

# ZGŁOSZENIE w KONKURSIE

## „Zaprojektuj ZAWODOWO swój angielski”

### [Wydawnictw Szkolnych i Pedagogicznych](#)

## II Kategoria „Lekcja z języka angielskiego zawodowego”

Technikum Programistyczne INFOTECH  
ul. Ciepła 40, 15-472 Białystok, + 48 510 289 120  
| [www.infotech.edu.pl](http://www.infotech.edu.pl) | [kontakt@infotech.edu.pl](mailto:kontakt@infotech.edu.pl) |  
©**Kamila Konopko i dr Piotr J. Malinowski**

**PODRĘCZNIK:** Piotr Beń, Język angielski zawodowy. Technik informatyk. Technik programista

Zaprezentowana przez nasz zespół lekcja stanowi część całego cyklu zajęć opracowanego wg założeń edukacji inkluzywnej (inclusive teaching). Dzięki odpowiednio dobranym narzędziom i metodom każdy uczeń, z uwzględnieniem jego indywidualnych zainteresowań i uzdolnień, będzie mógł się realizować. Ćwiczenia będą odpowiednie dla wzrokowców, kinestetyków, słuchowców, osób nieustraszonych od publicznych występów, jak również tych nieśmiałych, lubiących wykonywać zadania wymagających ciszy i skupienia.

Stosujemy różnorodne metody aktywizujące aby umożliwić uczniom naukę przez działanie i przeżywanie. Inspirację do stworzenia cyklu zajęć czerpaliśmy z doskonale opracowanego podręcznika „Język angielski zawodowy. Technik informatyk. Technik programista”, autorstwa Piotra Benia.

Stawiamy na różnorodne formy pracy, ze szczególnym uwzględnieniem pracy w grupach, którą to formę pracy uważamy za najbardziej efektywną, jeżeli chodzi o przekazywanie wiedzy oraz przyswajanie jej przez uczniów.

Lekcja na podstawie materiału z rozdziału 2 – Computer, str.str. 33-37  
Temat lekcji: How to get ready to assemble a better PC for your needs.

Przeprowadzono dwie lekcje na podstawie tych samych materiałów w dwóch równoległych grupach językowych w Technikum Programistycznym INFOTECH.

