



SCENARIUSZE ZAJĘĆ

„Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła”

Innowacyjny program nauczania dla klas I-III

ZAŁĄCZNIK 1



Natalia Bigus-Franczuk | Katarzyna Sokal



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



„Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego”

Scenariusze, które mają Państwo w ręku, stanowią pomoc dla nauczyciela w pracy z materiałami znajdującymi się na platformie e-learningowej. Innowacyjny program nauczania dla klas I - III „Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła” jest niezastąpionym wsparciem dla kreatywnego nauczyciela. Umieszczone na platformie materiały dają wiele gotowych pomysłów na atrakcyjne zajęcia lekcyjne, ale też umożliwiają dobieranie materiałów, łączenie tematów i pracę w pełnej integracji treści przekazywanych w języku polskim i angielskim. Część „UCZĘ SIĘ” to materiały do wprowadzania nowych treści. Zawierają teksty i ćwiczenia dla ucznia, dzięki którym rozszerza i doskonali on swoją wiedzę. W części „ZADANIA” uczeń ćwiczy i sprawdza swoją wiedzę i umiejętności przy pomocy różnorodnych typów zadań. „MULTIMEDIA” to niezbędna baza materiałów, prezentacji, filmików urozmaiających zajęcia.

Zestaw przykładowych scenariuszy stanowi pewnego rodzaju drogowskaz w pracy z materiałami umieszczonymi na platformie e-learningowej. Jest to w prosty sposób stworzony plan przykładowych zajęć z wykorzystaniem platformy. Nie ma tu szczegółowych opisów, ponieważ wszystkie potrzebne treści zawarte są na platformie. Te 30 gotowych lekcji, to tylko propozycja, którą można, a nawet trzeba modyfikować, dopasowując do stanu wiedzy dzieci i specyfiki uczoney grupy.

Opis pracy zawarty w scenariuszach wymaga od nauczyciela, przygotowującego się do zajęć, dostępu do platformy. Prowadzący zajęcia powinien wcześniej mieć możliwość sprawdzenia poleceń i zadań, aby zrozumieć sposób ich działania i możliwości jakie dają. Poniżej znajduje się opis typów zadań, które znajdują się na platformie. Polecamy zapoznanie się z nimi, gdyż ułatwi to Państwu rozpoczęcie pracy.

TYPY ZADAŃ:

- **Przeciąganie wyrazów** jest to zadanie wymagające połączenia ze sobą elementów. Często dzieci w tym zadaniu dopasowują obrazki do wyrazów; wybierają przedmioty według ustalonego warunku; układają je w kolejności alfabetycznej; z pomieszanych wyrazów tworzą sylaby, wyrazy, zdania. Zadanie to jest tylko wstępem, wprowadzeniem do dalszej działalności. Można je wykorzystać do ćwiczeń innych umiejętności jak: analiza i synteza słuchowa czy wzrokowa wyrazów, nawiązania do dyskusji, układania opowiadań itp. W wypadku uczniów, którzy jeszcze nie opanowali umiejętności czytania, nauczyciel odczytuje tekst lub wyrazy użyte w poleceniu.

- **Bingo** to dobrze znana zarówno dzieciom, jak i nauczycielom zabawa. Na początku gry dzieci widzą cały zestaw wyrazów lub obrazków i wybierają z niego swoje typy. Po rozpoczęciu gry pojawiają się kolejne elementy. Wygranym jest uczeń, który jako pierwszy zobaczy na ekranie wszystkie wybrane przez siebie wyrazy lub rysunki. To zadanie może być doskonałym podsumowaniem zajęć, w którym uczniowie będą utrwaląc poznane treści.

- **Sudoku** jest uwielbianą przez wielu uczniów logiczną łamigłówką. Użyte na platformie nie tylko uczy logicznego myślenia, ale też stanowi ćwiczenie wielu treści nauczania. Dzieci mają za zadanie ustalenie, jakie są brakujące elementy w prezentowanym na ekranie zestawie. Na platformie znajdują się trzy poziomy trudności. Słownictwo wykorzystane w zadaniu może być bazą do dalszych ćwiczeń z uczniem np.: układania zdań z danym wyrazem; szukania wyrazów, które są sąsiadami danego wyrazu w alfabecie; liczenia głosek, liter i sylab w wyrazie; tworzenia innych wyrazów z liter tego wyrazu; tworzenia zdań rozpoczynających się tą samą literą; rozpoznawania, jaka to część mowy; przygotowania scenki dramatycznej z danym wyrazem, układania historyjki obrazkowej z danym wyrazem tworzenia krzyżówek, prezentacji itp.



● **Krzyżówka obrazkowa lub wyrazowa** to zadanie, które bardzo dobrze utrwała wiadomości oraz słownictwo. Może też być wprowadzeniem w tematykę zajęć. Uczniowie wpisują wyrazy przedstawione na rysunkach lub zdjęciach, tworząc w ten sposób hasło stanowiące rozwiązanie. Hasło to może być wstępem do dyskusji na dany temat.

● **Uzupełnianka** jest klasycznym zadaniem polegającym na wstawieniu brakujących elementów do zdań lub wyrazów. Uczniowie wybierają litery i wyrazy z puli widocznej na ekranie. Uzupełnianka to także wstawianie danego układu przedmiotów, wyrazów. Na platformie znajdują się zadania o różnym poziomie trudności. Część z nich zawiera dodatkowe elementy, utrudniające polecenie. Zadanie to doskonale nadaje się na podsumowanie omawianych treści. Uczy czytania ze zrozumieniem.

● **Gra typu „wisielec”**. Na platformie zamiast straszego „wisielca” znajdziemy fantazyjną budowlę, którą uczeń ma za zadanie utrzymać w całości odpowiadając poprawnie na pytania. Pytania dotyczyć będą omawianych treści. Za pomocą tego zadania dziecko może sprawdzić swoją wiedzę w danym temacie.

● **Puzzle** to jedna z tych łamigłówek, które poznajemy już jako małe dzieci i ta miłość często zostaje z nami na całe życie. Zestawy puzzli umieszczone na platformie mogą być dla dzieci ciekawą rozrywką, a zarazem formą pracy i metodą nauki. Ilustracje ukryte w puzzlach ułatwiają utrwalanie zrealizowanego materiału lub stanowią jego podsumowanie. Są doskonałą bazą do dodatkowych ćwiczeń. Na platformie pod obrazkiem znajdują się dodatkowe polecenia dla ucznia. Puzzle z instrukcją to trudniejsza wersja gry umieszczonej na platformie. W tej zabawie liczy się nie tylko spryt, ale także zrozumienie instrukcji umieszczenia poszczególnych kafelków. Dziecko ma schemat kafli z literą i musi je ułożyć tak, by hasło miało sens.

● **Memory** jest kolejną lubianą przez uczniów zabawą. Zadaniem dzieci jest połączyć w pary obrazki, wyrazy, a nawet zdania. W ten sposób mogą one ćwiczyć i utralać różne treści umieszczone na platformie. Zebrane przedmioty stanowią doskonałą bazę do dalszych ćwiczeń językowych.

● **Kolorowanka** uczy przez zabawę. Zawiera legendę, w której zaprezentowana jest instrukcja użycia odpowiednich kolorów. Polecenia różnią się w zależności od rodzaju pracowni, od matematycznej po językową. Pokolorowany obrazek może być bazą do dalszych ćwiczeń w zakresie zabaw ze słowem, ćwiczeń w liczeniu, przeliczaniu czy omawianiu treści z innych przedmiotów.

● **Wykreślanka** to zadanie polegające na poszukiwaniu wyrazów wśród rozsypanych liter alfabetu. To wciągające ćwiczenie wspaniale utrwała nowopoznane słownictwo. Może być wstępem do zabawy w skojarzenia oraz bazą do ćwiczeń ze słowem.

Mamy nadzieję, że to wprowadzenie, oraz załączony zestaw scenariuszy stanie się inspiracją i wsparciem w korzystaniu z materiałów umieszczonych na platformie e-learningowej. Pozwoli Państwu na łatwą integrację treści i nauczanie w sposób trafiający do współczesnych dzieci.

Autorki



CELE OGÓLNE

- rozwijanie i przekazywanie tradycji świątecznych.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- wie, czym jest tradycja i jaką rolę odgrywa w życiu człowieka,
- zna typowe dla świąt symbole i zwyczaje,
- potrafi wypowiadać swoje myśli i wyrażać uczucia,
- ma szacunek do tradycji i szanuje cudze poglądy.

METODY PRACY: pogadanka, elementy dyskusji

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Zadania > „Co to za święta?”

- rozwiązanie krzyżówki będącej tematem zajęć, hasło - Boże Narodzenie,
- podanie celu zajęć,
- swobodna rozmowa na temat magii Świąt Bożego Narodzenia oparta o doświadczenia dzieci.

2. Czytanie > Platforma > Uczę się > „Boże Narodzenie”

Uczniowie słuchają tekstu czytanego przez nauczyciela.

- sprawdzenie zrozumienia tekstu,
- wyjaśnienie pojęcia tradycja,
- opis symboli Bożego Narodzenia.

3. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Co to jest?”

- doskonalenie techniki uważnego czytania ze zrozumieniem,
- wyszukiwanie nazw przedmiotów związanych ze świętami.

4. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Jakie to zdanie?”

- wybór zdań pasujących do ilustracji.

5. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Zagraj w skojarzenia”

- wyszukiwanie wyrazów określających dany przedmiot związany ze świętami.

6. Zabawa ruchowa „Wstań, usiądź”

Nauczyciel wymienia znane dzieciom zwyczaje świąteczne. Jeżeli uczniowie usłyszą zwyczaj bożonarodzeniowy podskakują trzy razy, jeżeli inny kucają. Jeżeli zaś nauczyciel wymieni przedmiot nie związany ze świętami uczniowie zmieniają miejsce.

7. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Święta Bożego Narodzenia”

- uzupełnianie tekstu związanego ze świętami.

8. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Magia Świąt”

- rozszyfrowywanie symboli bożonarodzeniowych,
- gra w MEMORY „Mikołaj i prezenty”.

9. Sprawdzenie realizacji celu zajęć > Platforma > Zadania > „Świąteczne Bingo”

10. Praca domowa

KARTA PRACY

- ozdabianie choinki,
- rozsypanka sylabowa - układanie wyrazów z sylab.



CELE OGÓLNE

- poznanie znaczenia pojęcia „rzeczownik” i jego pytań,
- kształtowanie umiejętności nazywania rzeczy, zwierząt, roślin, ludzi; klasyfikowania nazw ze względu na ich znaczenie; poprawnego formułowania odpowiedzi na pytania.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- formułuje odpowiedzi na pytania,
- umie dostrzec cechę, według której należy uporządkować nazwy,
- mówi nazwy zwierząt, roślin, rzeczy, ludzi,
- dobiera prawidłowo rzeczowniki do pytań,
- uważnie słucha czytanego tekstu.

METODY PRACY: problemowa, podająca, czynnościowa

FORMY PRACY: praca zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, tekst, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „Z wizytą u Pana Rzeczownika”

- podanie celu zajęć,
- oglądanie ilustracji,
- nazywanie przedmiotów,
- dzielenie przedmiotów na grupy: nazwy rzeczy, ludzi, zwierząt, roślin.

2. Poznanie nazwy rzeczownik > Platforma > Zadanie >

„Krzyżówka – Rzeczownik”

- opowiadanie nauczyciela o Panu Rzeczowniku, który wymyśla nazwy dla różnych przedmiotów, roślin, zwierząt, a nawet ludzi bez podania jego imienia. Imię uczniowie muszą sami odczytać rozwiązując krzyżówkę.
- rozwiązanie krzyżówki prezentującej uczniom Pana Rzeczownika, właściciela wszystkich nazw rzeczy, zwierząt, roślin, ludzi, hasło: Rzeczowniki.

3. Czytanie > Platforma > Uczę się > „Rzeczownik”

- sprawdzenie zrozumienia treści,
 - ćwiczenie śródlekcyjne „Jesteś rzeczownikiem”.
- Zadaniem ucznia jest wykonywać poszczególne ćwiczenia.

Jesteś rzeczownikiem. Kiedy usłyszysz wyraz, który jest:

- nazwą rzeczy – ukucnij
- nazwą roślin – podskocz
- nazwą zwierząt – zrób obrót
- nazwą ludzi – kłanij

Uczeń reaguje na polecenia.

4. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Wisielec - zgadywanka”, „Bingo rzeczownikowe”

- wyszukiwanie ukrytych rzeczowników,
- sprawdzenie realizacji celu zajęć,
- zagraj w BINGO i zostań PANEM RZECZOWNIKIEM,
- narysuj buźkę na znak, czy zajęcia ci się podobały, czy nie.

5. Praca domowa

KARTA PRACY

1. Połącz obrazki w zbiory według ustalonych kryteriów:

- otocz niebieskim kolorem wszystkie nazwy rzeczy
- otocz żółtym kolorem wszystkie nazwy ludzi
- otocz zielonym kolorem wszystkie nazwy roślin
- otocz pomarańczowym kolorem wszystkie nazwy zwierząt

2. Policz głoski w wyrazach

3. Policz litery i sylaby w wyrazach



CELE OGÓLNE

- stymulacja wszystkich sfer rozwoju dziecka z zastosowaniem wielostronnych ćwiczeń o zróżnicowanym charakterze prowadzącym do opanowania umiejętności czytania.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- ćwiczy narządy artykulacyjne,
- rozpoznaje i nazywa poznane litery,
- dokonuje analizy i syntezy słuchowej, wzrokowej,
- aktywnie współdziała w grupie.

METODY PRACY: zadaniowa, podająca, praktyczna, grupowa

FORMY PRACY: praca zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma: ruchomy alfabet, tekst wiersza J. Tuwima „Abecadło”; karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Zadania > „Zabawna krzyżówka”

- rozwiązanie krzyżówki będącej tematem zajęć, hasło: Zabawa z literkami,
- podanie celu zajęć.

2. Ćwiczenie > Platforma > Zadania > „Dom”

- PUZZLE – układanie ilustracji,
- Zabawa „Odszukaj wyraz”,
- rozpoznawanie głosek na początku wyrazu,
- rozpoznawanie głosek na końcu wyrazu,
- rozpoznawanie wyrazów rozpoczynających się daną głoską,
- podział wyrazów na głoski,
- podział wyrazów na sylaby (jeżeli wyraz jest jednosylabowy, dziecko podskakuje raz, jeżeli dwusylabowy dwa razy i tak dalej...).

3. Utrwalenie znajomości liter > Platforma > Zadania > „Przeciąganie wyrazów - głoska”, „Wykreślanie sylabowa z "c"”, „Uzupełnianie samogłoskowa”

- dobierz w pary wyrazy rozpoczynające się tą samą głoską
- wyszukaj ukryte wyrazy „ Co one oznaczają?”,
- uzupełnij wyrazy brakującymi literami i odczytaj je na głos.

4. Ćwiczenie śródlekcyjne:

Reagowanie na polecenia nauczyciela: Jeżeli usłyszysz wyraz na głoskę:

- a – usiądź
- j – kucnij
- n – podskocz
- m – obróć się
- i – podnieś ręce do góry

Zabawę rozpoczynamy od wprowadzenia jednej czynności do zapamiętania.

Następnie dokładamy kolejne, aż dziecko zapamięta cały układ.

5. Czytanie wiersza J. Tuwima „Abecadło” przez nauczyciela - praca grupowa

- Co spadło z pieca?
- Co wyspało się z worka?
- Jakie literki wypadły z worka? – wypisz je na kartce.
- Układanie wyrazów z liter podanych w wierszu.
- Tworzenie zdań z powstałych wyrazów.

6. Ćwiczenia doskonalące technikę czytania > Platforma > Uczę się > „Spółgłoski i samogłoski”, „Tworzymy sylaby”

- czytanie liter z alfabetu do przodu i wstecz,
- tworzenie sylab z liter, a następnie wyrazów.

7. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Bingo samogłoskowe”

- gra w BINGO,
- samoocena – kolorowanie odpowiedniej buźki,
- sprawdzenie realizacji założonych celów poprzez rundkę w kręgu.

8. Praca domowa

KARTA PRACY

Ułóż zdania z rozsypki wyrazowej.

Policz głoski, litery i sylaby.

Uzupełnij wyrazy brakującymi literami.



CELE OGÓLNE

- poznanie pracowni malarskiej i przyborów do malowania.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- rozpoznaje przybory do malowania z wyglądu i nazwy,
- współdziała w zabawie muzyczno - ruchowej z rówieśnikami.

METODY PRACY: czynna, słowna, oglądowa

FORMY PRACY: zbiorowa, grupowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karty pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „W pracowni malarskiej”

- podanie celu zajęć,
- oglądanie ilustracji przedstawiającej pracownię malarską,
- swobodne wypowiedzi dzieci na temat wyglądu pracowni oraz przedmiotów jakie się w niej znajdują; używanie słów: nad, pod, na, przed, za itp.
- wyszukanie na ilustracji nazw przedmiotów będących rzeczownikami; wyjaśnienie ich nazwy i znaczenia.

2. Ćwiczenie > Platforma > Zadania > „Przeciąganie wyrazów – Przybory malarskie”

- dobieranie nazw do ilustracji przedstawiających przybory malarskie.

3. Utrwalenie > Platforma > Zadania > „Przybory do malowania”, „Pędzel i farby”

- MEMORY – dobieranie nazwy do obrazka,
- rozpoznawanie nazw przyborów do malowania.

4. Ćwiczenie śródlekcyjne „Jesteś malarzem” i „Malarskie pozy” - zabawa rytmiczna

- „Jesteś malarzem”- namaluj ruchem: dinozaura w naturalnej wielkości, wielbłąda, mrówkę, niedźwiedzia, kota.
- „Malarskie pozy” - zabawa rytmiczna.

Nauczyciel wystukuje na bębnie rytm, w którym uczniowie poruszają się po sali np.: marsz, bieg, podskoki. Na przerwę w muzyce przybierają różne pozycje, tak jakby pozowali do zdjęcia. Najciekawsza poza nagradzana jest oklaskami.

5. Podsumowanie zajęć:

- karta pracy: kolorowanie postaci malarza, dorysowywanie przyborów potrzebnych malarzowi do pracy,
- sprawdzenie realizacji celu zajęć – układanie zagadek przez uczniów związanych z poznaną tematyką zajęć,
- samoocena.



CELE OGÓLNE

- kształtowanie wrażliwości muzycznej u dzieci.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- rozpoznaje instrumenty po dźwiękach,
- układa obrazki z instrumentami w kolejności w jakiej występowały,
- wystukuje usłyszany rytm,
- nawiązuje kontakty z rówieśnikami poprzez wspólne zabawy muzyczno - ruchowe.

METODY PRACY: pokaz, ekspresyjna, impresyjna, praktycznych czynności

FORMY PRACY: indywidualna, zbiorowa

POMOCE: platforma, instrumenty, karta pracy, ilustracje instrumentów muzycznych do układania: skrzypce, fortepian, bębenek, trójkąt, marakasy, saksofon, perkusja

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Zabawa muzyczno – ruchowa na powitanie

- „Podaj rękę partnerowi” – uczniowie poruszają się w rytm znanej piosenki. Na znak nauczyciela, za każdym razem tańczą z innym dzieckiem,
- podanie celu zajęć.

2. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „Instrument muzyczny”

- swobodna rozmowa na temat znanych dzieciom instrumentów muzycznych,
- czytanie tekstu przez nauczyciela lub ucznia dobrze czytającego,
- podział instrumentów muzycznych na: strunowe, dęte, perkusyjne.

3. Oglądanie prezentacji i słuchanie dźwięków instrumentów muzycznych > Platforma > Multimedia

- układanie instrumentów w kolejności w jakiej występowały,
- powtórne słuchanie dźwięków instrumentów muzycznych, wskazywanie ich na ilustracji.

- 4. Utrwalenie > Platforma > Zadania > „Zadania prawdziwe i nieprawdziwe”,**
„Memory obrazkowo - wyrazowe – Instrumenty muzyczne na 6”
- rozpoznawanie instrumentów na ilustracji,
 - łączenie ilustracji z nazwą.

5. Zabawa muzyczna „Orkiestra”

- gra na instrumentach: bębenu, grzechotkach, pałeczkach i talerzach. Nauczyciel przydziela role i instrumenty uczniom. Następnie śpiewa w dowolnym rytmie zdania, a wybrane dziecko gra dowolną melodię na instrumencie. Tekst dla nauczyciela lub ucznia:

*Mały kotek ma bębenu gra: ram tam tam
Grają na grzechotkach słoniki dwa: sza ra ra
Dzieciół w drzewo puka: puk puk puk
Wesoły piesek na talerzach gra: bum ta ra ra
A teraz orkiestra razem raz dwa. (grają wszystkie instrumenty)*

Nauczyciel może zmieniać nazwy zwierząt i dokładać inne instrumenty.

6. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Muzyczne bingo”

- sprawdzenie realizacji celu zajęć - „BINGO z instrumentami”,
- kolorowanie buźki na karcie pracy – samoocena.

7. Praca domowa

KARTA PRACY

- Jakie instrumenty są na ilustracji?



CELE OGÓLNE

- nauka nazw instrumentów muzycznych,
- rozszerzenie zasobu słownictwa,
- rozpoznawanie dźwięków poszczególnych instrumentów.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- rozpoznaje dźwięki poszczególnych instrumentów,
- umie dopasować angielskie nazwy do rysunków,
- potrafi odpowiedzieć na pytanie: Where is...?
- umie przedstawić za pomocą pantomimy czynność grania na instrumentach.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, grupowa

POMOCE: platforma, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „Music show”

Nauczyciel pokazuje prezentację slajdów przedstawiającą instrumenty muzyczne i prezentuje ich angielskie nazwy. Pyta się dzieci, czy już je kiedyś widziały i gdzie.

2. Utrwalenie > Platforma > Multimedia > „Music- match the sounds”

Dopasowanie nazw instrumentów do ich dźwięków.

3. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „Music- find the instruments”

Rysunek z ukrytymi instrumentami muzycznymi. Nauczyciel odczytuje pytania znajdujące się poniżej. Dzieci wskazują instrumenty.

4. Ćwiczenie > Dzieci przedstawiają za pomocą pantomimy instrumenty muzyczne, a reszta klasy odgaduje ich nazwy (trzeba je podać w języku angielskim). Grę można przeprowadzić z podziałem na drużyny.

5. Podsumowanie > Platforma > Uczę się > „Music match”

Dzieci łączą wyrazy z rysunkami instrumentów z pomocą nauczyciela (odczytuje on wyrazy).

6. Praca domowa

KARTA PRACY

Wykonanie obrazków instrumentów muzycznych.

Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z zadania nr 1 (część „uczę się”).



CELE OGÓLNE

- kształtowanie świadomości własnego ciała,
- ogólna orientacja w położeniu przedmiotów w przestrzeni i kierunku ruchu (w przód, w tył, do góry, na dół, z prawej, z lewej),
- rozwijanie spostrzegawczości i uwagi dowolnej.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- określa położenie przedmiotów w przestrzeni w stosunku do własnego ciała: przed sobą, obok,
- porusza się w przestrzeni zgodnie z poleceniami,
- układa przedmioty zgodnie z poleceniem: połów przed sobą, za sobą, z lewej strony, z prawej strony,
- reaguje na sygnał słuchowy,
- rozróżnia kierunek : w prawo, w lewo, prosto.

METODY PRACY: czynne, aktywizujące

FORMY PRACY: praca z całą grupą, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, miś, buźki

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „Określanie wzajemnego położenia przedmiotów”

- podanie celu zajęć,
- odczytanie tekstu przez nauczyciela.

2. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „Położenie przedmiotów”

- oglądanie ilustracji i określanie wzajemnego położenia względem siebie samochodów.

3. Ćwiczenie > Platforma > Zadania > „Co widzisz na ilustracji”, „Gdzie okulary, a gdzie króliczek”

- układanie przedmiotów według podanego warunku.

4. Utrwalenie > Platforma > Zadania > „Myszka Zuzia”

- zaznaczanie właściwej odpowiedzi.

5. Zabawa grupowa „Kto gdzie siedzi?”

Uczniowie ustnie określają wzajemne położenie siebie względem innych osób z klasy.

6. Ćwiczenie > Platforma > Zadanie > „Dinozaury”

- układanie puzzli; rozmowa na temat obrazka; określenie położenia przedmiotów na ilustracji; użycie takich wyrażen jak: nad, pod, przed, za, obok, z prawej strony, z lewej strony, wyżej, niżej, bliżej, dalej.

7. Ćwiczenie śródlekcyjne – „Znajdź miejsce”

Uczniowie słuchają poleceń nauczyciela:

- stań przed ławką, pod ławką, z prawej strony, z lewej strony itp.

8. Podsumowanie

- zabawa „Odszukaj ukrytą zabawkę” - uczniowie kierują wybranego ucznia ku ukrytej zabawce słowami w prawo, lewo, prosto, nad itp.
- sprawdzenie realizacji celu zajęć – rundka podsumowująca „Jaki wyraz kojarzy mi się z dzisiejszymi zajęciami?”
- kolorowanie buźki - jeżeli zajęcia się podobały kolorowanie prawej buźki, jeżeli nie to lewej.

9. Praca domowa

KARTA PRACY

Rysowanie przedmiotów według podanego warunku.



CELE OGÓLNE

- nauka słownictwa związanego z orientacją przestrzenną,
- ćwiczenie wypowiadania się w języku angielskim.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- rozumie i potrafi użyć, poznane słowa związane z orientacją przestrzenną,
- prawidłowo rysuje ilustracje według usłyszanych instrukcji,
- potrafi uzupełnić brakujące słowa w zdaniach.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, grupowa

POMOCE: platforma, karta pracy, maskotka myszki

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie do zajęć > nauczyciel pokazuje maskotkę myszki dzieciom i nadaje jej imię razem z uczniami. Mówi, że będą rozmawiać o tym, gdzie chodzi myszka.

2. Wprowadzenie > Platforma > Multimedia > „Where is it?- repeat”

Uczniowie oglądają pokaz slajdów. W czasie jego powtórnego puszczenia powtarzają usłyszane słowa.

3. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Where is it?- match”

Nauczyciel pomaga w połączeniu zdań i rysunków, odczytując je.

4. Ćwiczenie > Platforma > Multimedia > „Where is it?- Draw”

Dzieci słuchają instrukcji i rysują odpowiednie ilustracje.

5. Podsumowanie > Platforma > Uczę się > „What are the missing words?”

Nauczyciel pomaga wstawić wyrazy w zdania, odczytując je.

6. Praca domowa

KARTA PRACY

Rysowanie myszki.



CELE OGÓLNE

- nauka liczenia i przeliczania w języku angielskim,
- rozszerzenie zasobu słownictwa.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- liczy w języku angielskim w zakresie od 1 do 10,
- rozumie treść zadań matematycznych, odczytywanych przez nauczyciela,
- potrafi zapisać działanie ze słuchu.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, kartka papieru

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > dzieci „wyklaskują” liczby od 1 do 10

2. Wprowadzenie > Platforma > Multimedia > „Add and minus show”

Uczniowie oglądają pokaz slajdów, który jest omawiany przez nauczyciela.

3. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „How many? (plus)”

Nauczyciel pomaga w liczeniu przedmiotów i odczytuje umieszczone pod nimi pytania.

4. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „How many? (read and count)”

Prowadzący zajęcia odczytuje treść zadania, a uczniowie je rozwiązują.

5. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „How many? (minus)”

Nauczyciel pomaga a w liczeniu przedmiotów i odczytuje umieszczone pod nimi pytania.

6. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „How many? (read and count) II”

Prowadzący zajęcia odczytuje treść zadania, a uczniowie je rozwiązują.

7. Podsumowanie > Platforma > Multimedia > „Listen and count 1- 10”

Dzieci zapisują usłyszane działania i obliczają je.

8. Praca domowa

KARTA PRACY

Pokolorowanie rysunku zgodnie z instrukcją (działania do obliczenia).



CELE OGÓLNE

- rozpoznawanie i nazywanie figur geometrycznych : koło, trójkąt, prostokąt, kwadrat,
- stwarzanie sytuacji edukacyjnych motywujących dzieci do podejmowania działań matematycznych,
- aktywizowanie myślenia oraz rozwijanie pomysłowości dzieci.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- posługuje się nazwami figur geometrycznych,
- rozpoznawać kształt figur,
- projektować dowolną kompozycję z poznanych figur geometrycznych,
- wykonywać polecenia nauczyciela z zachowaniem właściwej kolejności zadań,
- odnaleźć figurę wedle ustalonego kodu,
- współdziałać w zabawach matematycznych.

METODY PRACY: słowna, czynna, zabawa integracyjna

FORMY PRACY: grupowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, kolorowe figury geometryczne

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Zadanie > „Figury geometryczne na 6”

- rozszyfrowanie nazw figur geometrycznych,
- podanie celu zajęć.

2. Przypomnienie > Platforma > Uczę się > „Figury geometryczne”

- przypomnienie cech, jakimi charakteryzują się figury geometryczne.

3. Ćwiczenie > Uczę się > „Jaka to figura?”

- segregowanie figur według warunku.

4. Ćwiczenie > Uczę się > „Rozpoznajemy figury”

- oglądanie ilustracji i wyszukiwanie ukrytych figur geometrycznych.

5. Utrwalenie > Platforma > Zadania

- dobieranie w pary figur geometrycznych > „Figury na 6”,
- kolorowanie obrazka z figurami > „Kolorowe figury”,
- uzupełnianie wzoru figurami > „Jakiej figury brakuje?”,
- segregowanie figur > „Schowaj klocki do pudełka”.

6. Zabawa ruchowa „Jaka to figura” – zabawa w parach

Dzieci rysują sobie wzajemnie na plecach figury geometryczne i je odgadują.

7. Zabawa „Samotna figura”

Dzieci otrzymują karty pracy z figurami. Nauczyciel podaje nazwy figur, które uczniowie mają skreślić np.: duże czerwone koła itp. Następnie dzieci podają nazwę samotnej figury, która została.

8. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Puzzle – Figury”

- układanie puzzli i liczenie ile jest trójkątów, prostokątów, kwadratów i kół na ilustracji,
- sprawdzenie realizacji celu zajęć poprzez zabawę „Jestem figurą”.
Nauczyciel przygotowuje różne kolory figur geometrycznych. Dzieci losują wybraną figurę. Następnie nauczyciel podaje kod, według którego uczniowie łączą się we wspólne koło np.: wszystkie figury czerwone zapraszam do koła; wszystkie trójkąty zapraszam do koła itp.
- samoocena – wybór figury jako oceny:

koło	trójkąt	prostokąt	kwadrat
1	2	3	4

9. Praca domowa

KARTA PRACY

Pokoloruj obrazek według kodu i policz, ile jest trójkątów, prostokątów, kół, kwadratów.



CELE OGÓLNE

- rozpoznaje figur geometrycznych,
- nazywanie figur geometrycznych w języku angielskim.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- umie znaleźć figury geometryczne ukryte w kształtach ryb,
- zna angielskie nazwy figur,
- rozumie opis rysunku,
- umie narysować robota na podstawie instrukcji w języku angielskim,
- zna zasady gry BINGO.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, kartka papieru

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „Aquarium with shapes”

Nauczyciel pokazuje dzieciom akwarium z ukrytymi w nim figurami geometrycznymi. Dzieci wyszukują je i nazywają z pomocą prowadzącego zajęcia. Dla sprawdzenia poprawności wykonania zadania nauczyciel pokazuje rysunek z podpisami znajdujący się w drugiej części polecenia nr 1 (część „uczę się”).

2. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Shapes- match”

Uczniowie łączą rysunki figur geometrycznych z ich nazwami (nauczyciel pomaga odczytując nazwy).

3. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „There is a castle”

Nauczyciel odczytuje opis ilustracji i razem z dziećmi poszukuje figur na rysunku zamku.

4. Ćwiczenie > Platforma > Multimedia > „Draw a robot”

Uczniowie słuchają opisu robota w języku angielskim i rysują go na kartkach papieru.

5. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Bingo- shapes I”

Gra BINGO. Dzieci rysują swoją kartę do gry. Na ekranie pojawiają się kolejne figury, które decydują o wygranej.

6. Praca domowa

KARTA PRACY

Rysowanie rybek (z ukrytymi w nich figurami geometrycznymi) według instrukcji umieszczonej na karcie pracy.

Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z zadania nr 1 (część „uczę się”).



Ekran: Zapraszamy na zakupy

Temat: Zaproszenie na zakupy - obliczenia pieniężne w zakresie 10.
Operowanie pojęciami grosze, złoty.

CELE OGÓLNE

- wyrabianie umiejętności obliczania wartości zakupów,
- doskonalenie techniki rachunkowej,
- rozwijanie spostrzegawczości i uwagi dowolnej.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- wymienia towary według ich wartości,
- dokonuje analizy wydatków,
- dokonuje obliczeń pieniężnych w zakresie 10,
- dodaje i odejmuje w zakresie 10,
- rozwiązuje proste zadania tekstowe dotyczące zakupów.

METODY PRACY: ćwiczenia praktyczne

FORMY PRACY: zbiorowa i indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, papierowe duże monety

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > karta pracy – zadanie 1

- podanie celu zajęć,
- prezentacja monet i wskazywanie ich wartości.

2. Gra dydaktyczna „Robimy zakupy” > Platforma > Pracownia ekonomiczna

- uczniowie planują swoje zakupy w sklepie z zabawkami, mając do wydania 10 zł,
- uczniowie mają kupić pięć przedmiotów za 10 zł,
- uczniowie mają kupić dwa przedmioty za 10 zł,
- uczniowie mają kupić jak najwięcej przedmiotów za 10 zł,
- Ile przedmiotów można kupić za 10 zł?

3. Ćwiczenie > karta pracy > zadanie 2

- planujemy listę zakupów za 1 zł, 2 zł, 5 zł, 10 zł.

4. Zabawa ruchowa „Dwa i pięć”

Nauczyciel ma przygotowane wcześniej papierowe monety. Każdej przyporządkowana jest czynność, jaką uczeń ma wykonać. Kiedy nauczyciel podaje komendę i pokazuje papierową monetę, uczniowie reagują na nią ruchem np.: 1 zł stań przy stole; 2 zł – wejdź pod stolik, 5 zł – stań pod ścianą, 1 gr. – podłoga parzy, 2 gr. – poszukaj sobie pary, 5 gr. – szukaj zielonego, 10 gr. – usiądź. Zabawę możemy ograniczyć tylko do złotych.

5. Utrwalenie > karta pracy > zadanie 3, 4

- rozwiązywanie zadań tekstowych w oparciu o sklep na platformie edukacyjnej.

6. Podsumowanie:

- sprawdzenie realizacji celu zajęć,
- samoocena – pokolorowanie odpowiedniej buźki na karcie pracy.

7. Praca domowa

KARTA PRACY

Projektowanie własnej monety.



CELE OGÓLNE

- rozszerzenie zasobu słownictwa,
- ćwiczenie wypowiadania się w języku angielskim,
- uzmysłowienie wartości pieniądza.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- zna angielskie nazwy monety i banknotu,
- rozumie, że potrzeby związane z zakupami zależą od miejsca wyjazdu na wakacje,
- umie samodzielnie stworzyć listę zakupów,
- prezentuje w języku angielskim listę swoich zakupów (z pomocą nauczyciela).

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, grupowa

POMOCE: platforma, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się

Na ekranie rysunki monet i banknotów. Nauczyciel pyta się, co to jest i tłumaczy na język angielski w razie potrzeby.

2. Wprowadzenie > nauczyciel rozmawia z dziećmi o wakacjach w różnych miejscach.

Uświadamia uczniom, że w zależności od miejsca w które się jedzie trzeba kupić inne rzeczy.

3. Ćwiczenie > Platforma > Multimedia

Dzieci zostają podzielone na grupy, z których każda ma zaplanować zakupy na wakacje w innym miejscu (np. nad morzem, w górach, pod namiotem). Każda grupa otrzymuje 100 zł i ma za zadanie kupić niezbędne przedmioty w sklepie znajdującym się na platformie.

