

Scenariusz zajęć: *Practice makes perfect!*

Dobrostan z eTwinning

Autorka: Monika Mojsiejonek

Czas trwania zajęć: 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie klasy VIII szkoły podstawowej w zależności od stopnia zaawansowania oraz uczniowie szkół ponadpodstawowych

Cele:

- utrwalenie struktur gramatyczno-leksykalnych
- doskonalenie umiejętności tworzenia wypowiedzi pisemnej i ustnej w języku angielskim
- zwiększenie motywacji do nauki przez gamifikację

Potrzebne materiały:

- smartfony lub tablety z dostępem do Internetu i zainstalowaną aplikacją Actionbound (przynajmniej jeden na grupę uczniów)
- prezentacja multimedialna z zamieszczonym w niej kodem QR rozpoczynającym grę
- plansza AnswerGarden do zebrania informacji zwrotnej od uczniów

Wykorzystane narzędzia TIK:

- [Actionbound](#) i przygotowany w nim zestaw zadań zatytułowany „Practice makes perfect!” – ZAŁĄCZNIK 1
- kod QR wygenerowany za pomocą aplikacji Actionbound (kod rozpoczynający grę) – ZAŁĄCZNIK 2
- plansza [AnswerGarden](#) do zebrania informacji zwrotnej po wykonaniu przez uczniów zadania – ZAŁĄCZNIK 3
- w przypadku pracy z uczniami o niższym poziomie 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 – ZAŁĄCZNIK 1) oraz prezentację multimedialną do wyświetlenia uczniom zawierającą kod QR rozpoczynający grę (ZAŁĄCZNIK 2) oraz link do planszy AnswerGarden do zebrania informacji zwrotnej na temat zajęć (ZAŁĄCZNIK 3)

2. Wprowadzenie

Nauczyciel wyjaśnia uczniom przebieg zajęć. Przedstawia cel czekającego ich wyzwania: zdobycie Platynowego Pucharu. 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 wspiera, ale nie wyręcza ani nie podpowiada rozwiązującym.

Gra kończy się w momencie, gdy ostatni uczeń dotrze do Platynowego Pucharu 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).



ZAŁĄCZNIK 1

Przykładowe elementy zestawu zadań do tematu „Practice makes perfect!”:

1. Rozpoczęcie wyzwania:

Hi guys!

Today you have an important mission, during which you need to complete a set of difficult tasks.

Your goal is to complete all the tasks and win THE PLATINUM CUP.

Good luck!



2. Pierwsze zadanie – otwarte:

You probably don't know who Carolyn Hopkins is. If you saw her, you (not/recognise) _____ her. But when she starts to speak, her voice sounds familiar to millions of people all over the world at stations and airports.

Points
100

Mode: Solution input

- Correct answer
wouldn't recognise
- Solution
wouldn't recognise

Attempts
1

Penalty for incorrect answer
10

Show solution if answered incorrectly



3. Drugie zadanie – jednokrotny wybór:

London double-decker buses are starting to get intelligent. (...) New display screens have been installed on buses between the driver and the staircase. The screens display a map of the seats upstairs – both free and _____

Points
100

Mode: Multiple choice

- busy
- engaged
- taken

Correct answer required to continue

Show solution if answered incorrectly

4. Trzecie zadanie – jednokrotny wybór:

„She goes swimming every morning regardless of the weather” means the same as...

Points
100

Mode: Multiple choice


- She goes swimming every once in a while no matter what the weather is like.
- She goes swimming every morning providing the weather is good enough.
- She goes swimming every morning no matter what the weather is like.

Correct answer required to continue

Show solution if answered incorrectly

5. Czwarte zadanie – misja – dłuższa wypowiedź:

What does the English saying "MANY HANDS MAKE LIGHT WORK" mean? Explain it in English with your own words.



MANY HANDS
MAKE
LIGHT WORK.

Type of solution
Text



6. Piąte zadanie – jednokrotny wybór:

"The man arrested by the police admitted to stealing the painting" - ADMITTED TO STEALING means the same as...

Points
100

Mode: Multiple choice

- asked who had stolen
- refused to steal
- said he had stolen

Correct answer required to continue

Show solution if answered incorrectly

7. Szóste zadanie – otwarte:

If I can do it, so can you! I (nie jestem mądrzejszy) ___ than you.

