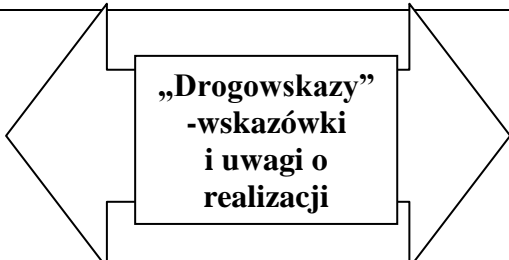


## Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat”

<b>Autor:</b> Justyna Krawczyk	
<b>Klasa II</b> <b>Edukacja językowa: język angielski</b>	<b>Temat lekcji: Let's dance.</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> </ul>	<b>Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– wymieniam nazwy czynności,</li> <li>– zapisuję nazwy poznanych czynności.</li> </ul>
<b>Kryteria sukcesu dla ucznia:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>– dopasowuję nazwy czynności do obrazka,</li> <li>– wymieniam nazwy poznanych czynności.</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- What's wrong? , hangman, running dictation, audiolingwalna.	
<b>Formy pracy:</b> zbiorowa, grupowa, indywidualna	
<b>Środki dydaktyczne:</b> : tablica interaktywna, gry interaktywne learningapps, flashcards,	

<b>Przebieg zajęć</b>	
	<b>Centra Aktywnej Edukacji</b>

<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. Za pomocą pacynek nauczyciel przedstawia scenki ( taniec, śpiew, swim). Prosi uczniów aby zaproponowali czego będą się dzisiaj uczyć.</li> <li>3. Nauczyciel pokazuje uczniom karty obrazkowe z czynnościami i prosi aby uczniowie powtarzali za nim. Z czasem nauczyciel</li> </ol>	<p><b>językowe artystyczno-ruchowe</b></p> <p><b>językowe</b></p> <p><b>językowe</b></p>
--	--

<p>zwiększa tempo powtarzania.</p>	
<p>4. Nauczyciel rozkłada karty z obrazkami i z zapisem słownym na dywanie. Prosi uczniów o dopasowanie obrazka do zapisu graficznego. Uczniowie odczytują słowa.</p>	<p><b>językowe</b></p>
<p>5. Gra What's wrong..... Nauczyciel prosi jednego ucznia o odwrócenie się tyłem do klasy. Pozostali uczniowie przekładają nazwy czynności na inne obrazki leżące na dywanie. Zadaniem ucznia jest wskazanie błędów, które się pojawiły. Po kilku rundach nauczyciel może wybierać dwóch uczniów jednego który się odwraca i jednego który przekłada karty. Podczas poprawiania błędów uczniowie głośno czytają nazwy czynności.</p>	<p><b>językowe</b></p>
<p>6. Nauczyciel staje z uczniami w kole i prosi ich aby wykonywali wypowiedziane przez niego czynności. W kolejnych rundach nauczyciel zwiększa tempo wypowiedzanych słów. Po kilku rundach pokazuje czynność inną od tej wypowiedzanej. Można pobawić się na zasadzie konkurencji, kto źle pokaże czynność odpada z gry.</p>	<p><b>językowe artystyczno- ruchowe</b></p>
<p>7. Zabawa interaktywna. <a href="#">Hangman</a> learningapps. Uczniowie odgadują nazwy czynności podając litery alfabetu angielskiego.</p>	<p><b>językowe</b></p>
<p>8. Running dictation. Nauczyciel rozkłada na końcu sali karty z zapisem graficznym czynności. Zadaniem uczniów jest odczytanie zapisów i zapisanie ich na karcie pracy obok obrazków (załącznik 1). Uczniowie mogą podbiegać do kart z zapisem graficznym ale nie mogą ich zabierać ani zapisywać podczas patrzenia na nie.</p>	<p><b>językowe artystyczno- ruchowe</b></p>
<p>9. Podsumowanie: <b>HOT QUESTION<sup>1</sup></b>: What's your favourite activity. Uczniowie wybierają czynność którą najbardziej zapamiętali i pokazują ją gestem, cała klasa podaje nazwę czynności. Uczeń potwierdza lub zaprzecza kciukiem trafność odpowiedzi.</p>	<p><b>językowe artystyczno- ruchowe</b></p>
<p>10. Uczniowie żegnają się z nauczycielem i pacynką śpiewając piosenkę na pożegnanie.</p>	<p><b>językowe artystyczno- ruchowe</b></p>

<sup>1</sup>**HOT QUESTION** – High Order Thinking Question. Pytania zmuszające ucznia do myślenia i nie mające jednoznacznej odpowiedzi ( każdy uczeń może dzielić innej odpowiedzi).

Załącznik 1 – running dictation – lekcja let's dance.

Picture	Word
