



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 I

moduł 03: ANIMALS

Spis treści

| | |
|--|---|
| klasa I moduł 03: ANIMALS | 1 |
| Cele lekcji: | 3 |
| Slajd 2..... | 3 |
| Slajd 3..... | 4 |
| Slajd 4..... | 4 |
| Slajdy 5-7..... | 5 |
| Slajd 8..... | 5 |
| Slajd 9..... | 5 |
| Slajd 10..... | 6 |
| Slajd 11..... | 6 |
| SEGREGATOR 03 ANIMALS karta pracy03/ 1 | 6 |
| Slajd 12..... | 7 |

| | |
|--|---|
| SEGREGATOR 03 ANIMALS strona zafoliowana | 7 |
| SEGREGATOR 03 ANIMALS karta pracy 02/ 2 | 9 |

Cele lekcji:

- dzieci rozmawiają na temat snu. Po co jest nam potrzebny sen i jak długo śpią różne zwierzęta? Które zwierzęta śpią najkrócej, a które mogą sobie pozwolić na długi sen? (edukacja przyrodnicza),
- odnajdywanie części wspólnej zbiorów, znak mniejszości i większości, odejmowanie. (umiejętności logiczno-matematyczne).

Umiejętności TIK: łączenie elementów na slajdzie, odkrywanie części slajdu za pomocą dotykania kształtów.

Kluczowe struktury: How many hours ...? More ... A horse sleeps 2 hours

Kluczowe słownictwo: sleep, cat, dog, elephant, dolphin, hedgehog, hen, horse, hours.

Sprawności językowe: słuchanie, mówienie, czytanie, pisanie.

Slajd 2

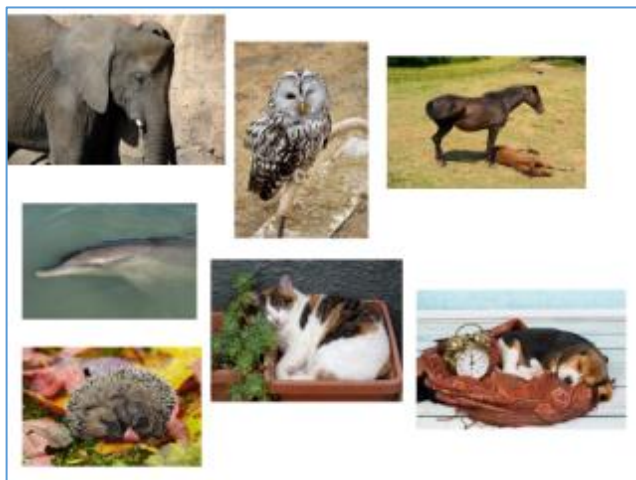


Nauczyciel wprowadza temat zadając pytania:

Co widzisz na zdjęciu? Co robią chłopiec i pies? Jak długo śpisz? Kiedy śpisz, w dzień czy w nocy? Czy wszyscy śpią tylko w nocy? Czy wszyscy śpią tak samo długo? W jakiej pozycji śpisz – na brzuchu, na plecach, na boku? Czy wiesz co się koło Ciebie dzieje kiedy śpisz?

Kiedy najlepiej Ci się zasypia? Kiedy nie możesz zasnąć? Jak się czujesz, kiedy jesteś niewyspana/y? Kiedy śpimy mózg ,wyłącza' nam różne części ciała po to, by mogły odpocząć. Dlatego my, ludzie nie możemy np. spać na stojąco, bo nogi nam się same składają kiedy zasypiamy. Dziś dowiemy się jak odpoczywają zwierzęta. Czy wszystkie zwierzęta śpią w takiej samej pozycji? Czy wszystkie zwierzęta śpią tak samo długo?

Slajd 3



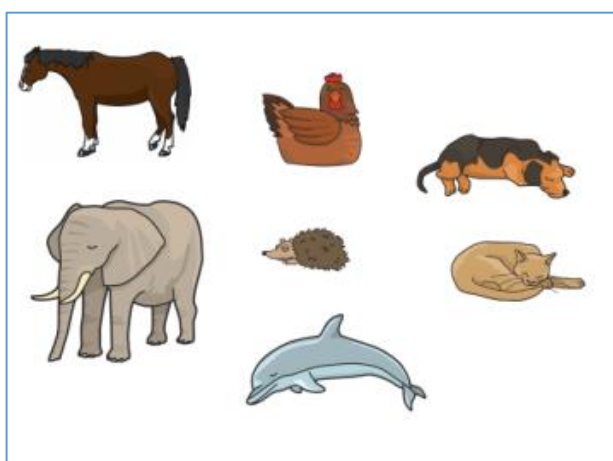
Jakie zwierzęta widzisz na zdjęciach? Które to zwierzęta domowe, a które dzikie?

