

Autor scenariusza: Katarzyna Bartoszcze

Przedmiot: język angielski

Poziom nauczania: B1+/B2

Szkoła: Zespół Szkół Chemicznych i Przemysłu Spożywczego

Temat: At the doctor's

Czas trwania: 45 minut

Cel ogólny: Poznanie słownictwa dotyczącego samopoczucia i stanu zdrowia. Określenie dolegliwości zdrowotnych pacjenta. Udzielanie porad dotyczących stanu zdrowia.

Cele operacyjne:

Poziom wiadomości:

- A. Zapamiętanie wiadomości - uczeń: wymienia po angielsku nazwy symptomów/objawów, na ich podstawie identyfikuje choroby, oraz identyfikuje intencje autorów, styl wypowiedzi oraz odnajduje szczegółowe informacje.
- B. Zrozumienie wiadomości - uczeń: rozróżnia sposoby radzenia sobie w przypadku ich wystąpienia.

Poziom umiejętności:

- C. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach typowych - uczeń: wyraża i uzasadnia swoje poglądy, uzyskuje i przekazuje informacje dotyczące samopoczucia i stanu zdrowia osób umieszczonych na ilustracjach, przedstawia sposób postępowania w przypadku wystąpienia objawów chorobowych, prosi o radę i udziela porad, stosuje styl formalny typowy dla sytuacji: lekarz-pacjent, określa zarówno główną myśl scenki filmowej przedstawiającej wizytę u lekarza jak i poszczególnych fragmentów wypowiedzi, na jej podstawie wyciąga wnioski.
- D. Zastosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych - uczeń: stosuje strategie komunikacyjne, domyśla się znaczenia wyrazów z kontekstu; stosuje słownictwo o tematyce zdrowotnej przy tworzeniu rozmowy sterowanej pomiędzy lekarzem a pacjentem.

Cele wychowawcze: uczeń współdziała w grupie

Metody:

- metoda lekcji odwróconej;
- metoda eksponująca;
- metoda gamifikacji;
- metoda inscenizacji

Formy:

- **praca indywidualna;**
- **praca grupowa (w parach);**
- **praca zbiorowa**

Środki dydaktyczne:

- prezentacja w Genial.ly:
<https://view.genial.ly/607db712e7db140d9c5ee68d/presentation-at-the-doctors>
- scena wizyty u lekarza z serialu komediowego „Miranda” dostępna bezpośrednio w prezentacji (seria 2, odcinek 6) (link na YouTube:
https://www.youtube.com/watch?v=FG0y8efmMAQ&t=5s&ab_channel=BBC)
- Edpuzzle (aplikacja do tworzenia i udostępniania uczniom zadań w oparciu o materiał filmowy);
- tablica interaktywna Whiteboard;
- Oxford Matura Repetytorium-poziom podstawowy, G. J. Manin, D. Gryca, J. Sobierska, J. Sosnowska;
- aplikacja MsTeams do pracy zdalnej;

- tablet graficzny.

Kształtowane kompetencje kluczowe:

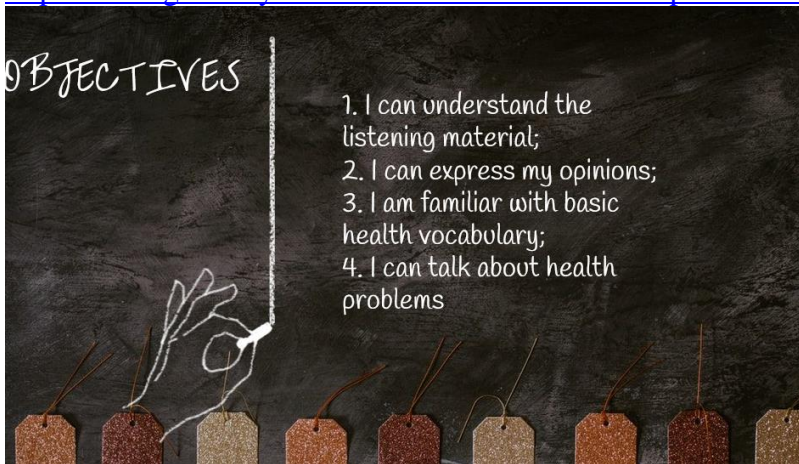
1. Porozumiewanie się w języku ojczystym.
2. Porozumiewanie się w języku obcym.
3. Kompetencje matematyczne.
4. Kompetencje informatyczne.
5. Umiejętność uczenia się.
6. Kompetencje społeczne i obywatelskie.
7. Świadomość i ekspresja kulturalna.

