



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 II

moduł 10: FAIRY TALES

Spis treści

klasa II moduł 10: FAIRY TALES	1
Cele lekcji:	3
Slajd 2	3
Slajd 3	4
SEGREGATOR strona zafoliowana	4
Slajd 4	4
SEGREGATOR karta pracy 10/2 (PROJEKT PLASTYCZNY)	5
Slajd 5	5
SEGREGATOR karta pracy 10/01	6
Slajd 6	6
Slajd 7	7

Slajd 8.....	7
Slajd 9.....	8
PRACA PLASTYCZNA (Slajd 10).....	8

Cele lekcji:

- dzieci omawiają znane bajki oraz ich kluczowe elementy, następnie tworzą swoje własne bajki (edukacja polonistyczna),
- dzieci zastanawiają się w jaki sposób tworzy się liczbę mnogą rzeczowników (edukacja językowa),
- dzieci odgrywają krótkie scenki związane z lubianymi przez nie bajkami i postaciami bajkowymi (edukacja artystyczna).

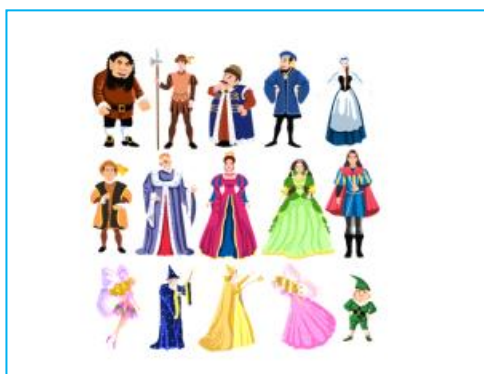
Umiejętności TIK: odkrywanie fragmentów slajdów poprzez dotykanie kształtów.

Kluczowe słownictwo: *fairy tale, setting, character, prince, princess, king, queen, castle.*

Kluczowe struktury: końcówki rzeczowników w liczbie mnogiej –s, -es, -ies.

Sprawności językowe: słuchanie, mówienie, czytanie, pisanie.

PREZENTACJA MULTIMEDIALNA



Slajd 2



Nauczyciel wprowadza temat pytając dzieci o znane im postacie bajkowe. Jakie są ich ulubione bajki? Jakie bajki lubią ich rodzice/dziadkowie? Jakie są kluczowe elementy bajek? Czy wolą słuchać bajek? Czy może wolą je czytać

lub oglądać?

Dodatkowe ćwiczenie: nauczyciel pokazuje uczniom różne przedmioty – np. pluszową owieczkę, okulary, kapelusz, klatkę, pierścione. Uczniowie zgadują, o czym może być dana bajka, jakie występują w niej postacie, gdzie się odbywa jej akcja. Po kolei przedstawiają swoje wersje.

Slajd 3



Nauczyciel czyta powyższe wyrazy oraz zwroty, dzieci powtarzają. Następnie dzieci omawiają kluczowe elementy bajek. Podają przykłady.

SEGREGATOR strona zafoliowana



Dzieci omawiają kluczowe elementy bajek, korzystając z obrazkowej „mapy – zamku”. Łączą napisy z odpowiednimi elementami ilustracji. (*good characters/bad characters, setting, happy ending*). Dodają swoje własne elementy i omawiają ulubione rozwiązania w bajkach.

Slajd 4



Dzieci tworzą list gończy wybranej postaci bajkowej – najlepiej, aby był to „czarny” charakter, można jednak stworzyć swoją postać. Nauczyciel tłumaczy nowe słownictwo.

<p>WANTED</p> <p>NAME:</p> <p>THE CRIME:</p> <p>LAST SEEN:</p> <p>FOOTPRINT:</p>

SEGREGATOR karta pracy 10/2 (PROJEKT PLASTYCZNY)



Dzieci tworzą projekt listu gończego. Uzupełniają informacje w liście gończym i dorysowują postać lub wklejają zdjęcie.

Następnie przypinają listy gończe w umówionym miejscu w klasie i porównują postaci złoczyńców i wysokość nagród.

