



# GRAM W NIEMIECKI

Rafał Otręba  
Katarzyna Kober  
Tomira Adamczyk

## SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania języka niemieckiego (wariant III.1.R)

opracowany w ramach projektu

**„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”**

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach  
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty.

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – Elżbieta Witkowska  
Recenzja merytoryczna – Danuta Koper  
Agnieszka Szawan-Paras  
Urszula Borowska  
Agnieszka Ratajczak-Mucharska

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019  
Ośrodek Rozwoju Edukacji  
Aleje Ujazdowskie 28  
00-478 Warszawa  
[www.ore.edu.pl](http://www.ore.edu.pl)

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –  
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

## Temat lekcji

Gram w niemiecki

## Klasa/czas trwania lekcji

Klasa 1, 2, 3, 4/2x45 minut

## Cele

Uczeń:

- dokonuje samooceny,
- utrwała słownictwo i/lub zagadnienia gramatyczne,
- wykorzystuje techniki samodzielnej pracy nad językiem.

## Metody/Techniki/Formy pracy

Praca w parach, praca w grupach, praca z grami dydaktycznymi, karteczki do podziału na grupy.

## Środki dydaktyczne

Gry dydaktyczne, kartki, pisaki, linijki, klej, nożyczki, karty oceny gry, karty oceny gry.

## Opis przebiegu lekcji

1. Wprowadzenie do tematu: nauczyciel proponuje uczniom utrwalanie poznanego słownictwa oraz struktur gramatycznych za pomocą gier dydaktycznych.
2. Prezentacja i ćwiczenia językowe: uczniowie sami wybierają kolejność, w jakiej chcą zagrać w zaproponowane gry. Po zakończeniu tego zadania nauczyciel dzieli klasę na grupy kilkuosobowe i proponuje stworzenie gry planszowej do wylosowanego tematu, np.: życie prywatne, kultura, sport, jakieś zagadnienie gramatyczne.
3. Podsumowanie i ewaluacja: po stworzeniu gier uczniowie przystępują do ich wypróbowania, a następnie oceniają różne aspekty gry.

## Komentarz metodyczny

1. Nauczyciel przygotowuje Lerninsel (wyspy uczenia się) z różnymi grami dydaktycznymi (gry planszowe, karty). Rola nauczyciela polega na doradzaniu, podpowiadaniu rozwiązań, ale tylko na wyraźną prośbę uczniów.
3. Na karcie oceny gry uczeń notuje swoje uwagi dotyczące takich aspektów jak: der Spaßfaktor/die Qualität/Habe ich durch das Spiel etwas Neues gelernt? Wenn ja, was? itp. Ocena może mieć postać skali od 1 do 6.