## Scenariusz

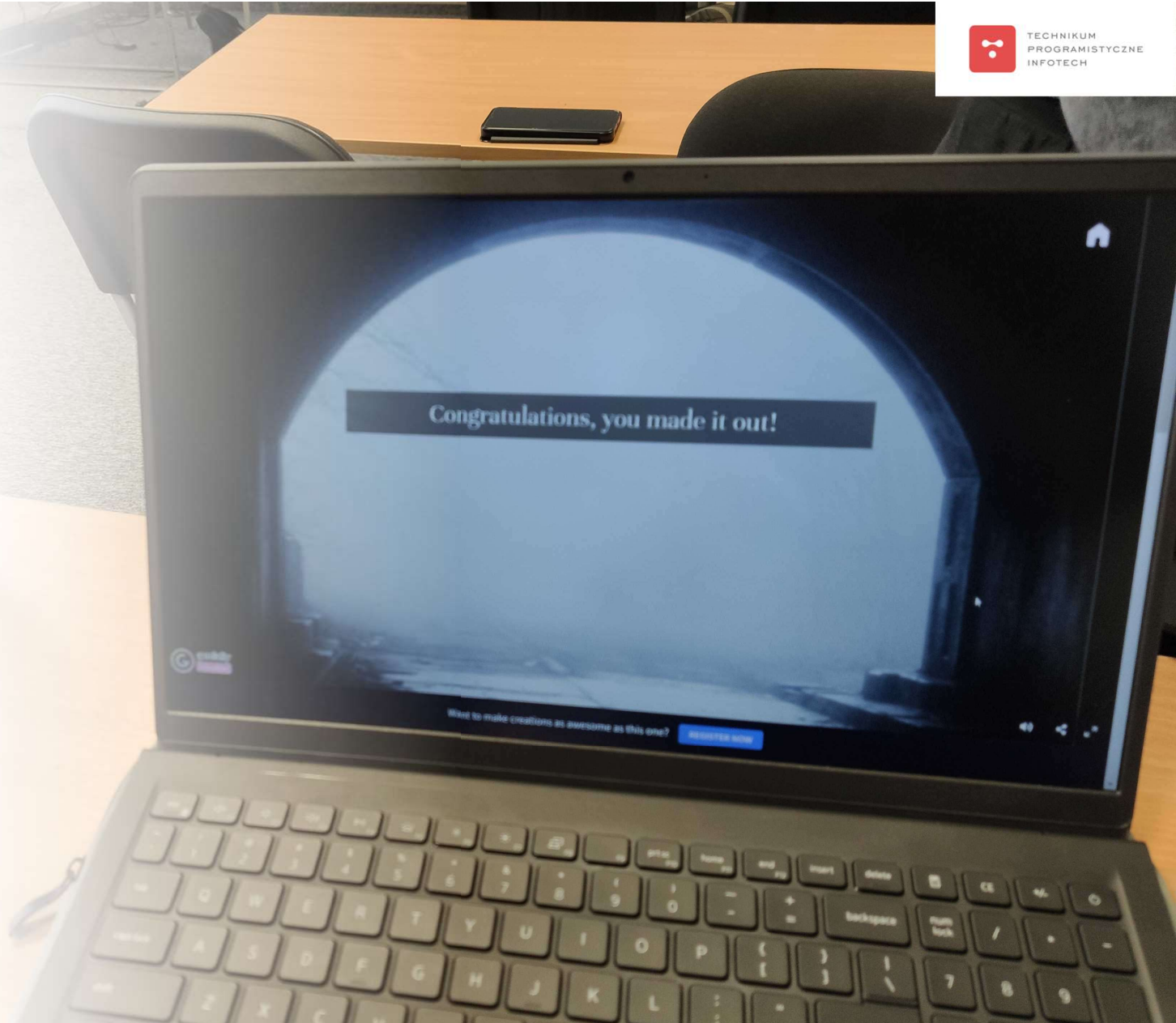
1. N zapoznaje uczniów z materiałem. UU mają ok. 5 minut na przeczytanie tekstów (“skimming”).
2. UU, pracując samodzielnie, rozwiązują zagadki w tzw. escape roomie na platformie *genial.ly*.


[LINK 1](#)

UU – uczniowie  
N – nauczyciel

Zagadki stanowią pytania zaczerpnięte z tekstu umieszczonego w podręczniku na stronach 26-30 – „reading for specific information”.

