

Scenariusz zajęć:

Odmiana czasowników regularnych w czasie teraźniejszym

Dobrostan z eTwinning

Autorka: Celina Świebocka

Czas trwania zajęć: 45 minut

Grupa docelowa: uczniowie - poziom A1

Cele:

- utrwalenie odmiany czasownika regularnego w czasie teraźniejszym Präsens
- utrwalenie szyku zdania
- integracja zespołu klasowego poprzez współpracę
- zwiększenie motywacji do nauki przez gamifikację

Potrzebne materiały (załączniki do wydruku poniżej):

- Komputery lub tablety/smartfony z dostępem do Internetu (przynajmniej jeden na grupę)
- wydrukowane zadania zawarte w załącznikach (po jednym na grupę)
- koperty w kolorze niebieskim i czerwonym (po jednej na grupę)
- książka (najlepiej do matematyki)
- kubki plastikowe po 10 na grupę (w przypadku rozwiązywania zadań w dowolnej kolejności wystarczy 10 dla wszystkich)
- piłeczki do tenisa stołowego po 4-6 na grupę (w przypadku rozwiązywania zadań w dowolnej kolejności wystarczą 4-6 dla wszystkich)

Wykorzystane narzędzia TIK:

- [Nearpod](#) i przygotowany w nim zestaw zadań zatytułowany „Stationsarbeit”
- [Vs-material.wegerer.at/blanko/blanko_karten.htm](https://www.vs-material.wegerer.at/blanko/blanko_karten.htm) - szablon gry memory
- [Mal-den-code.de](https://mal-den-code.de) – generator kodów do pomalowania
- [Learningapps.org](https://learningapps.org) – aplikacja do tworzenia gier
- <https://mazegenerator.net> - aplikacja do tworzenia labiryntu

[Instrukcja korzystania z Nearpod](#)

Przebieg zajęć:

1. Przygotowanie

Przed zajęciami nauczyciel przygotowuje prezentację w aplikacji Nearpod, która zawiera polecenia do zadań oraz umożliwia sprawdzenie ich rozwiązań.

[LINK DO ZADANIA](#)



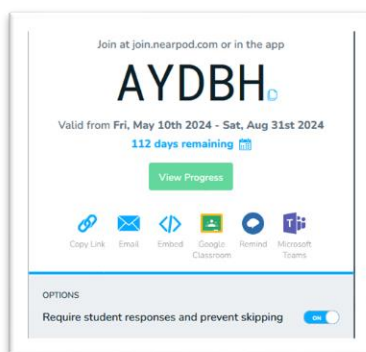
2. Wprowadzenie

Nauczyciel przedstawia uczniom cele lekcji oraz wyjaśnia przebieg zajęć.



3. Realizacja zadań

Nauczyciel wyświetla uczniom na tablicy interaktywnej/ekranie link/kod do rozpoczęcia gry w wersji **Student Paced**. Dzięki temu uczniowie dopasowują kolejność rozwiązywania zadań oraz czas ich trwania.



Na kolejnych slajdach uczniowie utrwalają zasady odmiany czasowników regularnych w czasie teraźniejszym oraz ich szyk w zdaniu.

Slide 3 / 20

ZASOWNIKI REGULARNE W PRÄSENS

Aby stworzyć zdanie w Präsens z czasownikiem regularnym, potrzebny ci będzie czasownik z jedną z sześciu końcówek osobowych:

	Osoba	Końcówka	Przykład
Liczba pojedyncza	1. osoba (ich) ja	-e	ich mache
	2. osoba (du) ty	-st	du machst
	3. osoba (er/sie/es) on, ona, ono	-t	er macht
Liczba mnoga	1. osoba (wir) my	-en	wir machen
	2. osoba (ihr) wy	-t	ihr macht
	3. osoba (sie/ forma grzecznościowa: Sie) oni	-en	sie machen

Na przykład:
 „Ich mache eine Pause.“
 „Du machst eine Pause.“
 „Er/ sie/ es macht eine Pause.“
 „Wir machen eine Pause.“
 „Ihr macht eine Pause.“
 „Sie machen eine Pause.“

Slide 4 / 20

ODMIANA CZASOWNIKÓW REGULARNYCH

stehen - stać kochen - gotować

Osoba	stehen - stać	kochen - gotować
ICH	STEH <u>E</u>	KOCH <u>E</u>
DU	STEH <u>ST</u>	KOCH <u>ST</u>
ER	STEH <u>T</u>	KOCH <u>T</u>
WIR	STEH <u>EN</u>	KOCH <u>EN</u>
IHR	STEH <u>T</u>	KOCH <u>T</u>
SIE	STEH <u>EN</u>	KOCH <u>EN</u>

Slide 5 / 20

ODMIANA CZASOWNIKÓW REGULARNYCH

stehen - stać kochen - gotować

Osoba	stehen - stać	kochen - gotować
ICH	STEH <u>E</u>	KOCH <u>E</u>
DU	STEH <u>ST</u>	KOCH <u>ST</u>
ER	STEH <u>T</u>	KOCH <u>T</u>
WIR	STEH <u>EN</u>	KOCH <u>EN</u>
IHR	STEH <u>T</u>	KOCH <u>T</u>
SIE	STEH <u>EN</u>	KOCH <u>EN</u>

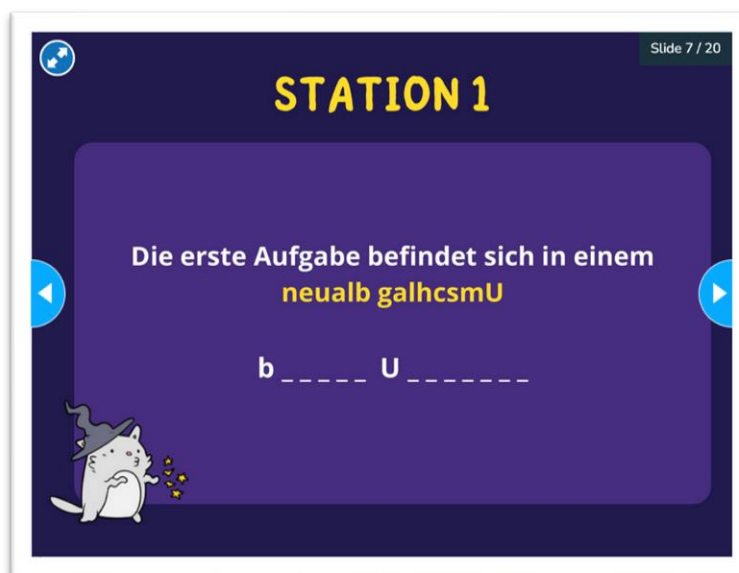
Kolejno wykorzystując wydrukowane formy czasownika, klasa zostaje podzielona na grupy. Uczniowie losują karteczki z różnymi formami czasownika. Następnie rozpoznając osoby po końcówce czasownika, tworzą grupy (**Załącznik 1**). Każda grupa wybiera lidera – osobę odpowiedzialną za wprowadzanie odpowiedzi do aplikacji Nearpod.



Każda grupa otrzymuje jeden komputer/laptop oraz jeden smartfon/tablet. Gra kończy się, gdy ostatnia grupa rozwiąże wszystkie zadania lub gdy do zakończenia zajęć pozostanie około 5 minut.

Zadanie 1

Uczniowie rozwiązują zagadkę, polegającą na odnalezieniu ukrytego zadania nr 1, które znajduje się w niebieskiej kopercie (im blauen Umschlag). Zadanie nr 1, przygotowane w formie gry memory, stanowi załącznik nr 2.



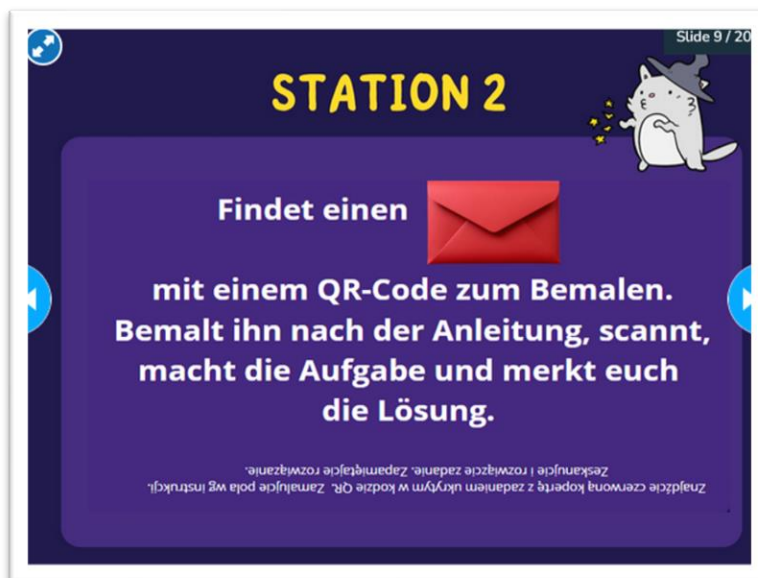
Następnie uczniowie wracają do komputera/laptopa i zaznaczają swoje rozwiązania na kolejnym slajdzie w aplikacji Nearpod.



Kolejno przechodzą do następnego slajdu.

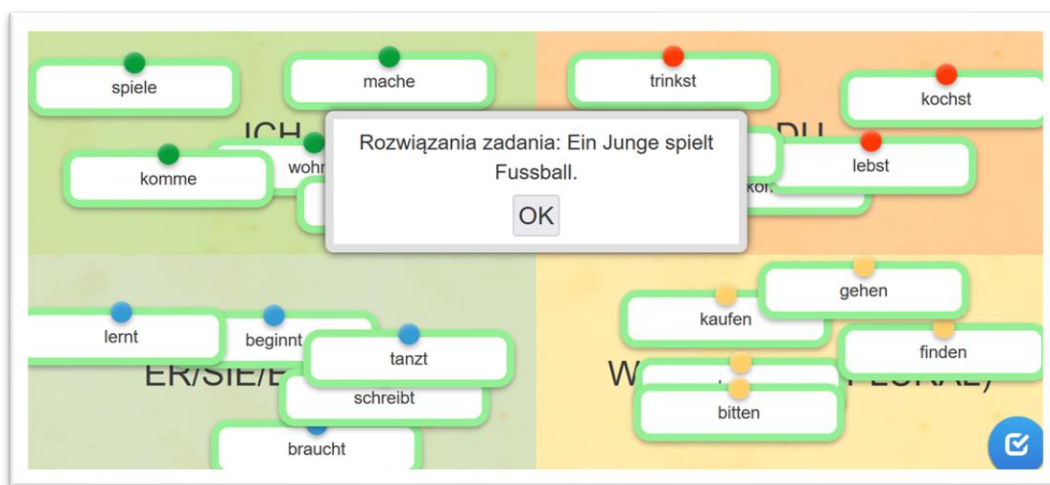
Zadanie 2

Zadanie drugie ukryte jest pod kodem QR zamieszczonym w czerwonej kopercie. Należy go odszukać w sali.

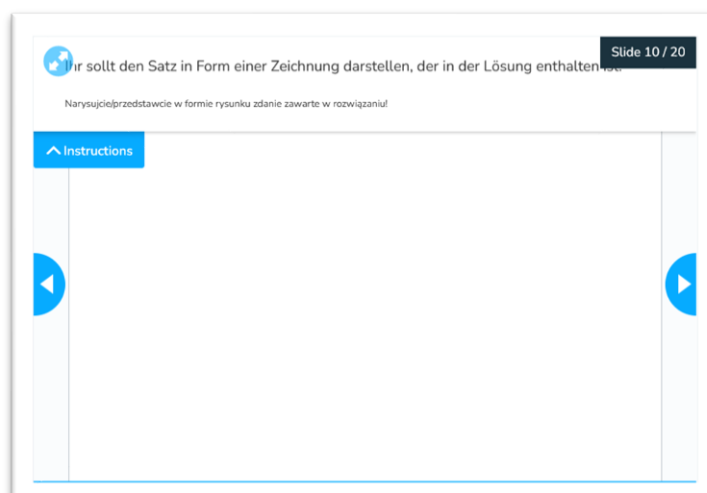


Zadanie nr 2 polega na zamalowaniu konkretnych pól kodu QR wg instrukcji, zeskanowaniu obrazu za pomocą smartfonu lub tabletu, rozwiązaniu gry w LearningApps oraz narysowaniu w Nearpod rozwiązania, przedstawiającego informacje zawarte w haśle. Hasło ukaże się w oknie po rozwiązaniu zadania w LearningApps. Jest nim: „Ein Junge spielt Fußball”.

<https://learningapps.org/watch?v=psnyndv1j24>

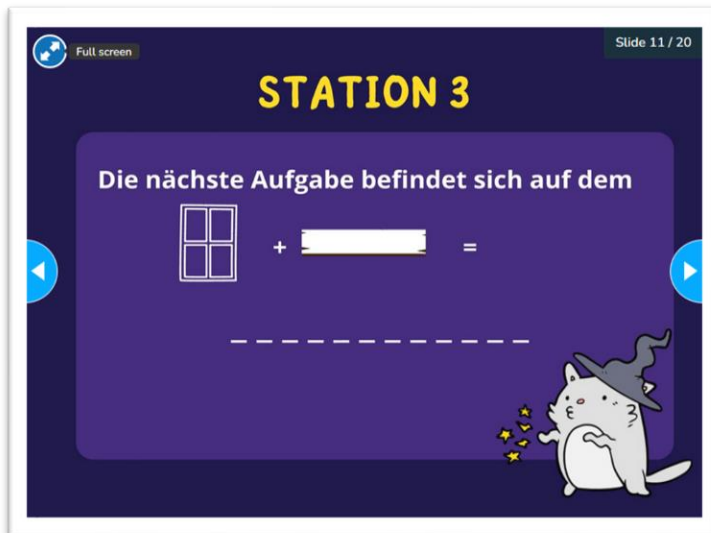


Na kolejnym slajdzie uczniowie w grupach rysują przedstawione w haśle informacje, czyli chłopca grającego w piłkę nożną.

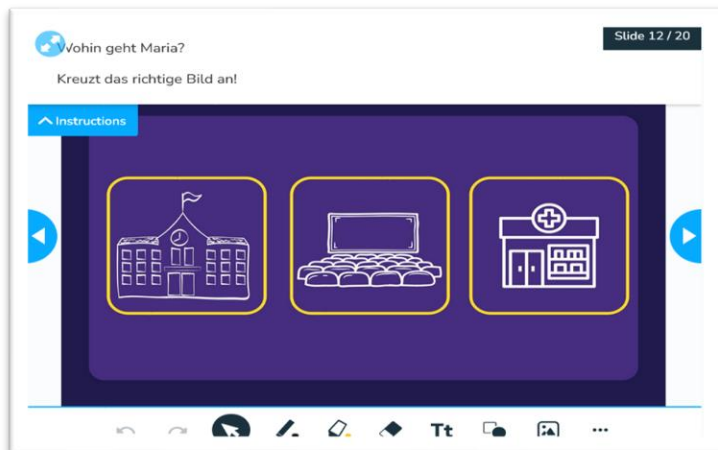


Zadanie 3

Uczniowie rozwiązują zagadkę, gdzie zostało ukryte zadanie nr 3 (das Fenster + das Brett = das Fensterbrett). Ćwiczenie zawarte w załączniku nr 4 ukryte jest na parapecie.



Po rozwiązaniu ćwiczenia labiryntu (maze), uczniowie zakreślają w aplikacji Nearpod miejsce, do którego udała się Maria – rozwiązanie: in die Schule.

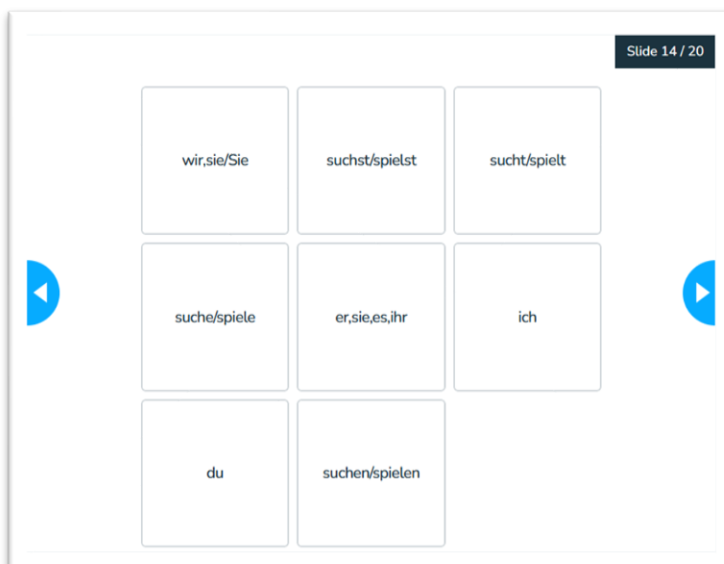


Zadanie 4

Uczniowie rozwiązują rebus i odkrywają, że następne zadanie ukryte jest w książce (lub w książce do matematyki) - *B (Banane), U (Uhr) C (Computer) H (Haus) = BUCH*



Zadanie 4 polega na poprawnym wrzuceniu 4 piłeczek (ping pong) do kubków plastikowych zamieszczonych na planszy MiniBasketballspiel wg odpowiedniej formy czasownika. Po wykonaniu zadania uczniowie przechodzą do kolejnego slajdu. Pomoce do przygotowania tego zadania znajdują się w Załączniku nr 5. Po powrocie do komputera/laptopa rozwiązują grę memory związaną w wykonanym zadaniem.

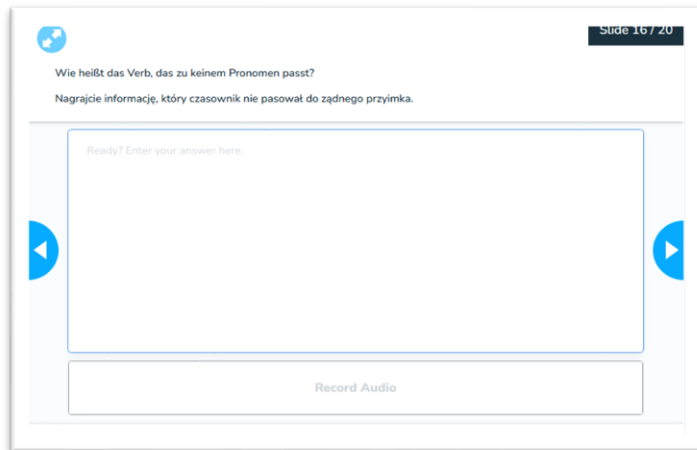


Zadanie 5

Kolejne zadanie polega na nałożeniu na siebie pasujących kubków za pomocą sznurka/gumy. Wszyscy członkowie grupy powinni być zaangażowani w tę czynność. Do gry należy przygotować jeden kubek z czasownikiem bez odpowiedniego zaimka lub rzeczownika. Ten czasownik będzie rozwiązaniem zadania.



Zadaniem uczniów jest nagranie tego słowa (czasownika bez pary) w aplikacji Nearpod.

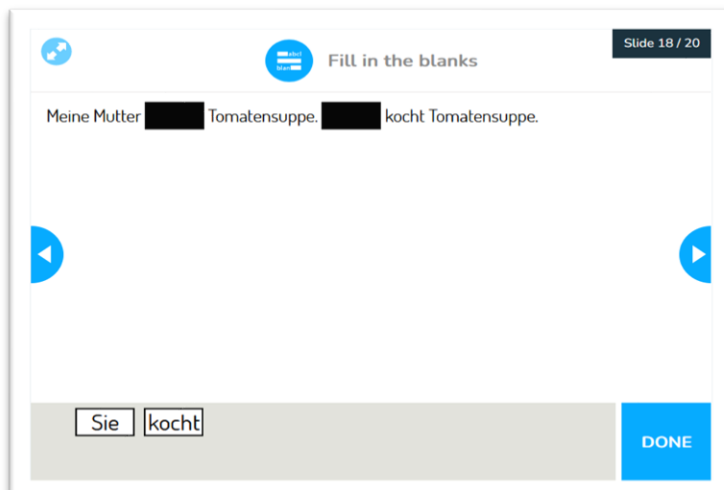


Zadanie 6

Ostatnie zadanie polega na znalezieniu w sali kolorowych kartek z różnymi częściami zdania i ułożeniu ich w semantycznie oraz gramatycznie poprawne zdanie. Przygotowane ćwiczenie zawarte jest w załączniku nr 6.

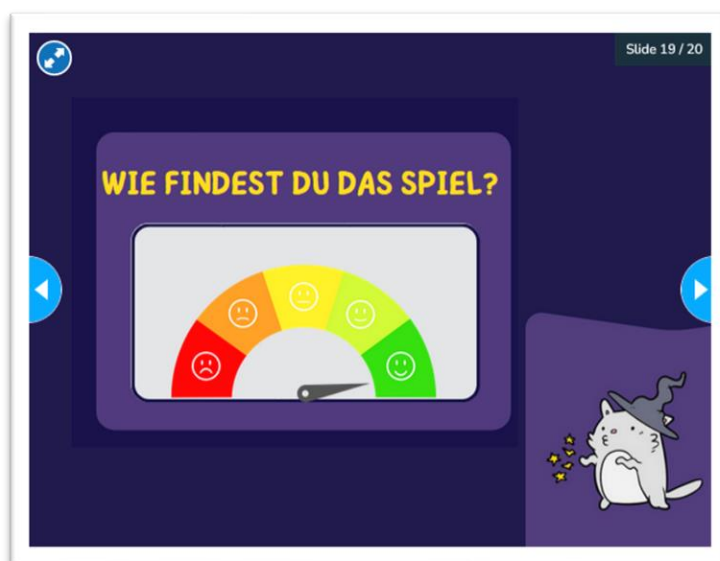


Po powrocie uczniowie rozwiązują zadanie z lukami. Zdanie związane jest z wykonanym wcześniej ćwiczeniem.



Podsumowanie zajęć

Na zakończeniu uczniowie biorą udział w krótkiej ankiecie na temat atrakcyjności wykonanych ćwiczeń.

Slide 20 of a presentation. The title is "Wie findet ihr das Spiel?" in black text. Below the title are four radio button options: A. super, B. gut, C. so lala, and D. langweilig. The slide has navigation arrows and a "Slide 20 / 20" indicator.

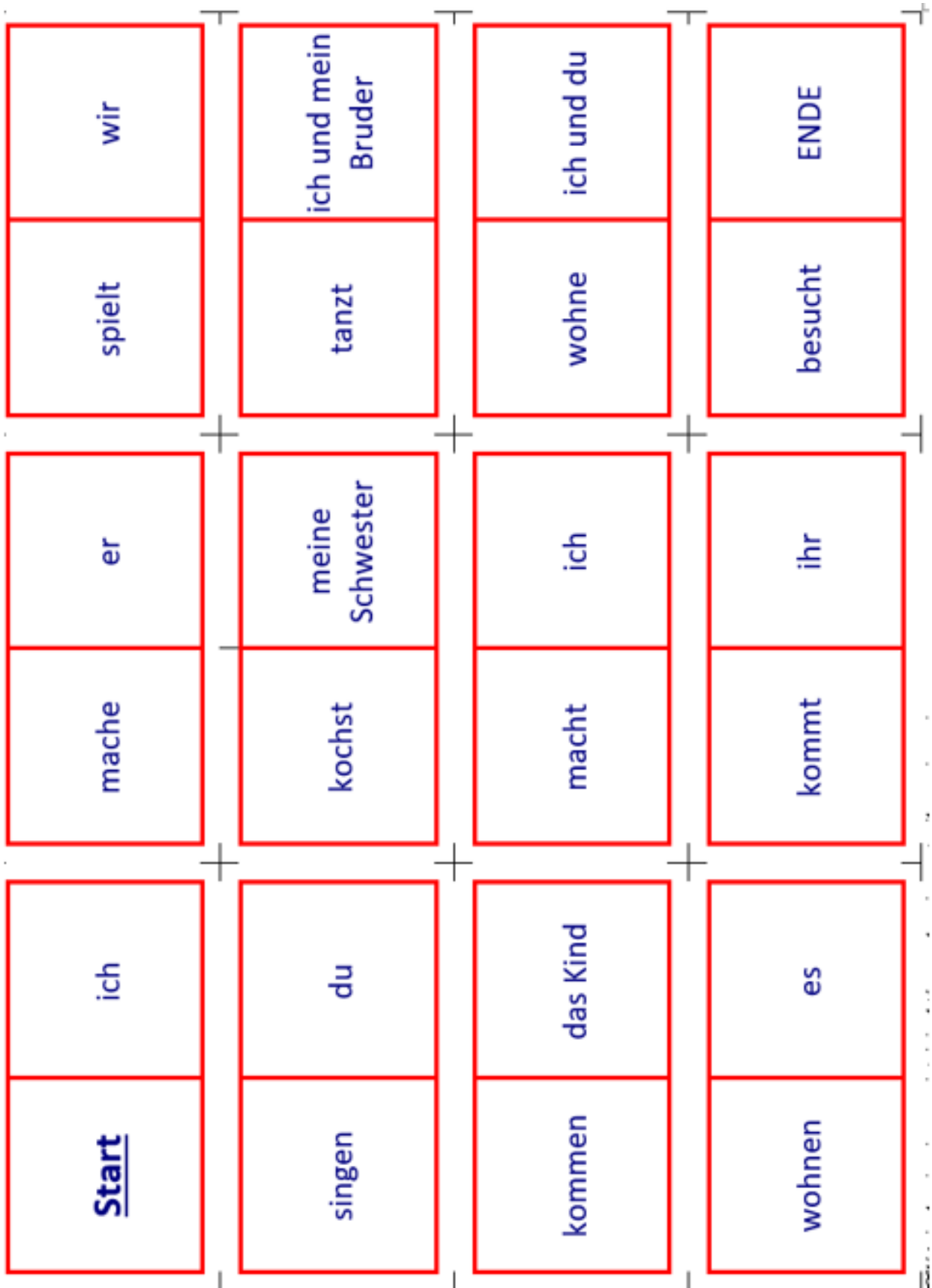
Podział na grupy
Załącznik nr 1

Formy czasownika do podziału na grupy (ilość dostosować do grupy)

Team 1	Team 2	Team 3	Team 4
spiele	spielst	spielt	spielen
singe	singst	singt	singen
wohne	wohnst	wohnt	wohnen
komme	kommst	kommt	kommen
suche	suchst	sucht	suchen

Aufgabe 1

Legt die Dominosteine aus und merkt euch, welche Person nicht ein einziges Mal gezögert hat, um sie zu setzen. *Ułóżcie domino i zapamiętajcie, która osoba nie wystąpiła w nim ani raz.*

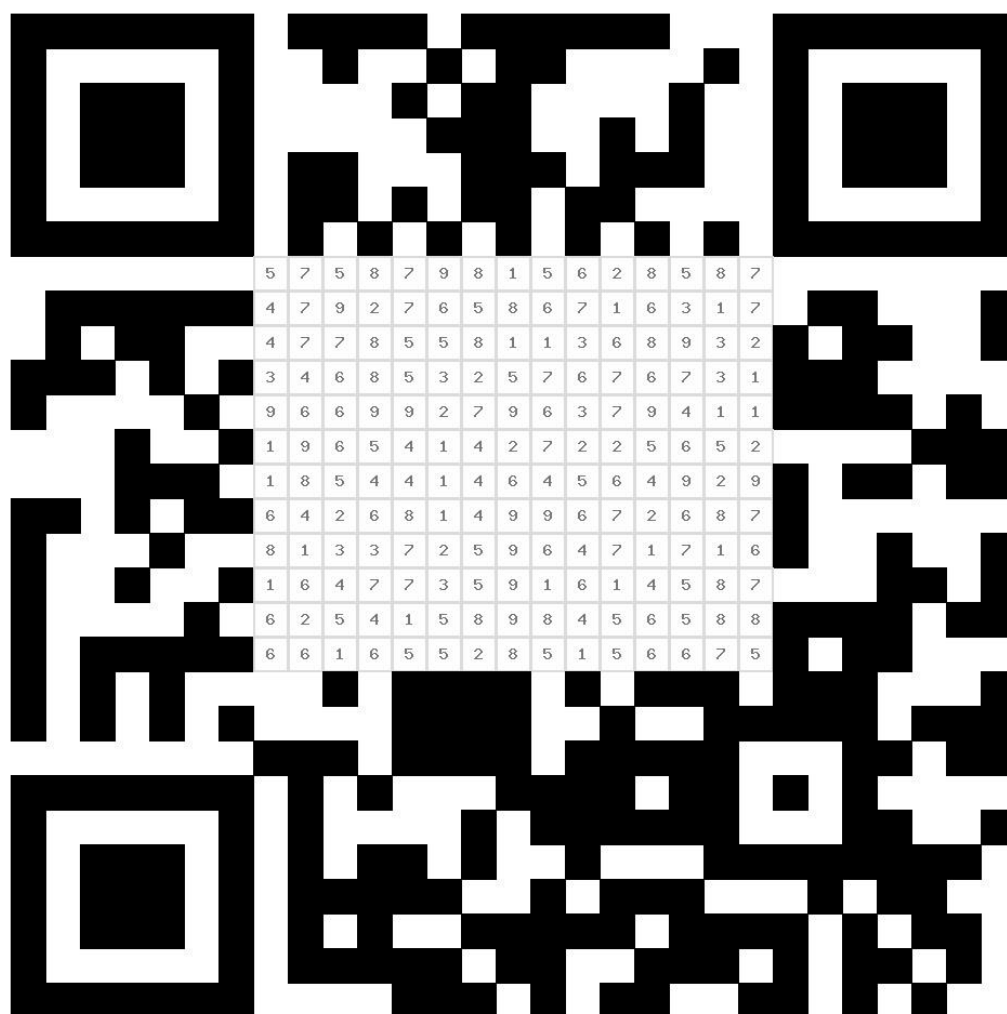


Aufgabe 2

Hinweise zum Ausmalen:

- Bemalt die Zahlen zwei, drei, vier, acht, neun
- Verwende einen möglichst dunklen Stift. Bleistift spiegelt im Licht und funktioniert häufig nicht so gut. schwarze Filzstifte funktionieren super.
- Du musst die Kästchen nicht perfekt ausmalen. Hauptsache es gibt einen kontrastreichen schwarzen Teil in der Mitte des Kästchens (meist reicht schon ein dicker Punkt).

Pokoloruj cyfry dwa, trzy, cztery, osiem, dziewięć Użyj ołówek, który jest tak ciemny, jak to możliwe. Ołówek odbija światło i często nie działa zbyt dobrze. Świetnie sprawdzają się czarne flamastry. Nie musisz idealnie kolorować pól. Najważniejsze jest, aby na środku pola znajdowała się czarna część o wysokim kontraście (zwykle wystarczy gruba kropka).

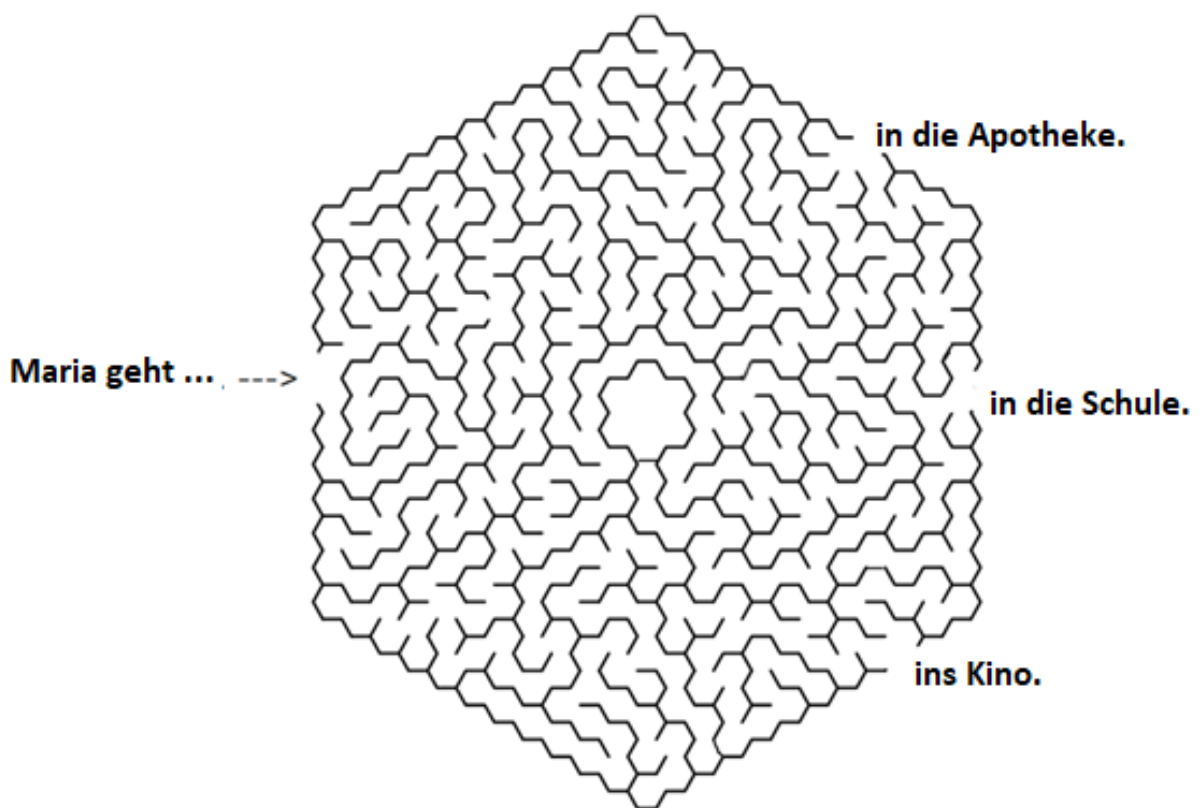


Scannt den Code und macht die Aufgabe weiter!

Aufgabe 3

Bemalt den richtigen Weg und finde die Lösung.

Wohin geht Maria?



Merkt Euch die Lösung!

Viel Spaß!

Informacja ukryta w książce.

Aufgabe 4

Spielt ihr Basketball gern?



**Sucht das Spiel und werft
die Tennisbällchen in die richtigen Becher**

Instrukcja przygotowania planszy MiniBasketball.

Na 4 piłeczkach do tenisa stołowego należy zapisać 4 formy czasownika np. suche, suchst, sucht, suchen.

W miejsce kosza doklejamy taśmą dwustronną przezroczyste kubeczki plastikowe.



er, sie, es, ihr



wir, sie



MINI

Basketballspiel

Meine Mutter

Meine Eltern

Ich

Er und sein Vater

kocht

kochst

spielt

spiele

kocht

kochst

Tomatensuppe

einen Suppenteller



ein Kleid

eine Wohnung

