



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Scenariusz nr 74 zajęć edukacji wczesnoszkolnej

Metryczka zajęć edukacyjnych

Miejsce realizacji zajęć: sala szkolna

Ośrodek tematyczny realizowanych zajęć: Wiosna tu i tam

Temat zajęć: Zagroda wiejska

Grupa dydaktyczna: uczniowie klasy II SP

Czas przewidziany na realizację zajęć: 60 minut

Cele operacyjne

Uczeń:

- Zna produkty pochodzące od zwierząt
- Zna podstawowe nazwy zwierząt hodowlanych w języku angielskim
- Uczy się słuchać uważnie nauczyciela

Środki dydaktyczne

- Karta pracy (Karta pracy nr 74)
- 5 zestawów karteczek z wypisanymi uczuciami i emocjami szczęście, złość, zazdrość, smutek, złośliwość, arogancja, gniew, burzliwość, ciepło, uprzejmość, zachwyty)
- Grafika od nr 153 do nr 155
- Animacja komputerowa od nr 94 do nr 95
- Gra edukacyjna nr 7

Metody (według Okonia)

- giełda pomysłów (burza mózgów)
- ćwiczebna

Formy pracy

- Praca jednolita zbiorowa

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

- Praca w mini grupach

Przewidywane efekty

Uczeń po zakończeniu zajęć:

- Zna podstawowe zwierzęta hodowlane i wie, jakie produkty od nich pochodzą
- Potrafi wymienić podstawowe zwierzęta w języku angielskim
- Potrafi odpowiedzieć na pytanie „*What’s your favourite animal?*”

Przebieg i podsumowanie zajęć

Część wstępna - część rekreacyjna sali / 10 minut

Nauczyciel wita uczniów po angielsku i proponuje zaśpiewanie piosenki powitanki (używanej we wcześniejszych scenariuszach). Uczniowie siadają w kole. Nauczyciel pyta uczniów co jest potrzebne roślinie do prawidłowego wzrostu. Prosi uczniów o wymienienie warzyw, które można zobaczyć w ogrodzie oraz pyta o zioła i przyprawy, które można tam zobaczyć.

Nauczyciel zapowiada temat dzisiejszej lekcji i mówi na co będzie zwracał uwagę: *Na dzisiejszych zajęciach będę zwracał uwagę na to, czy potraficie uważnie słuchać. Pyta uczniów o ich doświadczenia dotyczące zwierząt hodowlanych (Co to znaczy, że zwierzęta są hodowlane? Jakie zwierzęta hodowlane znacie? Czy ktoś ma takie zwierzęta lub czy ktoś ma rodzinę mającą takie zwierzęta?)*

Etap realizacji

Zadanie 1 - przy stolikach / 15 minut

Nauczyciel pyta uczniów po co hoduje się zwierzęta? Prosi o podanie zwierząt i przykładów produktów od nich pochodzących. Nauczyciel pokazuje grafikę nr 153 (karton mleka) i pyta od jakiego zwierzęcia pochodzi (naprowadza uczniów na właściwą

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

odpowieź: krowa, koza, owca). Następnie pokazuje grafikę nr 154 (kłębek wełny) i pyta od jakiego zwierzęcia pochodzi (odpowieź: owca). Nauczyciel pokazuje grafikę nr 155 (kawałek mięsa) i pyta od jakiego zwierzęcia pochodzi (przykładowe odpowiedzi: świnia, owca, krowa, kura, gęś).

Nauczyciel rozdaje uczniom karty pracy nr 74 i wyjaśnia polecenie. W razie problemów pomaga uczniom. Po zakończeniu zadania nauczyciel sprawdza odpowiedzi i chwali uczniów, którzy dobrze poradzili sobie z zadaniem.

Zadanie 2 - część rekreacyjna sali / 10 minut

Nauczyciel ogłasza przerwę i zaprasza uczniów do rekreacyjnej części sali. Uczniowie stają w jednym rzędzie w rogu rekreacyjnej części sali. Mają przejść po przekątnej do drugiego rogu sali, każdy w inny sposób (mogą iść przodem, tyłem, bokiem, skacząc, biegnąc, robiąc pajace, na jednej nodze, wirując wokół własnej osi, klaskając, z rękami nad głową itp.). Uczniowie sami wymyślają sposób przejścia, w przypadku trudności z wymyśleniem sposobu, pomaga nauczyciel. Uczniowie mogą również przechodzić udając zwierzęta gospodarskie.

