

## Temat: Winter Animals PART 2.

**Czas trwania zajęć:** ok. 30 minut

**Grupa docelowa:** dzieci w wieku przedszkolnym

### CELE OGÓLNE

- utrwalanie poznanych piosenek, słownictwa i zwrotów w języku angielskim
- wprowadzenie nowych słów i zwrotów
- kształcenie poprawnej wymowy
- motywowanie uczniów do aktywnego uczestnictwa w zajęciach
- ćwiczenie koordynacji wzrokowo-słuchowo-ruchowej

### CELE SZCZEGÓŁOWE

#### Uczniowie:

- śpiewają i odgrywają proponowane przez nauczyciela piosenki: „Hello!”, „Bye-bye, Goodbye!”
- reagują na polecenia w języku angielskim
- łączą w pary obrazki oraz ich cienie, jednocześnie podając nazwy wybranych zwierząt; (opcjonalnie: dodatkowo rozpoznają i nazywają po angielsku cyfry 1-5)
- znają wprowadzoną rymowankę, potrafią uzupełnić ją nazwami wybranych zwierząt oraz zilustrować odpowiednimi gestami
- umieją rozpoznać i nazwać wybrane zwierzęta: *an arctic fox, an arctic hare, an arctic seal, a polar bear, a penguin, a reindeer, an orca, a walrus*

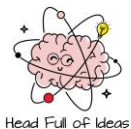
**Formy pracy:** praca z grupą

#### Wykorzystywane metody:

- metoda audiowizualna
- metoda audiolingwalna - dryl językowy
- metoda komunikacyjna
- TPR – Total Physical Response

#### Środki dydaktyczne:

- wybrane piosenki na przywitanie i pożegnanie, np. "Hello" oraz „Bye-Bye Goodbye” (SSS)



- karty obrazkowe przedstawiające zwierzęta polarne: *an arctic fox, an arctic hare, an arctic seal, a polar bear, a penguin, a reindeer, an orca, a walrus*
- karty ze zdjęciami / obrazki przedstawiające pingwina i niedźwiedzia polarnego + patyczki laryngologiczne
- karty obrazkowe – kule przedstawiające wybrane zwierzęta polarne oraz ich cienie
- talerzyki papierowe ponumerowane 1-5

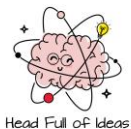
### Przebieg zajęć:

#### Część wstępna

1. **Wybrana piosenka na przywitanie**, np. *Hello!* (SSS) [2 min.] – śpiew z odpowiednią gestykulacją

#### Część zasadnicza zajęć

1. **Warm up: Polar Bear vs Penguin** [5 min.] – Przed zajęciami nauczyciel przygotowuje dwa wskaźniki, jeden przedstawiający niedźwiedzia polarnego, drugi – pingwina (**TIP:** najprostszy sposób przygotowania wskaźników to wycięcie kart lub sylwetek przedstawiających te dwa zwierzęta i przyklejenie ich na patyczkach laryngologicznych; można też wykorzystać zwykłe karty obrazkowe). Podczas zajęć dzieli uczniów na dwie grupy – drużynę Niedźwiedzia Polarnego i drużynę Pingwina. Prosi, by uczniowie ustawili się w kole, mogą być ustawieni drużynami (jedna drużyna po jednej stronie koła, druga po drugiej) lub wymieszani (wariant z wymieszaniem wymaga, by każdy uczeń dobrze wiedział, do jakiej drużyny został przydzielony, sprawdzi się lepiej w starszych grupach). Następnie wydaje różne polecenia typu „jump”, „clap your hands”, „twirl” (stopień trudności dopasowujemy do wieku i możliwości uczniów), po czym podnosi jeden ze wskaźników do góry. Polecenie wykonuje tylko ta drużyna, której wskaźnik został uniesiony. Od czasu do czasu nauczyciel podnosi obydwa wskaźniki na raz, wówczas zadanie wykonują wszyscy uczniowie.
2. **Winter animals – memory game** [5 min.] – Uczniowie siadają (**TIP:** obydwie grupy mogą otrzymać jako ostatnie polecenie „Sit down!”), nauczyciel przygotowuje talerzyki ponumerowane 1-5, które rozkłada na podłodze, następnie wyciąga karty obrazkowe z cieniami, prezentuje je uczniom, prosząc by nazywali to, co widzą (w razie potrzeby, pomaga), chowa karty pod kolejnymi talerzykami. Gdy wszystkie karty zostaną już schowane, wyjmuje karty obrazkowe-kule przedstawiające zwierzęta. Zadaniem uczniów jest wskazywanie (starsi uczniowie mogą wypowiadać numer odpowiedniego) talerzyka, pod którym schowany został cień danego zwierzęcia. Po odkryciu każdego z cieni, nauczyciel zachęca uczniów do nazwania zwierzęcia i zaprezentowania przypisanego mu wcześniej gestu.
3. **Rhyme time** [3 min.] – Nauczyciel przypomina uczniom rymowankę, jednak zamiast wypowiadać wszystkie słowa, układa karty obrazkowe przedstawiające zwierzęta w kolejności, w jakiej się w niej pojawiają – lisa, zającą, fokę i niedźwiedzia obok siebie, a nieco niżej, pod nimi, pingwina. Zachęca dzieci do powtarzania rymowanki, a w odpowiednim momencie, nazywania zwierząt, które pojawiają się na kartach (sam ich nie nazywa, powierza to zadanie uczniom).



