

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Scenariusz nr 5 zajęć edukacji wczesnoszkolnej

Metryczka zajęć edukacyjnych

Miejsce realizacji zajęć: sala szkolna

Ośrodek tematyczny realizowanych zajęć: Witaj szkoło

Temat zajęć: W szkolnym tornistrze, cz. 2

Grupa dydaktyczna: uczniowie klasy II SP

Czas przewidziany na realizację zajęć: 45 min.

Cele operacyjne

Uczeń:

- powtarza słowa nazwy szkolnych przedmiotów w języku angielskim z poprzednich zajęć (*book, notebook, pen, pencil, red / yellow / blue etc. pencil, pencil case, schoolbag, pencil sharpener, rubber, ruler*)
- tworzy liczbę mnogą rzeczowników w języku angielskim
- liczy w języku angielskim do 10
- samodzielnie pracuje nad wykonaniem zadania z karty pracy

Środki dydaktyczne

- Karta pracy (Karta pracy nr 5)
- Nagranie dźwiękowe (Nagranie nr 4)
- Naklejki
- Papierowe odznaki „Uczeń tygodnia”
- 1 papierowa odznaka „Mistrz zwinności”
- Dowolne nagranie z radosną melodią
- Oddzielne małe grafiki przedstawiające: książkę, zeszyt, długopis, ołówek, kredkę, piórnik, tornister
- Komputer dla nauczyciela i projektor
- Animacje komputerowe nr 6 do 8

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Metody (według Okonia)

- burza mózgów
- gry dydaktyczne
- ćwiczebna

Formy pracy

- Praca jednolita zbiorowa
- Praca w grupie

Przewidywane efekty

Uczeń po zakończeniu zajęć:

- zna nazwy szkolnych przedmioty w języku angielskim z poprzednich zajęć (*book, notebook, pen, pencil, coloured pencil, pencil case, schoolbag*)
- tworzy liczbę mnogą rzeczowników w języku angielskim poprzez dodanie końcówki –s do rzeczownika
- liczy w języku angielskim do 10
- samodzielnie pracuje nad wykonaniem zadania

Przebieg i podsumowanie zajęć

Część wstępna - część rekreacyjna sali / 5 min.

Nauczyciel rozpoczyna zajęcia. Uczniowie stoją w dwóch kręgach na dywanie – zewnętrznym i wewnętrznym, oba kręgi uczniów zwrócone twarzami do siebie. Nauczyciel odtwarza pogodną melodię. W momencie, gdy muzyka cichnie, uczniowie witają się po angielsku i pytają o samopoczucie ucznia, który stoi naprzeciwko. Nauczyciel powtarza dryl dwukrotnie.

Po zakończeniu zadania, nauczyciel wyjaśnia, że dziś będzie obserwował, co uczniowie zapamiętali z poprzednich zajęć oraz, czy potrafią pracować samodzielnie z kartą pracy.

Etap realizacji

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Zadanie 1 - część rekreacyjna sali / 10 min.

Powtórzenie wiadomości - nauczyciel wkłada do koperty wycięte małe grafiki przedstawiające: książkę, zeszyt, długopis, ołówek, kredkę, piórnik, tornister. Uczniowie pracują w grupie. Jeden z uczniów podchodzi do nauczyciela, losuje kartonik z koperty i podchodzi do tablicy. Uczeń zadaje pytanie: *What is this?* i zaczyna rysować dany przedmiot na tablicy. Pozostali uczniowie, mają zadanie wyszukać grafikę rysowaną przez ucznia przy tablicy w zesawie grafik, które uprzednio otrzymali od nauczyciela, a następnie zgadnąć nazwę przedmiotu w języku angielskim.

UWAGA! Jeśli w wyposażeniu sali nie ma kred do tablicy / markerów w różnych kolorach nauczyciel powinien zrezygnować z odpytywania ze słówek: *red pencil, blue pencil, etc.* Nauczyciel może na zakończenie zadania ponieść do góry prawdziwą kredkę i poprosić uczniów o nazwanie jej po angielsku.

Przed przystąpieniem do zadania, nauczyciel przypomina zasady regulaminu klasowego i udziału w zadaniach grupowych.

Na zakończenie zadania, nauczyciel pokazuje kolejno wszystkie grafiki uczniom, uczniowie powtarzają jeszcze raz słówka.

Zadanie 2 - część rekreacyjna sali / 10 min.

Uczniowie siedzą na dywanie. Nauczyciel odtwarza animacje komputerowe. Uczniowie mają za zadanie obejrzeć animację nr 6 w skupieniu i dopowiedzieć na pytanie nauczyciela: dlaczego na animacji na końcu wyrazów pojawia się litera –s? (burza mózgów).

Przed przystąpieniem do zadania, nauczyciel przypomina zasady regulaminu klasowego i udziału w zadaniach grupowych.

Animacja komputerowa nr 6:

Dziewczynka stoi w sali szkolnej, przed nią stolik szkolny, na stoliku leżą dwie książki.

Dziewczynka podnosi jedną książkę – na górze monitora pojawia się napis: *one book*.

Następnie dziewczynka odkłada książkę i podnosi dwie książki na raz – na górze monitora pojawia się napis *two books*. Litera s wyraźnie pogrubiona i innym kolorem czcionki niż pozostałe.

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Nauczyciel przechodzi do animacji nr 7. Tym razem, uczniowie mają za zadanie nazwać samodzielnie przedmioty, które pojawią się na animacji. Nauczyciel rozpoczyna od ucznia uzdolnionego.

Animacja komputerowa nr 7:

Chłopiec stoi w sali szkolnej, przed nim stolik szkolny, na stoliku leżą kredki. Chłopiec podnosi jedną kredkę – na górze monitora pojawia się napis: *one* _____. Następnie chłopiec odkłada kredkę i podnosi cztery kredki na raz – na górze monitora pojawia się napis *four* _____.

Nauczyciel przechodzi do animacji nr 8. Uczniowie ponownie mają za zadanie nazwać samodzielnie przedmioty, które pojawią się na animacji.

Animacja komputerowa nr 8:

Chłopiec stoi w sali szkolnej, przed nim stolik szkolny, na stoliku leżą ołówki. Chłopiec podnosi jeden ołówek – na górze monitora pojawia się napis: *one* _____. Następnie chłopiec odkłada ołówek i podnosi trzy ołówki na raz – na górze monitora pojawia się napis *three* _____.

Na zakończenie zadania, nauczyciel pyta uczniów, jak tworzymy liczbę mnogą w języku angielskim (burza mózgów) i podsumowuje zadanie.

Zadanie 3 - część rekreacyjna sali / 10 min.

Nauczyciel organizuje przerwę śródlekcyjną. Uczniowie stoją na dywanie. Nauczyciel wyjaśnia zasady zabawy. Uczniowie będą bawić się w „rozbrykane angielskie koty”, ale przed rozpoczęciem zabawy koty należy policzyć.

Nauczyciel prosi uczniów, aby przypomnieli liczby od 1 do 10 po angielsku. Uczniowie mogą liczyć na palcach dla ułatwienia.

Następnie, uczniowie kucają na dywanie. Nauczyciel dotyka jednego ucznia delikatnie w ramię, uczeń podskakuje i woła: *one cat*, nauczyciel chodzi pomiędzy uczniami i dotyka kolejnych uczniów. Kolejny dotknięty uczeń podskakuje i woła: *two cats*. Jeśli w grupie jest więcej niż 10 uczniów, nauczyciel rozpoczyna liczenie jeszcze raz od 1.

Gdy wszystkie koty zostaną policzone, nauczyciel odtwarza nagranie z dowolną radością

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

muzyką. Koty na czworaka biegają po sali, gdy muzyka cichnie koty zamierają w bezruchu. Kot, który się poruszy odpada z gry. Zwycięzca zabawy otrzymuje tytuł: *Mistrza zwinności*.

Zadanie 4 – przy stolikach / 10 min.

Uczniowie zasiadają przy swoich stolikach. Uczniowie pracują z kartą pracy.

Po wykonaniu zadania przez uczniów, nauczyciel omawia prawidłowe odpowiedzi, komentuje błędy uczniów.

Uczniowie nadal pracują samodzielnie przy swoich stolikach. Uczniowie mają za danie wysłuchać nagrania i uzupełnić luki w zdaniach, które nauczyciel pisze na tablicy:

Tania has got _____ books.

Tony has got _____ coloured pencils.

Treść nagrania:

A: Hi, I am Tania. How are you? (pauza 5 sekund)

B: Hi. Fine. Thanks. I am Tony. (pauza 5 sekund)

A: Nice to meet you Tony. (pauza 5 sekund)

B: Nice to meet you Tania. (pauza 5 sekund)

A: This is my pencil case. I have got ten coloured pencils in my pencil case. (pauza 5 sekund)

B: This is my schoolbag. I have got seven books in my school bag. (pauza 5 sekund)

Po wykonaniu zadania przez uczniów, nauczyciel omawia prawidłowe odpowiedzi, komentuje błędy uczniów.

Etap końcowy - część rekreacyjna sali / 5 min.

Uczniowie stają w kręgu i żegnają się po angielsku.

Nauczyciel pyta czego uczniowie się dziś nauczyli.

Uczniowie odpowiadają. Na zakończenie nauczyciel wręcza naklejki najbardziej aktywnym uczniom - uczniowie podliczają swoje naklejki. Uczniowie, który zbierali największą



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

liczbę naklejek (np. 5) otrzymują odznaki „*Uczeń tygodnia*”

Dodatkowo

Uczeń zdolny: rozwiązuje zadanie drugie na karcie pracy

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: rozwiązuje zadanie trzecie na karcie pracy