Points
100

Mode: Solution input

- Correct answer**
am no smarter|am not smarter
- Solution**
am no smarter

Correct answer required to continue

Show solution if answered incorrectly

8. Siódme zadanie – jednokrotny wybór:

Sports events ___ the Wimbledon tennis tournament bring in a lot of tourists each year. If you ever get the opportunity, be sure to see it.

Points
100

Mode: Multiple choice

- so that
- such as
- as such


Correct answer required to continue


Show solution if answered incorrectly






9. Ósme zadanie – otwarte (z podpowiedzią):


Jeff Bezos has applied for a patent for airbags for mobile phones. We are all familiar with airbag technology in cars. We could soon see them as (option)_____ add-ons when we buy a new mobile or smartphone.

 Points
100

 Mode: Solution input


-  Correct answer *optional*
-  Solution *prefix or suffix*


 Correct answer required to continue

 Show solution if answered incorrectly

10. Dziewiąte zadanie – misja – zdjęcie tematyczne:


Use your creativity to take a picture of yourself connected with English-speaking countries.







 Type of solution
Upload picture from camera


11. Dziesiąte zadanie – jednokrotny wybór:


"The President is not in his office at this time. Please leave your name, phone number, the name of the country you wish to invade, and the secret password" – this text can be heard or read during/in...

 Points
100

 Mode: Multiple choice

-  *a funny phone call conversation*
-  *a witty answering machine message*
-  *a business meeting*

 Correct answer required to continue

 Show solution if answered incorrectly



12. Jedenaste zadanie – otwarte:

Fish'n'chips, the original British take-away meal, has been part of our lives _____ over 100 years.

Points
100

Mode: Solution input

- Correct answer for
- Solution for

Correct answer required to continue

Show solution if answered incorrectly

13. Dwunaste zadanie – jednokrotny wybór:

Soccer, which is a word for football in the United States, has never been as popular in America as it is in Europe. So when David Beckham came to play for Los Angeles Galaxy in 2007, American soccer fans _ him as a hero.

Points
100

Mode: Multiple choice

- greeted*
- have greeted*
- had greeted*

Correct answer required to continue

Show solution if answered incorrectly

14. Trzynaste zadanie – jednokrotny wybór – czytanie ze zrozumieniem:

„Which James Bond film is your favourite? Which car driven by James Bond would you like to own? Now, the world's largest collection of cars from the Bond movies (the so-called Bondmobiles) can be yours for only £20 million. In addition to the Bond vehicles, the lucky buyer will also get free James Bond souvenirs, including posters and photos.” – in this paragraph the author...

Points
100

Mode: Multiple choice

- describes Bond's favourite car*
- informs readers about Bond cars which are for sale*
- gives reasons for selling Bond car collection*
- recommends going on a ride in a Bond car*

Correct answer required to continue

Show solution if answered incorrectly



15. Czternaste zadanie – jednokrotny wybór:

I wonder where (zostawiłem portfel) ____

Points
100

Mode: Multiple choice

- did I leave my wallet*
- I've left my wallet*
- to leave my wallet*


Correct answer required to continue

Show solution if answered incorrectly

16. Piętnaste zadanie – misja – stworzenie nagrania video:

Imagine you are going to lose your memory soon. You can record a video with the most important information about yourself, but you must do it in 5 sentences. Try to improvise and speak continuously.

You can start with: "Hi, I'm you and I want to tell you that you lost your memory, so there are some things you need to know. First of all..."



Type of solution
Upload video from camera

17. Szesnaste zadanie – jednokrotny wybór:

"Look what you've done! You've spilt juice on my white dress and now it's __! Why didn't you come for the test? You've __ your last chance to pass it. There won't be other dates to take it" – choose one word to complete both sentences:

Points
100

Mode: Multiple choice

- broken*
- ruined*
- smashed*

Correct answer required to continue

Show solution if answered incorrectly



18. Zakończenie wyzwania:



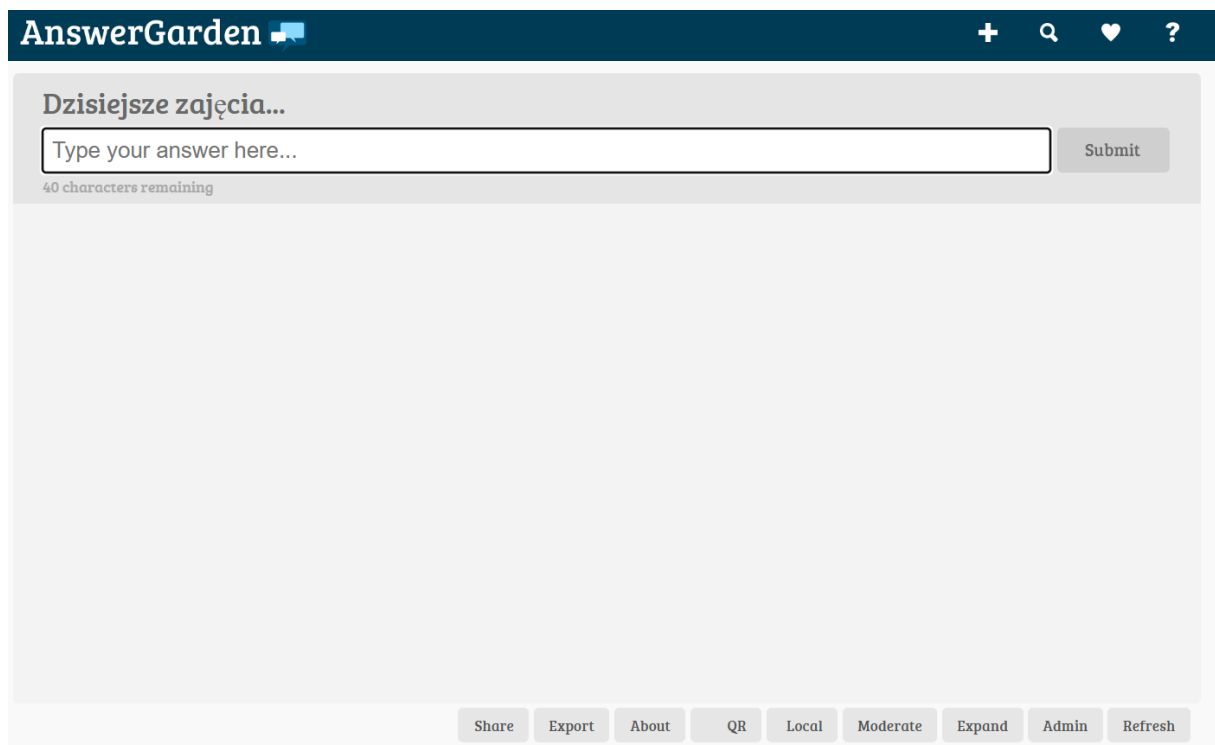
ZAŁĄCZNIK 2

Kod rozpoczynający grę wygenerowany automatycznie przez Actionbound:



ZAŁĄCZNIK 3

Plansza AnswerGarden do zebrania informacji zwrotnej na temat lekcji:



The screenshot shows the AnswerGarden interface. At the top, there is a dark blue header with the text "AnswerGarden" and a small blue icon. To the right of the header are four icons: a plus sign, a magnifying glass, a heart, and a question mark. Below the header, the main content area has a light gray background. At the top of this area, it says "Dzisiejsze zajęcia...". Below this text is a text input field with the placeholder "Type your answer here...". To the right of the input field is a "Submit" button. Below the input field, it says "40 characters remaining". At the bottom of the main content area, there is a row of buttons: "Share", "Export", "About", "QR", "Local", "Moderate", "Expand", "Admin", and "Refresh".