Slajd 5



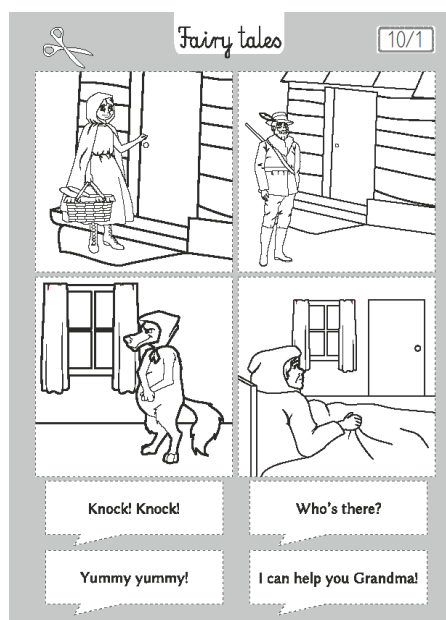
Nauczyciel czyta tytuły, następnie pyta, czy uczniowie znają wymienione bajki. Czy wiedzą jakie postacie w nich występują? O czym są? Czy same nazwy wydają im się znajome? Czy polskie tytuły znacznie się od nich różnią? Czy potrafią streścić te bajki? Podać bohaterów czy miejsca?

Dodatkowe ćwiczenie: kategorie.

Nauczyciel rozmieszcza w klasie cztery kartki z podpisami (np. Bad Little Red Riding Hood, Good Little Red Riding Hood, Bad Wolf and Good Wolf). Uczniowie w grupach muszą dopisać przymiotniki opisujące te postacie. Zasada – dzieci mogą napisać tylko jeden przymiotnik na danej kartce, następnie muszą zrobić miejsce następnej grupie. Gdy dodadzą słówka do wszystkich kartek mogą wpisać kolejne słowo. Każda drużyna otrzymuje inny kolor flamastrą, aby można było szybko podliczyć punkty. Drużyna z największą ilością poprawnych przymiotników (które się nie powtarzają!), wygrywa. Pod spodem w tabeli przykładowe przymiotniki.

Good Little Riding Hood	Bad Little Riding Hood	Big Bad Wolf	Good Wolfie
- nice	- bad	- angry	- sweet
- kind	- naughty	- bad	- cute
- pretty	- ugly	- grey	- white
- good	- plump	- stinky	- fluffy

SEGREGATOR karta pracy 10/01



Dzieci omawiają bajkę, wycinają chmurki i przyklejają je w odpowiednich miejscach. Następnie odgrywają scenkę. Mogą również dopisać dalszą część historii.

Slajd 6



Dzieci mówią, z czym kojarzy im się żaba. Czy pocałowałyby żabę? Dlaczego tak/nie? Czy znają kogoś, kto pocałował żabę? Co się dzieje w baśniach, gdy ktoś pocałuje żabę?

Slajd 7



Nauczyciel zachęca dzieci by powiedziały mu, które pole ma odsłonić. Dzieci powinny podać przynajmniej nazwę koloru, a jeszcze lepiej by powiedziały np. *a blue rectangle, a yellow rectangle* etc. Uwaga! Należy umówić się z dziećmi, że mogą zgadywać, co kryje się pod kolorowymi kartami dopiero, gdy zostaną odsłonięte przynajmniej 3 karty.

Kto jest na obrazku? Jak są ubrani? Co dzieci potrafią o nich powiedzieć? Czemu te postacie są ważne w temacie bajek?

Slajd 8



Nauczyciel zachęca dzieci by powiedziały mu, które pole ma odsłonić. Dzieci powinny podać przynajmniej nazwę koloru, a jeszcze lepiej by powiedziały np. *a red rectangle, a yellow rectangle* etc. Uwaga! Należy umówić się z dziećmi, że mogą zgadywać, co kryje się pod kolorowymi kartami dopiero, gdy zostaną odsłonięte przynajmniej 3 karty.

Co znajduje się na obrazku? Czy to miejsce kojarzy się dzieciom z bajkami? Jeśli tak, to w jaki sposób? Jakie inne miejsca kojarzą im się ze znanymi bajkami?

Slajd 9

<i>A monster</i>	<i>monsters</i>
A witch	witches
A pony	ponies
<i>A castle</i>	<i>castles</i>
A cat	cats
<i>A wolf</i>	<i>wolves</i>
A dwarf	dwarves



Nauczyciel czyta rzeczowniki w liczbie pojedynczej, dzieci powtarzają, następnie podają liczbę mnogą rzeczowników związanych z bajkami. W jaki sposób tworzy się liczbę mnogą? Czy zawsze tak samo? W których bajkach występują te postaci?

PRACA PLASTYCZNA (Slajd 10)



Dzieci tworzą katalog ulubionych postaci z bajek (*concertina book, comic strip, flap book*) na podstawie poprzedniego slajdu, lub własną bajkę. Wykorzystują papier kolorowy, nożyczki, klej, wycięte postacie z bajek, rysunki etc.

Katalog lub bajka może składać się z samych rysunków, lub też rysunków opisanych rzeczownikiem

i przymiotnikiem.