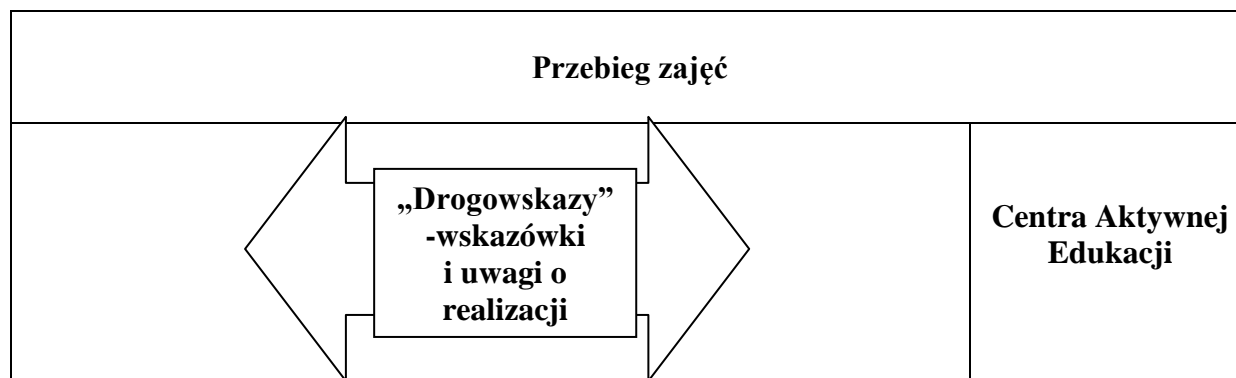


Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat”

Autor: Justyna Krawczyk	
Klasa II Edukacja językowa: język angielski	Temat lekcji: Places in town. (temat 2 godzinny)
Cel/cele zajęć: Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> – nazywa obiekty znajdujące się w mieście: school, shop, post office, church, ciemna, cafe, train station, library, bank – rozpoznaje zapis graficzny poznanych obiektów. 	Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: <ul style="list-style-type: none"> – wymieniam nazwy obiektów znajdujących się w mojej okolicy,
Kryteria sukcesu dla ucznia: <ul style="list-style-type: none"> – Nazywam budynki w mojej okolicy podczas spaceru. 	
Podstawa programowa: 2.1; 2.2; 2.3b; 2.4; 2.5; 2.7; 2.8	
Metody pracy: TPR, gry- Kim’s game, racing wordplay , audiolingwalna, spacer edukacyjny	
Formy pracy: zbiorowa, grupowa, indywidualna	
Środki dydaktyczne: : tablica interaktywna, flashcards,	



<ol style="list-style-type: none"> 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. 2. Uczniowie zapoznają się z celami lekcji. Nauczyciel przedstawia uczniom prezentację przedstawiającą budynki i instytucje znajdujące się w mieście. „Where can you find it?” (autor Justyna Krawczyk – materiał wypracowany na potrzeby programu „ Myślę-działam-idę w świat”). Uczniowie formułują 	<p>językowe artystyczno-ruchowe</p> <p>językowe</p>
--	---

<p>cele lekcji z pomocą nauczyciela. (Załącznik 1)</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Nauczyciel rozwiesza na tablicy karty obrazkowe i nazywa je. Kiedy uczniowie powtórzą kilkakrotnie nazwy instytucji nauczyciel zakrywa karty i ponownie prosi uczniów o podanie nazwy (Kim's game). Kiedy uczniowie prawidłowo odpowiedzą na pytanie what's this? Karta zostaje odkryta. W kolejnej rundzie nauczyciel pokazuje uczniom karty wyrazowe i prosi uczniów o ich przeczytanie. Następnie wylosowani uczniowie zawieszają karty wyrazowe pod odpowiednim obrazkiem. 4. Nauczyciel gestem i mimiką pokazuje uczniom gdzie w tym momencie się znajduje. Uczeń który poprawnie odpowie zamienia się miejscem z nauczycielem i pokazuje kolejne miejsce. Po kilku rundach nauczyciel prosi wszystkich uczniów o pokazywanie ciałem instytucji które usłyszą. 5. Nauczyciel dzieli uczniów na dwie grupy, aby tego dokonać jedni uczniowie losują karty wyrazowe a inni obrazkowe. Po wylosowaniu uczniowie muszą odnaleźć swoją parę. Następnie każda para rozdziela się i idzie do jednej z dwóch grup. Uczniowie grają w grę racing wordplay. Jeden członek z każdej z grup przedstawia za pomocą gestów w jakim miejscu się znajduje (nazwy miejsc są pokazywane przez nauczyciela) każdy uczeń ma jedną minutę na pokaz. Po każdej rundzie nauczyciel zlicza ilość poprawnie odgadniętych słów. Zwycięzcą jest drużyna, która odgadnie największą ilość słów. 6. Spacer edukacyjny. Nauczyciel wybiera się na spacer z uczniami po najbliższej okolicy. Podczas spaceru uczniowie obserwują i nazywają mijane obiekty. Jeśli to możliwe robią zdjęcia lub nakręcają film na którym nazywają instytucje wykorzystując wcześniej poznane zwroty There is..... Po spacerze uczniowie opowiadają co widzieli, informacje zaznaczają na karcie (załącznik 2). (Dobrze byłoby gdyby nauczyciel tak zaplanował spacer aby uczniowie mieli możliwość zaobserwować jak największą ilość budynków o których była mowa na zajęciach.) 7. Podsumowanie: HOT QUESTION!: What's your favourite place in your town? Uczniowie wybierają instytucję lub miejsce w którym najbardziej lubią przebywać. Rozpoczynają swoją wypowiedź zwrotami I like..... 8. Zadaniem domowym uczniów jest przygotowanie prezentacji (z wykorzystaniem zrobionych zdjęć lub filmów) lub pracy plastycznej zawierającej instytucje lub miejsca które uczniowie zaobserwowali podczas spaceru. Uczniowie wykonują zadanie w parach (można wykorzystać pary utworzone w pkt 6) 	<p style="text-align: center;">językowe</p> <p style="text-align: center;">językowe artystyczno- ruchowe</p> <p style="text-align: center;">językowe artystyczno- ruchowe</p> <p style="text-align: center;">językowe artystyczno- ruchowe</p> <p style="text-align: center;">językowe</p> <p style="text-align: center;">językowe artystyczno- ruchowe</p>
--	---

9. Uczniowie żegnają się z nauczycielem i pacynką śpiewając piosenkę na pożegnanie.	językowe artystyczno- ruchowe
---	--

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

Załącznik 2 – places in town

In my Town there is.....	Put a (V) or (X)
a school	
a cinema	
ashop	
ashop	
a train station	
a library	
a church	
a cafe	
a bank	
a post office	