4. **Winter animals +** [7 min.] – nauczyciel przygotowuje karty obrazkowe przedstawiające poznane do tej pory zwierzęta oraz karty z orką, morsiem i reniferem. Prosi uczniów, by ustawili się w kole i obserwowali uważnie, co będzie pokazywał, ich zadaniem będzie prezentowanie za pomocą ustalonych gestów poznanych do tej pory zwierząt. Nauczyciel dynamicznie przekłada karty z lisem, zającem, foką, niedźwiedziem i pingwinem, a gdy zabawa nabierze tempa, dokłada 3 dodatkowe karty, wkładając je pomiędzy pozostałe, tak by zaskoczyć uczniów ich pojawieniem się.

**TIP:** Zamiast prezentować dodatkowe słowa w tradycyjny sposób, tj. pokazujesz kartę, nazywasz zwierzę, a następnie dopasowujesz do niego jakiś gest, który uczniowie mają za zadanie powtórzyć, odwróć kolejność i pozwól uczniom najpierw dopasować gesty do zaprezentowanych słów, dopiero potem utwalcie ich nazwy.

Gdy uczniowie poznają już nazwy wszystkich zwierząt, nauczyciel zachęca do powtarzania ich na różne sposoby.

**TIP:** Można tutaj wykorzystać zabawę z tworzeniem kodu ruchowego. Przebieg zabawy: Nauczyciel rozkłada na podłodze wybrane karty obrazkowe, podchodzi do pierwszej z nich i podnosi ręce do góry, wymawiając głośno słowo z obrazka. Zwraca uwagę uczniów na tę zależność - ręce uniesione w górę = słowo wymawiamy głośno. Następnie opuszcza ręce w dół i to samo słowo wypowiada po cichu, tak jak wcześniej, zwraca na to uwagę uczniów, zachęca ich do powtórzenia danego słowa w wybrany sposób (ręce opuszczone w dół = słowo wymawiamy po cichu). Po tym przechodzi do kolejnej karty, podnosi ręce do góry lub opuszcza w dół, jednocześnie nazywając to, co znajduje się na karcie głośno lub cicho. Zachęca uczniów do powtórzenia.

Kiedy dzieci już dobrze zorientują się w zasadach zabawy, w ten sposób możesz stworzyć prosty kod, który będą miały za zadanie odszyfrować, wypowiadając kolejne słowa z kart. Ta aktywność pomoże utwalić wybrane słowa, bez większego wysiłku można ją dodatkowo urozmaicić. Na przykład ręka poprowadzona w prawo może oznaczać, że dane słowo mówimy szybko, a w lewo - powoli itp. Pamiętaj, że w takiej zabawie najpierw sama/sam musisz dostarczyć dzieciom wzór do naśladowania.

5. **Who's missing?** [3 min.] – Nauczyciel rozkłada na podłodze wszystkie karty obrazkowe, następnie prosi dzieci, by zamknęły oczy. W tym czasie zabiera/zakrywa jedną z kart, zadaniem dzieci jest odgadnięcie którego ze zwierząt brakuje. **TIP:** Jeżeli uczniom dobrze idzie, można zakrywać dwie lub trzy karty na raz.

#### Końcowa część zajęć

1. **Wspólne sprzątnięcie** [2 min.] – na zakończenie nauczyciel prosi wybranych uczniów, by podawali mu karty, o które prosi. Wszyscy uczniowie żegnają się z poszczególnymi zwierzętami.
2. **Wybrana piosenka na pożegnanie, np. „Bye-bye, Goodbye”** [3 min.] – śpiew z odpowiednią gestykulacją.