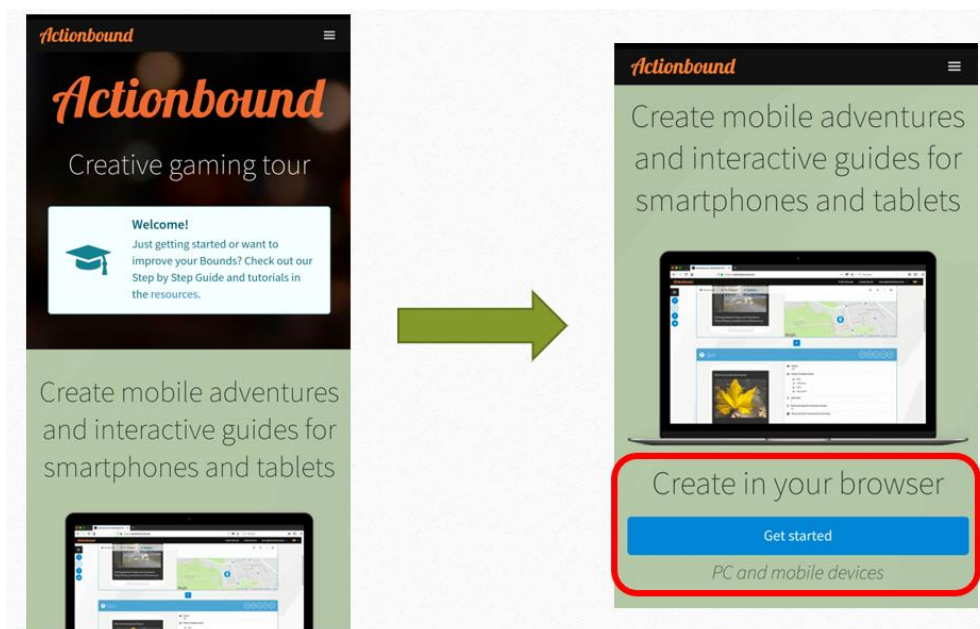
Dobrostan w ruchu



ACTIONBOUND – TUTORIAL

Actionbound jest narzędziem służącym do tworzenia angażujących gier terenowych o wyjątkowo uniwersalnym charakterze. Stworzone z jego pomocą lekcje mogą być realizowane w pomieszczeniach i poza nimi – warunkiem jest jedynie posiadanie po jednym smartfonie lub tablecie z dostępem do Internetu na każdą grupę biorących udział w zajęciach uczniów. Uczestnicy zajęć mogą również korzystać z Actionbound pojedynczo, na przykład w sytuacji, kiedy chcemy poprzez grę przeprowadzić sprawdzian czy kartkówkę.

Zestawy lekcyjne w Actionbound możemy tworzyć na komputerze, tablecie lub smartfonie. Wchodzimy na stronę <https://en.actionbound.com> (aplikacja jest dostępna także w języku niemieckim).



Aby mieć darmowy dostęp do aplikacji, wybieramy opcję PERSONAL:



Feature	PRO	EDU	Personal
Create Bounds	✓	✓	✓
Publish Bounds	✓	✓	✓
Secret Bounds	✓	✓	7 € per Bound
Evaluate Bounds	✓	✓	✓
Compare Results	✓	✓	
Download Media	✓	✓	
CSV Export	✓	✓	
Bound Challenge	✓	✓	
License Management	✓	✓	
Transfer Bounds	✓	✓	
Folder	✓	✓	
Commercial Use	✓		
Technical Support per e-mail	✓	✓	
Help in the Forum	✓	✓	✓

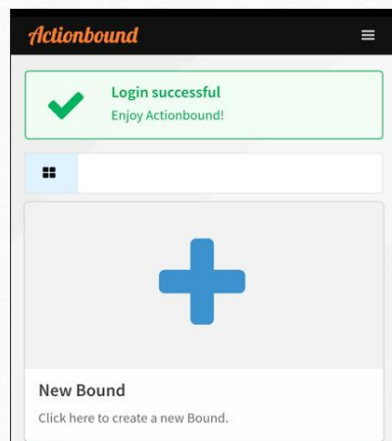
Wersja darmowa:

- Tworzenie quizów
- Publikowanie quizów (można je rozwiązywać)
- Mamy dostęp do wyników poszczególnych uczestników / zespołów

Aby utworzyć konto, podajemy jedynie nazwę użytkownika, email oraz hasło, które wpisujemy dwukrotnie, a następnie klikamy zielony przycisk CREATE ACCOUNT:

Po utworzeniu konta możemy logować się do niego przez główną stronę Actionbound

Po założeniu konta i zalogowaniu się uzyskujemy dostęp do panelu użytkownika, w którym możemy tworzyć nowe gry, tzw. „boundy”:



Widok po zalogowaniu do konta

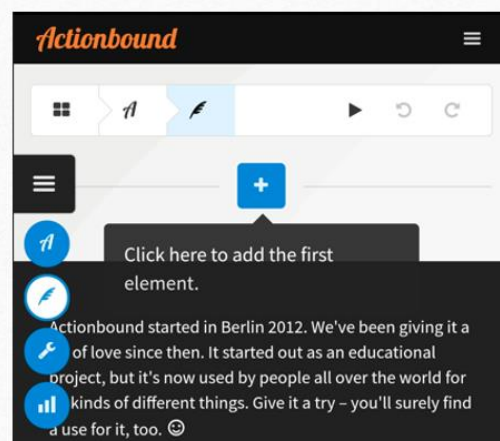
Używamy plusika, by stworzyć nowy Bound (quiz)

