



**NASZE ULUBIONE
GRY I ZABAWY/OUR
FAVOURITE GAMES**

**BARBARA
MUSZYŃSKA**

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania języka angielskiego dla edukacji wczesnoszkolnej

opracowany w ramach projektu

„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – Elżbieta Witkowska
Recenzja merytoryczna – dr Anna Araucz
Agnieszka Stanuszkiewicz
Urszula Borowska
Katarzyna Szczepkowska-Szczeńiak

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019
Ośrodek Rozwoju Edukacji
Aleje Ujazdowskie 28
00-478 Warszawa
www.ore.edu.pl

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons – Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

Temat zajęć/lekcji:

Nasze ulubione gry i zabawy/Our favourite games

Klasa/czas trwania zajęć/lekcji:

III 45 min + 45 min

Cele

Cele główne:

- dokonanie samooceny swoich umiejętności językowych,
- wspieranie aktywności językowej uczniów w języku obcym,
- uwrażliwienie uczniów na możliwość komunikacji w innym języku niż ojczysty,
- wspieranie uczniów w osiągnięciu kompetencji samodzielnego uczenia się.

Cele szczegółowe:

- uczeń potrafi napisać proste słowa i zdania w języku angielskim,
- uczeń rozumie sens zadań w stacjach zadaniowych w języku angielskim,
- uczeń potrafi odpowiedzieć na pytania oraz wykonać zadania w języku angielskim,
- uczeń dokłada materiały do Portfolio tematycznego oraz słowa do *A Class Dictionary*.

Metody/Techniki/Formy pracy:

- personalizacja i indywidualizacja,
- stacje zadaniowe,
- eTwinning.

Środki dydaktyczne:

- karta pracy,
- strony internetowe,
- Portfolio tematyczne i *A Class Dictionary*.

Opis przebiegu zajęć/lekcji

Etap wstępny:

Zapytaj uczniów: *How are you?* Przejdź do *Weather chart*, zapytaj: *What day is it today? Mon? Tue?* Następnie zapytaj: *How's the weather today?* i przyczep symbole pogody pod odpowiednim dniem tygodnia. Weź Wasz *Class Dictionary* i pobawcie się w *I spy with my little eye, something beginning with F*. Otwórz słownik na literze F i pozwól uczniom odgadywać słowa, np. *flower, funny, fantastic, frog*. Zrób to samo z inną literą.

Etap główny:

Powiedz uczniom, że na dzisiejszych zajęciach będziecie pracować przy kilku stacjach zadaniowych, ale jedno zadanie, którym zajmiecie się najpierw i które każdy z uczniów wykona samodzielnie będzie wyjątkowe dlatego, że każdy zrobi inne oraz dlatego, że

zdjęcia naszych prac zostaną przesłane do zaprzyjaźnionej z nami klasy w kraju poprzez platformę TwinSpace. Uczniowie z tej klasy również prześlą nam swoje prace. Zadanie to będzie polegało na stworzeniu swojego wiersza obrazkowego w języku angielskim. Wiersz obrazkowy jest napisany w kształcie przedmiotu/zwierzęcia/itd., o którym piszemy. Pokaż uczniom przykładowe wiersze obrazkowe na tablicy interaktywnej. Wyznaczcie czas pisania. Rozdaj słowniki polsko-angielskie na ławki. Monitoruj i wspieraj pracę uczniów. Po zakończeniu pracy zbierz wiersze, powiedz, że zrobisz im zdjęcia, które dodasz na TwinSpace, a wiersze oddasz uczniom do ich Portfolio tematycznego.

Następnie ustaw stacje zadaniowe. Podziel uczniów na grupy, w których będą pracować. Przykładowe stacje zadaniowe:

1) Gra w kategorie. Jedna osoba będzie monitorowała grę i mówiła literę (po jednej kolejce powinna się zamienić z inną osobą). Pozostałe osoby uzupełniają kategorie słowami lub rysunkami przedstawiającymi słowa na daną literę. Kategorie: *animal/food/family/colour/number/weather*.

2) Gra w *Consequences*. Również wymaga jednej osoby prowadzącej, która będzie zadawała pytania. Pierwsza osoba bierze kartkę i w odpowiedzi na pytanie rysuje lub pisze. Następnie zwiija kartkę i podaje dalej. Kolejna osoba robi podobnie itd. Przykładowe pytania: *What's your name? How old are you? How many eyes have you got? How many legs have you got? What colour are you? Who is your best friend?* itp. Na koniec uczniowie sprawdzają informacje o wymyślonej osobie.

3) Gra *Chain game*. Pozostaw na ławce kilka kart opisujących kategorie, np. *animals* lub *clothes*. Uczniowie losują kategorię. Następnie zaczynają mówić: *I've got a dog*. Kolejna osoba. *I've got a dog and a cat*. Następna osoba powtarza wszystko i dodaje jedno. Zabawa jest kontynuowana, aż uczniom zabraknie słów. Wtedy mogą wybrać kolejną kategorię.

4) Gra *Pass the hat*. Przygotuj pytania na kartkach papieru. Uczniowie podają sobie kapelusz. Nauczyciel puszcza muzykę. Gdy muzyka się zatrzyma uczeń z kapeluszem losuje pytanie, czyta je i na nie odpowiada.

Etap końcowy:

Zdjęcia wierszy obrazkowych należy dodać na TwinSpace dla klasy partnerskiej. Porównajcie Wasze wiersze obrazkowe z tymi od uczniów w szkole za granicą. Dodajcie słowa do *A Class Dictionary*, a materiały do Portfolio tematycznego. Uczniowie zabierają swoje Portfolia tematyczne do domu.