4. Podsumowanie > grupy prezentują efekty swoich zakupów i tłumaczą powód konkretnych decyzji. Nauczyciel pomaga w wystąpieniach tłumacząc, jeśli jest tak potrzeba, na język angielski.

5. Praca domowa

KARTA PRACY

Uczeń wycina rzeczy, które kupi przed pierwszym dniem szkoły. Wkleja je do koszyka. Ma do wydania 100 zł.



CELE OGÓLNE

- poznanie zjawisk atmosferycznych charakterystycznych dla pór roku,
- uczenie się odczytywania pogody,
- wyrabianie nawyku wyboru ubioru, stosownego do pogody.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- potrafi wymienić elementy pogody,
- nazywa zjawiska charakterystyczne dla danych pór roku,
- wie, gdzie można znaleźć komunikaty o pogodzie,
- wie, jak się ubrać stosownie do pogody,
- potrafi współpracować w grupie.

METODY PRACY: problemowa, podająca, czynnościowa

FORMY PRACY: praca zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma: tekst, karta pracy, ubrania na różną pogodę, mapa pogody, karteczki

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Zadania > „Pogodowa krzyżówka”

- rozwiązanie krzyżówki wprowadzającej w temat zajęć, hasło: Prognoza pogody,
- podanie celu zajęć,
- odsłuchanie różnych komunikatów pogodowych,
- swobodna rozmowa na temat wysłuchanych komunikatów.

2. Czytanie > Platforma > Uczę się > „Jaka dziś pogoda”

- sprawdzenie zrozumienia tekstu,
- oglądanie prezentacji o zjawiskach atmosferycznych > Platforma > Multimedia
- słuchanie opowiadania nauczyciel.

3. Zabawa „Nie mam, co na siebie włożyć”

- rozmowa na temat ubioru stosownego do danej pogody,
- zabawa - uczeń losuje jakąś część przyniesionej przez nauczyciela garderoby na różną pogodę. Jego zadaniem jest określić, kiedy ją założyć.

4. Utrwalenie nowych treści > Platforma > Uczę się > „Deszcz, czy śnieg?”

- doskonalenie uważnego czytania ze zrozumieniem,
- wyszukiwanie nazwy zjawiska atmosferycznego widocznego na ilustracji,
- wybór wyrazów określających dane zjawisko atmosferyczne,
- wybór prawidłowych zdań pasujących do ilustracji,
- memory – ubiór stosowny do pogody > Platforma > Zadania „Zjawiska pogodowe na 6”.

5. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Uzupełnianka meteorologa”, „Pogodowe bingo”

- uzupełnienie tekstu z lukami,
- gra „BINGO POGODOWE”,
- sprawdzenie realizacji celu zajęć,
- Czego nauczyłem się na dzisiejszej lekcji? – uczniowie zapisują lub rysują nazwę zjawiska atmosferycznego, które najbardziej lubią. Następnie przyklejają karteczki na przygotowanej w klasie mapce pogody.
- samoocena zajęć – pokazanie cyfry od 1-5.

6. Praca domowa

KARTA PRACY

Kolorowanie ubrań odpowiednich do obecnej pory roku.



CELE OGÓLNE

- nauka słownictwa związanego z pogodą,
- ćwiczenie umiejętności wypowiadania się.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- zna niektóre słowa związane z pogodą,
- prawidłowo dobiera zdania do obrazków,
- potrafi opisać pogodę przedstawioną na rysunku, oraz tą za oknem.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa

POMOCE: platforma, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > nauczyciel pyta dzieci o to, jak jest dzisiaj pogoda.

Tłumaczy na język angielski, jeśli uczniowie mówią po polsku.

2. Wprowadzenie > Platforma > Multimedia > „Weather- listen and repeat I”

Uczniowie oglądają pokaz slajdów. W czasie jego powtórnego puszczenia powtarzają usłyszane słowa.

3. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Weather- match I”

Nauczyciel pomaga w połączeniu wyrazów i rysunków, odczytując ich nazwy.

4. Wprowadzenie > Platforma > Multimedia > „Weather- listen and repeat II”

Uczniowie oglądają pokaz slajdów. W czasie jego powtórnego puszczenia powtarzają usłyszane słowa.

5. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Weather- match II”

Nauczyciel pomaga w połączeniu wyrazów i rysunków, odczytując ich nazwy.

6. Podsumowanie > Platforma > Uczę się > „Answer the questions- weather”

Nauczyciel pomaga uczniom (odczytując pytania i możliwe odpowiedzi) w wyborze odpowiednich zdań opisujących obrazki.

7. Praca domowa

KARTA PRACY

Pokolorowanie rysunków zgodnie z instrukcją znajdującą się poniżej.

Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z zadania nr 1 i 3 (część „uczę się”).



CELE OGÓLNE

- zapoznanie dzieci z Piramidą Zdrowia – pożądanym modelem zdrowego odżywiania,
- uczenie dzieci krytycznej oceny własnego sposobu odżywiania i zachowania,
- kształtowanie umiejętności wyboru właściwych produktów do spożycia.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- uważnie słucha czytanego tekstu,
- potrafi rozróżnić produkty zdrowe i niezdrowe,
- zna zasady zdrowego odżywiania.

METODY PRACY: problemowa, podająca, czynnościowa

FORMY PRACY: praca zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma: tekst, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „Właściwe odżywianie”

- podanie celu zajęć,
- czytanie tekstu przez nauczyciela lub wybranego ucznia,
- sprawdzenie zrozumienia tekstu,
- swobodna rozmowa na temat produktów zdrowych i niezdrowych dla człowieka.

2. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „Produkty zdrowe”

- wybieranie przez uczniów produktów zdrowych.

3. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „Białka”, „Węglowodany”, „Tłuszcze”, „Owoce”, „Warzywa”

- wymienienie składników pokarmowych w oparciu o tekst na platformie,
- swobodna rozmowa na temat składników pokarmowych; przyporządkowywanie produktów do grup pokarmowych.

4. Utrwalenie > Platforma > Zadania > „Zdrowa uzupełnianka”, „Smaczna wykreślanka na 6”, „Jedzenie na 6”

- wybieranie przez uczniów produktów zdrowych,
- rozszyfrowywanie wyrazów – składników pokarmowych,
- dobieranie w pary obrazków,
- wskazywanie zdrowej i niezdrowej żywności.

5. Ćwiczenie śródlekcyjne „Ciągłe pada”

Zabawa polega na tym, że uczniowie w rytm muzyki naśladują taniec w deszczu, skacząc, biegając po kałużach, przeskakują z kamienia na kamień itp.

6. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Zdecyduj sam?”

- rozmowa na temat składników odżywczych w oparciu o słownictwo z zadania sudoku,
- sprawdzenie realizacji celu zajęć – ustalenie zasad zdrowego odżywiania,
- samoocena.

7. Praca domowa

KARTA PRACY

Uzupełnienie piramidy zdrowia.



CELE OGÓLNE

- zapoznanie z zasadami zdrowego żywienia,
- nauka słownictwa związanego z jedzeniem,
- ćwiczenie poprawnego wypowiadania się w języku angielskim,
- rozszerzenie zasobu słownictwa.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- mówi o tym, co zdrowego je każdego dnia,
- zna niektóre słowa związane z jedzeniem,
- potrafi dzielić nazwy produktów na grupy,
- umie zadać pytanie: „Do you like...?” i odpowiedzieć na nie.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, grupowa

POMOCE: platforma, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > nauczyciel rozmawia z dziećmi o tym, co zdrowego jedzą każdego dnia. Tłumaczy na język angielski jeśli uczniowie mówią po polsku.

2. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „Food Pyramid”

Nauczyciel omawia z dziećmi przedstawioną na rysunku piramidę zdrowego żywienia.

3. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Food Pyramid-match”

Nauczyciel pomaga w umieszczeniu wyrazów (odczytując ich nazwy) w odpowiednich miejscach tabeli.

4. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „Food- match (picture and word)”

Nauczyciel pomaga w połączeniu rysunków z wyrazami, odczytując je.

5. Podsumowanie > Platforma > Multimedia > „Listen, ask and answer - food”

Dzieci słuchają nagranego dialogu. Następnie w grupach same zadają sobie pytania i na nie odpowiadają.

6. Praca domowa

KARTA PRACY

Pokolorowanie piramidy żywienia na odpowiednie kolory.

Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z zadania nr 1 (część „uczę się”).



CELE OGÓLNE

- kształcenie umiejętności dostrzegania zmian zachodzących w przyrodzie wiosną,
- uwrażliwienie na ochronę przyrody.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- dostrzega i opisuje zmiany zachodzące w przyrodzie,
- wymienia wiosenne rośliny chronione,
- wyjaśnia pojęcie „zwiastuny wiosny”, rozpoznaje i nazywa pierwsze wiosenne kwiaty,
- uzupełnia tekst z lukami, układa kilka zdań na dany temat,
- wypełnia kontury kwiatów odpowiednim kolorem,
- potrafi ułożyć z sylab nazwy kwiatów,
- zgodnie współpracuje w grupie.

