

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

Storytelling – telling the story / Opowiadania – opowiadanie historyjek

Cele:

- uczeń nazywa przedmioty znajdujące się na obrazkach,
- uczeń poprawnie buduje zdania

Przebieg zajęć:

1. Przywitanie.

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

2. Wprowadzenie

Dzisiaj wcielimy się w rolę bazarzy. Będziemy snuć fantazyjne opowieści bawiąc się słowami. Zaraz przedstawię Wam zasady naszej nowej zabawy. Nauczyciel przedstawia uczniom zasady gry multimedialnej .

3. Gra interaktywna

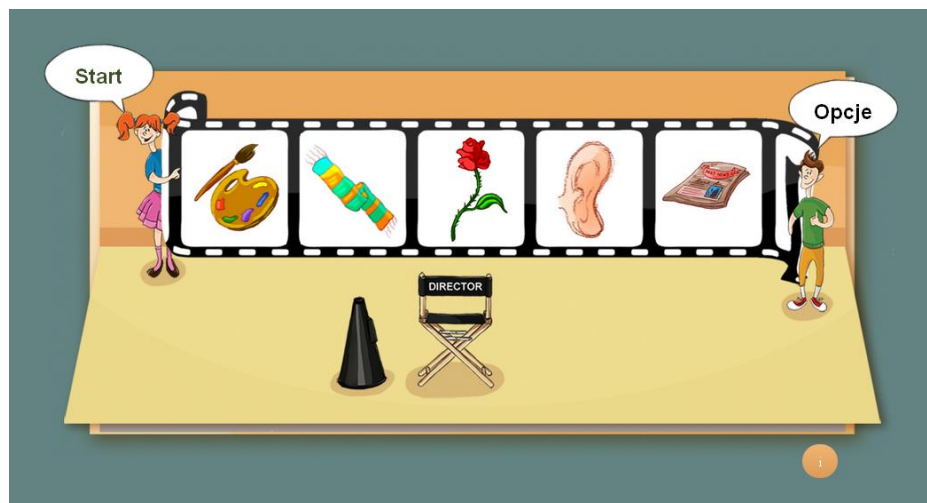
Realizując lekcję należy postępować zgodnie z wyświetlanymi instrukcjami (ikona z literą „i”)

Gra multimedialna zawiera zestaw ilustracji, które wyświetlają się losowo po kliknięciu przycisku „start”. Istnieje możliwość wyboru ilości wyświetlanych obrazków po kliknięciu przycisku „opcje”. Do wyboru są 3, 4 lub 5 ilustracji. 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.

Przykład:



1). farby, szal, róża, ucho, gazeta / paints, scarf, rose, ear, newspaper

2). Zosia umalowała usta błyszcznikiem, założyła szal i wyszła do kwaciarni, żeby kupić różę dla mamy. Słyszała dokładnie kiedy mama mówiła, że różę to jej ulubione kwiaty, a dzisiaj dzień matki! O tym, że dziś to święto przeczytacie we wszystkich gazetach!

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

Gra interaktywna może zostać wszechstronnie wykorzystana, w zależności od potrzeb zarówno uczniów jak i nauczyciela organizującego zajęcia.

Przykłady wykorzystania gry multimedialnej

- poszerzanie zasobu słownictwa w zakresie mowy czynnej oraz biernej zarówno w języku polskim jak i obcym, poprzez nazywanie przedmiotów znajdujących się na ilustracjach
- rozwijanie umiejętności myślenia logicznego oraz myślenia przyczynowo - skutkowego poprzez tworzenie czy porządkowanie historyjek obrazkowych,
- kształtowanie umiejętności poprawnej budowy zdań
- usprawnianie pamięci oraz koncentracji i uwagi poprzez zapamiętywanie oraz odtwarzanie ciągu wzorów
- rozwijanie wyobraźni poprzez samodzielne snucie opowiadań
- doskonalenie umiejętności w zakresie edukacji polonistycznej w zakresie znajomości kolejności alfabetycznej oraz wprowadzenie do mnemotechnik poprzez nazywanie ilustracji w kolejności alfabetycznej

4. **Mystery Box.**

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

Nauczyciel umieszcza w magicznym pudełku litery alfabetu. Wskazani uczniowie losują kartonik oraz budują zdanie ze słów rozpoczynających się na wskazane litery.

5. **Samoocena.**

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

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”.