**Scenariusz Zabawy z Aplikacją "GooseChase" dla Klasy 3**

**Tytuł: "GooseChase Adventure Quest"**

**Cel lekcji: Uczynienie nauki języka angielskiego ciekawą i interaktywną przy użyciu aplikacji "GooseChase".**

**Część 1: Wprowadzenie**

Przywitanie i Omówienie Aplikacji: Nauczyciel witając dzieci wprowadza aplikację "GooseChase" i tłumaczy, że dziś będą uczestniczyć w emocjonującej przygodzie w języku angielskim za pomocą swoich smartfonów.

Podział na Zespoły: Dzieci są podzielone na grupy, z każdym zespołem przypisanym do jednego smartfona z zainstalowaną aplikacją "GooseChase".

**Część 2: Zabawa z "GooseChase"**

Tworzenie Zadań: Nauczyciel wcześniej przygotował zestaw zadań do wykonania przez zespoły w aplikacji. Przykładowe zadania mogą obejmować:

Znalezienie i sfotografowanie przedmiotu o określonej barwie.

Nagranie krótkiego filmiku, w którym dzieci prezentują przedmiot i opisują go po angielsku.

Rozwiązanie łamigłówki lub zagadki w języku angielskim.

Znalezienie osoby, która poda dzieciom słowo po angielsku, a dzieci muszą je poprawnie przeczytać.

Rozpoczęcie Zabawy: Nauczyciel pomaga zespołom zalogować się do aplikacji, a następnie daje im dostęp do swojego "GooseChase Adventure Quest."

Wykonywanie Zadań: Dzieci rozpoczynają wykonywanie zadań, nagrywając filmy, robiąc zdjęcia i udzielając odpowiedzi w języku angielskim.

Śledzenie Postępów: Nauczyciel może śledzić postępy zespołów w czasie rzeczywistym na swoim urządzeniu.

**Część 3: Podsumowanie**

Analiza i Prezentacja: Po zakończeniu czasu na wykonywanie zadań, dzieci wracają do klasy, a nauczyciel prezentuje wyniki i zadania wykonane przez zespoły na ekranie klasy.

Podsumowanie Efektów: Nauczyciel podsumowuje, jakie nowe słowa i wyrażenia dzieci poznały podczas zabawy z "GooseChase."

Nagrody i Podziękowania: Nauczyciel nagradza dzieci za ich aktywny udział w zabawie i efektywną naukę.

**Zakończenie**

Scenariusz zabawy z aplikacją "GooseChase" stanowi doskonały sposób na zaangażowanie dzieci w naukę języka angielskiego w interaktywny i zabawny sposób. Dzięki tej aplikacji uczniowie mogą ćwiczyć słownictwo, komunikację i zdolności językowe.

**Scenariusz Lekcji Języka Angielskiego dla Klas 1-3: Praca w parach i Gra "Taboo"**

**Cel Lekcji: Nauka nowych słów i zwrotów w języku angielskim poprzez grę "Taboo."**

Czas Trwania: Około 45 minut.

**Część 1:** Wprowadzenie (10 minut)

Przywitanie: Nauczyciel witający dzieci w języku angielskim, np. "Hello, class!".

Krótka Rozmowa: Nauczyciel pyta uczniów, jak się mają i o ich ulubionych rzeczach, zachęcając ich do odpowiadania w języku angielskim.

**Część 2:** Nauka Słownictwa (10 minut)

Przedstawienie Słów: Nauczyciel przedstawia kilka nowych słów i zwrotów w języku angielskim, np. "animals," "food," "colours."

Wspólne Powtarzanie: Dzieci powtarzają słowa po nauczycielu, by zapoznać się z wymową.

**Część 3:** Gra "Taboo" (20 minut)

Podział na Pary: Nauczyciel dzieli dzieci na pary i wydaje im karty z obrazkami przedstawiającymi różne przedmioty i zwierzęta związane z danym słownictwem.

Opis Bez Użycia Zakazanych Słów: Każda para otrzymuje kolejno kartę i opisuje przedmiot lub zwierzę na karcie bez używania zakazanych słów. Na przykład, jeśli słowem jest "dog," zakazane słowo to "bark."

Zgadywanie: Inna para musi zgadnąć, o jaki przedmiot lub zwierzę chodzi, na podstawie opisu. Para, która opisuje, nie może używać języka ojczystego.

**Część 4**: Podsumowanie (5 minut)

Podsumowanie Słownictwa: Nauczyciel podsumowuje słowa i zwroty, które dzieci poznały podczas gry "Taboo."

Podziękowanie i Pożegnanie: Nauczyciel dziękuje dzieciom za udział w lekcji i żegna je w języku angielskim.

**Zakończenie**

Ten scenariusz lekcji pozwala dzieciom na naukę i utrwalanie nowego słownictwa w zabawny sposób. Gra "Taboo" zachęca do aktywnego uczestnictwa i komunikacji w języku angielskim.