

KALAMBURY ONLINE NA LEKCJI JEZYKA ANGIELSKIEGO

Zachęcam Państwa do zapoznania się z ciekawym narzędziem skribbl.io, które pozwala uczniom utrwalić poznane słownictwo, weryfikując znajomość pisowni, a co najważniejsze, angażując całą grupę w tej samej rozgrywce.

INSTRUKCJA:

Nauczyciel wchodzi na stronę www.skribbl.io, wpisuje swoje imię, wybiera wygląd swojego awatara, a następnie klika Private room, co spowoduje, że nikt inny oprócz zaproszonych przez nauczyciela uczniów nie będzie mógł wejść do gry. Następnie pojawia się opcje: ilość rund, czas rysowania dla jednego gracza, język oraz opcja – wybranie własnych słów do gry – co oznacza, że uczniowie będą ćwiczyć znane im słownictwo. Po wpisaniu słów zapraszamy graczy, przesyłając im link, który znajdują Państwo na dole strony. Uczeń klika w link, wpisuje swoje imię i tym samym znajduje się w grze. Po naciśnięciu START przez nauczyciela rozpoczyna się gra. Program wybiera osobę, która będzie rysować – ten komunikat widzą wszyscy gracze. Wybrana osoba widzi trzy słowa, z których wybiera jedno, które zaczyna rysować. Rysując uczeń ma do dyspozycji różne kolory i grubości kresek. Pozostali gracze zgadują, a swoje propozycje wpisują na czacie. Jeśli gracz zgadnie, czat wyświetli nam tę informację, następnie program wybierze kolejnego ucznia i to jemu wyświetli propozycje trzech słów. W przypadku, kiedy uczniowie mają problem z odgadnięciem słówka, program wyświetli im na górze strony podpowiedź: liczbę liter i pojedyncze literki.

Gra świetnie sprawdzi się w fazie wstępnej lub końcowej lekcji!

Polecam!
Aneta Gawron
doradca metodyczny