



CELE OGÓLNE

- rozpoznaje figur geometrycznych,
- nazywanie figur geometrycznych w języku angielskim.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- umie znaleźć figury geometryczne ukryte w kształtach ryb,
- zna angielskie nazwy figur,
- rozumie opis rysunku,
- umie narysować robota na podstawie instrukcji w języku angielskim,
- zna zasady gry BINGO.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, kartka papieru

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „Aquarium with shapes”

Nauczyciel pokazuje dzieciom akwarium z ukrytymi w nim figurami geometrycznymi. Dzieci wyszukują je i nazywają z pomocą prowadzącego zajęcia. Dla sprawdzenia poprawności wykonania zadania nauczyciel pokazuje rysunek z podpisami znajdujący się w drugiej części polecenia nr 1 (część „uczę się”).

2. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Shapes- match”

Uczniowie łączą rysunki figur geometrycznych z ich nazwami (nauczyciel pomaga odczytując nazwy).

3. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „There is a castle”

Nauczyciel odczytuje opis ilustracji i razem z dziećmi poszukuje figur na rysunku zamku.

4. Ćwiczenie > Platforma > Multimedia > „Draw a robot”

Uczniowie słuchają opisu robota w języku angielskim i rysują go na kartkach papieru.

5. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Bingo- shapes I”

Gra BINGO. Dzieci rysują swoją kartę do gry. Na ekranie pojawiają się kolejne figury, które decydują o wygranej.

6. Praca domowa

KARTA PRACY

Rysowanie rybek (z ukrytymi w nich figurami geometrycznymi) według instrukcji umieszczonej na karcie pracy.

Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z zadania nr 1 (część „uczę się”).