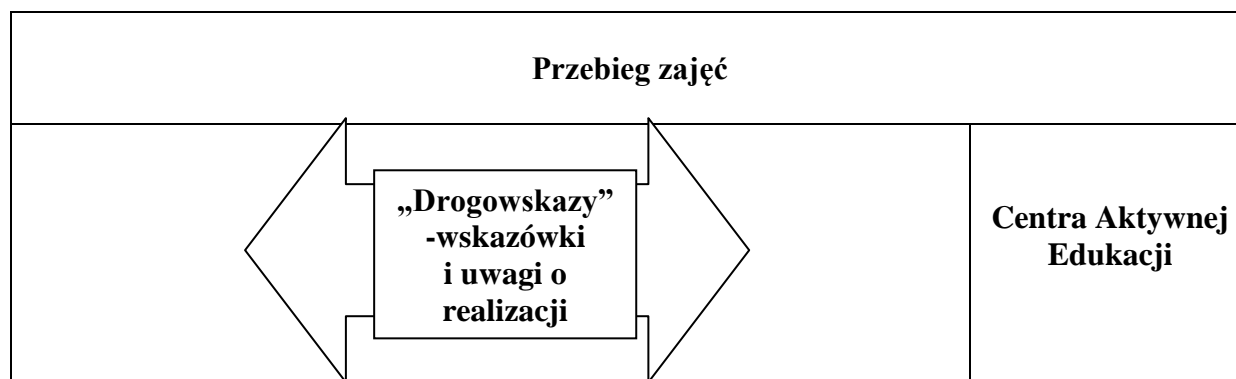


## Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat”

<b>Autor:</b> Justyna Krawczyk	
<b>Klasa II</b> <b>Edukacja językowa: język angielski</b>	<b>Temat lekcji: I can swim.</b>
<b>Cel/cele zajęć:</b> Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> <li>- nazywa czynności dance, run, sing, ride a bike, play football, swim, ski, skateboard</li> <li>- rozpoznaje zapis graficzny poznanych nazw czynności.</li> <li>- stosuje czasownik can/can't w wyrażaniu swoich umiejętności.</li> </ul>	<b>Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wymieniam nazwy czynności,</li> <li>- stosuję czasownik can/can't mówiąc o swoich umiejętnościach.</li> </ul>
<b>Kryteria sukcesu dla ucznia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- opowiadam o czynnościach, które potrafię i których nie potrafię robić.</li> </ul>	
<b>Podstawa programowa:</b> 2.1; 2.2; 2.3b; 2.4; 2.5; 2.7; 2.8	
<b>Metody pracy:</b> TPR, gry- magic hat , What is it? Who can.....,	
<b>Formy pracy:</b> zbiorowa, grupowa, indywidualna	
<b>Środki dydaktyczne:</b> : flashcards, karty z czasownikami can/can't i czynnościami.	



<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Uczniowie witają się z nauczycielem i pacynką śpiewając piosenkę na powitanie. Nauczyciel w trakcie śpiewania chodzi po klasie i wita się z każdym uczniem podając mu dłoń. Wita się również z nimi wykorzystując pacynkę.</li> <li>2. Uczniowie zapoznają się z celami lekcji. Gra What is it? Nauczyciel wykorzystuje w tym celu rekwizyty ze skrzyni ( kask rowerowy, deskorolka, gogle narciarskie, mikrofon, piłka nożna, czepek kąpielowy ...) Uczniowie siadają w kręgu nauczyciel prosi jednego ucznia o zamknięcie oczu i wylosowanie jednego</li> </ol>	<p><b>językowe artystyczno-ruchowe</b></p> <p><b>językowe</b></p>
---	---

<p>rekwizytu ze skrzyni. Zadaniem ucznia jest odgadnięcie co to za przedmiot i jaką czynność się dzięki niemu wykonuje. Następnie nauczyciel wykorzystując rekwizyty pokazują czynności które raz wykonuje poprawnie a raz nie wypowiadając zdania <i>I can dance, I can't swim</i> etc. Uczniowie podają propozycję celów lekcji.</p>	
<p>3. Nauczyciel pokazuje uczniom karty z napisem <i>can</i> i <i>can't</i> i ponownie wypowiada zdania jednocześnie kciukiem wskazuje czy jest to zdanie pozytywne czy negatywne. ( twierdzące – kciuk w górę, przeczące – kciuk w dół)</p>	<p>językowe</p>
<p>4. Nauczyciel pokazuje uczniom karty obrazkowe przedstawiające czynności i kciukiem wskazuje jakie to zdanie ( twierdzące – kciuk w górę, przeczące – kciuk w dół). Prosi wylosowanych uczniów o ułożenie zdania z czasownikiem <i>can/can't</i> oraz z wylosowaną czynnością.</p>	<p>językowe</p>
<p>5. Zabawa <i>Magic hat</i>. Uczniowie siedzą na dywanie i losują karty z magicznego kapelusza. Zadaniem ucznia jest ułożenie zdania z wylosowanym słowem. Pozostali uczniowie używając kciuków decydują czy zdanie jest poprawne czy nie. Jeśli zdanie jest poprawne uczeń zatrzymuje kartę, jeśli natomiast jest błędne odkłada kartę z powrotem do kapelusza..</p>	<p>językowe</p>
<p>6. Zabawa <i>Who can.....?</i> Nauczyciel zadaje pytanie <i>Who can swim stand up. Who can dance clap your hands. Who can ski - turn around.etc....</i>Uczniowie którzy identyfikują się z wypowiedzianym zdaniem wykonują czynności</p>	<p>językowe artystyczno- ruchowe</p>
<p>7. Podsumowanie: <b>HOT QUESTION!</b>: <i>What can/can't you do?</i> Uczniowie odpowiadają na pytanie udzielając wymyślonych przez siebie odpowiedzi.</p>	<p>językowe</p>
<p>8. Uczniowie żegnają się z nauczycielem i pacynką śpiewając piosenkę na pożegnanie.</p>	<p>językowe artystyczno- ruchowe</p>

**'HOT QUESTION** – **H**igh **O**rd**E**r **T**hinking **Q**uestion. Pytania zmuszające ucznia do myślenia i nie mające jednoznacznej odpowiedzi ( każdy uczeń może dzielić innej odpowiedzi).

Załącznik 1

( kartę należy powielić kilkakrotnie aby uczniowie mieli duży wybór podczas zabawy.  
Dobrym rozwiązaniem jest również załaminowanie kart przed wycięciem.)

He	She	I
You	dance	run
swim	sing	ski
play football	ride a bike	skateboard
can	can't	Can