Co te wszystkie zwierzęta robią? Które zwierzęta leżą? Które stoją? Które mają zamknięte oczy, a które otwarte? Które są w wodzie? Czy pozycja, w której zwierzęta śpią od czegoś zależy?

Informacja dla nauczycieli:

Zwierzęta uciekające tzw. zwierzęta ofiary, często śpią na stojąco, po to by w razie niebezpieczeństwa móc szybko rzucić się do ucieczki – np. koń. Ptaki śpią siedząc z jednym okiem otwartym, jednocześnie czuwając jedną półkulą mózgu – co również zapewnia im większe bezpieczeństwo. Delfiny również zawsze czuwają jedną półkulą mózgu ponieważ, jako ssaki, śpiąc muszą się regularnie wynurzać na powierzchnię by zaczerpnąć powietrza – inaczej by się utopiły. W pozycji leżącej śpią wszystkie drapieżniki i one również śpią najdłużej, ze względu na duże poczucie bezpieczeństwa.

Slajd 4



Nauczyciel wprowadza angielskie nazwy zwierząt wskazując na odpowiedni obrazek.

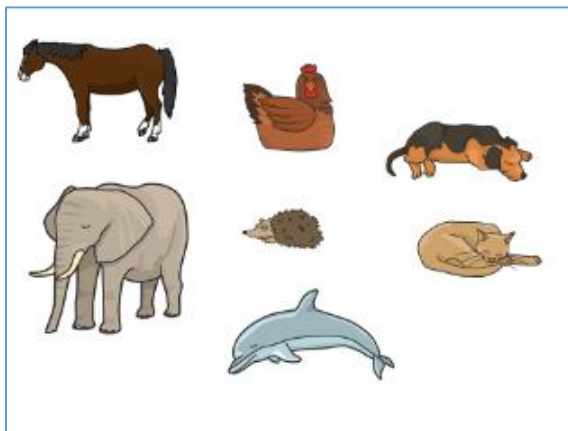
Dzieci powtarzają za nauczycielem.

Slajdy 5-7



Zabawa: Reagowanie ciałem

Nauczyciel mówi nazwę jednego z dwóch zwierząt znajdujących się na slajdzie. Jeśli zwierzę znajduje się na górze, dzieci klaszczą. Jeśli na dole, dzieci tupią.



Slajd 8



Nauczyciel wskazuje na różne zwierzęta i mówi ich nazwy. Jeśli np. wskazując na delfina powie *a dolphin*, dzieci kiwają głowami i mówią *Yes*, a *dolphin!* Jeśli wskaże na delfina, ale powie *a cat* dzieci kręcą głowami i mówią *NO!* . Nauczyciel

zadaje więc pytanie wskazując na zwierzę, którego nazwę ,pomylił' i pyta *What is it?* . Dzieci odpowiadają na pytanie.

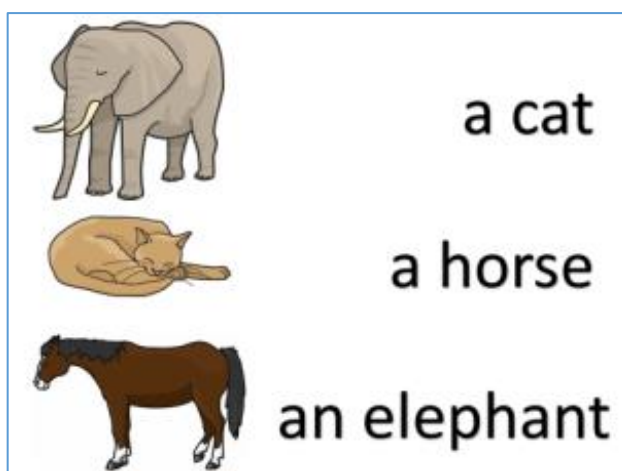
Slajd 9



Nauczyciel zachęca dzieci by powiedziały mu, które pole ma odstąpić. Dzieci powinny podać przynajmniej nazwę koloru, a jeszcze lepiej powiedzieć 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.

