

Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę -działam- idę w świat”

Autor: Justyna Krawczyk	
Klasa I Edukacja: językowa – języka angielski,	Temat bloku: Animals Temat lekcji: Have you got a fish?
Cel/cele zajęć: Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> – nazywa 8 zwierząt, – dopasowuje nazwy zwierząt do obrazków, – stosuje czasownik Have got. 	Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: <ul style="list-style-type: none"> – rozpoznaję nazwy 8 zwierząt, – wymieniam zwierzęta które posiadam.
Kryteria sukcesu dla ucznia: <ul style="list-style-type: none"> – W parze z kolegą odgrywam scenkę, w której mówię o posiadanych przeze mnie zwierzętach. 	
Metody pracy: drama, true/false, gra chinese whispering, hangman	
Formy pracy: zbiorowa, grupowa, indywidualna.	
Środki dydaktyczne: tablica interaktywna, flashcards, pluszowe zwierzaki, gra interaktywna learningapps.	
Podstawa programowa: 2.1; 2.2; 2.3b; 2.4; 2.5; 2.7; 2.8.	

Przebieg zajęć		
Działania uczniów	„Drogowskazy” -wskazówki i uwagi o realizacji	Centra Aktywnej Edukacji
1. Uczniowie witają się z nauczycielem i pacynką śpiewając piosenkę na powitanie.	1. Nauczyciel w trakcie śpiewania chodzi po klasie i wita się z każdym uczniem podając mu dłoń. Wita się również z nimi wykorzystując pacynkę.	językowe artystyczno-ruchowe
2. Uczniowie utrwalają słownictwo. Gra hangman – platforma learningapps.	2. Uczniowie grają w wisielca odgadując nazwy zwierząt. Nauczyciel korzysta z gry	językowe

	<p>stworzonej na www.learninapps.com (autorka J. Krawczyk) Ćwiczenie w learningapps</p>	
<p>3. Uczniowie zapoznają się z konstrukcją have got</p>	<p>3. Nauczyciel siada z uczniami na dywanie. Mówi dzieciom, że w swojej torbie przyniósł swoje zwierzaki. Wyciąga je po kolei mówiąc np. I've got a dog. Po schowaniu zwierzaków do torby uczniowie podają ją sobie z ręki do ręki w momencie gdy nauczyciel mówi STOP uczeń który trzyma torbę musi wyciągnąć zwierzę i powiedzieć I've got a.....</p>	<p>językowe artystyczno-ruchowe</p>
<p>4. Uczniowie odgrywają scenki</p>	<p>4. Nauczyciel dzieli uczniów w pary. Każda para decyduje kto będzie zwierzęciem i jakim, a kto jego właścicielem. Uczniowie chodzą po klasie i zadają sobie pytania Have you got a cat? Jeśli odpowiedź jest twierdząca uczeń udający zwierzę musi wydać dźwięk tego zwierzaka.</p>	<p>językowe artystyczno-ruchowe</p>
<p>5. Uczniowie wypełniają kwestionariusz (załącznik 1)</p>	<p>5. Nauczyciel rozdaje uczniom kwestionariusze z pytaniami o zwierzęta. Uczniowie chodząc po klasie zadają pytania dotyczące zwierząt. Have you got a , uczniowie odpowiadają: Yes, I've got a Pomoc dydaktyczna wypracowana w ramach programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat” (autorka J. Krawczyk)</p>	<p>językowe</p>
<p>6. Uczniowie grają w grę Chinese whispering</p>	<p>6. Nauczyciel siada z uczniami na dywanie. Rozpoczyna grę szepecząc uczniowi po lewej stronie zadanie I've got a Uczniowie powtarzają zadania tak aby</p>	<p>językowe</p>

	ostatni uczeń potrafił je wypowiedzieć.	
7. Uczniowie grają w grę true/false	7. Nauczyciel siada z uczniami na dywanie i losuje jedną kartę obrazkową lub pluszowego zwierzaka. Zamyka oczy i mówi I've got a uczniowie muszą odpowiedzieć czy wypowiedziane zdanie jest prawdziwe czy fałszywe.	językowe
8. Podsumowanie: HOT question ¹ : What animal have you got?	8. Nauczyciel prosi uczniów aby pomyśleli o jednym zwierzęciu które chcieli by mieć, następnie zadaje uczniom pytanie What animal have you got? Uczniowie odpowiadają I've got a.....	językowe
9. Uczniowie żegnają się z nauczycielem i pacynką śpiewając piosenkę na pożegnanie.	9. Nauczyciel w trakcie śpiewania chodzi po klasie i żegna się z każdym uczniem podając mu dłoń. żegna się również z nimi wykorzystując pacynkę.	językowe artystyczno-ruchowe

¹**HOT QUESTION** – **H**igh **O**rders **T**hinking **Q**uestion. Pytania zmuszające ucznia do myślenia i nie mające jednoznacznej odpowiedzi (każdy uczeń może dzielić innej odpowiedzi).

Załącznik 1 (do tematu *Have you got a fish?*)

Have you got	Your friends
a dog	
a fish	
a cat	

a rabbit	
a bird	
a snake	