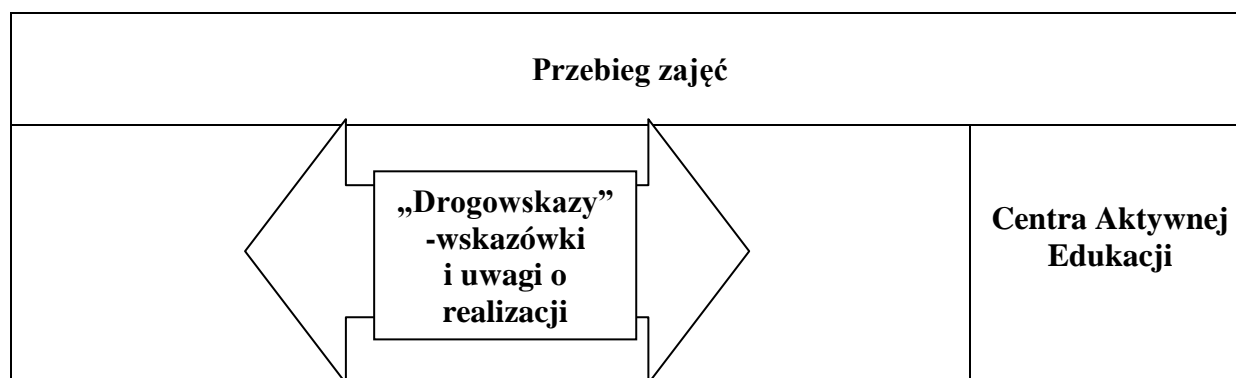


Scenariusz zajęć do programu kształcenia „Myślę- działam- idę w świat”

Autor: Justyna Krawczyk	
Klasa II Edukacja językowa: język angielski	Temat lekcji: Toys – nazwy zabawek
Cel/cele zajęć: Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> – nazywa poznane zabawki, – rozpoznaje zapis graficzny zabawek, – wprowadzenie czasownika have got 	Cele zajęć w języku ucznia/ dla ucznia: <ul style="list-style-type: none"> – wymieniam nazwy zabawek – zapisuję nazwy zabawek w języku angielskim, – stosuję czasownik have got
Kryteria sukcesu dla ucznia: – prezentuję swoje ulubione zabawki.	
Podstawa programowa: 2.1; 2.2; 2.3b; 2.4; 2.5; 2.7; 2.8	
Metody pracy: memo, gry – Find the toy, Chinese whispering, Read and touch, audiolingwalna,	
Formy pracy: zbiorowa, grupowa,	
Środki dydaktyczne: : zabawki, flashcards, karty z nazwami zabawek, tablica interaktywna	



<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 wyklada przyniesione zabawki i rozkłada na stole, następnie wykorzystując pacynki bawi się zabawkami. Uczniowie starają się samodzielnie sformułować cele lekcji. 3. Nauczyciel pokazuje uczniom karty obrazkowe z zabawkami i nazywa je, prosi wszystkich uczniów aby powtarzali za nim. W 	<p>językowe artystyczno-ruchowe</p> <p>językowe</p> <p>językowe</p>
--	--

<p>kolejnej rundzie nauczyciel prosi poszczególnych uczniów o powtarzanie nazw.</p>	
<p>4. Zabawa read and touch. Nauczyciel rozkłada zabawki na dywan i następnie pokazuje karty wyrazowe z nazwami zabawek prosi wylosowanych uczniów o przeczytanie nazwy na głos i wskazanie odpowiedniej. Jeśli uczeń poprawnie wskaże zabawkę przypina kartę z nazwą do zabawki.</p>	<p>językowe</p>
<p>5. Gra Chinese whispering. Uczniowie siedzą w kole nauczyciel mówi jednemu uczniowi na ucho nazwę zabawki. Uczniowie kolejno powtarzają słowo. Ostatnia osoba która usłyszy słowo musi wstać i wziąć do ręki wymienioną zabawkę.</p>	<p>językowe artystyczno- ruchowe</p>
<p>6. Gra memo. Uczniowie grają w grę interaktywną wykonaną w programie zrób to sam Toys. Zadaniem uczniów jest odnalezienie par.</p>	<p>językowe</p>
<p>7. Prezentacja zabawek uczniów. Nauczyciel ponownie pokazuje uczniom zabawki przyniesione ze sobą na zajęcia. Podnosząc je wypowiada zdania I've got a doll, I've got a teddy bear, I've got a carNauczyciel zachęca kolejno uczniów do pokazania swoich zabawek i zaprezentowania ich kolegom w klasie wykorzystując zwrot I've got i nazwę swojej zabawki.</p>	<p>językowe</p>
<p>8. Podsumowanie: Nauczyciel prosi aby uczniowie odpowiedzieli na pytanie: How many toys do you remember?</p>	<p>językowe</p>
<p>9. Uczniowie i ich zabawki żegnają się z nauczycielem i pacynką śpiewając piosenkę na pożegnanie.</p>	<p>językowe artystyczno- ruchowe</p>