- **Wyzwanie (The 60-Second Speedrun):** Wyświetlasz na tablicy wielki odliczający stoper (60 sekund) z dramatyczną muzyką w tle (np. z gier z serii Zelda lub Doom).
- **Zadanie:** *"Aby wygrać dzisiejszą lekcję, musicie w ciągu 60 sekund podać mi 20 unikalnych słów/zwrotów/pytań, których użyliście lub usłyszeliście dzisiaj w JAKIEJKOLWIEK z trzech stref."*
- **Mechanika:** Uczniowie krzyczą hasła. Ty szybko robisz kreski na tablicy. Haczyk: Słowa nie mogą się powtarzać, akceptujesz tylko poprawną wymowę, a uczniowie nie mogą wspomagać się notatkami.
- **Nagroda (Achievement Unlocked):** Jeśli klasa dobije do 20 przed końcem czasu – wygrywają (np.+ plusy za aktywność dla wszystkich). Jeśli stoper dobije do zera – Boss wygrywa i zadaje pracę domową.

4. Exit Ticket: „The Password” (ok. 2-3 minuty)

Gdy dzwoni dzwonek, ustawiasz się w drzwiach. Aby „wylogować się z serwera” (wyjść z klasy), każdy uczeń musi przybić Ci „piątkę” i zadać jedno krótkie pytanie po angielsku (trenowanie *Question Chain* do samego końca!), np. *"What are you doing today?"* lub *"Do you like pizza?"*. Jeśli uczeń użyje pytania, które zadał już kolega przed nim – wraca na koniec kolejki.