

# Dydaktyzacja

1. pakiet lekcyjny (jedna godzina – 45 minut)



**Pomoce dydaktyczne:** komputer (z połączeniem internetowym), projector

**Grupa docelowa:** uczniowie od 10 do 12 roku życia

**Autorki:** Brigita Kacjan, Jožica Škofič, Saša Jazbec

## A) Kraje i języki

Nauczyciel prezentuje pierwszą stronę <http://lingvo.info/pl/lingvopedia/> z geograficzną mapą Europy.

1. Uczniowie szukają swojego kraju i pokazują go na mapie.

2. Uczniowie pokazują na mapie sąsiednie państwa, nazywają je oraz podają nazwy ich języków.

3. Uczniowie wybierają trzy państwa, podają ich nazwy, pokazują je na mapie oraz nazywają języki, którymi mówi się w tych krajach. Mówią także, dlaczego wybrali te państwa.

Nauczyciel przygotowuje następującą stronę: <http://lingvo.info/pl/lingvopedia/>.

1. Nauczyciel potwierdza prawidłowość odpowiedzi przez przesunięcie kursora myszki na odpowiednie państwo.

2. Nauczyciel potwierdza prawidłowość odpowiedzi przez przesunięcie kursora myszki na odpowiednie państwo. Przez kliknięcie punktu w odpowiednim państwie pokazuje się odpowiedź na pytanie, jaki jest oficjalny język w tym państwie.

3. Nauczyciel potwierdza poprawność odpowiedzi przez przesunięcie kursora myszki i kliknięcie punktu, który pokazuje oficjalny język danego państwa.

## B) Język oficjalny i język mniejszości

4. Nauczyciel i uczniowie wybierają jeden ze wspomnianych wcześniej krajów, możliwie jak najbardziej interesujący.

5. Nauczyciel i uczniowie przyglądają się mapie świata (bez górnej linii z rozwiązaniami).

Nauczyciel pyta:

- Co pokazuje mapa?
- Na których miejscach znajduje się wybrany język?
- Dlaczego jest on oznaczony różnymi kolorami? Jakie znaczenie mają kolory?

4. Przez kliknięcie w punkt w wybranym państwie i przez kliknięcie przycisku „czytaj dalej” nauczyciel i uczniowie czytają szczegółowy opis języka.

5. Nauczyciel nie pokazuje czytanego tekstu w linii ponad mapą!

Możliwe odpowiedzi:

- Mapę świata z krajami zaznaczonymi na kolorowo.
- Uczniowie nazywają kontynenty i / lub oznaczone państwa.



Ten projekt został zrealizowany dzięki wsparciu finansowemu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla wyłącznie stanowisko autora. Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek użycie zawartych w niej informacji.

# Dydaktyzacja

1. pakiet lekcyjny (jedna godzina – 45 minut)



Nauczyciel i uczniowie razem zauważają, że na mapie na niebiesko oznaczone są języki oficjalne, na czerwono języki mniejszości i na zielono jako język niewielkiej grupy ludzi (język diaspory\*).

c) Niebieski – wybrany język jest tam oficjalny, czerwony – wybrany język jest tam językiem mniejszości, zielony – wybranym językiem mówi tam niewielka grupa ludzi (często imigrantów).

\* W tej grupie wiekowej jeszcze nie używa się terminu »język diaspory« i tylko informujemy, że w danych miejscach (oznaczonych na zielono) wybranym językiem posługują się mniejsze grupy rodzimych użytkowników języka, tzw. imigrantów.

6. Uczniowie wybierają jeszcze interesujące języki i odpowiadają na pytanie:

6. Uczniowie nazywają kraje / kontynenty w zależności od wybranego języka.

- a) Gdzie ten język pojawia się jako oficjalny, jako język mniejszości lub język imigrantów?

## C) Języki zwierząt

7. Nauczyciel pyta uczniów: Czy zwierzęta też »mówią« różnymi językami?

7. Nauczyciel przewija stronę w dół (prawie do samego końca) aż do sekcji »Słowa tematyczne«.

8. Nauczyciel pokazuje zwierzęta: kota, psa i kure.

8. Na początku nauczyciel pokazuje tylko obrazki zwierząt.

9. Nauczyciel pyta uczniów: Jak zostały zapisane głosy zwierząt w ich ojczystym języku? Uczniowie odpowiadają, jakie ich zdaniem odgłosy wydają zwierzęta.

9. Uczniowie mówią słowa, nauczyciel zapisuje je na tablicy.

10. Wtedy nauczyciel pokazuje zapisany tekst. Uczniowie razem z nauczycielem słuchają nagranych odgłosów i zapisują je na tablicy.

10. Później nauczyciel pokazuje napisy w wybranym języku oraz odtwarza nagrania.

11. Nauczyciel pyta, czy te zwierzęta wydają takie same odgłosy również w innych językach? Jeśli uczniowie się zgadzają, nauczyciel pyta jak?

11. Nauczyciel notuje wypowiedzi na tablicy.

12. Uczniowie i nauczyciel razem przeglądają 3 przykłady tego, jakie odgłosy wydają zwierzęta w językach, których uczą się uczniowie lub które

12. Nauczyciel wraca do strony z krajami europejskimi. Kliknięciem w punkty w trzech różnych państwach otwiera strony ich języków.



Ten projekt został zrealizowany dzięki wsparciu finansowemu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla wyłącznie stanowisko autora. Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek użycie zawartych w niej informacji.

# Dydaktyzacja

1. pakiet lekcyjny (jedna godzina – 45 minut)



dobrze znają albo którymi się interesują, słuchają nagranych głosów i sami próbują powtarzać.

13. Nauczyciel zapisuje przykłady odgłosów na tablicy, a uczniowie w swoich zeszytach.

Tam szuka zwierząt, ich odgłosów i odtwarza je klasie.

13. Te przykłady uczniowie przepisują na tablicę i do swoich zeszytów.

Nauczyciel wraca do pierwszej strony Lingvopedii (mapy Europy) i klika w punkt w wybranych kraju, a później przycisk »czytaj dalej«.

## D) Gra

14. Uczniowie w parach grają w grę, w której zgadują, gdzie, w którym kraju zwierzęta wydają odgłosy takie. Jak zapisane w zeszytach lub na tablicy.

Np. pierwszy uczeń pyta, gdzie pies robi *ão-ão*, inny uczeń odpowiada: w Portugalii, itp.

14. Uczniowie grają w parach przy pomocy swoich notatek w zeszytach i na tablicy.

## E) Przejrzenie strony

15. Na końcu wszyscy razem przeglądają, co kryje się pod 4 różnokolorowymi polami (Lingvopedia, Babilon, Lingvopolis i GeoLingvo) znajdującymi się na stronie Lingvo.info i mogą dyskutować o zawartości lub po prostu informacyjnie przejrzeć każdą ze stron.

Nauczyciel wraca na stronę główną (np. <http://lingvo.info/pl>) i po kolei otwiera każdy z czterech działów.

Lingvopedia zawiera interesujące fakty o językach, Babilon zawiera ciekawe i prosto przedstawione artykuły o różnych językowych fenomenach, w Lingvopolis znajdują się informacje o interesujących stronach na temat języków, a GeoLingvo jest interaktywną grą o językach.