Po kliknięciu w plusik otwiera nam się okienko, w którym podajemy wstępne informacje o naszym Boundzie (quizie):

- **Tytuł** (uwaga na polskie znaki! – jeśli mamy je w tytule, trzeba je usunąć w URL)
- **Tryb gry** (Play mode) – singleplayer, jeśli uczestnicy będą grać pojedynczo, multiplayer – jeśli będą mogli tworzyć zespoły (każdy zespół korzysta z jednego urządzenia)
- **Kolejność etapów** (Sequence of stages) – jeśli dzielimy nasz quiz na etapy, możemy zdecydować, czy ich kolejność będzie stała, czy będzie się różnić u każdego uczestnika / w każdym zespole

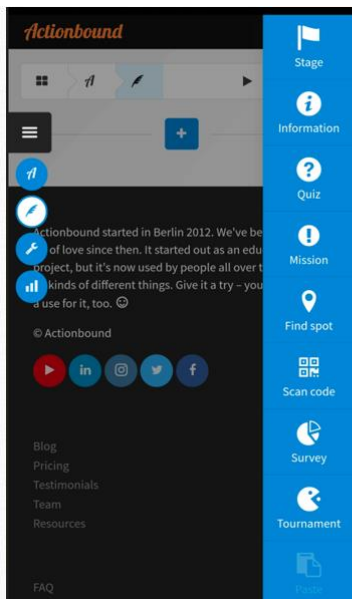
Po kliknięciu zielonego przycisku **CREATE BOUND (UTWÓRZ QUIZ)** przenosimy się do generatora zadań.

Każde nowe zadanie dodajemy za pomocą plusika.



Actionbound oferuje szeroki wybór zadań – wyzwań, które możemy dodać do naszego zestawu lekcyjnego:

Dobrostan w ruchu



JAKIEGO TYPU ZADANIA MOŻEMY DODAWAĆ?

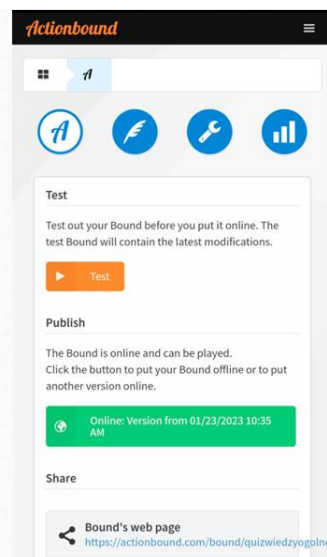
- **Stage (etap)** – jeśli tworzymy dłuższy quiz, możemy wprowadzić etapy – sekcje, które oddzielają np. różne dziedziny pytań
- **Information (informacja)** – to tekst, np. powitanie, wprowadzenie, wyjaśnienie odpowiedzi czy zakończenie quizu
- **Quiz** – pytanie jednokrotnego wyboru
- **Mission (misja)** – zadanie niepunktowane, kreatywne: nagranie filmiku czy audio, zrobienie zdjęcia
- **Find spot (znajdź punkt)** – opcja do gry na większym terenie; wykorzystujemy lokalizację GPS do znalezienia konkretnego miejsca
- **Scan code (zescanuj kod)** – uczestnicy szukają konkretnego kodu QR, za którego zeskanowanie otrzymują punkty
- **Survey (ankieta)** – zadanie ankietowe
- **Tournament (turniej)** – zespoły rywalizują między sobą, wykonując określone zadanie

Po utworzeniu quizu otrzymujemy dostęp do panelu administracyjnego.

Dzięki pomarańczowemu przyciskowi możemy przetestować quiz przed jego opublikowaniem.

Opcja **Publish** umożliwia opublikowanie quizu – **Bound**, który nie został opublikowany, jest nieaktywny i niewidoczny dla uczestników.

Link do naszego quizu generuje się automatycznie, podobnie jak kod QR – możemy wybrać, który z nich udostępnimy uczestnikom naszego **Bounda**.



Menu składające się z czterech kółeczek z symbolami (w wersji na komputer znajdującymi się po lewej stronie panelu widocznego po zalogowaniu) jest przydatne w sytuacji, gdy chcemy pracować z wcześniej utworzonym zestawem lekcyjnym. Poniżej rozpisane są poszczególne funkcjonalności: