



**LABORATORIUM
DYDAKTYKI CYFROWEJ**
DLA SZKÓŁ WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO



„IDREAM” – CZAS (PRZESZŁY) NA GRĘ



JĘZYK ANGIELSKI



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPOJNOŚCI



Matopolska



**UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOLECZNY**



Poradnik powstał w wyniku współpracy zespołu nauczycieli, trenerów i autorów:

Barbara Chełmecka-Czekaj, Anna Czyż, Krzysztof Grynienko,
Maciej Krzywda-Pogorzelski, Anna Mazur, Magdalena Mitera, Grażyna Studzińska

„iDream” – czas (przeszły) na grę



Cel zajęć



Cele wynikające z podstawy programowej

Uczeń:

- posługuje się podstawowym zasobem środków językowych (leksykalnych, gramatycznych, ortograficznych oraz fonetycznych).
- rozumie proste, krótkie wypowiedzi ustne artykułowane wyraźnie, w standardowej odmianie języka, a także krótkie i proste wypowiedzi pisemne.



Cele operacyjne osiąmane przez uczniów

Uczeń:

- uczeń stosuje formy czasu past simple czasowników regularnych i nieregularnych
- uczeń wyszukuje informacje szczegółowe w tekście
- uczeń rozumie teksty dotyczące przeszłości
- uczeń rozumie ze słuchu wypowiedzi w standardowej odmianie języka



Organizacja lekcji

Infrastruktura

- Układ miejsc do pracy grupowej w zespołach 3–4 osobowych
- Urządzenie z dostępem do Internetu dla każdego z zespołów
- projektor multimedialny i ekran podłączony do komputera nauczyciela, z dostępem do Internetu

Zasoby

- Formularz gry w arkuszu Google <http://goo.gl/9jNnr8>
- Załącznik nr 1 – iDream – treść zadań z kluczem odpowiedzi
- Załącznik nr 2 – iDream – zasady gry
- Załącznik nr 3 – iDream – kody QR

Przygotowanie do lekcji

- Stworzenie kopii arkusza do gry <http://goo.gl/9jNNr8> dla danej rozgrywki
- wydrukowanie kodów QR z odnośnikami do zadań do gry w dokumentach Google
- umieszczenie kartek z kodami QR na tablicy zgodnie z oznaczeniami
- przygotowanie zdjęcia Steve'a Jobsa i zdjęcia nadgryzionego jabłuszka (logo Apple) do wyświetlenia na ekranie
- przygotowanie kolorowych jabłek z papieru do podziału uczniów na zespoły
- przygotowanie kartek do zapisu odpowiedzi uczniów w takich samych kolorach jakie są na karteczkach do podziału na grupy – każda grupa otrzymuje taki kolor jaki wylosowała
- przygotowanie długopisów lub ołówków dla grup
- przygotowanie rankingu w formularzu Google do wprowadzania wyników poszczególnych zespołów
- przygotowanie ankiety ewaluacyjnej oraz wydrukowanie odpowiedniej liczby kart do głosowania w aplikacji Plickers (plickers.com) w celu dokonania przez uczniów ewaluacji lekcji
- otwarcie na komputerach uczniów aplikacji służącej do skanowania kodów QR (pod adresem: <http://webqr.com>)

Przebieg procesu dydaktycznego



LEKCJA

Czas: 3 min

Organizacja lekcji i podział na zespoły

Przy wejściu do klasy uczniowie losują kolorowe jabłuszka z papieru (w pięciu kolorach odpowiadających kolorom poszczególnych grup). Podzieleni na grupy uczniowie wchodzą do sali.

W tej części jest także czas na powitanie uczniów oraz sprawy organizacyjne jak sprawdzenie obecności, przedstawienie celów lekcji

[Kolorowe kartki](#)

Czas: 7 min

Wprowadzenie do gry

Wyświetl logo firmy Apple (nadgryzione jabłko) na ekranie.

Zapytaj uczniów z czym kojarzy im się ten obraz. Przewidywane odpowiedzi uczniów: *computers, iPhone, Steve Jobs*.