I. Faza przygotowawcza

Przywitanie się, sprawdzenie listy obecności.

Podanie tematu i zapoznanie z celami lekcji: nauczyciel prezentuje 1 i 2 slajd prezentacji wykonanej w aplikacji Genial.ly;

<https://view.genial.ly/607db712e7db140d9c5ee68d/presentation-at-the-doctors>



II. Faza realizacyjna

Część Pierwsza: sprawdzenie pracy domowej (praca z filmem): ta część lekcji wiąże się z wykorzystaniem metody lekcji odwróconej i metody eksponującej. Przed zajęciami uczniowie mają za zadanie wykonać ćwiczenie w oparciu o materiał filmowy zamieszczony w aplikacji Edpuzzle <https://edpuzzle.com/media/60818aa7900a2b415985790c>. Zawiera ono zarówno pytania otwarte, jak i zamknięte. W przypadku pytań otwartych istnieje wiele możliwości poprawnych odpowiedzi. W przypadku pytań zamkniętych, poprawne odpowiedzi pojawiają się automatycznie po wybraniu opcji sprawdzania. Podczas oglądania filmu, uczniowie mają również możliwość zapoznania się z kluczowym słownictwem, a zrozumienie jego znaczenia jest możliwe dzięki podanym przez nauczyciela definicjom zaczerpniętym ze słownika Oxford Learner's Dictionary i Urban Dictionary.

Nauczyciel rozpoczyna tę część lekcji od podania krótkiej informacji na temat aktorki grającej główną postać w serialu komediowym pt. „Miranda” https://www.imdb.com/name/nm1635000/bio?ref=nm_ov_bio_sm, prezentuje nagranie w wersji z napisami (mając na względzie tę część uczniów, która być może nie zapoznała się z filmem przed lekcją), a następnie przechodzi do sprawdzenia pracy domowej i dyskusji na temat pytań zawartych w zadaniu

Słownictwo:

FEATURE (OLD)

a) something important, interesting or typical of a place or thing;

b) [usually plural] a part of somebody's face such as their nose, mouth and eyes

FYI (OLD) = for your information

A BOBBY DAZZLER (Urban Dictionary)

a term derived from Lancashire, in the North West of England.

It means someone who looks good, or is well presented, often said to someone who is "dressed to impress" for an event or party

"Your Susie looks a reyt bobby dazzler tonight"

Pytania otwarte:

What emotions is Miranda experiencing the very moment she sees the doctor for the first time? Name at least three... (impressed/ surprised/ shocked)

Why did she expect to have a medical appointment with a female doctor? (because of his surname that sounds like a female one)

Why does Miranda pronounce some words in such a funny way?
(she is too shy)

Why do you think Miranda is acting in such an unconventional way? (she has a crush on the doctor)

Do you personally think Miranda will come to see the doctor again?

Pytania zamknięte:

What is Miranda's marital status? (single)

Miranda decides to go to the doctor's for a check-up because (she has noticed a rash on her breast).

