

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

Hide and seek – preposition in / Zabawa w chowanego – używamy przyimka in.

Cele:

- uczeń rozróżnia członków rodziny oraz pomieszczenia w domu / mieszkaniu,
- uczeń wypowiada się na temat członków rodziny oraz pomieszczeń w domu / mieszkaniu

Przebieg zajęć:

1. Przywitanie.

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

2. Wprowadzenie

Tina i Tom proponują uczniom wielką zabawę. *Dzieciaki zapraszamy Was do zabawy w ogromnym domu Tiny! Możemy tam usłyszeć przeróżne dźwięki – czy odgadnięcie z jakiego pomieszczenia wydobywają się usłyszane odgłosy? A może uda Wam się rozpoznać różne domowe pomieszczenia? Pobawmy się razem!*

3. Gra interaktywna

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

Gra multimedialna zawiera zestaw trzech typów zadań dobieranych losowo po kliknięciu w kostkę do gry. 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 grze przewidziano możliwość naliczania punktów jednocześnie 3 osobom/grupom.

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

W grze losowo wybierane są trzy typy zadań, oznaczone odpowiednimi ikonami:



1. *Co przedstawia obrazek?* Zadaniem uczniów jest odgadnięcie co jest na obrazku na podstawie wyświetlonego fragmentu ilustracji widocznego przez krótką chwilę, bądź na podstawie krótkiej migawki przedstawiającej cały obrazek. Punkt przyznawany jest uczniowi/grupie za podanie poprawnej nazwy w języku angielskim.



2. *Skąd ten dźwięk?* Uczniowie mają za zadanie odgadnąć z jakiego pomieszczenia domowego może wydobywać się słyszany dźwięk. Należy podać angielską nazwę pomieszczenia; Występujące w grze pomieszczenia to: łazienka, kuchnia, salon, sypialnia, pokój Tiny, piwnica.



3. *Zrób to.* Gdy wylosowana zostanie ikona ze znakiem zapytania nauczyciel wybiera pytania/zadanie przygotowane wcześniej. Zaleca się aby było to zadanie praktyczne lub ruchowe. Nauczyciel znając zakres zrealizowanego materiału może dostosować zadania do potrzeb i możliwości swoich uczniów. Przykładowe propozycje zadań:
 - dotknij okna
 - wskaż przedmiot znajdujący się w sali, który masz w swoim domu,
 - odszukaj ukrytą w sali ilustrację przedstawiającą przedmiot kuchenny
 - odegrajcie scenkę przedstawiającą sytuację w kuchni / łazience / salonie itp.

4. Mystery Box.

Odtworzenie piosenki „Mystery Box” / „Tajemnicze pudełko”.

Nauczyciel umieszcza w magicznym pudełku wybrane zadania, jakie przygotowane były do trzeciej części gry multimedialnej. Wskazani uczniowie losują zadanie oraz podają odpowiedź lub wykonują zadanie zapisane na wylosowanej kartce. Zadania odczytuje nauczyciel.

Poprawnie wykonanie zadania nauczyciel może nagrodzić pieczęcią w legitymacji.

5. Samoocena.

Podskoczcie tak wysoko na ile zapamiętaliście materiał z lekcji. Czym wyżej podskoczycie tym więcej pamiętacie.

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

6. Informacja zwrotna nauczyciela.

Na tej lekcji podobało mi się ...

Jestem zadowolony/a z tego, że...

7. 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...

8. Pożegnanie.

Piosenka „This is the way we say goodbye” / „Tom i Tina żegnają się”.