

Scenariusz Lekcji klasy 1-3

Przedmiot: Język angielski

Autor: Sylwester Zasoński

Temat: Poznajemy zwierzątka mieszkające na farmie.

Czas trwania: 45 min

Podstawa programowa:

Uczeń posługuje się bardzo podstawowym zasobem środków językowych, tematyka zajęć: „przyroda wokół mnie”.

Uczeń uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji.

Uczeń korzysta ze źródeł informacji w języku obcym nowożytnym, również za pomocą technologii informacyjno-komunikacyjnych.

W kształceniu językowym na I etapie edukacyjnym niezbędne jest:

wykorzystywanie autentycznych materiałów źródłowych, w tym z użyciem narzędzi związanych z technologiami.

CELE LEKCJI:

Cele ogólne:

Uczeń:

- zna znaczenie wybranego słownictwa
- potrafi wykorzystać Ozoboty do pracy z materiałem źródłowym w postaci piosenki „Old McDonald”

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- zna znaczenie i poprawnie wypowiada słownictwo z rozdziału
- wskazuje zwierzęta, zgodnie z usłyszonymi nazwami
- poprawnie reaguje na materiał audiowizualny
- po wysłuchaniu nagrania poprawnie łączy szczegóły ze zwierzętami, rysuje i koloruje zwierzęta, decyduje, które opisy zwierząt są prawdziwe
- przy pomocy nauczyciela śpiewa piosenkę

Metody pracy:

- wprowadzenie nowego słownictwa
- praca z tekstem źródłowym, materiałami dodatkowymi
- ćwiczenia wykonywane według instrukcji

Formy pracy:

- Praca indywidualna
- Praca w grupach
- Burza mózgów

Przebieg zajęć:

Zajęcia rozpoczynamy od przedstawienia tematu jakim będą zwierzęta żyjące na farmie. Następnie dzielimy uczniów na grupy, celem wykonania ćwiczenia burzy mózgów. Dzieci w grupach rozmawiają na temat: jakie zwierzątka możemy spotkać na wsi?

Zbieramy pomysły dzieci zapisując lub rysując je na tablicy.

Przy pomocy kart obrazkowych, ewentualnie zdjęć z internetu (baza darmowych grafik pl.freepik.com) prezentujemy nazwy angielskie: kaczka, krowa, pies, świnka.

Rozdajemy skserowaną **kartę pracy 1** i prosimy dzieci o wysłuchanie i ewentualne obejrzenie piosenki „Old MacDonald”. Dzieci zapamiętują kolejność występowania zwierząt w piosence.

Jako materiału audiowizualnego używamy nagrania dostępnego na:
<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/songs/old-macdonald-had-farm>

Dzieci słuchając nagrania zapamiętują kolejność a następnie za pomocą markerów łączą zwierzątka w kolejności z nagrania. Prowadzenie linii zaczynają od stodoły kończąc na ostatnim zwierzątku. Możemy pomóc dzieciom tłumacząc, że przy każdym zwierzątku znajduje się kropka przez którą powinna przejść linia.

Uwaga jeżeli nie jest to pierwsze spotkanie dzieci z Ozobotem możemy wprowadzić kod Pauza i poprosić o umieszczanie kodu przy każdym zwierzątku.



Na Końcu linii natomiast możemy zastosować kod wygrana/koniec gry.



Poprawność wykonania ćwiczenia sprawdzamy puszcżając Ozobota oraz piosenkę.

Zadanie dodatkowe: Możemy poprosić dzieci o podpisanie zwierzątek.

Po odłożeniu karty pracy 1 pytamy dzieci o to jakie dźwięki wydawały poszczególne zwierzątka? I jak te dźwięki mogą brzmieć po angielsku?

W razie potrzeby omawiamy poszczególne literki.

Transkrypcje nagrania znajdziemy na:

<https://learnenglishkids.britishcouncil.org/en/songs/old-macdonald-had-farm>

Rozdajemy dzieciom **kartę pracy 2** i prosimy o ponowne posłuchanie oraz odśpiewanie piosenki.

Po zakończonej piosence dzieci dopasowują zwierzęta do wyrazów obrazujących wydawany przez nie dźwięk. Po wykonaniu sprawdzamy ćwiczenie.

W przypadku przecinających się linii wprowadzamy kod jedź prosto.



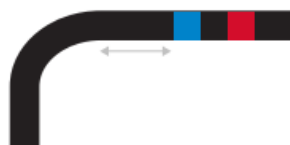
Przypominamy również zasadę umiejscowienia kodów przed skrzyżowaniem.

UMIESZCZANIE KODÓW



X

Nie umieszczaj kodów
na zakręcie!



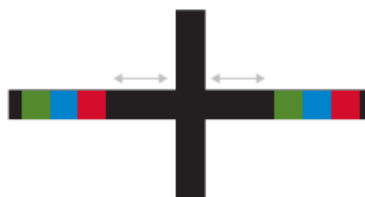
✓

Umieszczaj kody na
prostej przed zakrętem.



X

Nie umieszczaj kodów
na skrzyżowaniu!



✓

Poprawnie!

Lekcję kończymy pytaniem czy kiedykolwiek były na farmie i jakie jeszcze zwierzątka możemy na niej spotkać.

Praca domowa dla chętnych:

Stwórz własną farmę ze zwierzątkami podpisanymi po angielsku oraz drogą do zwiedzania dla Ozobota.