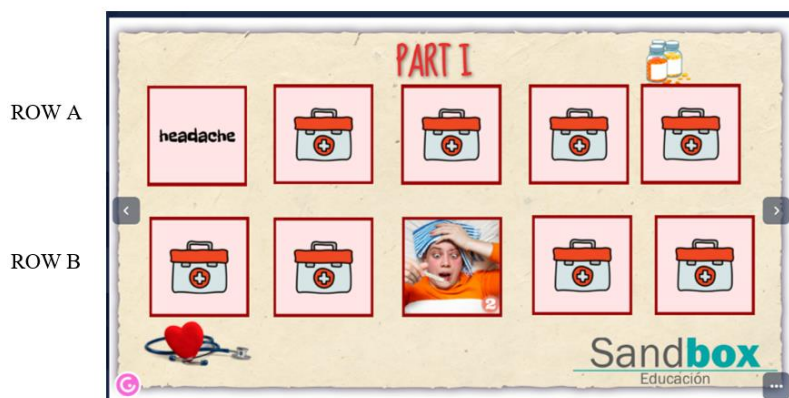
What hasn't she been rubbing on her breasts? (peanuts)

Is her condition serious? (No)

Część Druga: prezentacja materiału leksykalnego służącego do opisywania symptomów choroby, sposobu prowadzenia rozmowy pomiędzy lekarzem a pacjentem, udzielania rad i metod radzenia sobie z konkretnymi problemami zdrowotnymi: ta część lekcji opiera się przede wszystkim na metodzie gamifikacji. Uczniowie biorą udział w różnego rodzaju grach w celu utrwalenia i/lub poznania materiału leksykalnego o tematyce zdrowotnej.

UWAGA: w tej części lekcji zalecane jest wykorzystanie funkcji PRZEKAZYWANIA uczniowi KONTROLI nad komputerem (dostępna jedynie dla osób z aplikacją MsTeams na komputerze).

a) gra MEMORY (3 plansze) polega na dopasowaniu ilustracji do nazw dolegliwości (czyli obrazu z tekstem). Nauczyciel zwraca uwagę na poprawną wymowę słów. Dopasowując słówko do ilustracji uczniowie czytają wyraz, a następnie określają lokalizację zdjęcia za pomocą liter odpowiadających rzędom (na każdej planszy są dwa rzędy: A i B) oraz podając pozycję karty (od 1 do 6 w zależności od planszy), np.: ROW A, COLUMN 3:

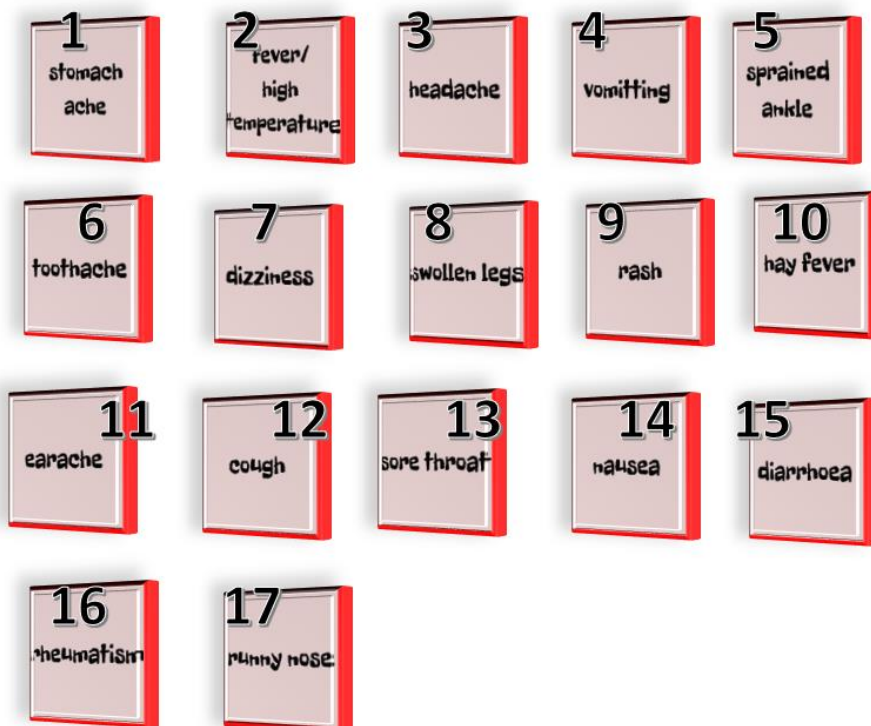


COLUMN 1 COLUMN 2 COLUMN 3 COLUMN 4 COLUMN 5

Ponieważ każdy z obrazków został ponumerowany, uczniowie zamiast podawania jego pozycji, mogą również odnieść się do cyfr umieszczonych na zdjęciu. Aplikacja umożliwia automatyczne sprawdzenie poprawności wykonania zadania:



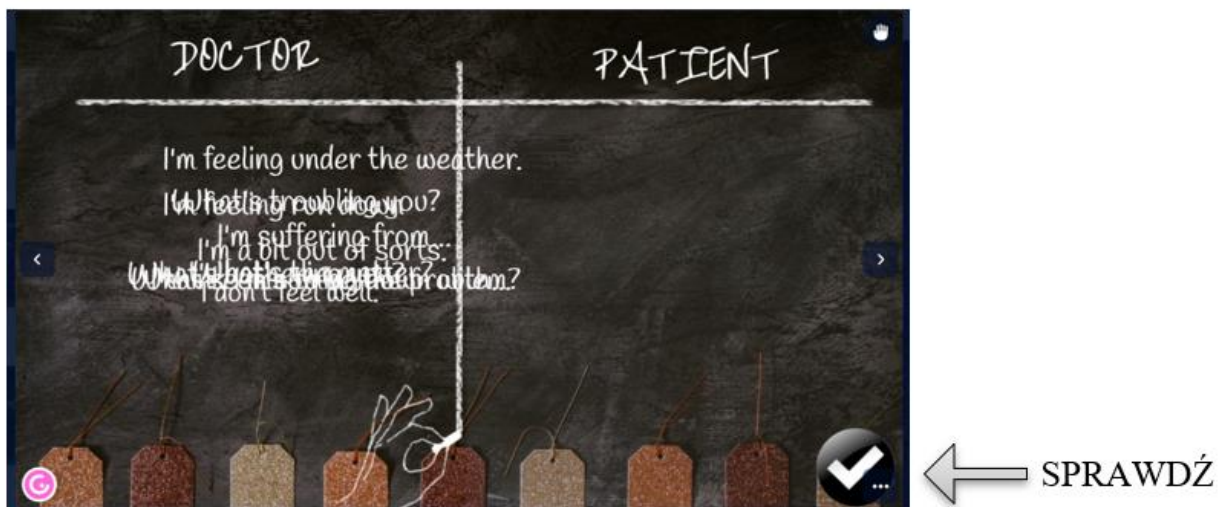
Klucz odpowiedzi:



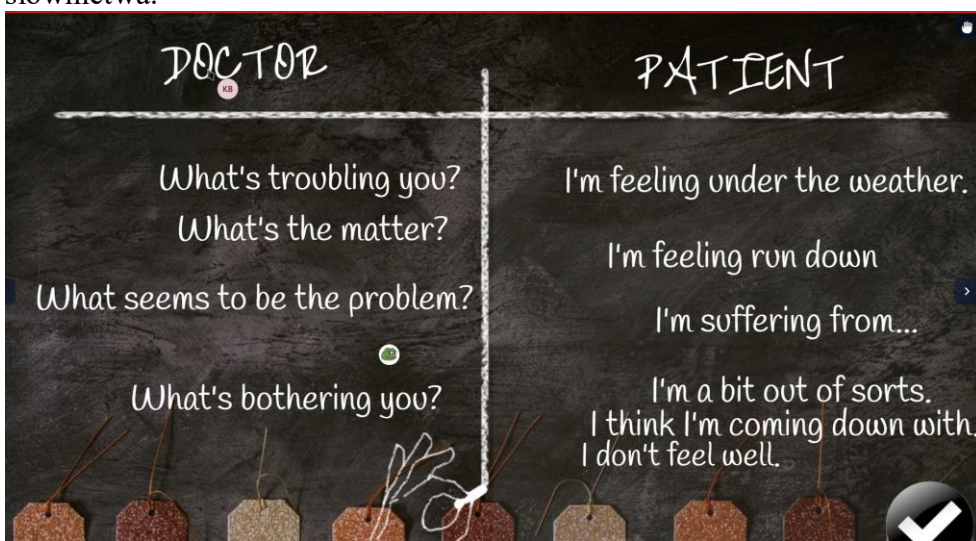
b) gra w dopasowanie 1

Celem tej gry jest zaprezentowanie uczniom typowych zwrotów służących do rozpoczęcia rozmowy pomiędzy lekarzem a pacjentem. Uczniowie przeciągając elementy tekstowe, przyporządkowują zdania do rozmówcy. W przypadku wątpliwości nauczyciel wyjaśnia znaczenie wykorzystanych zwrotów (po polsku lub po angielsku). Sprawdzenie poprawności

wykonania zadania następuje automatycznie po kliknięciu na przycisk: SPRAWDŹ, który został umieszczony w prawym dolnym rogu planszy.



UWAGA: nauczyciel przechwytuje obraz poprawnie wykonanego zadania i udostępnia go uczniom na czacie w kanale ogólnym zespołu. W kolejnej części lekcji, uczniowie prowadzą krótką rozmowę pomiędzy lekarzem i pacjentem przy wykorzystaniu nowo poznanego słownictwa.

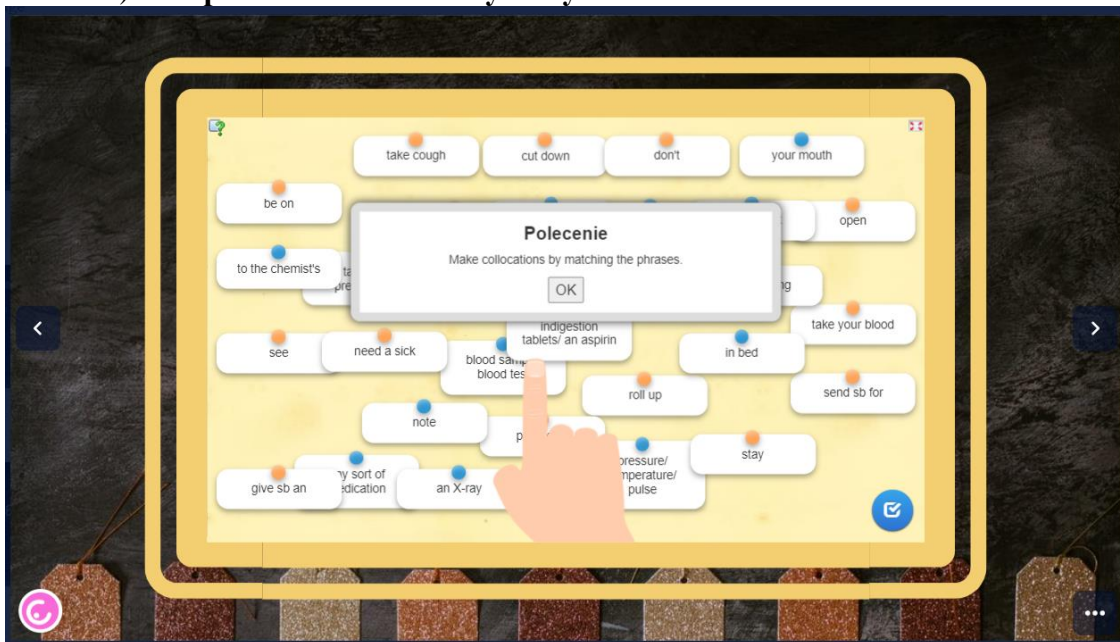


c) gra **GUESS THE PROBLEM (odwrócone TABOO)**

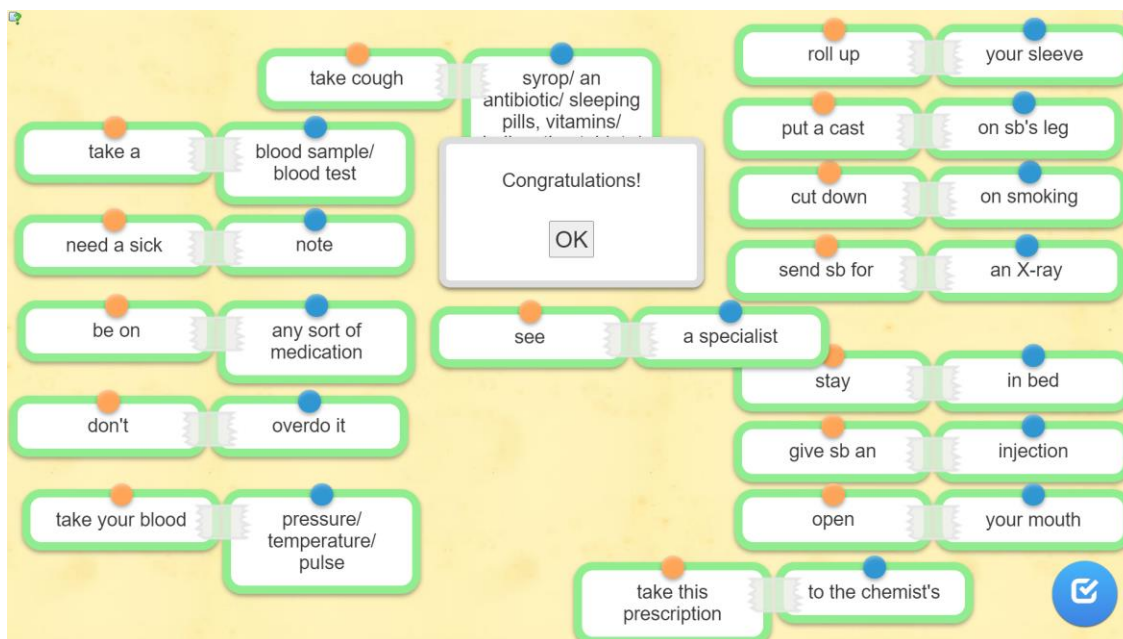
Na kolejnych 6 planszach przedstawione są typowe dla danej choroby dolegliwości (słownictwo wykorzystane w grze MEMORY). Wybrani przez nauczyciela uczniowie biorą udział w mini-dialogu. Jeden uczeń wciela się w postać lekarza i pyta o dolegliwość, drugi wyjaśnia na czym polega problem korzystając ze słownictwa zapisanego w notesiku. Nauczyciel (lub uczeń z udostępnioną kontrolą) sprawdza poprawność wykonania zadania po najechnaniu na górną część notesika, gdzie automatycznie pojawia się prawidłowa odpowiedź



d) gra w **dopasowywanie 2**: celem tej gry jest utrwalenie/ zapoznanie się z typowymi zwrotami służącymi do informowania pacjenta o zaleceniach. Do wykonania tej części gry została wykorzystana aplikacja Learningapps (slajd 26 w prezentacji). Uczniowie tworzą kolokacje językowe łącząc czasowniki (punkt pomarańczowy) z rzeczownikami (punkt niebieski). **Grupowanie zawsze zaczynamy od czasowników!**



Po właściwym utworzeniu kolokacji pojawia się napis: Congratulations!



UWAGA: nauczyciel ponownie przechwytyje obraz poprawnie wykonanego zadania i udostępnia go uczniom na czacie w kanale ogólnym zespołu do wykorzystania w dalszej części zajęć.

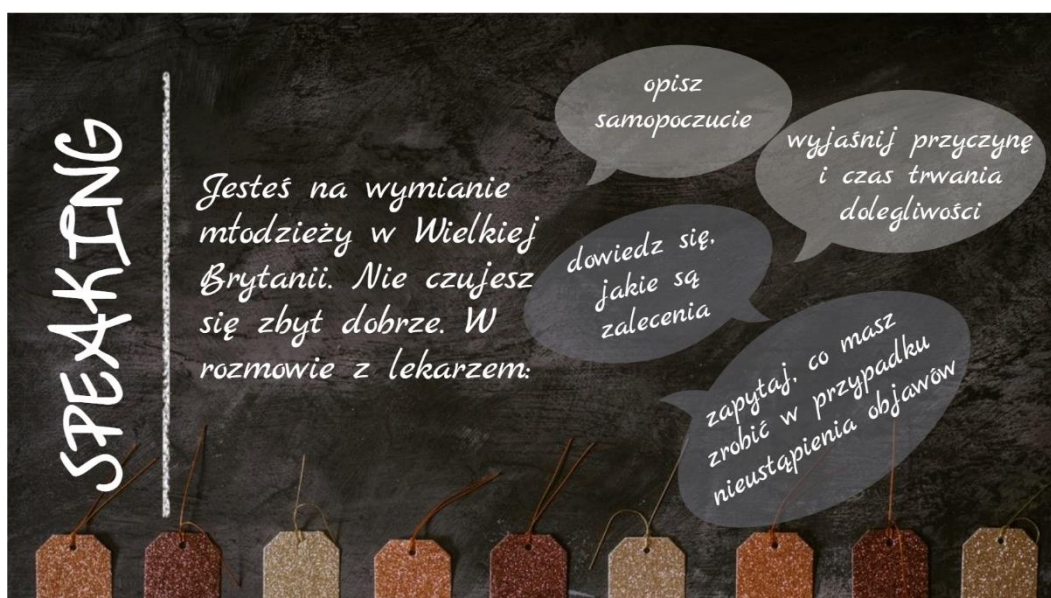
Część Trzecia: At a Doctor's Appointment: nauczyciel przechodzi do części opartej na materiale podręcznikowym (Oxford Matura Trainer-poziom podstawowy, G. J. Manin, D. Gryca, J. Sobierska, J. Sosnowska; zadanie 1 i 2 str. 130)

- a) słuchanie treści dwóch nagrań: rozmowy pomiędzy uczennicą i uczniem (pacjentami), a nauczycielem/egzaminującym (lekarzem). Wykonując zadanie na rozumienie tekstu słuchanego, uczniowie decydują, który z rozmówców spełnił wymagane w zadaniu kryteria (począł na rozpoczęcie rozmowy przez egzaminującego, odniósł się do wszystkich wymaganych elementów wypowiedzi, odpowiedział na zadane pytania);
- b) pracując w parach uczniowie uzupełniają dialog (lekarz-pacjent) o wymagane informacje – nauczyciel dzieli klasę na grupy (o ile to możliwe – dwuosobowe) i tworzy pokoje. Uczniowie przygotowują się do prezentacji, a następnie, po przejściu na kanał ogólny prezentują efekty swojej pracy. Nauczyciel sprawdza poprawność wykonania zadania zapisując zaproponowane odpowiedzi za pomocą rysika i tabletu na tablicy interaktywnej Whiteboard (notatki są następnie przesłane do OneNote'a zespołu klasowego);
- c) uczniowie pracując w parach (opcja: pokoje) tworzą dialog sterowany w oparciu o zadanie 1 str. 130; nauczyciel prosi o wykorzystanie zwrotów służących do informowania pacjenta o zaleceniach z aplikacji Learningapps.

III. Podsumowanie lekcji: uczniowie wypełniają krótką ankietę wykonaną w programie MENTIMETER na temat lekcji, w której brali udział:



IV. Praca domowa: uczniowie przygotowują się do rozmowy na podstawie instrukcji w prezentacji.



Praca dla chętnych: napisanie krótkiego skeczu komediowego „At the doctor’s”.

Uwagi końcowe: prezentacja stanowi całość. Może zostać wykorzystana do prowadzenia lekcji bez użycia podręcznika (pomijamy wtedy Część Trzecią w scenariuszu zajęć).