

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

Autor: Justyna Krawczyk	
Klasa I Edukacja: językowa – języka angielski,	Temat bloku: Animals Temat lekcji: What animal is it?
Cel/cele zajęć: Uczeń: – nazywa 8 zwierząt, – potrafi przyporządkować zwierzęta do wydawanych przez nie dźwięków.	Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: – wymieniam 8 zwierząt .
Kryteria sukcesu dla ucznia: - rozpoznaję 8 zwierząt i nazywam je w języku angielskim.	
Metody pracy: drama, TPR, gry - what's missing?, rymowanka	
Formy pracy: zbiorowa, grupowa, indywidualna.	
Środki dydaktyczne: tablica interaktywna, filmik, flashcards.	
Podstawa programowa: 2.1 ; 2.2; 2.3b; 2.5; 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 zapoznają się z celami lekcji oglądając film.	2. Nauczyciel korzysta z prezentacji stworzonej za pomocą programu photostory (autor Justyna Krawczyk), My friends - animals Po obejrzeniu filmu prosi uczniów aby powiedzieli do jakiej krainy dzisiaj się wybierają. Na	językowe

	tablicy wieszka słowo ANIMALS.	
3. Uczniowie wraz z nauczycielem siadają na dywanie - nauczyciel pokazuje kolejno karty obrazkowe ze zwierzętami i prosi uczniów o podanie ich nazwy.	3. Wszystkie karty obrazkowe zostają ułożone na dywanie tak aby każdy uczeń je widział. Jeśli uczeń podaje nazwę zwierzęcia po polsku nauczyciel powtarza ją po angielsku i prosi uczniów o powtórzenie. Wszyscy powtarzają nazwy zwierząt używając konstrukcji: It's a/an....	językowe matematyczno-przyrodnicze
4. Uczniowie zapoznają się z zasadami gry What's missing?	4. Nauczyciel rozkłada karty na dywanie. Wszystkie dzieci nazywają zwierzęta wskazane przez nauczyciela. Następnie nauczyciel prosi uczniów o zamknięcie oczu i zakrywa jedną kartę. Zadaniem uczniów po otwarciu oczu jest powiedzenie jakiej karty brakuje.	językowe matematyczno-przyrodnicze
5. Uczniowie uczą się rymowanki o zwierzętach. (załącznik 1)	5. Nauczyciel prezentuje rymowankę „ <i>the animal chant</i> ” (autor Justyna Krawczyk) pokazując kolejno karty obrazkowe ze zwierzętami.	językowe artystyczno-ruchowe
6. Uczniowie wysłuchują dźwięków wydawanych przez zwierzęta i nazywają je. (załącznik 2)	6. Uczniowie kładą się na dywanie i zamykają oczy, słuchają odgłosów zwierząt i nazywają je. Materiał przygotowany z zasobów własnych (autor Justyna Krawczyk) oraz z zasobów zaczerpniętych z www.SoundBible.com	językowe matematyczno - przyrodnicze
7. Podsumowanie zajęć: Uczniowie wcielają się w role zwierząt	7. Nauczyciel podaje nazwy zwierząt a uczniowie starają się je naśladować. Grę można zmienić po chwili. Nauczyciel podaje nazwę i sam udaje jakieś inne zwierzę wprowadzając uczniów w błąd.	językowe artystyczno-ruchowe
8. Zadanie domowe: Narysuj zwierzę,	8. Na kolejnej lekcji uczniowie prezentują swoje rysunki	językowe artystyczno-ruchowe

które najbardziej polubiłem na lekcji.	nazywając zwierzęta: It's a..... Z prac uczniów można zrobić wystawę.	
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

Załącznik 1 (do scenariusza *What animal is it?*)

„*The animal chant*”

One and two the bird is blue.

Three and four the cat's on the floor.

Five and six the dog likes tricks.

Seven and eight the snake is great.

Nine and ten start again.

Załącznik 2 (do scenariusza *What animal is it?*)

Odgłosy zwierząt.

[Dogs](#)

[Bees](#)

[Birds](#)

[Frogs](#)

[Snake](#)