METODY PRACY: słowne, oglądowe, problemowe, działań praktycznych

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna, grupowa

POMOCE: platforma, nagranie „Cztery pory roku” Wiosna – A.Vivaldiego, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Zadania > „Krzyżówka – wiosenne zwiastuny”

- rozwiązanie krzyżówki, będące tematem lekcji - hasło: Zwiastuny wiosny,
- podanie celu lekcji,
- swobodna rozmowa na temat wiosennych kwiatów.

2. Oglądanie prezentacji > Platforma > Multimedia > „Cztery pory roku – Wiosna”

3. Czytanie tekstu przez nauczyciela > Platforma > Uczę się > „Wiosna”

- rozmowa na temat zwiastunów wiosny w oparciu o przeczytany tekst i doświadczenia uczniów,
- kwiaty chronione – pogadanka, wskazanie, które kwiaty są pod ochroną; co to znaczy, że coś jest pod ochroną?

4. Zabawa ruchowa do muzyki A.Vivaldiego „Wiosna”

- Uczniowie słuchają utworu A.Vivaldiego „Wiosna”. Następnie opowiadają o swoich odczuciach i wrażeniach. W takt powtórnie odtwarzanego utworu uczniowie ruchem przedstawiają taniec obudzonych zwierząt z zimowego snu, rosnących kwiatów, lotu motyli, pszczoł, gimnastyki trzmiela itp.,
- rozmowa na temat nastroju panującego w utworze i skojarzeń dzieci związanych z wysłuchanym utworem.

5. Utrwalenie > Platforma > Zadania > „Uzupełnianka – wiosna”

- uzupełnianie zdań brakującymi wyrazami,
- rozmowa na temat tekstu; wskazanie innych oznak wiosny.

6. Podsumowanie zajęć i samoocena:

- śpiewanie piosenki o wiosnie,
- sprawdzenie realizacji celu lekcji poprzez zabawę.
Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel rozpoczyna rundkę słowami „Jestem przebieśnięciem i zapraszam na lody...” Kolejny uczeń podaje nazwę przedmiotu kojarzącego się z wiosną. Następna osoba ma już dwie rzeczy do powtórzenia i dokłada jeszcze swój przedmiot. Zabawa kończy się, gdy wszyscy uczniowie wymienią swoje wiosenne przedmioty. Chętni uczniowie mogą spróbować swoich sił i wymienić wszystkie przedmioty w należytej kolejności. Wszystkich nagradzamy brawami.
- kolorowanie bużki w karcie pracy.

7. Praca domowa

KARTA PRACY

Kolorowanie i podpisywanie wiosennych kwiatów.

Uzupełnianie tekstu z lukami.



CELE OGÓLNE

- nauka nazw zwierząt,
- zapoznanie dzieci z podziałem zwierząt na poszczególne grupy.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- mówi o swoim ulubionym zwierzątku,
- zna niektóre nazwy zwierząt,
- potrafi umieścić poznane zwierzęta w odpowiednich grupach.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa

POMOCE: platforma, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > nauczyciel pyta dzieci o ich ulubione zwierzątko.

Tłumaczy na język angielski jeśli uczniowie mówią po polsku.

2. Wprowadzenie > Platforma > Multimedia > „Listen and repeat- animals”

Uczniowie oglądają pokaz slajdów. W czasie jego powtórnego puszczenia powtarzają usłyszane słowa.

3. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „Mammals show”, „Birds show”, „Amphibians show”, „Reptiles show”, „Fish show”

Nauczyciel wprowadza dzieci w temat podziału zwierząt na grupy.

4. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Groups of animals-match”

Prowadzący zajęcia pomaga dzieciom umieścić wyrazy w tabelkach, odczytując je i naprowadzając na poprawne odpowiedzi.

5. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Listen and repeat- animals”

Dzieci łączą obrazki i wyrazy. Nauczyciel pomaga odczytując wyrazy.

6. Praca domowa

KARTA PRACY

Rysowanie zwierząt w poszczególnych ich zbiorach.

Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z zadania nr 1 (część „multimedia”).



CELE OGÓLNE

- poznanie budowy komputera oraz jego wykorzystania w życiu.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- wymienia i rozróżnia cztery podstawowe części komputera,
- wskazuje inne części komputera,
- wyjaśnia, czym jest komputer i do czego służy,
- wymienia czynności, do których jest potrzebny lub zbędny komputer.

METODY PRACY: oglądowe, słowne

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, komputer

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Zadania > „Krzyżówka z komputerem”

- rozwiązanie krzyżówki będącej tematem zajęć - hasło: Komputer,
- podanie celu zajęć.

2. Poznanie podstawowych elementów budowy komputera > Platforma > Uczę się > „Budowa komputera”

- wymienianie i pokazywanie elementów komputera w klasie,
- odczytanie przez nauczyciela tekstu z platformy „Budowa komputera”,
- sprawdzenie zrozumienia treści.

3. Utrwalenie > Platforma > Zadania > „Komputerowe memory na 6”

- dobieranie w pary elementów, z których zbudowany jest komputer.

4. Ćwiczenie śródlecyjne „Komputer”

Uczniowie ustawiają się jeden za drugim. Wąż symbolizuje łącze komputerowe przez, które będą przesyłane dane. Na znak nauczyciela uczniowie podają sobie piłkę, nad głową, od tyłu do przodu. Następnie między nogami idzie informacja zwrotna itd.

5. Sprawdzenie > Platforma > Zadanie > „Złóż komputer na 6”

- ułożenie komputera z puzzli,
- nazwanie wszystkich części.

6. Gdzie jeszcze zamontowane są komputery? – pogadanka

- rozmowa na temat czynności, do których potrzebny jest lub zbędny komputer,
- swobodne wypowiedzi uczniów na temat wykorzystywania komputerów do różnych celów np.: samochód, kasa sklepową.

7. Podsumowanie > Platforma > Zadanie > „Komputerowa uzupełnianka”

- uzupełnianie zdań brakującymi słowami tak, aby tekst stanowił spójną/logiczną całość,
- sprawdzenie realizacji celu zajęć,
- samoocena - przyklej narysowaną buźkę,
- Jak podobały ci się dzisiejsze zajęcia?

8. Praca domowa

KARTA PRACY

- wybieranie ilustracji, które wskazują na zastosowanie komputerów w codziennym życiu np.: w sklepie, na policji, w pracy architekta,
- kolorowanie komputera według własnego pomysłu.



CELE OGÓLNE

- poznanie części komputera i innych urządzeń służących do jego obsługi,
- ćwiczenie ich angielskich nazw.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- wie, czym jest komputer,
- umie nazwać jego części, oraz inne urządzenia służące do jego obsługi,
- potrafi umieścić, z pomocą nauczyciela, wyrazy w zdaniach opisujących komputer,
- uczestniczy w tworzeniu „wyklaskiwanki”.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa

POMOCE: platforma, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „What’s this?”

Na ekranie pojawia się opis, który odczytuje nauczyciel. Klasa zgaduje co to jest, kiedy padnie poprawna odpowiedź pojawia się rysunek komputera.

2. Wprowadzenie > Platforma > Multimedia > „Computer show”

Dzieci oglądają pokaz slajdów przedstawiający nazwy części komputera. Podczas powtórnego pokazu uczniowie powtarzają usłyszane słowa.

3. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Computer- match”

Uczniowie łączą nazwy części komputera z ich obrazkami. Nauczyciel pomaga w wykonaniu zadania odczytując wyrazy.

4. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „Sentences- match”

Nauczyciel odczytuje zdania i pomaga dzieciom w umieszczeniu w nich brakujących wyrazów.

5. Podsumowanie > nauczyciel wraz z uczniami tworzy wierszyk „wyklaskiwankę” na temat komputerów.

6. Praca domowa

KARTA PRACY

Pokolorowanie rysunku komputera zgodnie z instrukcją umieszczoną poniżej. Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z zadania nr 2 (część „uczę się”).



CELE OGÓLNE

- kształtowanie umiejętności wyrażania swoich uczuć oraz panowania nad negatywnymi emocjami.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- doskonalą umiejętność formułowania dłuższych wypowiedzi ustnych,
- dostrzega sytuacje, które sprawiają mu radość, przyjemność, zadowolenie,
- uświadamia sobie jakie sytuacje źle wpływają na samopoczucie,
- uczeń potrafi zapanować nad negatywnymi emocjami (agresja, złość, wściekłość itp.)

METODY PRACY: słowne, problemowe

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karteczki, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Zadanie > „Wykreślanka – sześciostłówkowa”

- podanie celu dzisiejszych zajęć,
- wyszukiwanie nazw emocji ukrytych w wykreślanke,
- rozpoznawanie emocji pozytywnych i negatywnych.

2. Czytanie > Platforma > Uczę się > „Emocje czy uczucia”

- czytanie przez nauczyciela tekstu,
- swobodne wypowiedzi uczniów na temat przeczytanego tekstu.

3. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „Znasz te emocje?”

- rozpoznawanie i nazywanie emocji w oparciu o ilustrację „Zgadnij, jaką emocję przeżywają, postacie na ilustracji pozytywną, czy negatywną?”