Kiedy padnie odpowiedź, że z postacią Steva Jobsa wyświetl na ekranie zdjęcie Jobsa a następnie zadaj kolejno poniższe pytania

- What is he famous for?
- Is he still alive?
- What did he design?

Poproś uczniów o odpowiedzi na pytanie *“What did he design?”* zapisz odpowiedzi uczniów na tablicy: Na przykład: *He designed an iPhone*.

W trakcie podkreślaj formę *“designed”* i pytaj, w jakim jest czasie gramatycznym.

Uczniowie odpowiadają: Past Simple.

Wyjaśnij, że dzisiejsza lekcja służy powtórzeniu i zebraniu wiadomości o tym czasie gramatycznym. Wskaż również na konieczność użycia tego czasu w opisywaniu biografii zmarłych osób.

Wyjaśnij, że uczniowie zagrają teraz w grę, dzięki której powtórzą i utrwalą budowę i zasady użycia czasu Past Simple.

Następnie wyjaśnij reguły gry (Załącznik nr 2 – iDream – zasady gry), czytając je po angielsku, a następnie tłumacząc na język polski. Zwróć uwagę na fakt, iż punkty uzyskane przez poszczególne zespoły będą zapisywane w formularzu wyświetlonym na ekranie. Wyjaśnij, że aby uzyskać dostęp do treści zadań uczniowie muszą zeskanować kody QR używając specjalnej aplikacji otwartej wcześniej na laptopach.

Zadania podzielone są na 3 kategorie (zależne od stopnia trudności). W każdym z zadań są 4 pytania/przykłady. Za każdą poprawną odpowiedź, uczniowie otrzymują punkt. Punkty mnożone są przez 1 w zadaniach łatwych, przez 2 w zadaniach o średnim stopniu trudności i przez 3 w zadaniach trudnych.

Przykładowo, jeśli uczniowie w zadaniu 2.3 podadzą 3 poprawne odpowiedzi, zdobędą 6 punktów.

Gra sieciowa „iDream” – ekrany uczniowskie na komputerach zespołów i ekran rankingowy na tablicy multimedialnej

Czas: 30 min

Gra zespołowa

Powiedz, że gra właśnie się rozpoczyna i mają na rozgrywkę 30 minut.

Przebieg gry jest następujący:

- Uczniowie odczepiają z tablicy i odczepiają kod QR zadania, skanują go na laptopie i przyczepiają do tablicy kod w jego miejscu.
- Następnie uczniowie zapisują odpowiedzi do zadań na kartkach w kolorach odpowiadających kolorom grup, przynoszą je do twojego stanowiska.
- Wpisujesz wyniki do formularza gry online w zależności od punktacji podanej w kluczu do zadań.
- Wyniki z formularza wyświetlają się na bieżąco na ekranie lub tablicy multimedialnej.
- Twoją rolą na tym etapie lekcji jest ocena zadań dostarczonych przez poszczególne grupy uczniów, wprowadzenie wyników do formularza oraz nadzór nad przestrzeganiem reguł gry.

Gra sieciowa „iDream” – ekrany uczniowskie na komputerach zespołów i ekran rankingowy na tablicy multimedialnej

Czas: 5 min

Zakończenie

Ogłoś zakończenie gry oraz wskaż zwycięską drużynę podając liczbę punktów. Przekaż gratuluje zwycięskiej drużynie. Następnie poproś uczniów o ocenę lekcji, rozdając karty do głosowania wydrukowane z użyciem aplikacji Plickers.

Poproś uczniów o zagłosowanie podnosząc do góry karty z kodami, które nauczyciel skanuje tabletem lub smartfonem, wyniki wyświetlają się na ekranie.

Uczniowie mają do wyboru następujące odpowiedzi w ankiecie ewaluacyjnej

- A. Bardzo dobrze się bawiłam/bawiłem i bardzo dużo się nauczyłam/nauczyłem
- B. Dobrze się bawiłam/bawiłem i dużo się nauczyłam/nauczyłem
- C. Średnio się bawiłam/bawiłem i niewiele się nauczyłam/nauczyłem
- D. Nie podobało mi się i niczego się nie nauczyłam/nauczyłem

W zależności od wybranej odpowiedzi uczniowie obracają odpowiednio kartę do głosowania tak, aby wybrana literka znajdowała się na górze karty do głosowania.

