



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 06:

FARM ANIMALS

Spis treści

klasa III moduł 06: FARM ANIMALS	1
Cele lekcji:	3
PREZENTACJA MULTIMEDIALNA	3
Slajd 2	4
Slajdy 3-9	4
Slajd nr 9	4
Slajdy 10-11	5
Slajdy 12-16	5

SEGREGATOR strona zafoliowana	6
SEGREGATOR karta pracy o6/1.....	6
SEGREGATOR karta pracy o6/2.....	7
PROJEKT.....	7

Cele lekcji:

- prezentacja i utrwalenie nazw zwierząt gospodarskich oraz ich młodych (edukacja przyrodnicza),
- rozpoznawanie odgłosów zwierząt gospodarskich (edukacja przyrodnicza),
- określanie odgłosów zwierząt gospodarskich w języku angielskim (edukacja językowa),
- rozwijanie sprawności słuchania, mówienia, czytania i pisania (edukacja językowa),
- rozwijanie umiejętności manualnych: rysowanie (edukacja plastyczna).

Kluczowe struktury: *A sheep and a lamb baa/ a horse and a foal neigh/ a duck and a duckling quack, itd.*

Kluczowe słownictwo: *farm animals, pig - piglet, cow – calf, horse - foal, hen - chick, sheep – lamb, duck – duckling, cat - kitten, dog – puppy, nazwy odgłosów zwierząt gospodarskich.*

Sprawności językowe: słuchanie, mówienie, czytanie, pisanie.

Umiejętności TIK: przeciągane elementów na tablicy interaktywnej, zakreślanie elementów na tablicy, pisanie wyrazów na tablicy, przemieszczanie się między stronami prezentacji wyświetlanej na tablicy przy pomocy odpowiednich przycisków.

Rozgrzewka językowa

Powtórzenie nazw zwierząt. Uczniowie stoją w kręgu w rekreacyjnej części sali. Nauczyciel pokazuje kilka kart obrazkowych, na których przedstawione są zwierzęta z zoo oraz z gospodarstwa domowego, np. *monkey, giraffe, lion, bear, cow, pig, horse, sheep*. W tym ćwiczeniu wykorzystana jest technika *Flash*, czyli każda karta jest szybko obrócona, tak aby uczeń widział obrazek tylko przez krótką chwilę. Uczniowie wymawiają nazwy zwierząt. Następnie nauczyciel zadaje pytanie jak można pogrupować te zwierzęta, naprowadza uczniów na 2 kategorie: *zoo animals* i *farm animals*.

PREZENTACJA MULTIMEDIALNA

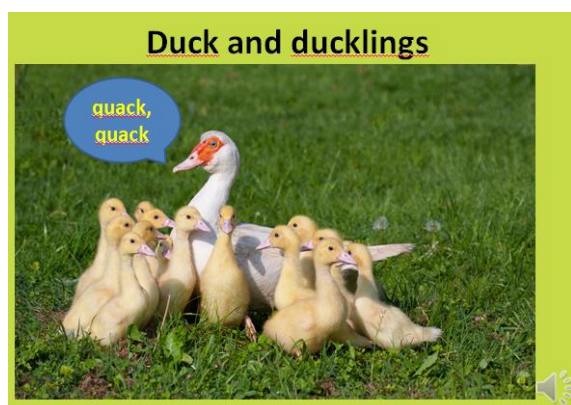
Slajd 2



Wprowadzenie tematu lekcji

Na tablicy interaktywnej nauczyciel prezentuje slajd przedstawiający różne zwierzęta gospodarskie. Nauczyciel zadaje pytania: *What can you see? Do you remember any names of the animals in the picture? Where can you see them? (np. on a/the farm).*

Slajdy 3-9



Prezentacja nowego słownictwa

Nauczyciel prezentuje kolejne slajdy przedstawiające zwierzęta gospodarskie – dorosłe osobniki oraz ich młode. Nauczyciel wskazuje na dorosłego osobnika i wymawia jego nazwę lub zachęca uczniów do jej podania a następnie wymawia nazwę młodego osobnika. Uczniowie

powtarzają nowy wyraz chóralnie a następnie indywidualnie. Następnie pyta uczniów: *What sounds do they make?* Nauczyciel prosi uczniów o imitację odgłosów wydawanych przez przedstawione na slajdzie zwierzęta. Po kliknięciu na ikonę głośnika, która znajduje się w prawym/lewym, dolnym rogu slajdu, uruchamia się plik dźwiękowy z odgłosem prezentowanego na slajdzie zwierzęcia. Warto zwrócić uwagę na różnice pomiędzy określeniami odgłosów w obu językach: polskim i angielskim. Ta sama procedura powtórzona jest z każdym następnym slajdem, przedstawiającym inne zwierzęta, z wyjątkiem slajdu nr 9.

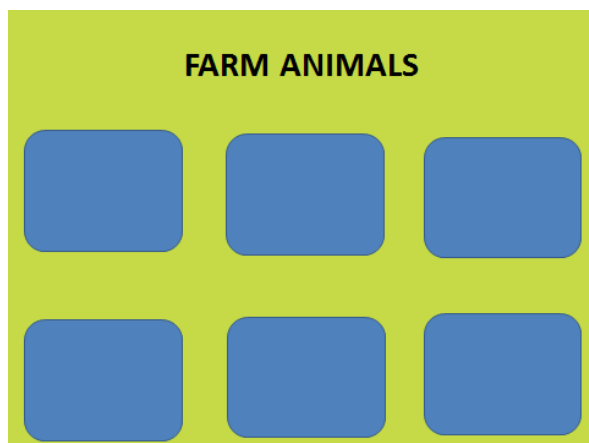


Slajd nr 9

Na tym slajdzie celowo przedstawiona została para: kitten and puppy. Nauczyciel pyta uczniów, czy widzą różnicę pomiędzy tym slajdem a

zaprezentowanymi wcześniej. Na czym polega ta różnica?

Slajdy 10-11



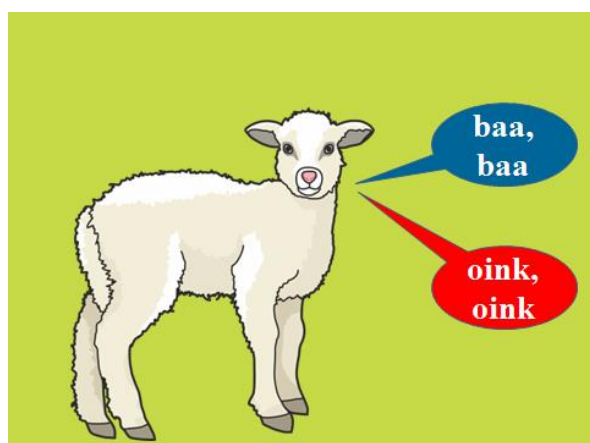
Pelmanism - pary

W tym ćwiczeniu uczniowie mają za zadanie odszukać pasujące pary, składające się z grafiki, przedstawiającej młode zwierzę oraz jego nazwę. Uczeń podchodzi do tablicy interaktywnej i wybiera jeden kafelek przez dotknięcie palcem lub pisakiem. Po kliknięciu, na krótko odsłonięty zostanie obrazek/wyraz. Uczeń

podaje nazwę zwierzęcia pokazanego na zdjęciu lub odczytuje wyraz. Ten sam uczeń wybiera jeszcze jeden kafelek. Nauczyciel j. ang. może zadać pytanie: *Is it a matching pair?* Jeśli wybrane elementy stanowią pasującą parę należy kliknąć na nie ponownie – wówczas obrazek i wyraz całkowicie zostaną odsłonięte.

Jakie odgłosy wydają zwierzęta gospodarskie?

Slajdy 12-16



W tym ćwiczeniu należy wybrać odgłos, jaki wydaje przedstawione zwierzę. Uczeń podchodzi do tablicy, nazywa pokazane zwierzę i wybiera dymek (np. zakreśla pisakiem lub stawia V), w którym zamieszczone są poprawne nazwy wydawanych przez to zwierzę odgłosów. Nauczyciel zachęca ucznia do powtórzenia tych odgłosów. Warto poprosić uczniów o podanie

nazwy zwierzęcia wydającego odgłosy, których nazwy podane są w drugim dymku.

SEGREGATOR strona zafoliowana



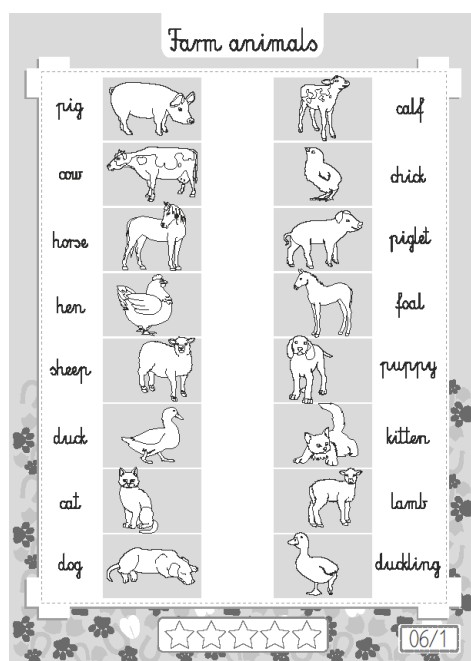
Nauczyciel języka angielskiego wypowiada polecenia np. *Point to the barn. / Circle the horse and the foal. / Put a tick next to the pig and the piglet. Draw a circle next to the sheep and the lamb.* Uczniowie starają się rozpoznać wywołane przez nauczyciela elementy i zaznaczyć je na zafoliowanej stronie, w określonej w poleceniu formie.

Nauczyciel może poprosić uczniów o dorysowanie kilku elementów, np. *Draw 2 piglets next to the pig. / Draw 3 ducklings near the duck. Draw one chick between the hen and the sheep.*

Uczniowie mogą pracować w parach – jeden z nich wypowiada nazwy zwierząt, np. *a duck and a duckling*, a drugi uczeń wskazuje te zwierzęta na folii.

Nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej również może przeprowadzić podobne ćwiczenia w języku polskim.

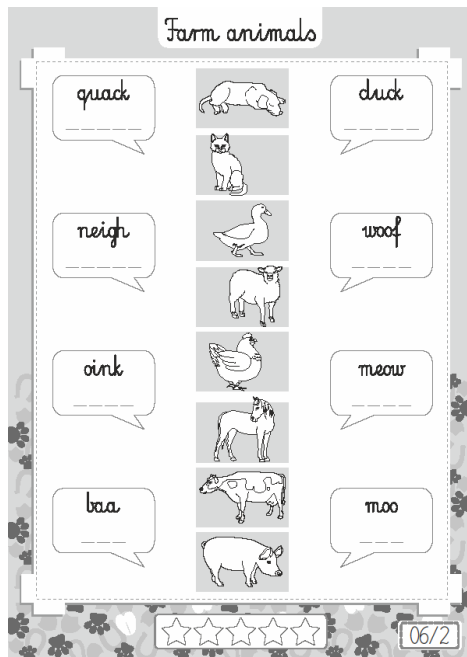
SEGREGATOR karta pracy 06/1



Uczniowie otrzymują ćwiczenie nr 06/1 z segregatora. Zadanie uczniów polega na połączeniu za pomocą linii pasujących elementów, które wprowadzone zostały w prezentacji. Nauczyciel podaje polecenie: *Find the matching pairs. A pair consists of an adult animal and a young one.* 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: *pig - piglet, cow - calf, horse - foal, hen - chick, sheep - lamb, duck - duckling, cat - kitten, dog - puppy.*

SEGREGATOR karta pracy 06/2



Uczniowie wykonują ćwiczenie 06/2 z segregatora.

W tym ćwiczeniu należy dopasować dymki/chmurki z zapisem odgłosów zwierząt do nazw zwierząt. Następnie uczniowie przepisują wyrazy w wyznaczonych miejscach w dymku/chmurce. Sprawdzenie poprawności wykonania tego ćwiczenia może przebiegać w następujący sposób: Nauczyciel wymienia kolejne nazwy zwierząt, a uczniowie podają odgłosy, np.: a dog – woof, a cat – meow/miaow, a duck – quack, a sheep – baa, a hen- cluck, a horse – neigh, a cow- moo, a pig- oink

Odgłosy zwierząt gospodarskich, które wykorzystane zostały w prezentacji, pochodzą z następujących źródeł:

<http://www.animal-sounds.org/farm-animal-sounds.html>

http://www.freeinfosociety.com/media_index.php?cat=20&type=3

<http://soundbible.com/tags-animal.html>

PROJEKT *Our farm*

Celem zadania projektowego jest zaprojektowanie i zbudowanie makiety zagrody dla zwierząt gospodarskich. Do wykonania tego zadania potrzebne będą różnej wielkości kartonowe pudełka – większe wykorzystane zostaną jako pomieszczenia dla większych zwierząt, a mniejsze dla mniejszych, nożyczki, bibuła, blok techniczny, kredki. Uczniowie w grupach opracowują makiety według własnych pomysłów. Sylwetki zwierząt wycinają z kartek bloku technicznego i umieszczają je w przygotowanych dla nich „domach”. Podczas prezentacji na forum klasy uczniowie opowiadają jakie zwierzęta, żyją w ich gospodarstwie, określają ile jest osobników dorosłych i młodych oraz jakie wydają odgłosy, np.

There are 2 pigs and 4 piglets on our farm – oink, oink, oink.

There are 3 ducks and 8 ducklings on our farm – quack, quack, quack.