

Projekt jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki.

Interactive shopping – revising the material. / Interaktywne zakupy – powtórzenie materiału.

Cele:

- Uczeń odpowiednio reaguje na podane zwroty,
- Uczeń wykorzystuje poznane zwroty by zakupić wybrane przedmioty,
- Uczeń potrafi zakupić wybrane produkty.

Środki dydaktyczne:

Komputer, rzutnik, pacynki Tom i Tina, gra interaktywna „Doing the shopping” / „Robienie zakupów”, utwory muzyczne, kartki z nazwami produktów.

Przebieg zajęć:

1. Przywitanie.

Piosenka „This is the way we say hello” / „Witamy w klubie Tiny i Toma”. Przypięcie identyfikatorów.

2. Utrwalenie wiadomości z poprzednich zajęć.

Nauczyciel pisze na tablicy 5 wybranych liter (spółgłoski). Zadaniem uczniów jest podanie wyrazów rozpoczynających się na podane litery. Po kolei uczniowie podają wyrazy, nauczyciel wypisuje je na tablicy.

3. Wprowadzenie.

Nauczyciel informuje uczniów:

Na ostatnich zajęciach mówiliśmy o kupowaniu produktów w różnych sklepach. Potraficie zadać odpowiednie pytania w sklepie?

Za pomocą pacynki Toma lub Tiny, nauczyciel podchodzi do wybranych uczniów i zadaje pytanie *can I help you*, uczniowie odpowiednio reagują.

4. Gra interaktywna

Realizując lekcję należy postępować zgodnie z wyświetlanymi instrukcjami (ikona z literą „i”)

Gra multimedialna składa się z trzech części, nauczyciel w zależności od potrzeb decyduje o kolejności oraz czasie trwania poszczególnych elementów lekcji.

Zajęcia można przeprowadzić indywidualnie lub w grupach w zależności od potrzeb oraz możliwości klasy.

W pracy z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi zaleca się ćwiczenia indywidualne.

1. W pierwszej części gry interaktywnej zadaniem uczniów/ucznia jest dopasowanie produktu do odpowiedniego sklepu (np.: gazeta – kiosk, pieczywo-piekarnia itd.). Produkt należy przeciągnąć na grafikę przedstawiającą sklep.
2. Druga część zawiera ćwiczenie słuchowe. Zadaniem uczniów lub ucznia jest wysłuchać dialogu oraz wskazać odpowiedni obrazek.
3. Trzecia część gry interaktywnej dotyczy rozpoznawania cen sklepowych. Zadaniem uczniów jest dopasowanie dźwięku do odpowiedniej ilustracji.

Piosenka „Portfolio”.

Uczniowie udają się po swoje portfolio.

5. Mystery Box.

Odtworzenie piosenki „Mystery Box” / „Tajemnicze.

Wybrani uczniowie mają za zadanie zakupienie u nauczyciela produktów wylosowanych z Mystery Box. Poprawne wykonanie zadania nauczyciel nagradza pieczątką w legitymacji.

6. Samoocena.

Z pozycji kucanej spróbujcie wyskoczyć jak najwyżej się da. Czym wyżej podskoczycie tym więcej zapamiętaliście z dzisiejszej lekcji.

Projekt jest współfinansowany przez Unię Europejską ze środków Europejskiego Funduszu Społecznego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki.

7. Informacja zwrotna nauczyciela.

Na tej lekcji podobało mi się...

Jestem zadowolony/a z tego, że...

8. Zakończenie zajęć.

Na każdych zajęciach uczniowie w zależności od ilości czasu, dokończają zdanie:

- *Dzisiaj nauczyłem/am się...*
- *Dzisiaj dowiedziałem/am się...*
- *Dzisiaj podobało mi się...*
- *Dzisiaj nie podobało mi się...*

9. Pożegnanie.

Piosenka „This is the way we say goodbye” / „Tom i Tina żegnają się”. Odłożenie identyfikatorów w ustalone miejsce.