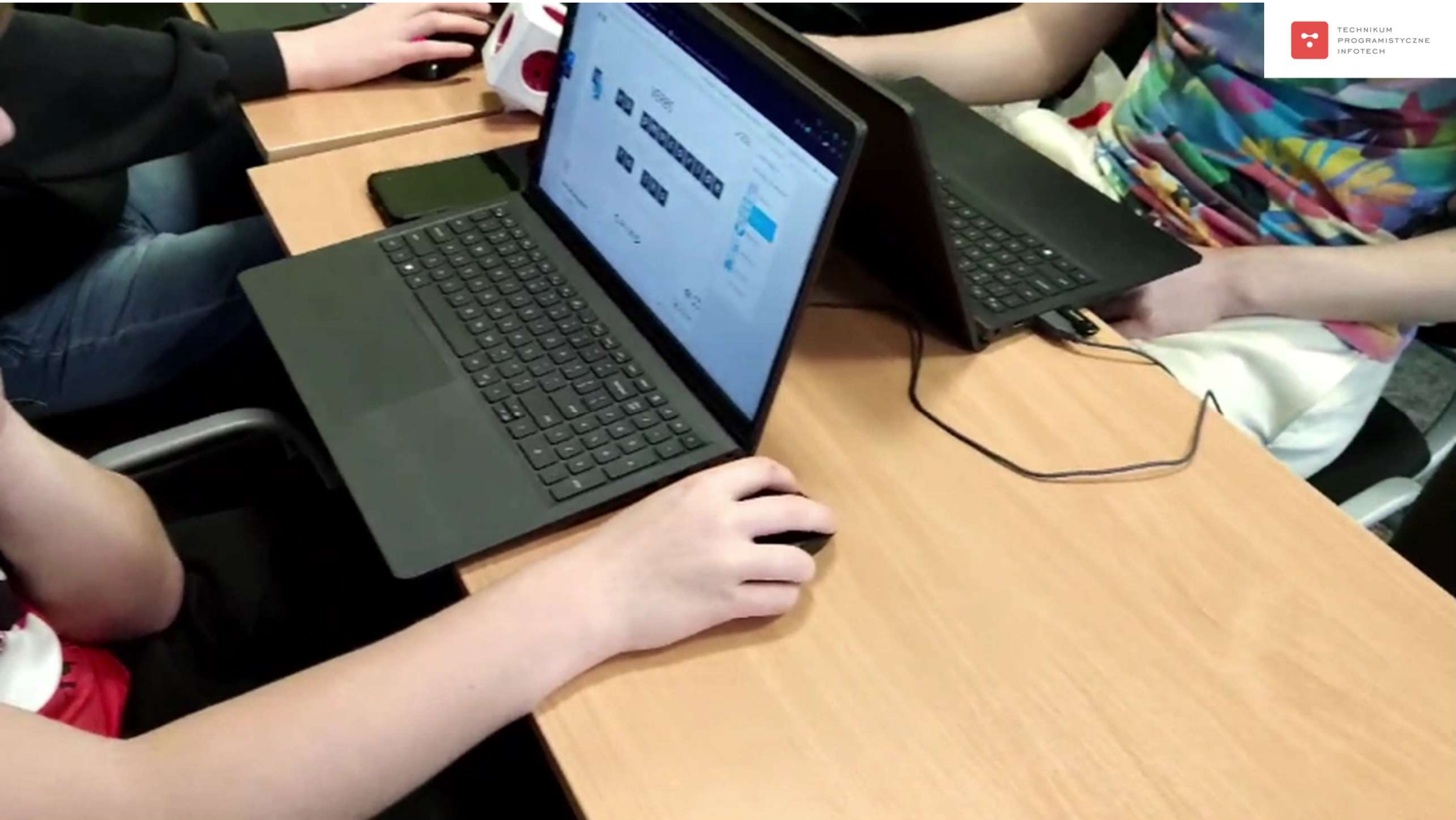
Uczniowie starali się wykonać to zadanie jak najszybciej, porównując potem swoje odpowiedzi i uzyskane wyniki.