Slajd 10

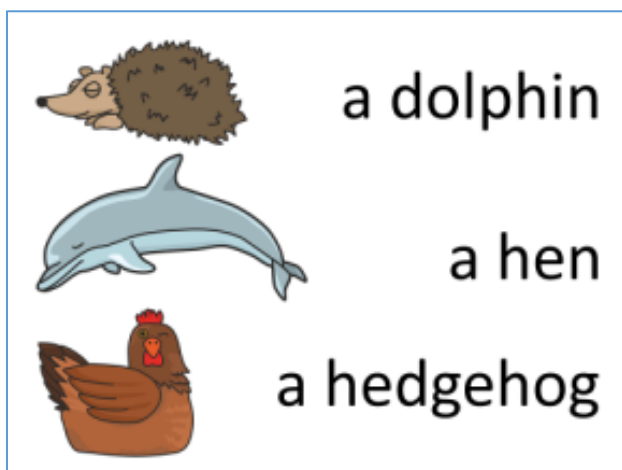


W klasie, gdzie dzieci znają już nazwy zwierząt, nauczyciel wskazuje na jeden obrazek i pyta: *A cat or a horse? An elephant or a horse?*

Dzieci odpowiadają podając prawidłową nazwę zwierzęcia z obrazka.

Następnie wszyscy zastanawiają się, który z napisanych wyrazów może oznaczać dane

zwierzę. Podpowiedzią mogą być pierwsze litery (h i e). Można bawić się w różne skojarzenia – np. podobieństwo między słowami ‚kot‘ i ‚cat‘; przyporządkowanie najdłuższego wyrazu do największego zwierzęcia itd. Dzieci łączą linią obrazek z wyrazem.



Slajd 11



W klasie, gdzie dzieci znają już nazwy zwierząt, nauczyciel wskazuje na jeden obrazek i pyta: *A hen or a dolphin? A hedgehog or a hen?*

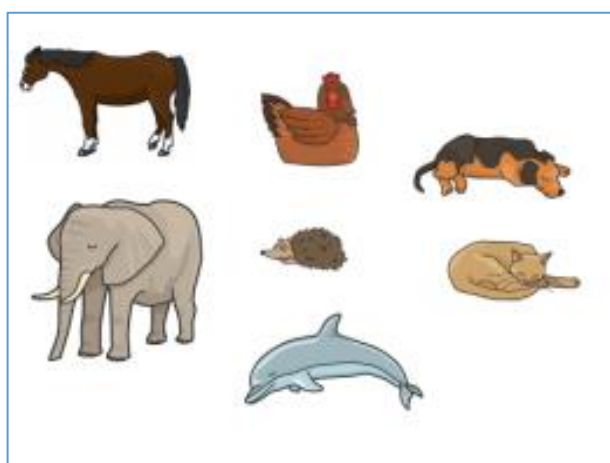
Dzieci odpowiadają podając prawidłową nazwę zwierzęcia z obrazka. Następnie wszyscy zastanawiają się, który z napisanych wyrazów

może oznaczać dane zwierzę. Dzieci łączą linią obrazek z wyrazem.



Dzieci decydują, które z wyrazów są napisane po polsku, a które po angielsku. Następnie ołówkiem po śladzie piszą tylko wyrazy napisane po angielsku.

Slajd 12



Nauczyciel prosi dzieci by zastanowiły się czym żywią się zwierzęta na obrazkach.

Które z nich jedzą rośliny? Które mięso? Które jedzą zarówno rośliny jak i mięso?

Nauczyciel wraz z dziećmi otacza pętlą zwierzęta tworząc zbiory – zwierzęta roślinożerne, mięsożerne i wszystkożerne.

Nauczyciel wyjaśnia dzieciom, że w zależności od tego co zwierzęta jedzą i czy padają ofiarami innych zwierząt w naturze, różne gatunki śpią krócej lub dłużej.

SEGREGATOR 03 ANIMALS strona zafoliowana i liczby w kolorach (klocki Cuisenaire'a) lub małe karteczki z napisanymi liczbami 1-10.



Nauczyciel prosi dzieci by ułożyły klocki lub kartki w kolejności od 1 do 10.

Następnie prosi by słuchały uważnie i podnosiły do góry te klocki/kartki, które oznaczają cyfrę, którą usłyszą, np. 2, 3, 8..

Nauczyciel wyjaśnia, że opowie dzieciom teraz ile śpią zwierzęta na obrazkach. Dzieci muszą słuchać uważnie i położyć klocek/kartkę reprezentujący odpowiednią cyfrę pod rysunkiem danego zwierzęcia na zafoliowanej stronie, na podstawie tego co opowiada nauczyciel.

Informacja dla nauczyciela:

Koń śpi bardzo krótko – tylko (około) 2 godziny na dobę i umie spać na stojąco, chociaż żeby się naprawdę dobrze wyspać musi się położyć.

Słoń śpi niewiele dłużej – (trochę ponad) 3 godziny. Tak samo jak koń śpi na stojąco lub na leżąco.

Delfin - w sumie około 5 godzin na dobę, w kilku odcinkach – od kilkunastu minut do ponad godziny.

Kura - w zależności od długości dnia 6-8 godzin.

Jeż - przynajmniej 9 godzin w lecie (w zimie jeże hibernują).

Pies - przynajmniej 10 godzin.

Koty śpią najdłużej – ponad 10 godzin, a nawet 16 godzin na dobę.

Na potrzeby tego ćwiczenia należy podawać dzieciom pełne godziny: koń – 2 godziny, słoń – 3 godziny, delfin- 5 godzin, kura – np. 6 godzin, jeż – 9 godzin, pies – 10 godzin, kot – 10 godzin.

Kiedy dzieci już ułożą klocki/kartki pod odpowiednimi obrazkami, nauczyciel może zapytać:

Które zwierzę śpi dłużej – koń czy słoń? O ile dłużej?

Które zwierzę śpi najdłużej z tych trzech – delfin, kura czy jeż?

Dzieci mogą ułożyć klocki obok siebie i odpowiadać porównując długość klocków.



Nauczyciel angielskiego korzysta z zafoliowanej strony w segregatorze dopiero po lekcji nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej.

Nauczyciel mówi zdanie pomagając sobie gestami:

I (wskazuje na siebie) *sleep* (ręce złożone pod policzkiem do snu, oczy zamknięte) *10 hours* (10 palców).

Nauczyciel pyta dzieci czy pamiętają jak długo śpią różne zwierzęta. Może przy tym pomóc dzieciom rozdając klocki Cuisenaire'a lub karteczki z cyframi i prosząc, by dzieci położyły je pod obrazkami zwierząt tak, jak zapamiętały z lekcji edukacji wczesnoszkolnej. Następnie:

1. Nauczyciel wskazuje na rysunek konia i pyta: *How many hours does a horse sleep? How many?* (Nauczyciel podnosi klocek/karteczkę oznaczający cyfrę dwa) Dzieci odpowiadają podając liczebnik.

2. Nauczyciel wskazuje na rysunek słonia i pyta: *How many hours does an elephant sleep? How many?* (Nauczyciel podnosi klocek/karteczkę oznaczający cyfrę trzy) Dzieci odpowiadają podając liczebnik.

Nauczyciel prosi by dzieci naśladowały jego gesty, a następnie wskazuje na różne zwierzęta i zaczyna zdania np.:

A dolphin (nauczyciel wskazuje na delfina na slajdzie lub wykonuje ruch pływającego delfina) *sleeps* (ręce złożone do snu, oczy zamknięte) *five* (pięć palców lub odpowiedni klocek w rączce dziecka) *hours*.

SEGREGATOR 03 ANIMALS karta pracy 02/ 2

| Animals | | |
|---|------------------------|----------------------------|
|  | A cat sleeps _____ | <input type="text"/> hours |
|  | A dog sleeps _____ | <input type="text"/> hours |
|  | A hen sleeps _____ | <input type="text"/> hours |
|  | A dolphin sleeps _____ | <input type="text"/> hours |
|  | A horse sleeps _____ | <input type="text"/> hours |

Dzieci samodzielnie uzupełniają zdania i wpisują odpowiednie cyfry.