Ekran z wideoprojektorem lub tablica multimedialna, aplikacja Plickers

Informacje metodyczne

Metodyka lekcji

Gamifikacja pomaga motywować uczniów w sposób wewnętrzny. Punktowanie osiągnięć, sygnalizowanie przejścia do kolejnego poziomu, bezpośredni i interaktywny udział uczniów – to zarówno wymagania jak i atuty gamifikacji. Jeśli uda się zrównoważyć potrzebę nauczania konkretnego materiału z ciekawą mechaniką gry – lekcja stanie się dla uczniów interesującym wyzwaniem.

Gra „iDream” opiera się na automatycznej, natychmiastowej ocenie zadań zamkniętych oraz jawnej, dokonywanej przez nauczyciela wprost na widocznej dla wszystkich tablicy z rankingiem ocenie zadań otwartych. Dzięki temu łączymy szybkość automatycznej oceny ze społecznym, pouczającym aspektem jawnej oceny nauczycielskiej.

Ponieważ jawnie oceniany jest zespół jako całość, a nie poszczególni uczniowie unikamy często przerysowywanych problemów z poufnością wynikającą z ochrony danych osobowych.

Możliwości zastosowania modelu na innych lekcjach

Taki sam schemat gry można zastosować do wielu innych tematów i umiejętności. Warto równoważyć zadania otwarte i zamknięte, pamiętając jednak o tym, że zadania otwarte zawsze spowalniają grę.

ZOBACZ PORADNIK
GAMIFIKACJA



SCENARIUSZ 12 – WERSJA BEZ GRY ONLINE

ZAŁĄCZNIK NR 1 – IDREAM – TREŚĆ ZADAŃ Z KLUCZEM ODPOWIEDZI

Poziom 1

Zadanie 1.1

Punkty: 5*1

Typ: przeciąganie zdań do nazw (tu do nazwisk); nad nieruchomymi nazwiskami pojawiają się dymki z wypowiedziami tekstowymi

Polecenie:

Match the jobs to the names of people that mattered to Steve Jobs.

Zadanie:

Henry Ford [was an industrialist]

Ansel Adams [was a photographer]

Bill Atkinson [was a programmer]

Bob Dylan [was a singer]

Alvy Ray Smith [was a computer scientist]

Teksty w dymkach nad nazwiskami

Henry Ford 1863–1947

Henry Ford was an American industrialist, who is often credited for democratizing the car in the early 20th century. Steve Jobs often spoke of him as a personal hero of his. He was known for his peculiar views on management and taste: Steve often made Ford's famous quote "they can have it any color they want as long as it's black" his

Ansel Adams, 1902–1984

Ansel Adams was an American photographer known for his black-and-white photographs of the American West, and primarily Yosemite National Park. Steve Jobs, like many Californians, had a fondness for Yosemite, where he actually got married; and he also loved black and white photography, hence his interest in Ansel Adams. For a while, prints of Adams photographs were the only decoration in his home, and he also used them at the NeXT offices.

Bill Atkinson, born in 1951

Bill Atkinson was one of the most brilliant programmers in the early days of Apple. He joined the company in 1978 and was quickly moved to the Lisa team, where he wrote QuickDraw, a graphic-generation software that was critical in the Lisa's and the Mac's user interfaces. After Lisa shipped, Steve Jobs had him join the Mac team, and he single-handedly wrote the machine's drawing program, MacPaint. He left Apple in 1990. Steve Jobs had an immense admiration for Atkinson and they remained friends years after their careers parted.

Bob Dylan, born in 1941

Steve Jobs was a huge fan of folk singer Bob Dylan all his life. In his youth, he would play his songs all day, collect as many of his bootlegs as he could, and one of his favorite pastimes was actually to rewrite the lyrics of his songs. In the early 1980s, Steve even dated Joan Baez — mostly because she was Dylan's ex-girlfriend. When Apple eventually became a music powerhouse, Steve was thrilled that Dylan accepted to make an iPod commercial for his company.

Alvy Ray Smith, born in 1943

A computer scientist and a child of the 1960s, Alvy was one of the visionaries who started Pixar, together with Dr. Ed Catmull, back in the days at Lucasfilm. They both shared the idea of making a computer-animated feature film one day, knowing the technology was not there yet. However, Alvy did not stay at Pixar long enough to be part of its incredible success: he left in the early 1990s after a pretty violent falling-out with Steve Jobs. He was eventually cleared of the company's official history.

Zadanie 1.2

Punkty: 5*1

Typ: przeciąganie zdań do nazw

Polecenie:

Match the sentences to the Steven Jobs' and Steve Wozniak's inventions.

Zadanie:

MacBook Air [was a portable computer.]

iTunes [is a kind of a shop.]

iMac [was made by the Apple company after Steve Jobs came back to it.]

Apple II [was the first personal computer built by AppleComputers]

Macintosh [was the first personal computer to be sold without a programming language at all.]

Teksty w dymkach nad nazwami

MacBook Air – Steve Jobs introduced the first MacBook Air during his speech at the 2008 Macworld Conference & Expo on January 15, 2008. It had a very light and thin structure and was really easy to carry with you. OS X was its operating system.

iTunes – Apple created the world's largest digital music juke box in 2003. iTunes store allowed everyone to purchase and download music, videos, games, shows, ringtones and much more. By 2013 it sold 25 billion songs and had 60 billion apps downloaded. It really includes everything you need to be entertained.

iMac – Apple sales reached the peak after the returning of Steve Jobs and introducing a great invention iMac in 1998. The iMac had modern technology and a unique design. It sold almost 800,000 units in its first five months.

Apple II – was invented by Steve Wozniak and introduced in 1977.

Macintosh – was a personal computer with an intuitive Graphic User Interface (GUI), which allow to abandon using programing language by the customers.

Zadanie 1.3

Punkty: 5*1

Typ: Dopasowywanie do miejsca w tekście (przeciąganie)

Polecenie:
Match the words to the places in the sentences.
Film na wyskakującym oknie:
https://www.youtube.com/watch?v=yOyO2OxgD34 (osadź iframe)
Zadanie
<p>Steve Jobs was an [American] entrepreneur and the co-founder of Apple Incorporated. Jobs was born in San Francisco in 1955 and his birth parents decided to give the child up for [adoption]. The baby was adopted by Paul and Clara Jobs and the young [family] moved to California when Steve was 5 years old.</p> <p>Jobs achieved good grades at school and became [friends] with an older student named Steve Wozniak. Jobs then took a position at Atari in [1974] and worked with Steve Wozniak on circuit boards for video games.</p>

Zadanie 1.4

Punkty: 5*1

Typ: znajdź w tekście i wypisz poniżej

Polecenie:
Find five verbs in Past Simple from the biography of Steven Jobs and give below their basic forms
Zadanie:
<p>Steven Paul Jobs <u>was</u> born in Los Altos, California, on February 24, 1955. He <u>was</u> adopted when he <u>was</u> a baby and <u>grew up</u> in northern California. After high school, Jobs <u>attended</u> college in Portland, Oregon, but <u>left</u> after his first semester to travel in India. When he <u>returned</u> to California, he <u>learned</u> that his high-school friend Steve Wozniak was building computers as a hobby. Wozniak had <u>just</u> invented the Apple I computer. In 1976 Jobs and Wozniak <u>started</u> AppleComputers. They <u>worked out</u> of Job's garage. The Apple II personal computer that they <u>built</u> next <u>appealed</u> to both business and the public. The computer <u>sold</u> well and the company <u>prospered</u> until about 1981. That year, the IBM <u>began</u> to take business away from Apple. By then, Jobs and his development team had invented the Macintosh computer. Unlike the Apple II, the Macintosh <u>was</u> not very popular at first and Jobs <u>left</u> the company in 1985.</p> <p>[.....]</p> <p>[.....]</p> <p>[.....]</p> <p>[.....]</p> <p>[.....]</p>

Poziom 2

Zadanie 2.1

Punkty: 5*2

Typ: zadanie zamknięte – wpisywanie tekstu w oznaczone pola (warianty oddzielono znakiem „|”)

Polecenie:
Put the verbs in brackets into Past Simple.
Zadanie:
Steven Paul Jobs [was not wasn't] born in Los Angeles. (not be)
[Did did] he [grow up] in northern California? (grow up)
He [left] college after his first semester. (leave)
In 1981 IBM [began] to take business away from Apple. (begin)
What [did] Jobs [buy] in 1986? (buy)

Zadanie 2.2

Punkty: 5*2

Typ: prawda czy fałsz z podpowiedzią

Polecenie:
Put the verbs in brackets into Past Simple.
Zadanie
Steve Woźniak was born in Poland. [F]
Woźniak met Jobs in the company they both worked for. [T]
They had a lot of money to start their new computer business. [F]
Steve Jobs' sister didn't know about her brother until she was 25 years old. [T]
Mona met her brother before she published her first book. [T]
Podpowiedź (tekst na wyskakującym oknie)
<p>Stephen Wozniak He was born in San Jose, California but is of Polish ancestry on his father's side. He and Steve Jobs became friends when they were both working at Hewlett Packard. Together they sold some of their possessions (such as Wozniak's HP scientific calculator and Jobs' Volkswagen van), raised \$1,300, and assembled the first boards in Jobs' bedroom. Wozniak's apartment in San Jose was filled with monitors, electronic devices, and some computer games Wozniak had developed. Later, when there was no space left in Steve's room they moved to Jobs' garage. They founded Apple Computers (now Apple Inc.) in 1976.</p>
<p>Mona Simpson She is Steve Jobs' sister. Jobs was adopted when he was born, but in the 1980s he found his biological mother, who told him that he had a sister. Mona and Steve met for the first time in 1985 (when she was 25 and he was 30) and they became very close. They kept their relationship secret for a year until Mona introduced Steve as her brother at the party which she gave to celebrate the publication of her first novel, <i>Anywhere But Here</i>.</p>

Zadanie 2.3

Punkty: 5*2

Typ: zadanie zamknięte – wpisywanie tekstu w oznaczone pola (warianty oddzielono znakiem „|”)

Polecenie:
Find grammar mistakes in the following sentences and give their corrected forms behind.
Zadanie:
Steven Paul Jobs were born in Los Altos, California. [was]
Jobs didn't attended college in New York. [attend]
In 1976 Jobs and Wozniak start AppleComputers. [started]
Jobs leaved the company in 1985. [left]
Did he bought Pixar Animation Studios in 1986? [buy]

Zadanie 2.4

Punkty: 5*2

Typ: zadanie otwarte – wpisywanie tekstu w oznaczone pola

Polecenie:
Ask about the underlined part of the sentences below. The question words are given.
Zadanie:
Steve Jobs was fired from Apple <u>in 1985</u> . When [.]?
Steve Jobs and Steve Wozniak built and sold <u>digital blue boxes</u> . What [.]?
He only took <u>one</u> semester of classes before dropping out. How many [.]?
Christina Redse was Steve Jobs' girlfriend <u>from 1985 to 1989</u> . How long tutaj bez kropek?
1988 Steve Jobs introduced the NeXT Cube <u>in San Francisco</u> Where [.]?

Poziom 3

Zadanie 3.1

Punkty: 5*3

Typ: zadanie zamknięte – wpisywanie tekstu w oznaczone pola

Polecenie:
Translate the expressions in brackets into English.
Zadanie:
Anselm Adams [did] only black and white photos. (robił)
Steve Jobs [called] Henry Ford his personal hero. (nazywał)
Steve Jobs [collected] Bob Dylan's bootlegs. (zbierał)
Bill Atkinson [joined] Apple in 1978. (dołączył do)
Mona Simpson, Job's biological sister [wrote] the popular book "Anywhere But Here". (napisała)

Zadanie 3.2

Punkty: 5*3

Typ: zadanie zamknięte – wpisywanie tekstu w oznaczone pola

Polecenie:
Watch the film and answer the questions in short phrases.
Zadanie:
Where did Steve Jobs and Syeve Wozniak start Apple? In his [parents' garage].
How old was S. Jobs when he started Apple? [20] years.
What was the name of the computer released by Apple? [Macintosh].
What is the name of the first computer animated film in the world? [Toy Story].
What is the name of the animation studio started by S. Jobs? [Pixar] Animation Studios.
Film na wyskakującym oknie:
https://www.youtube.com/watch?v=X3P6HaD5fbY&feature=youtu.be

Zadanie 3.3

Punkty: 5*3

Typ: zadanie zamknięte – wpisywanie tekstu w oznaczone pola

Polecenie:
Watch the film and answer the questions in short phrases.
Zadanie:
Where did Steve Jobs and Syeve Wozniak start Apple? In his [parents' garage].
How old was S. Jobs when he started Apple? [20] years.
What was the name of the computer released by Apple? [Macintosh].
What is the name of the first computer animated film in the world? [Toy Story].
What is the name of the animation studio started by S. Jobs? [Pixar] Animation Studios.
Film na wyskakującym oknie:
https://www.youtube.com/watch?v=X3P6HaD5fbY&feature=youtu.be

Zadanie 3.4

Punkty: 5*3

Typ: zadanie otwarte – wpisywanie tekstu w oznaczone pola

Polecenie:
Read the text and answer the questions.
Zadanie:
Who designed the first logo of the Apple company? [Ronald Wayne]
How long did the company use the rainbow logo? [22 years]
Why was the rainbow logo the perfect sign for a tech company? [You could notice the play on words bite/byte]
Which logo appeared on different products of the Apple company? [The Monochrome Logo]
What did Jonathan Mak's logo show? [Job's silhouette incorporated into the "bite" of a white Apple logo]
Tekst (na wyskakującym oknie)
THE LOGOS OF JOBS' COMPANY

The Newton Crest: 1976–1976 – Ronald Wayne designed the first Apple logo in 1976. The logo showed Isaac Newton sitting under a tree with an apple dangling above his head.
The Rainbow Logo: 1976–1998 – In 1976 Steve Jobs asked a graphic designer Rob Janoff to come up with a new and a little bit more modern logo. Janoff designed one of the most iconic and recognizable logos in history. According to Janoff, the "bite" in the Apple logo was originally added to show the people that it was an apple, and not a tomato or a cheery. People could also notice a play on words (bite/byte), a perfect sign for a tech company. This multi-coloured Apple logo was in use for 22 years.

The Monochrome Logo: 1998 – Present – When Steve Jobs returned to Apple in 1997 he wanted to update the logo of the company. So the Monochrome version of the logo appeared. Apple began placing it on its products in all sorts of places: on top of the ori-

ginal iMac, on the side of the PowerMac G3 Tower, and in a variety of colors on iBooks. This trend, which began in 1998, continues to this day.



A tribute to Steve Job – Jonathan Mak, a Chinese design student from Hong Kong, designed the above logo as a tribute to Steve Jobs when he died in 2011. The design, which used Jobs' silhouette incorporated into the "bite" of a white Apple logo, became a worldwide Internet sensation. The teenager said that Jobs inspired him to become a designer.



SCENARIUSZ 12 – WERSJA BEZ GRY ONLINE

ZAŁĄCZNIK NR 2 – IDREAM – ZASADY GRY

Rules of the game

1. There are four groups in the game, each of 3 or 4 students.
2. Each group has only one computer device, either a laptop or a tablet.
3. There are three types of tasks 1, 2 and 3 each with 4 exercises.
4. The number of points gathered in exercises from group 1 is multiplied by 1,
5. the number of points gathered in exercises from group 2 is multiplied by 2,
6. the number of points gathered in exercises from group 3 is multiplied by 3.
7. 5. When the group is ready with the answers – raise your hands and call the teacher to check your answers.
8. 6. The winner is the group which has the most points 5 minutes before the end of the lesson.
9. 7. The teacher cannot help the groups with the tasks.

TASK 1.1



TASK 1.2



TASK 1.3



TASK 1.4



TASK 2.1



TASK 2.2



TASK 2.3



TASK 2.4



TASK 3.1



TASK 3.2



TASK 3.3



TASK 3.4





**LABORATORIUM
DYDAKTYKI CYFROWEJ**

**DLA SZKÓŁ WOJEWÓDZTWA
MAŁOPOLSKIEGO**