



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## ***Synergia początkowej nauki języka obcego z edukacją wczesnoszkolną i technologiami informacyjno-komunikacyjnymi.***

Projekt współfinansowany przez Europejski Fundusz Społeczny w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki.

Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty, Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia,  
Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia – projekty konkursowe.

# klasa III moduł 13: CASTLE

## Spis treści

klasa III moduł 13: CASTLE.....	1
Cele lekcji: .....	3
PREZENTACJA MULTIMEDIALNA .....	3
Slajd 2.....	3
Slajd 3.....	4
Slajdy 4-8 .....	4
Slajdy 9 -23.....	5
SEGREGATOR strona zafoliowana .....	5

SEGREGATOR karta pracy 13/1 .....	6
SEGREGATOR karta pracy 13/2 .....	6
PROJEKT .....	7

## Cele lekcji:

- prezentacja elementów zabudowy zamkowej,
- prezentacja elementów hierarchii społeczeństwa średniowiecznego,
- prezentacja wybranych atrybutów poszczególnych grup społecznych,
- rozwijanie umiejętności myślenia przyczynowo-skutkowego,
- zastosowanie formy dzierżawczej `s w określaniu przynależności wybranych elementów,
- rozwijanie sprawności słuchania, mówienia i czytania,
- rozwijanie umiejętności manualnych: rysowanie.

**Kluczowe słownictwo:** castle, tower, drawbridge, moat, gate, dungeon, flag, king, queen, knight, horse, shield, sword, bow, arrow, crown, scepter.

**Kluczowe struktury:** This is a drawbridge, etc. (nazwa części zamku/osoby/attributu), It's a king's crown, etc. (użycie dopełniacza saksońskiego).

**Sprawności językowe:** słuchanie, mówienie, czytanie, pisanie.

**Umiejętności TIK:** wybieranie elementów na tablicy interaktywnej, przemieszczanie się między stronami prezentacji wyświetlanej na tablicy przy pomocy odpowiednich przycisków , korzystanie z aplikacji *Glogster*.

### PREZENTACJA MULTIMEDIALNA

## Slajd 2



### Wprowadzenie tematu lekcji

Na tablicy interaktywnej nauczyciel prezentuje slajd przedstawiający zamek i pyta uczniów co to za budowla. *Do you remember the name of this building?*

Następnie nauczyciel pyta kto, kiedy i w jakim celu budował zamki. *Who built castles? When were castles built? Why were castles built?*

Jaki materiał budowlany wykorzystywany był do budowy zamków? *What material was used to build the castles?(stone, timber)*

Gdzie najczęściej były lokowane zamki? Dlaczego w takich miejscach? *Where were castles located? Why?(on the hill, to protect/ defend from the enemies)*

Dlaczego zamki otoczone były fosą? *Why were castles surrounded by a moat?*

Dlaczego most był zwodzony? *What was the function of the drawbridge?*

Kto mieszkał na zamku? *Who lived in a castle?*

Do czego służyły lochy? *What were dungeons used for?*

## Slajd 3

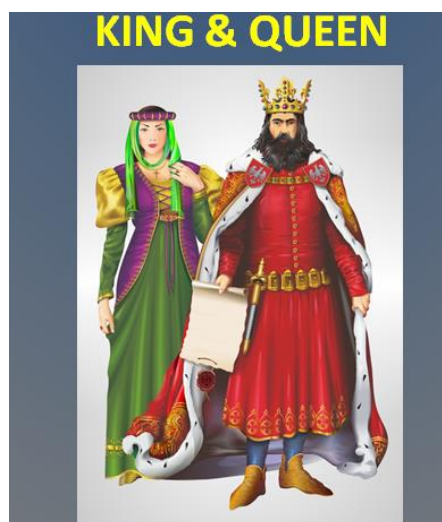


Przed prezentacją tego slajdu nauczyciel pyta uczniów czy widzieli jakieś zamki w Polsce. *Have you seen any castles in Poland?* Uczniowie udzielają odpowiedzi. Następnie nauczyciel prezentuje slajd nr 3 i pyta uczniów, czy wiedzą co to za zamek i gdzie się znajduje. *Do you know where this castle is located?* Po ponownym

kliknięciu na ten slajd pojawia się nazwa zamku i jego lokalizacja.

Prezentacja kluczowego słownictwa

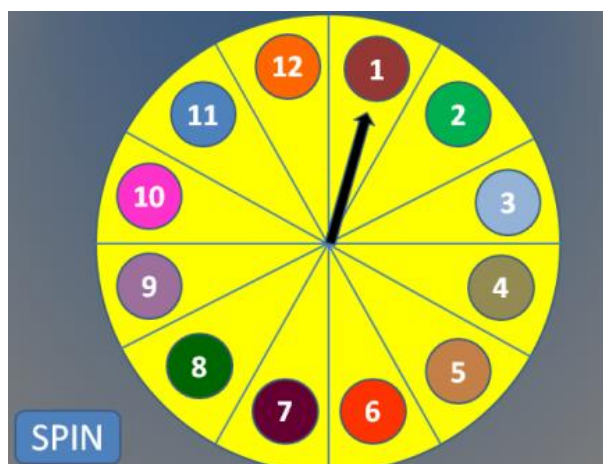
## Slajdy 4-8



Nauczyciel prezentuje kolejne slajdy przedstawiające 2 charakterystyczne elementy, np. król i królowa, korona i berło, tarcza i miecz. Następnie zachęca uczniów do podania nazw prezentowanych elementów w j. angielskim lub polskim. Uczniowie chóralnie i indywidualnie powtarzają nazwy wskazanych przez nauczyciela obiektów.

## Gra językowa - wheel of fortune (koło fortuny)

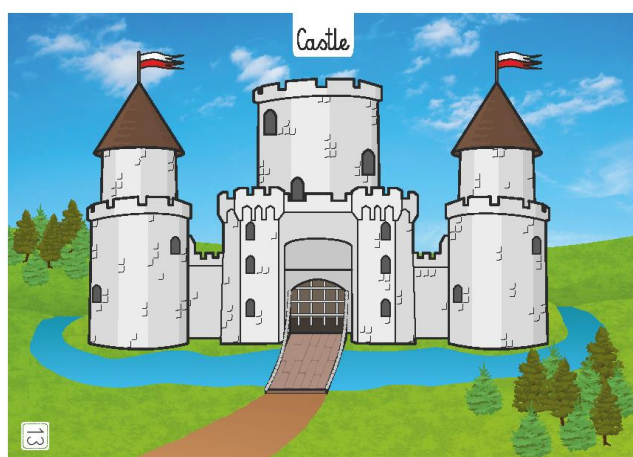
### Slajdy 9 -23



Ćwiczenie utrwalające kluczowe słownictwo. Na slajdzie nr 4 nauczyciel wskazuje kolorowe koła od 1 do 12 i zachęca uczniów do podania nazw elementów, odpowiadającym poszczególnym cyfrom. W przypadku kolejnych slajdów, uczeń podchodzi do tablicy, dotyka napis SPIN i wypowiada wskazaną cyfrę oraz (ze wsparciem nauczyciela) nazwę przyporządkowanego do tej

cyfry obiektu. Nauczyciel zachęca uczniów do użycia struktury *It's a ..... 's .....*, np. *It's a knight's horse*.

## SEGREGATOR strona zafoliowana

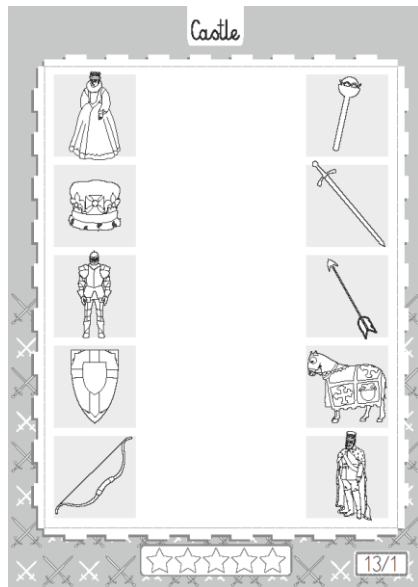


Nauczyciel języka angielskiego wypowiada polecenia np. *Point to the gate. / Circle a tower. / Put a tick next to the drawbridge. Draw a circle next to a flag. Count the windows*. Uczniowie starają się rozpoznać wywołane przez nauczyciela elementy i zaznaczyć je na zafoliowanej stronie, w określonej w poleceniu formie.

Nauczyciel może poprosić uczniów o dorysowanie kilku elementów, np. *Draw a king standing on a tower. / Draw a knight riding a horse on the drawbridge. Draw three trees near the moat*.

Zafoliowana strona może być również wykorzystana w podobny sposób przez nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej, wypowiadającego polecenia w j. polskim.

## SEGREGATOR karta pracy 13/1



Uczniowie otrzymują ćwiczenie nr 13/1 z segregatora. Zadanie uczniów polega na połączeniu za pomocą linii pasujących elementów, które wprowadzone zostały w prezentacji. Nauczyciel podaje polecenie: *Find matching pairs*. Uczniowie samodzielnie wykonują zadanie. W celu sprawdzenia poprawności wykonania tego zadania, nauczyciel zadaje pytanie *Who has found the first pair?*, uczniowie głośno wymawiają jedną parę a reszta klasy określa czy to jest pasująca para, czyli mówi *It is/isn't a matching pair*.

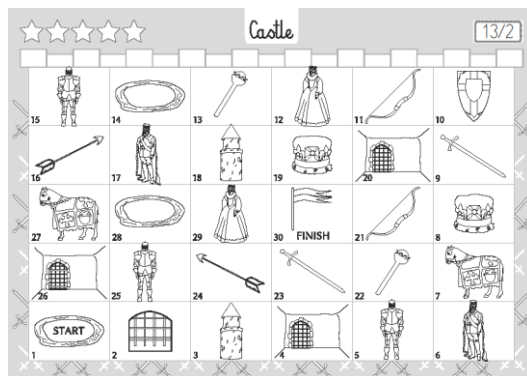
Pary są następujące: *queen – king, crown – scepter, knight – horse, shield – sword, bow – arrow*.

Uczniowie mogą zapisać nazwy przedstawionych elementów pod każdą grafiką.

### Ćwiczenie ruchowe

Uczniowie grają w kalambury. Uczeń losuje karteczkę z wyrazami, określającymi elementy do pokazania, np. *bow and arrow*. Uczeń stara się je pokazać za pomocą gestów. Reszta klasy odgaduje nazwy pokazywanych elementów. Uczeń, który poprawnie odgadnie nazwę, podchodzi do nauczyciela i losuje kolejną karteczkę.

## SEGREGATOR karta pracy 13/2



Uczniowie wykonują ćwiczenie 13/2 z segregatora.

Jest to gra planszowa, w której uczniowie utrwalają poznane słownictwo. Do gry potrzebna jest kostka i pionki. Uczniowie mogą grać w parach lub grupach trzyosobowych. Grę należy rozpocząć na polu numer 1 czyli *START*. Wszyscy uczniowie nazywają przedstawiony na tym polu obiekt, czyli *a moat*. Grę rozpoczyna uczeń, który wyrzucił 6 oczek na kostce. Każdy uczeń przesuwa się o wskazaną na kostce liczbę oczek i nazywa przedstawiony na

polu element, np. *a tower, a dungeon, a gate, a scepter*. Uczeń, który jako pierwszy dotrze do pola o numerze 30 czyli *FINISH*, i nazwie przedstawiony obiekt na tym polu - *a flag*, jest zwycięzcą w grze.

## PROJEKT

Nauczyciel prezentuje slajd z wykonanym przez siebie zadaniem projektowym a następnie omawia kolejne elementy:

Wybrać zamek w najbliższej okolicy lub na terenie Polski. Jeśli jest to możliwe, pojechać wraz z rodzicami i zrobić zdjęcie wybranej budowli. Przygotować informacje na temat zamku w formie slajdu, w wybranym programie prezentacyjnym, np. PPT lub w formie plakatu. Warto zachęcić uczniów do opracowania plakatu za pomocą aplikacji do tworzenia multimedialnych plakatów *Glogster*. Jeśli nauczyciel prowadzi stronę internetową lub blog klasowy, prace uczniów mogą być przesyłane do nauczyciela, który zamieści wykonane slajdy/plakaty w formie elektronicznej.

Na slajdzie/plakacie zamieścić zrobione zdjęcie oraz następujące informacje: lokalizację, rok budowy, materiał, z którego zamek został zbudowany oraz mieszkańców.

Zadaniem uczniów jest uzupełnienie poniższych zdań:

*The castle is located in .....*

*It was built in .....*

*It was made of .....*

*..... lived in the castle.*

Informacje dotyczące wybranego zamku mogą być przedstawione na slajdzie/plakacie w obu językach: angielskim oraz polskim, np. po lewej stronie zdjęcia/rysunku budowli zamieszczony zostanie opis w j. polskim a po prawej w j. angielskim.

Na papierowym plakacie uczniowie mogą przedstawić zamek, wykorzystując dowolną technikę artystyczną.

Na forum klasy uczniowie prezentują rezultaty zadania projektowego.

Zadanie może być wykonane indywidualnie lub grupowo.