



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 04: PLAYTIME

Spis treści

klasa III moduł 04: PLAYTIME	1
Cele lekcji:	3
PREZENTACJA MULTIMEDIALNA	3
Slajd 2	3
Slajdy 3-9	3
Slajdy 10 – 18	4
Slajd 19	5
SEGREGATOR Strona zafoliowana	5

SEGREGATOR karta pracy 04/1.....	6
SEGREGATOR karta pracy 04/2.....	6
PROJEKT My parents' and my favourite games and play.....	7

Cele lekcji:

- prezentacja i utrwalenie nazw dziecięcych gier i aktywności wykonywanych na placu zabaw,
- ćwiczenia utrwalające użycie struktur gramatycznych: *I like doing sth...*, *I can do sth.*, *My favourite game is...*
- określanie umiejętności oraz preferencji,
- rozwijanie sprawności słuchania, mówienia i czytania,
- rozwijanie umiejętności matematycznych – określanie położenia elementu na podstawie podanych współrzędnych.

Kluczowe słownictwo: *hopscotch, Rubik's cube, board games, console video games, games on tablets, skipping rope, kite, Ludo, Snakes and Ladders, playground, slide, climbing frame, play, climb, solve, fly, indoor, outdoor, in, on, under, in front of, behind, next to, at, between, above, on top of.*

Kluczowe struktury: *I can play/climb/solve..., I like playing/climbing/solving...., My favourite game is*

Sprawności językowe: słuchanie, mówienie, czytanie.

Umiejętności TIK: wybieranie elementów na tablicy interaktywnej.

PREZENTACJA MULTIMEDIALNA

Slajd 2

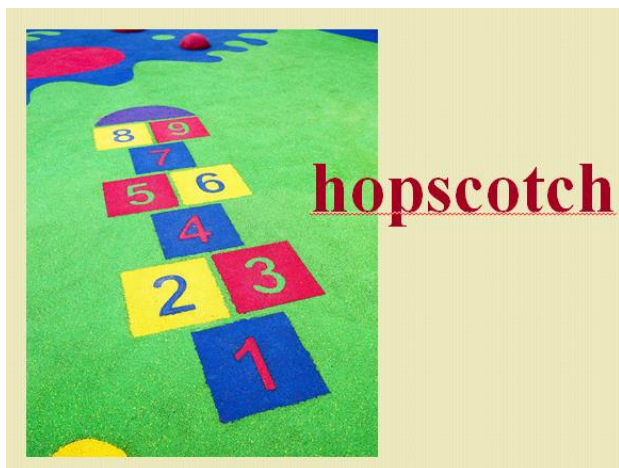


Wprowadzenie tematu lekcji

Na tablicy interaktywnej nauczyciel prezentuje slajd przedstawiający zdjęcia z różnymi formami spędzania wolnego czasu. Nauczyciel zadaje pytanie *What can you see in the pictures? Do you like playing any of these games? Do you like climbing a climbing frame or sliding down a slide?* Podczas zadawania pytań w języku

angielskim, nauczyciel wskazuje na właściwy element na zdjęciu.

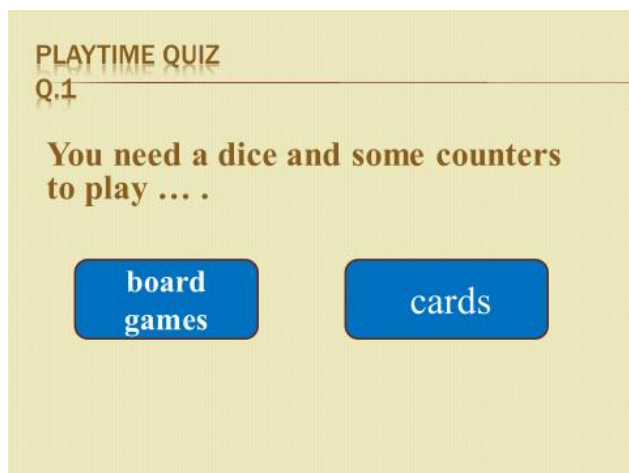
Slajdy 3-9



Nauczyciel prezentuje slajd przedstawiający dziecięcą zabawę lub grę i zachęca uczniów do odczytania jej nazwy w języku angielskim. Następnie nauczyciel wymawia nazwę w języku angielskim, np. *hopscotch*. Uczniowie powtarzają wyraz chóralnie i indywidualnie. Nauczyciel zadaje kolejne pytania, dotyczące prezentowanej gry lub aktywności, np.: *Do you like playing hopscotch? Where can you play*

hopscotch: indoor or outdoor? Ta sama procedura powtórzona jest z każdym kolejnym slajdem.

Slajdy 10 – 18



Playtime Quiz

Uczeń podchodzi do tablicy, odczytuje zdanie i wybiera brakujący wyraz lub frazę.

Jeśli odpowiedź jest poprawna, pojawia się informacja CORRECT! W prawym dolnym rogu należy wybrać Question 2 itd. W przypadku wyboru błędnej odpowiedzi, pojawia się informacja INCORRECT! oraz zwrot *Try again* w prawym dolnym rogu tego

slajdu. Po wybraniu tego zwrotu ponownie pojawia się slajd z analizowanym pytaniem quizu.

Slajd 19



Indoor or outdoor?

Zadanie *Indoor or outdoor?* polega na określeniu przez uczniów, czy gra lub aktywność może być wykonana w pomieszczeniu czy na wolnej przestrzeni, czy może i tu i tu.

Na slajdzie widoczne są nazwy kluczowych przedmiotów, potrzebnych do wykonania

określonej aktywności lub gry, np. *Rubik's cube*, *skipping rope*, *computer games*, itd.

Nauczyciel prosi ucznia o podejście do tablicy, wybranie i głośne odczytanie wybranej frazy/wyrazu i wypowiedzenie zdania z użyciem wybranego elementu, np. *I can play hopscotch outdoor*, *I can solve the Rubik's cube both indoor and outdoor*. Po wypowiedzeniu zdania, uczeń rysuje linię, łączącą wybrany przedmiot z odpowiednim elementem: domem (pisak w kolorze czerwonym) - w przypadku aktywności wykonywanych w pomieszczeniu, drzewami (pisak w kolorze zielonym) – w przypadku aktywności wykonywanych na otwartej przestrzeni.

Ćwiczenie ruchowe

Uczniowie grają w kalambury. Uczeń losuje karteczkę z zapisaną nazwą gry i stara się pokazać za pomocą gestów jak gra się w nią. Reszta klasy stara się odgadnąć nazwę pokazywanej gry, zadając pytanie: *Is it a board game? Is it Ludo?*

Uczeń, który poprawnie odgadnie grę, podchodzi do nauczyciela i losuje kolejną karteczkę.

SEGREGATOR Strona zafoliowana



Nauczyciel języka angielskiego wywołuje kolejno nazwy przedstawionych na zafoliowanej stronie dziecięcych gier i zabaw i prosi uczniów o wymówienie cyfry, która przyporządkowana jest do wywołanej nazwy. Uczniowie mogą również otoczyć pętlą (za pomocą

suchościeralnego pisaka) rysunek, przedstawiający wymienioną aktywność zabawową. Nauczyciel może również wymieniać liczby a uczniowie mogą podawać nazwy przedstawionych zabaw. Następnie uczniowie mogą wykonać to samo zadanie w parach.

To zadanie może być przeprowadzone również w formie zagadki. Dla przykładu, nauczyciel mówi: *You need a board, a dice and some counters to play this game. You can play it outdoor and indoor. Do you know the name of this game?* Uczniowie odpowiadają: *Snakes and ladders or Ludo*. Ćwiczenie może być wykonane również w języku polskim: Do tej gry potrzebna jest plansza, kostka i pionki. W grę można zagrać zarówno w domu jak i na otwartej przestrzeni. Co to za gra?

Można również rzucać kostką/kostkami do gry i wypowiadać nazwę gry, zgodnie ze wskazaniem liczby oczek na kostce, np. 2 – *hopscotch*.

SEGREGATOR karta pracy 04/1

	Indoor	Outdoor	Both
hopscotch	<input type="checkbox"/>		
chess	<input type="checkbox"/>		
cards	<input type="checkbox"/>		
skipping rope	<input type="checkbox"/>		
climbing frame	<input type="checkbox"/>		
slide	<input type="checkbox"/>		
kite	<input type="checkbox"/>		
Rubik's cube	<input type="checkbox"/>		
computer games	<input type="checkbox"/>		
board games	<input type="checkbox"/>		
console video games	<input type="checkbox"/>		
games on tablets/smartphones	<input type="checkbox"/>		



Uczniowie otrzymują ćwiczenie nr 04/1 z segregatora. Pierwsza część tego zadania polega na odczytaniu nazw gier i wpisaniu do kół odpowiednich cyfr z zafoliowanej strony. Następnie uczniowie określają, w które gry można grać w pomieszczeniach, w które na otwartej przestrzeni, a w które zarówno w pomieszczeniach jak i na zewnątrz, np. na placu zabaw czy boisku. Pierwszy przykład uczniowie wykonują wspólnie z nauczycielem. Nauczyciel zadaje pytanie: *Can you play hopscotch indoor, outdoor or both indoor and outdoor? Put a tick in the correct column.* Uczniowie samodzielnie wykonują kolejne

przykłady. Po wykonaniu tego zadania przez wszystkich uczniów następuje sprawdzenie poprawności udzielonych odpowiedzi. Nauczyciel zadaje pytania: *Where can you play cards? Where can you fly a kite?, Where can you skip rope?;* itd.

	in	on	under	in front of	behind	next to	at	between	above	on top of
chess										
skipping rope										
kite										
Rubik's cube										
Snakes & Ladders										
cards										
climbing frame										
computer games										
Ludo										
slide										

SEGREGATOR karta pracy 04/2



Uczniowie wykonują ćwiczenie 04/2 z segregatora. Zadanie wzorowane jest na tradycyjnej grze w okręty (*battleships*). Nauczyciel wyjaśnia reguły gry. Na jednej planszy

rozmieszczamy własne okręty. W oryginalnej wersji jest ich 10: 1x *four-flag ship*, 2 x *three-flag ships*, 3 x *two-flag ships*, 4 x *one-flag ships*. Jednak w tym ćwiczeniu językowym, warto zmniejszyć ich liczbę do np. 4 (po jednym z każdego rodzaju). Okręty powinny być tak rozmieszczone, aby dzieliło je przynajmniej jedno puste pole. Na drugiej planszy staramy się „zniszczyć” okręty przeciwnika. Strzały dokonywane są z wykorzystaniem informacji z obu współrzędnych, np. *I can play chess in my room/ I can't climb a climbing frame at home*, itp.

Zdania powinny być poprawnie skonstruowane pod względem gramatycznym, ale warto pozwolić dzieciom na tworzenie zdań opisujących wymyślone przez nie sytuacje, np. *I can play cards under a carpet*. Takie działanie pozwoli na rozbudzanie dziecięcej kreatywności.

PROJEKT *My parents' and my favourite games and play.*

Celem zadania projektowego jest przeprowadzenie wywiadu z rodzicami, aby otrzymać informacje na temat ich ulubionych gier i zabaw z dzieciństwa oraz porównanie preferencji rodziców z własnymi. Otrzymane rezultaty uczniowie przedstawiają w formie plakatu. Po jednej stronie kartki zamieszczają nagłówek *My parents*, a pod nim w formie graficznej 3 ulubione gry i zabawy rodziców. Po drugiej stronie kartki uczniowie umieszczają nagłówek *Me* i swoje własne propozycje.

Podczas prezentacji plakatu na forum klasy, uczniowie dodają komentarze:

My mother/father liked playing hopscotch. I also like playing hopscotch.

My mother/father liked solving Rubik's cube. I like playing games on my tablet., etc.

Projekt należy wykonać indywidualnie.