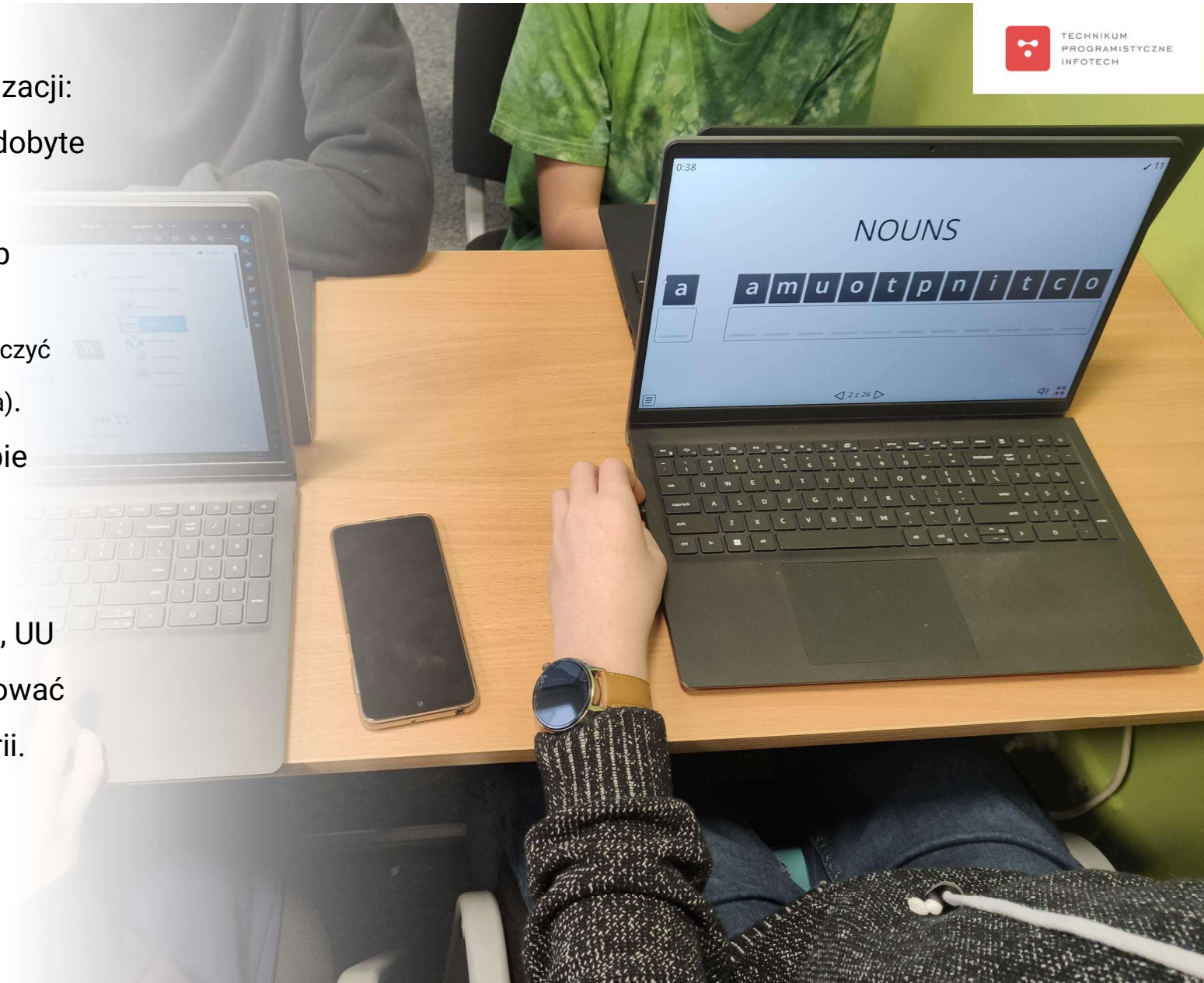
3. UU (pracując w 5-6-osobowych grupach) korzystają z platformy *wordwall*: wybierając opcję “anagram” muszą ułożyć litery w poszczególnych słowach i wyrażeniach z tekstu w prawidłowej kolejności (zabawa przypomina popularne “Koło fortuny”). Tym samym UU mogą łatwiej zapamiętać prawidłową pisownię nowego słownictwa.

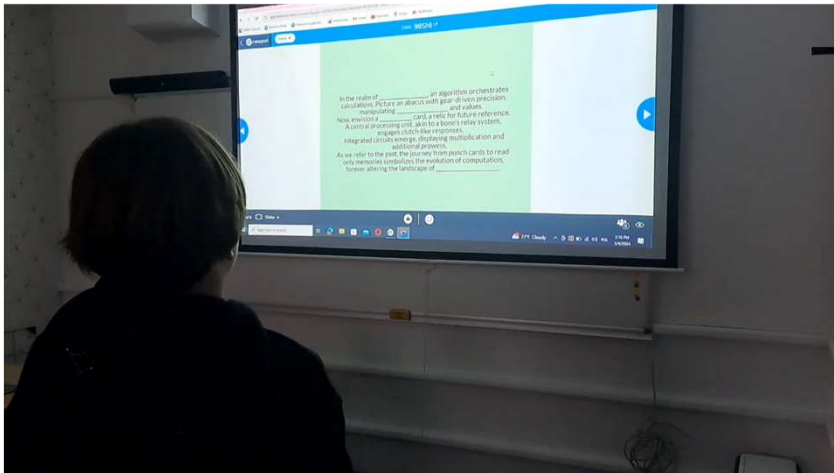
[LINK 2](#)