4. Utrwalenie > Platforma > Zadania > „Emocjonalna kolorowanka”

- kolorowanie obrazków, które kojarzą się z poznanymi emocjami,
- rozmowa na temat poprawności wykonania zadania oraz cech charakteryzujących dane emocje pozytywne i negatywne.

5. Czy potrafisz pokazać emocje?

- odgrywanie scenek dramatycznych obrazujących takie emocje jak: radość, szczęście, miłość, smutek, żal, rozpacz, złość, wściekłość itp.
- Zabawa „Podaj dłoń”.

Uczniowie w rytm dowolnego, radosnego utworu spacerują po sali. Kiedy zaczyna się utwór poważny, podają sobie dłonie na znak powitania i kłaniają się z uśmiechem na twarzy. Celem ćwiczenia jest pokazanie, że nawet, kiedy jesteśmy bardzo źli, pomocna dłoń i uśmiech na twarzy drugiego człowieka może zdziałać cuda. Ćwiczenie to należy omówić z uczniami pod kątem ich odczuć.

6. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Sudoku z emocjami”, „Bingo z emocjami”

- zagraj w MEMORY i sprawdź, których uczuć uda ci się zebrać więcej - pozytywnych czy negatywnych,
 - zagraj w BINGO z emocjami,
 - sprawdzenie realizacji celu zajęć.
- Uczniowie na kartce zapisują jedną z emocji jaka towarzyszyła im podczas dzisiejszych zajęć.
- przyklejenie karteczek na arkuszu szarego papieru w klasie pod nazwą KLASOWA MAPA EMOCJI.

7. Praca domowa

KARTA PRACY

- połącz w pary twarze z takimi samymi emocjami,
- zilustruj emocje na pustych twarzach,
- zaznacz, która twarz jest wesoła, a która smutna.



CELE OGÓLNE

- rozpoznawanie emocji,
- nauka ich nazw.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- rozpoznaje emocje przedstawione na ilustracjach,
- nazywa emocje w języku angielskim,
- rozumie ogólny sens opisywanej przez nauczyciela sytuacji, ilustrowanej rysunkami,
- umie pokazać miną usłyszaną w języku angielskim emocję,
- zna zasady gry w bingo.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, kartki do gry w bingo

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > nauczyciel rozmawia z uczniami o tym, jak się czują.

Kiedy odpowiedzi padają w języku polskim, tłumaczy je na angielski.

2. Wprowadzenie > Platforma > **Uczę się** > „Emotions show”

Dzieci oglądają pokaz slajdów przedstawiających różne emocje. Powtarzają ich nazwy.

3. Utrwalenie > Platforma > **Uczę się** > „Emotions- choose the face”

Uczniowie odpowiadają na pytanie: How do you feel when...? Do każdego pytania pojawia się na ekranie obrazek i dwie możliwe „minki” do wyboru. Nauczyciel tłumaczy po angielsku co oznacza konkretna „minka”.

4. Ćwiczenie > Platforma > **Uczę się** > „Emotions - say it!

Nauczyciel omawia z dziećmi przedstawione sytuacje i emocje im towarzyszące.

5. Ćwiczenie > Platforma > Multimedia > „Emotions- show”

Uczniowie słyszą nazwy emocji i sami muszą je pokazać wyrazem twarzy.

6. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Bingo- emotions”

Gra BINGO. Dzieci rysują swoją kartę do gry. Na ekranie pojawiają się kolejne „minki”, które decydują o wygranej.

7. Praca domowa

KARTA PRACY

Pokolorowanie „minek”.

Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z polecenia nr 1 (część „uczę się”).



CELE OGÓLNE

- nauka rozpoznawania czasowników,
- rozszerzenie zasobu słownictwa.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- wie na jakie pytanie odpowiada czasownik,
- rozpoznaje czasowniki w tekście,
- rozumie znaczenie wprowadzonych na lekcji wyrazów,
- zna rymówkę o czasownikach,
- umie dobierać wyrazy do zdań.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, grupowa

POMOCE: platforma, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie do zajęć > Nauczyciel przypomina, że czasownik odpowiada na pytanie: Co robisz?. Dzieci podają przykłady, jeśli nie robią tego w języku angielskim, prowadzący zajęcia tłumaczy je na bieżąco.

2. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „What are you doing?”

Nauczyciel pyta o czynności przedstawione na umieszczonych obrazkach. Pomaga w sformułowaniu pomysłów dzieci w języku angielskim.

3. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „Match the verbs.”

Nauczyciel odczytuje tekst, dzieci wybierają czasowniki i dopasowują je do obrazków znajdujących się poniżej. Uczniowie prezentują znaczenie wybieranych wyrazów przy użyciu pantomimy.

4. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Read the poem and match”

Nauczyciel pokazuje na ekranie rymówkę i odczytuje ją dzieciom. Uczniowie wspólnie decydują o umieszczeniu rysunków znajdujących się pod wierszykiem w odpowiednich miejscach tekstu.

5. Ćwiczenie > Platforma > Multimedia > „Repeat the poem”

Dzieci słuchają nagrania rymowanki i powtarzają ją kilka razy.

6. Podsumowanie > Platforma > Uczę się > „Choose the verb”

Cała klasa podzielona na grupy. Nauczyciel odczytuje zdania do których uczniowie wybierają pasujące czasowniki (do każdego zdania podane są 2 czasowniki do wyboru, które zostały użyte w zadaniu nr 2). Drużyny zbierają punkty.

7. Praca domowa

KARTA PRACY

Wykonanie własnych ilustracji do poznanej na lekcji rymowanki. Karta wykorzystuje wyrazy z polecenia nr 4.



CELE OGÓLNE

- nauka alfabetu,
- rozszerzenie zasobu słownictwa,
- zapoznanie dzieci ze słownikami.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- zna alfabet w języku angielskim,
- umie dopasować wyrazy do liter alfabetu na jakie się rozpoczynają,
- potrafi podać przykłady wyrazów rozpoczynających się na kolejne litery alfabetu,
- wie, czym jest słownik i do czego służy,
- umie dopasować definicje do wyrazów,
- uzupełnia brakujące litery alfabetu.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa

POMOCE: platforma, karta pracy, słownik

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Multimedia > „Alphabet - repeat”

Nauczyciel pokazuje alfabet na ekranie, oraz puszcza nagranie.
Uczniowie słuchają i powtarzają.

2. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Alphabet - match”

Dopasowanie wyrazów (obok nich znajdują się obrazki, aby ułatwić zrozumienie) do liter alfabetu na które się one rozpoczynają.

3. Ćwiczenie > Uczniowie samodzielnie podają przykłady słów rozpoczynających się na kolejne litery alfabetu.

4. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „What’s this?”

Uczniowie odgadują zagadkę, której rozwiązaniem jest słownik. Nauczyciel pokazuje go dzieciom (najlepiej angielsko- angielski) i tłumaczy do czego on służy.
Wyjaśnia jak ważna jest znajomość alfabetu, która umożliwia korzystanie ze słownika.

5. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „Dictionary - match”

Nauczyciel odczytuje uczniom definicje i pomaga w dopasowaniu do nich wyrazów.

6. Podsumowanie > Platforma > Uczę się > „Alphabet - write the letters”

Dzieci wstawiają brakujące litery alfabetu.

7. Praca domowa

KARTA PRACY

Dopasowanie wyrazów (obok których znajdują się obrazki) do liter alfabetu.
Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z polecenia nr 1 (część „uczę się”).



CELE OGÓLNE

- zapoznanie uczniów ze sposobami tworzenia liczby mnogiej (regularnej i nieregularnej),
- rozszerzenie zasobu słownictwa.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- wie jak stworzyć liczbę mnogą (regularną i nieregularną) określonych rzeczowników,
- zna znaczenie słów wykorzystanych w zadaniach,
- umie podzielić poznane rzeczowniki na regularne i nieregularne,
- zna zasady gry w BINGO.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, kartka papieru

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie do zajęć > nauczyciel pokazuje dzieciom jeden kwiatek i wypowiada jego nazwę po angielsku „flower”, następnie pokazuje dwa kwiaty. Wypowiadając ich nazwę akcentuje dodane na końcu słowa „s”.

2. Wprowadzenie > Platforma > Multimedia > „Repeat the nouns (regular and irregular)” Uczniowie oglądają pokaz slajdów. W czasie jego powtórnego puszczenia powtarzają usłyszane słowa.

3. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Sort the nouns”

Nauczyciel pomaga w umieszczeniu wyrazów w odpowiednim miejscu tabeli. Tłumaczy różnicę między regularnymi i nieregularnymi rzeczownikami (może posłużyć się poleceniem 1 i 2 z części „uczę się”).

4. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „Match the nouns (regular and irregular)”

Nauczyciel pomaga w umieszczeniu wyrazów (odczytując je) w odpowiednim miejscu tabeli.

5. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Bingo- nouns (regular and irregular)”

Gra BINGO. Dzieci rysują swoją kartę do gry. Na ekranie pojawiają się kolejne rysunki, które decydują o wygranej.

6. Praca domowa

KARTA PRACY

Rysowanie rysunków w liczbie mnogiej.

Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z zadania nr 1 i 2 (część „uczę się”).