Zadanie 3 – przy stolikach / 20 minut

Nauczyciel pyta uczniów, czy znają jakieś zwierzęta po angielsku. Uczniowie podają przykłady. Nauczyciel prosi jednego z uczniów o przypomnienie zasad bezpiecznego korzystania z tabletów. Prosi uczniów o wzięcie tabletów i obejrzenie animacji.

Animacja komputerowa nr 94: *animacja przedstawia farmę z małym oczkiem wodnym i zwierzęta na niej: konia, krowę, świnie, osła, owcę, królika, kozę, kurę. W pobliżu każdego zwierzęcia pojawia się jego podpis i strzałka na nie wskazująca (koń – horse, krowa – cow, świnia – pig, osioł – donkey, owca – sheep, królik – rabbit, koza – goat, kura – hen).*

Animacja komputerowa nr 95: *animacja przedstawia zwierzęta z podpisami w j. angielskim pod spodem w dwóch kolumnach. Pierwsza kolumna: krowa, owca, kura.*

Druga kolumna: jagnię - lamb, cielę - calf i kurczak – chicken. Pojawiają się strzałki łączące jedną kolumnę z drugą na równej wysokości.

Nauczyciel prosi uczniów o wymienienie zwierząt występujących w animacji. Ćwiczy wymowę słówek.

Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Nauczyciel proponuje zabawę w kalambury. Pokazuje zwierzę występujące w animacji, uczniowie mają za zadanie odgadnąć jego nazwę w języku angielskim. Uczeń, który odgadł zwierzę zapisuje jego nazwę na tablicy. W razie problemów nauczyciel pyta pozostałych uczniów, ewentualnie sam podpowiada. Nauczyciel zachęca teraz uczniów do pokazywania zwierząt na środku przed całą klasą. Zabawa trwa dopóki wszystkie zwierzęta z animacji zostaną pokazane i zapisane na tablicy.

Nauczyciel zadaje pytanie *What's your favourite animal?* i odpowiada *My favourite animal is a horse*. Zadaje kilku uczniom to pytanie, pomaga im poprawie sformułować odpowiedź.

Zadanie 4 – przy stolikach / 10 minut

Nauczyciel prosi uczniów o wzięcie tabletek i wykonanie gry edukacyjnej. Polecenie: Ułóż z rozsypanki literowej nazwy zwierząt przeciągając litery na właściwe miejsca.

Gra edukacyjna nr 7: *Na ekranie widać 6 zwierząt, pod nimi znajdują się rozsypane litery składające się na ich angielski odpowiednik: koń – rohes, krowa - owc, cielę – lfca, osioł – okedny, koza – aogt, owca – hesep. Pod spodem znajdują się kreski, na które uczeń ma przeciągnąć litery, aby ułożyć właściwe podpisy.*

Nadzoruje pracę i podpowiada, w razie potrzeby służy pomocą.

Etap końcowy - część rekreacyjna sali / 5 minut

Nauczyciel prosi wybranego ucznia o podsumowanie zajęć. Nauczyciel pyta uczniów, czego nauczyli się na zajęciach. Nauczyciel wręcza najbardziej aktywnym uczniom na zajęciach naklejki – uczniowie, którzy zbiorą największą liczbę naklejek w ciągu całego tygodnia nauki, otrzymają odznaki.

Nauczyciel żegna się z uczniami po angielsku, uczniowie żegnają się ze sobą i dziękują sobie za wspólną pracę.

Dodatkowo

Uczeń zdolny: wykonuje na karcie pracy zadanie dla ucznia zdolnego, samodzielnie wykonuje ćwiczenie interaktywne, wykazuje się w zabawie w kalambury.

Uczeń ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi: wykonuje na karcie pracy zadanie dla ucznia z SPE, przypomina temat poprzednich zajęć i podsumowuje dzisiejsze zajęcia,



Projekt współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

pokazuje zwierzęta podczas zabawy w kalambury.