Wprowadzamy element rywalizacji:  
każda grupa sumuje punkty zdobyte  
przez wszystkich członków i  
porównuje z sumą innych grup  
(w przypadku różnej liczby UU w  
poszczególnych grupach należy obliczyć  
średnią wyników na jednego członka).  
Dzięki temu UU pomagają sobie  
nawzajem.

Następnie (jeśli czas pozwoli), UU  
mają za zadanie przyporządkować  
słowa do określonych kategorii.





**4.** Uczniowie nadal pracują w 6-osobowych grupach. Nauczyciel udostępnia uczniom prezentację na stronie [nearpod.com](https://nearpod.com). Ćwiczenie, które wykonują, określane jest mianem “znikającego tekstu”. Zadaniem uczniów jest zapamiętanie, które słowa w tekście zaczynają znikać.

Tekst zawiera słownictwo pochodzące z rozdziału 2, a tekst został wygenerowany przy pomocy AI.

[LINK 3](#)





Piotr\_J\_Malinowski

Teacher

Top creator on Quizlet

Język angielski zawodowy. Technik informatyk. Technik programista

Piotr Beń, WSiP, UNIT 2 vocabulary

## Terms in this set (45)

abacus

liczydło

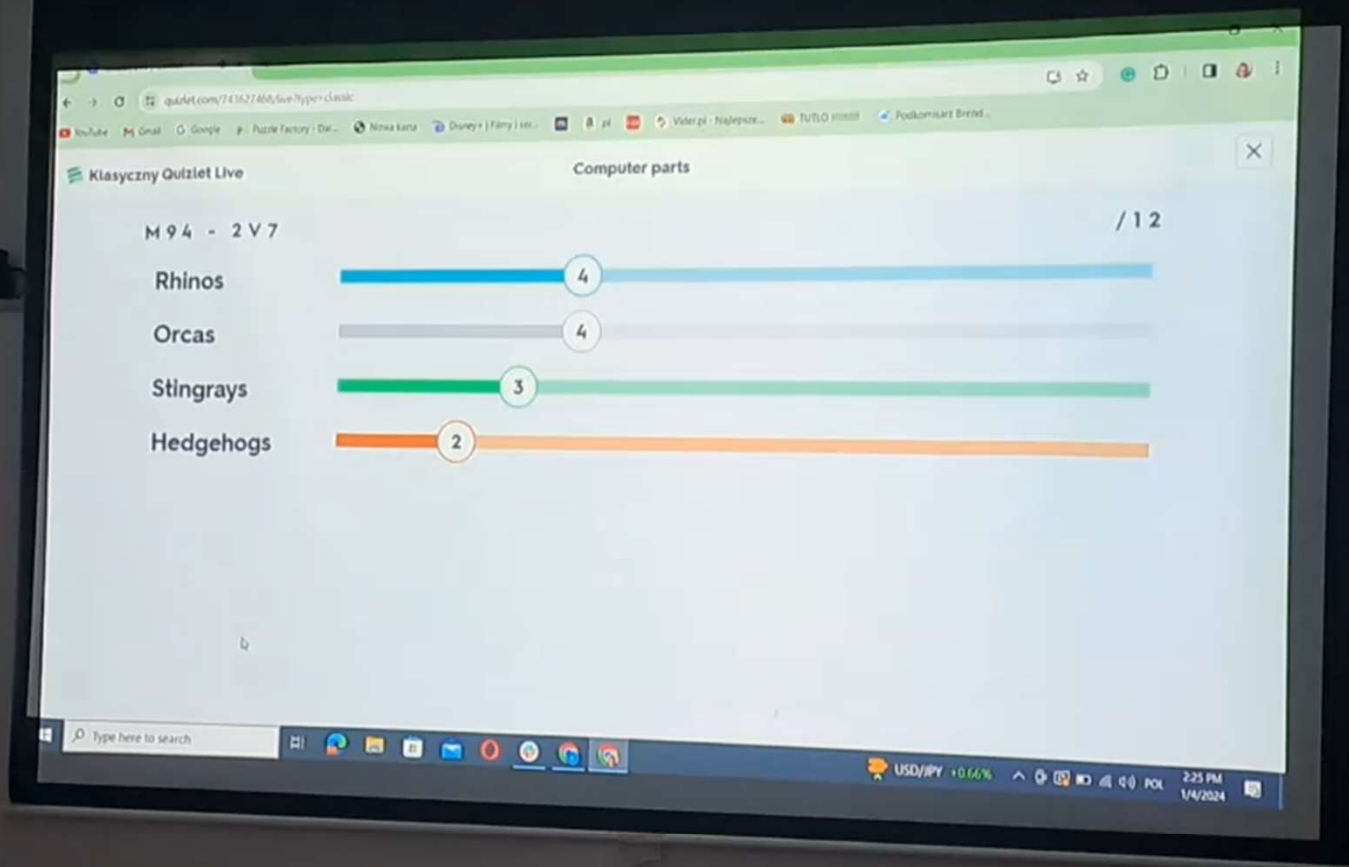
algorithm

algorytm

5. Na zakończenie zajęć uczniowie powtarzają słownictwo przy pomocy aplikacji Quizlet.live.

Ten typ ćwiczenia pozwala na wzrost zaangażowania emocjonalnego uczniów i tym samym przyczynia się do lepszego zapamiętywania nowego słownictwa.

[LINK 4](#)



KONIEC GRY

Co chcesz zrobić w następnej kolejności?

Im częściej Twój uczniowie będą grać w grę, tym więcej materiału zapamiętają!

Zagraj jeszcze raz

Graj, korzystając z nowego zestawu



## Zwycięski zespół

Orcas

Andrzej 🇵🇱, Oliwka i Marek

2 Rhinos

3 Stingrays

Zobacz Wasze statystyki

6. W ramach pracy dodatkowej dla chętnych UU mogli wykonać prezentację (w dowolnej formie) nt. wybranego narzędzia kalkulacyjnego używanego w przeszłości (opisanego w skrócie w podręczniku).

Kilkoro zdecydowało się taką prezentację wykonać, przedstawiając ją w klasie na kolejnej lekcji:



## Cytowane źródła:

- Beń P. (2020), *Język angielski zawodowy. Technik informatyk. Technik programista. Zeszyt ćwiczeń. Szkoła ponadpodstawowa*, Warszawa: WSiP Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.
- Malinowski P.J. (2019), *Evaluation of the Use of Information and Communication Technology in English Coursebooks*, „Neofilolog”, 53(2), 329-345.
- Sijko K., Sysło M.M., Biedrzycki K. i in. (2014), *Kompetencje komputerowe i informacyjne młodzieży w Polsce. Raport z międzynarodowego badania kompetencji komputerowych i informacyjnych ICILS 2013*, Warszawa: Instytut Badań Edukacyjnych, [online] <http://eduentuzjasci.pl/publikacje-ee-lista/raporty/206-raport-z-badania/kompetencje-komputerowe-i-informacyjne-mlodziezy-w-polsce/1135-kompetencje-komputerowe-i-informacyjne-mlodziezy-w-polsce-raport-icils.html>, dostęp 18.11.2023.