



Słyszysz? To głoski! **Powtórzenie wiadomości na temat dźwięków mowy**

Scenariusz lekcji języka polskiego w klasie 7 i 8

Czas na realizację: 1 lub 2 godziny lekcyjne

Cel ogólny:

- uczeń rozumie pojęcia: głoska, litera, sylaba, akcent oraz wykorzystuje tę wiedzę w poprawnej pisowni i artykulacji wyrazów.

Cele szczegółowe

Uczeń:

- tworzy definicję fonetyki i rozumie, co jest przedmiotem badań tej dziedziny,
- rozróżnia pojęcie głoski i litery,
- przyporządkowuje głoski do kategorii: spółgłoska/samogłoska, dźwięczna/bezdźwięczna, ustna/nosowa, twarda/miękka,
- rozróżnia funkcje litery *i*,
- dostrzega i wskazuje zjawiska fonetyczne: udźwięcznienie, ubezdźwięcznienie, uproszczenie grupy spółgłoskowej, utrata dźwięczności na końcu wyrazu,
- zna i stosuje zasady akcentowania wyrazów w języku polskim.

Metody i formy pracy: metody aktywizujące TIK, praca grupowa.

Materiały i środki dydaktyczne: wydrukowane zadania oraz kody QR (załączniki), prezentacja multimedialna (załącznik), smartfony lub tablety z aplikacją do skanowania kodów QR.

Komentarz nauczyciela:

Zamieszczony poniżej scenariusz został przygotowany do przeprowadzenia lekcji o charakterze powtórzeniowym i utrwalającym. Uczniowie powinni być już wprowadzeni do tematu fonetyki, wymaganego przez zapisy podstawy programowej. Scenariusz lekcji może posłużyć np. do podsumowania przez sprawdzianem lub przy zajęciach powtórzeniowych przed egzaminem ósmoklasisty. Proponowane aktywności zawierają elementy grywalizacji. Wykorzystuje również narzędzia TIK. W związku z tym zajęcia mogą być przeprowadzone, gdy uczniowie będą mieli do dyspozycji tablety lub smartfony z dostępem do Internetu oraz zainstalowanym czytnikiem kodów QR. Do realizacji lekcji można także wykorzystać komputery stacjonarne, jednak trzeba zastąpić wówczas kody QR linkami do stron z zadaniami (wszystkie linki zamieszczam w scenariuszu). Lekcja łączy w sobie elementy *escape roomu* i stacji w wersji online, dlatego może być ciekawą propozycją realizacji tematu, który uczniowie rzadko uznają za interesujący. Scenariusz został zaplanowany na 1 lub 2 godziny lekcyjne – czas potrzebny na jego realizację zależy od kilku czynników, np. od tego, czy uczniowie wcześniej uczestniczyli w podobnych lekcjach i dobrze radzą sobie z obsługą wykorzystywanych aplikacji oraz oczywiście od tempa ich pracy (do wykonania jest 8 zdań).

Przebieg zajęć

Część organizacyjna.

Działania nauczyciela przed lekcją:

- 1) Przygotowanie sprzętu (komputer, projektor, ekran) do wyświetlenia prezentacji.
- 2) Wydrukowanie materiałów i umieszczenie ich we właściwych miejscach. (Kody można zalaminować, żeby nie zniszczyły się po jednych zajęciach.) Karta gracza – tyle kopii, ile grup; rozdajemy je na początku lekcji w foliowej *koszulce*. Kod do zadania 1 – tyle kopii, ile grup; na biurku – kod do zadania 2 – jeden, przyklejony z tyłu klasy (na ścianie, na szafie). Kartki z zadaniem 3 – tyle kopii, ile grup; na biurku – kod do zadania 5 – tyle kopii, ile grup. Kartka z kodem w kopercie; koperty w foliowej *koszulce* przyklepionej do gazetki – kod do zadania 7 – jeden; przyklepiony do parapetu – kod do zadania 8 – jeden; przyklepiony do tablicy – krzyżówka do podsumowania – tyle kopii, ilu uczniów w klasie.
- 3) W tej fazie należy zdecydować, czy wszyscy uczniowie będą zaczynać od zadania 1 i kończyć na zadaniu 8, czy też każda grupa zaczyna od innego stanowiska. Zestaw materiałów jest przygotowany do obu wariantów zajęć.

Działania nauczyciela z uczniami w czasie lekcji:

- 1) Przedstawienie tematu i celów lekcji w języku ucznia (załącznik 3: prezentacja, slajd 1 – 3).
- 2) Omówienie zasad obowiązujących na zajęciach (slajd 4).
- 3) Podział klasy na pary lub trzyosobowe zespoły i wręczenie każdej grupie foliowej *koszulki* z kartą gracza oraz kartką do roboczego rozwiązywania zadań.
- 4) Uruchomienie sprzętu, wskazanie potrzebnych aplikacji.

Część zasadnicza.

Ta lekcja *dzieje się sama* – oczywiście, jeśli najpierw poświęcimy swój czas, żeby przygotować materiały i zorganizować wnętrze sali lekcyjnej. Poniżej znajduje się opis wszystkich zadań i działań uczniowskich:

- 1) Rozdajemy uczniom kartki z kodem QR, który wymaga zamalowania na czarno pól, z właściwymi numerami (załącznik 1: kod do zadania 1). Gdy uczniowie zamalują właściwe pola (te z numerami 2, 5, 6), zostaną przekierowani do pierwszego zadania.

Zadanie 1:

Umieszczona w aplikacji *Learningapps* zagadka z chmurą wyrazów, która pozwala na utworzenie definicji fonetyki (link: <https://tiny.pl/7r456>).

Rozwiązanie: Fonetyka jest dziedziną nauki o języku, która zajmuje się badaniem dźwięków mowy. Po wykonaniu tego zadania uczniowie zostają skierowani na tył klasy, by zeskanować kolejny kod (załącznik 1: kod do zadania 2).

Zadanie 2:

Umieszczony w aplikacji *Learningapps* tekst z lukami na temat samogłosek i spółgłosek (link: <https://tiny.pl/7r45b>). Po rozwiązaniu zadania, uczniom pokaże się instrukcja: Podejdźcie do nauczyciela i podajcie hasło: *Tajne głoski*, a wręczy Wam polecenie do zadania 3.

Zadanie 3:

Na kartce otrzymanej od nauczyciela znajduje się polecenie, po wykonaniu którego uczniowie poznają hasło, które pozwoli im odkryć link prowadzący do zadania 4. Rozwiązanie zadania: *Niby zwykła fonetyka, a tak wiele do odkrycia!*

Zadanie 4:

Grupowanie wyrazów według funkcji, jaką pełni w tych wyrazach litera *i* (link do zdania: <https://tiny.pl/7r41q>). Po wykonaniu zadania komunikat przekieruje uczniów pod klasową gazetkę, gdzie w foliowej *koszulce* znajdują się koperty z zadaniem 5.

Zadanie 5:

W kopercie znajduje się kartka z kodem QR, który odsyła uczniów do polecenia wypowiadanego przez Voki oraz miejscem na odpowiedzi (wpisują je we wcześniej przygotowanym formularzu Google). Po wypełnieniu formularza uczniowie zobaczą, czy popełnili jakieś błędy i jakie były poprawne odpowiedzi. Komunikat końcowy zawiera link do zadania 6. Link do Voki: <https://tiny.pl/7r4jc> Link do formularza Google: <https://tiny.pl/7r41t>

Zadanie 6:

Uczniowie dzielą głoski na dźwięczne i bezdźwięczne w zadaniu z aplikacji *Learningapps* (link: <https://tiny.pl/7r41w>). Po wykonaniu zadania dostają wskazówkę, by kodu do kolejnego zadania szukać na parapecie.

Zadanie 7:

Uczniowie wykonują zadanie z wykorzystaniem *kola fortuny* i na karcie gracza (załącznik 2) układają hasło, które jest podpowiedzią, gdzie znajdą kolejne polecenie (link: <https://tiny.pl/7r41f>).

Rozwiązanie zadania 7:

Głoska odszyfrowana za pomocą klucza: Samogłoska nosowa **q t**. Spółgłoska ustna, bezdźwięczna, twarda **cz a**. Samogłoska ustna **o b**. Spółgłoska nosowa, miękka **ni l**.

Spółgłoska drżąca **r**. Spółgłoska ustna, dźwięczna, twarda **g c**. Spółgłoska nosowa, twarda **m a**. Klucz: $m = a$; $q = t$; $cz = a$; $g = c$; $r = i$; $o = b$; $ni = l$

Zadanie 8:

Uczniowie przydzielają wyrazy do zasad akcentowania: na drugą, trzecią lub czwartą sylabę od końca (link: <https://tiny.pl/7r411>).

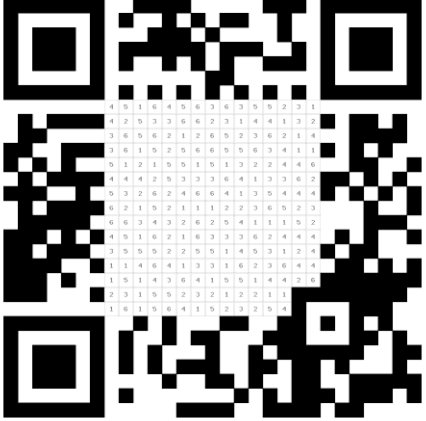





Uwaga! Jeśli wszyscy uczniowie zaczęli od tego samego zadania – teraz kończą grę.

Część podsumowująca.

- 1) Uczniowie, którzy ukończyli grę, oddają *koszulkę* z kartą gracza i kartkami z zadaniami, które wykonywali w czasie lekcji.
- 2) Uczniowie indywidualnie uzupełniają krzyżówkę. (W ten sposób zapełniamy czas oczekiwania, aż wszystkie grupy ukończą zadania. Gdy wszyscy uczniowie są gotowi, możemy przejść do wspólnego uzupełniania krzyżówki).
- 3) Nauczyciel wyświetla uczniom ponownie cele zajęć (prezentacja, slajd 3). Uczniowie tworzą w zeszycie tabelę z dwiema kolumnami: Potrafię // Muszę popracować. Każdy na podstawie własnej refleksji uzupełnia tabelę, wpisując cele w wybranej kolumnie.
- 4) Opcjonalnie: Można nagrodzić uczniów za aktywny udział w lekcji plusem lub oceną.

Bibliografia:

1. Kościerzyńska J., Chmiel M., Szulc M., Gorzałczyńska-Mróż A.: *Nowe słowa na start! Podręcznik do języka polskiego dla klasy siódmej szkoły podstawowej*. Warszawa 2017.
2. Strona internetowa: <https://tiny.pl/7r41n> [Dostęp: 10.03.2020 r.]
3. Strona internetowa: <https://tiny.pl/7r416> [Dostęp: 10.03.2020 r.]

Zadanie 1 – kod do zamalowania	Zadanie 1 – kod po zamalowaniu (rozwiązanie dla nauczyciela)
	 <p><small>Rozmiar linii: 2, 5, 6 Rozmiar znaków: 1, 3, 4</small></p>
Kod do zadania 2 – z tyłu klasy	Kod do zadania 5 – do włożenia do koperty na gazetkę
	
Kod do zadania 7 – na parapet	Kod do zadania 8 – na tablicę
	

Karta gracza

NASZA DRUŻYNA:

Zaznaczajcie, które zadania już wykonaliście. To ważne, żeby zrealizować wszystkie 8 zadań!

Numer zadania	1 (definicja)	2 (tekst z lukami)	3 (wężyk liter)	4 (grupowanie wyrazów)	5 (pomoc Lili)	6 (podział głosek)	7 (koło fortuny)	8 (trzy paczki)
Gotowe? √								

Do zadania 7: Wpisz głoski z koła fortuny do tabeli, a następnie rozszyfruj odpowiedź, gdzie znajdziesz kolejne zadanie.

Właściwości głoski	Głoska z koła fortuny	Głoska odszyfrowana za pomocą klucza
Samogłoska nosowa		
Spółgłoska ustna, bezdźwięczna, twarda		
Samogłoska ustna		
Spółgłoska nosowa, miękka		
Spółgłoska drżąca		
Spółgłoska ustna, dźwięczna, twarda		
Spółgłoska nosowa, twarda		

Klucz: m = a; ą = t; cz = a; g = c; r = i; o = b; ni = l

Prezentacja

Słyszysz? To głoski!

A B C D E F G H I J
K L M N O P R S T U
V W X Y Z

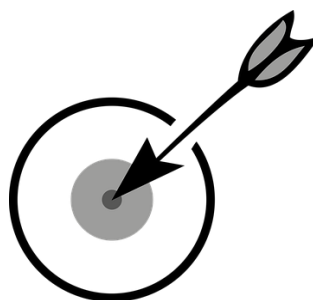
Co jest celem naszej lekcji?

Utrwalenie wiedzy na temat:

- głosek
- akcentu
- zjawisk fonetycznych

oraz

trochę zabawy i rywalizacji

**Co powinienem/powinnam wiedzieć?**

- Znam podział głosek na spółgłoski i samogłoski.
- Rozpoznaję funkcje „i” (samogłoska czy zmiękczenie).
- Potrafię rozróżnić głoski dźwięczne i bezdźwięczne, ustne i nosowe, twarde i miękkie.
- Rozpoznaję rodzaje i kierunki upodobień fonetycznych.
- Dostrzegam uproszczenia grup spółgłoskowych.
- Znam i stosuję zasady akcentowania wyrazów.



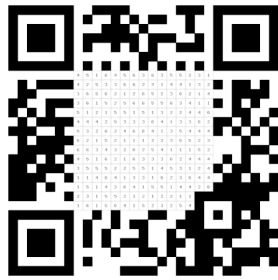
Instrukcja dla uczniów

- Będziecie pracowali z wykorzystaniem tabletu z czytnikiem kodów QR.
- Waszym zadaniem jest rozwiązać 8 zadań.
- Każde rozwiązane zadanie zaznaczajcie na *Karcie gracza*.
- Po wykonaniu wszystkich zadań *Kartę gracza* oddajcie nauczycielowi.

Powodzenia!!!

Żeby wejść do gry...

... musisz zamalować na czarno **pola z numerami 2, 5 i 6** na kodzie QR otrzymanym od nauczyciela.



Zeskanuj gotowy kod i przejdź do pierwszego zadania.