CELE OGÓLNE

- kształtowanie poczucia znaczenia techniki w życiu człowieka,
- poznanie bezpiecznego korzystania z urządzeń elektrycznych.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- pozna urządzenia elektryczne wykorzystywane w domu dawniej i dziś,
- pozna zasady bezpiecznego korzystania z urządzeń elektrycznych,
- dowie się o zagrożeniach płynących z niewłaściwego korzystania z urządzeń elektrycznych.

METODY PRACY: pokaz, rozmowa, ćwiczeniowa, elementy metody problemowej

FORMY PRACY: grupowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, instrukcje obsługi

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Zadania > „Krzyżówka – urządzenia elektryczne”

- rozwiązanie krzyżówki, której hasło jest tematem zajęć, hasło: Urządzenia elektryczne,
- podanie celu zajęć,
- swobodna rozmowa na temat urządzeń elektrycznych.

2. Czytanie > Platforma > Uczę się > „Co to są urządzenia elektryczne”

- rozmowa na temat rodzajów urządzeń elektrycznych ich zastosowania i bezpieczeństwa podczas korzystania z nich.

3. Ćwiczenie > Platforma > Uczę się > „Znasz te urządzenia?”

- dobieranie nazw do obrazków przedstawiających urządzenia elektryczne.

- 4. Utrwalenie > Platforma > Zadania > „Urządzenia do utrzymywania czystości”, „Urządzenia do przygotowywania posiłków”, „Urządzenia służące do nauki, pracy i relaksu”** - praca w grupach
- wyszukiwanie nazw ukrytych urządzeń elektrycznych ze wskazaniem na ich zastosowanie.

- 5. Ćwiczenie > Platforma > Zadania > „Sudoku z lodówką”, „Sudoku z pralką”, „Sudoku z żelazkiem”** - praca w grupach
- SUDOKU z urządzeniami elektrycznymi – doskonalenie znajomości nazw urządzeń elektrycznych.

6. Ćwiczenie śródlekcyjne Zabawa „Matka prać...”

Zabawa polega na tym, że uczniowie przenoszą się w czasie do okresu, kiedy nasze prababce radziły sobie bez urządzeń elektrycznych. Zadaniem uczniów jest zrobić pranie, napalić w piecu, zamieść izbę itp.

7. Instrukcja obsługi urządzenia elektrycznego

- czytanie zaznaczonych fragmentów instrukcji obsługi urządzenia elektrycznego,
- znaki informacyjne,
- zwrócenie uwagi uczniów na konieczność czytania instrukcji, obsługi urządzeń elektrycznych.

8. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Co wiesz, o urządzeniach elektrycznych?”

- sprawdzenie znajomości urządzeń elektrycznych,
- Jakie urządzenia obsługujecie sami w domu?
- Na co należy zwrócić uwagę korzystając z urządzeń elektrycznych?
- sprawdzenie realizacji celu zajęć poprzez zabawę „Ułóż zagadkę”.
- Uczniowie układają zagadkę o swoim ulubionym urządzeniu elektrycznym, a następnie prezentują ją kolegom i koleżankom w klasie.
- samoocena – pokolorowanie odpowiedniej buźki w karcie pracy.

9. Praca domowa

KARTA PRACY

- skreśl ilustracje, które pokazują złe korzystanie z urządzeń elektrycznych,
- dokończ ozdabianie lamp.



CELE OGÓLNE

- nauka nazw środków transportu,
- zapoznanie uczniów z podziałem środków transportu w związku z tym, gdzie są używane.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- mówi o tym, jak dociera do szkoły,
- nazywa środki transportu,
- umie je podzielić na kategorie, w związku z tym, gdzie są używane,
- zna zasady gry w BINGO.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, kartka papieru

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > nauczyciel pyta dzieci w jaki sposób docierają do szkoły (na piechotę, samochodem, autobusem?). Tłumaczy na język angielski jeśli uczniowie mówią po polsku.

2. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „Transport show”

Uczniowie próbują nazwać środki transportu przedstawione na rysunku.
W razie potrzeby pomaga nauczyciel.

3. Wprowadzenie > Platforma > Uczę się > „Air, water and land”

Nauczyciel wyjaśnia dzieciom podział środków transportu w zależności od tego, gdzie ich używamy. Następnie uczniowie umieszczają nazwy w odpowiednich miejscach tabelki. Prowadzący zajęcia pomaga odczytując wyrazy.

4. Utrwalenie > Platforma > Multimedia > „What am I?”

Uczniowie słuchają zagadek i próbują podać prawidłowe słowo.

5. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Bingo- transport”

Gra BINGO. Dzieci rysują swoją kartę do gry. Na ekranie pojawiają się kolejne środki transportu, które decydują o wygranej.

6. Praca domowa

KARTA PRACY

Dopasowanie rysunków środków transportu do odpowiedniej kategorii i ich pokolorowanie.

Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z zadania nr 1a (część „uczę się”).



CELE OGÓLNE

- swobodne wypowiedzi dzieci na podstawie zgromadzonych materiałów,
- kształtowanie umiejętności wypowiadania własnych sądów,
- rozumienie zasad sportowej rywalizacji,
- poznanie symboli olimpijskich.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- ułoży kilka zadań podstawie zgromadzonego materiału,
- ułoży zdanie będące uzasadnieniem własnego sądu,
- zaprojektuje medal,
- pokoloruje kółka olimpijskie,
- zastosuje terminy: zapalenie zniczy, wciągnięcie flagi, kółka olimpijskie.

METODY PRACY: zadaniowa, podająca, praktyczna, grupowa

FORMY PRACY: praca zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, rekwizyty: medal, znicz, laur, podium, puchar, karta pracy

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > Platforma > Zadania > „Olimpijska krzyżówka”

- rozwiązanie krzyżówki, hasło: IGRZYSKA
- podanie celu zajęć,
- swobodna rozmowa na temat skojarzeń dzieci związanych z igrzyskami.

2. Czytanie > Platforma > Uczę się > „Igrzyska olimpijskie”

- sprawdzenie zrozumienia treści czytanego tekstu,
- zwrócenie uwagi na symbole olimpijskie: koła, znicz, laur, medal, podium, puchar,
- wyjaśnienie niezrozumiałych pojęć > Uczę się > Słowniczek,
- odgrywanie scenek dramatycznych związanych z igrzyskami olimpijskimi, (bieg ze zniczem, zapalenie znicza, stanie na podium, wręczenie lauru, medali, pucharu itp.)

3. Ćwiczenie > Platforma > Zadanie > „Kolorowanka - koła olimpijskie”

- przypomnienie kolorów kół olimpijskich i kontynentów im odpowiadających.

4. Utrwalenie > Platforma > Zadania > „Co zniknęło? Na 6”, „Wykreślanka ze sportem na 6”

- gra MEMORY,
- ustne układanie zdań z wyrazami z wykreślanki.

5. Podsumowanie zajęć

- sprawdzenie realizacji celu zajęć – Zabawa „Głosowanie”.
- Nauczyciel zadaje uczniom 5 pytań związanych z tematem zajęć. Uczniowie odpowiadają tak podnosząc prawą rękę, nie – lewą.
- karta pracy - projektowanie medalu olimpijskiego.

6. Praca domowa

KARTA PRACY

„Mapa” - sprawdź w Internecie lub encyklopedii jakie kontynenty zaznaczone są na mapie. Połącz ich kontury z nazwą i pokoloruj barwami kół olimpijskich.



CELE OGÓLNE

- nauka słownictwa związanego ze sportem,
- kształtowanie umiejętności rozumienia ze słuchu.

CELE SZCZEGÓŁOWE (przewidywane osiągnięcia)

Uczeń:

- mówi o tym, co może robić na sali gimnastycznej,
- zna niektóre słowa związane ze sportem,
- potrafi powtórzyć rymowankę,
- zna zasady gry w BINGO.

METODY PRACY: słowna, ilustratywna, praktyczna

FORMY PRACY: zbiorowa, indywidualna

POMOCE: platforma, karta pracy, kartka papieru

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Wprowadzenie > nauczyciel pyta dzieci co można robić na sali gimnastycznej.

Tłumaczy na język angielski jeśli uczniowie mówią po polsku.

2. Wprowadzenie > Platforma > Multimedia > „Sport- show I”

Uczniowie oglądają pokaz slajdów. W czasie jego powtórnego puszczenia powtarzają usłyszane słowa.

3. Utrwalenie > Platforma > Uczę się > „Sport- match I”

Nauczyciel pomaga w połączeniu wyrazów i rysunków, odczytując ich nazwy.

4. Ćwiczenie > Platforma > Multimedia > „Poem- match”

Rymowanka o ćwiczeniach sportowych. Nauczyciel pokazuje ją na ekranie i puszcza jej nagranie. Uczniowie kilka razy powtarzają. Wymyślają własne gesty do rymowanki.

5. Podsumowanie > Platforma > Zadania > „Bingo- sport I”

Gra BINGO. Dzieci rysują swoją kartę do gry. Na ekranie pojawiają się kolejne obrazki, które decydują o wygranej.

6. Praca domowa

KARTA PRACY

Dopasowanie nazw sportów do ilustracji, oraz ich pokolorowanie.

Karta wykorzystuje wyrazy i rysunki z zadania nr 1 (część „uczę się”).



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



„Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego”