

5.1. Mówiące pacynki

Instrukcje dla nauczyciela

Słownictwo i struktury gramatyczne

- Kolory (rozdział *Hello*)
- Zwierzęta (rozdział 5.)
- Części twarzy (rozdział 3.)

Opcjonalnie:

- *Where's...? In/On/Under...*
- Wyposażenie klasy (*board, desk, chair, window, door* itp.)
- *Is it your...? Yes, it is. / No, it isn't.*

Materiały

- szablony pacynek z *Arkusza ucznia* wydrukowane na papierze w różnych kolorach: niebieskim, białym, brązowym, ciemnobrązowym, zielonym, szarym (po jednym szablonie dla ucznia)
- gotowa pacynka zwierzęcia z narysowanymi częściami twarzy: oczy, nos itp.
- nożyczki dla dzieci
- kredki

Opcjonalnie:

- różnokolorowe skrawki papieru do wykonania uszu, ogona itp.
- klej
- audio-CD 2 do English Quest 1 (nagranie historyjki z rozdziału 5.)

Przebieg zajęć

1. Pokaż uczniom gotową złożoną pacynkę zwierzęcia. Zapytaj: *What's this?* Zachęć dzieci, aby odpowiadały po angielsku. Potwierdź: *Yes, it's a (dog).* Zapytaj: *What colour is it? Do you like (dogs)?* Wskazuj także na poszczególne części twarzy, np.: oczy i zadawaj pytanie: *What's this?* Zachęć dzieci, aby odpowiadały po angielsku.
2. Rozdaj szablony pacynek i nożyczki. Szablony wydrukowane na kolorowych kartkach służą do wykonania różnych zwierzątek z rozdziału 5. English Quest 1: szary – królik lub ślimak, biały – kaczką, brązowy – pies lub kot, ciemnobrązowy – sowa, zielony – żółw, niebieski – paw. Poproś uczniów, aby przygotowali kredki. Dzieci powinny wykonać różne pacynki, tak aby w klasie był przynajmniej jeden egzemplarz każdego zwierzęcia z historyjki z rozdziału 5.
3. Powiedz: *Let's make the animals.* Podaj instrukcje wykonania prac po angielsku, demonstrując kolejne czynności za pomocą gestów i potrzebnych narzędzi: *Cut out the table. Fold the four parts lengthwise. Make one long rectangle. Fold the rectangle into fourths. Make a 'w' shape. This is your animal. Draw the eyes/nose/ears/mouth/tongue.* Opcjonalnie dzieci mogą

też wyciąć ze skrawków papieru i dokleić ogon, język, skrzydła itp. Załóż pacynkę na palce, aby pokazać, jak zwierzę może „rozmawiać”.

4. Dzieci wykonują pacynki. Monitoruj pracę uczniów i zadawaj im indywidualnie pytania, np.: *What's this? What colour is it? Do you like (rabbits)?* Zachęć dzieci, aby odpowiadały w języku angielskim.

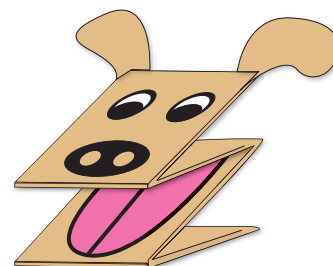
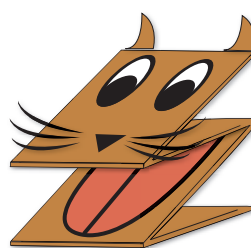
5. Po skończeniu prac dzieci podpisują pacynki od spodu swoimi inicjałami.

Propozycje ćwiczeń językowych

Historyjka. Odtwórz nagranie historyjki z lekcji 3. rozdziału 5. Poproś dzieci, aby uniosły swoje pacynki. Osoby, które wykonały pacynkę królika, powinny zdecydować, czy w historyjce będzie to Mały Królik czy Mama Królika. Dzieci słuchają historyjki. Kiedy ich postać wygłasza swoją kwestię, wstają i ruszają ustami pacynki. Następnie dzieci mogą odegrać historyjkę, mówiąc kwestie swojej postaci i poruszając pacynką.

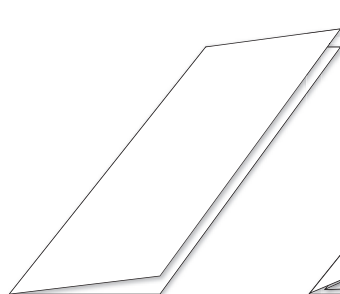
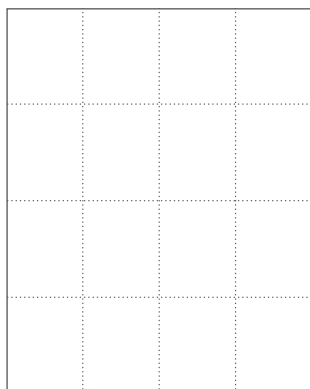
Gra Where's the animal? Wybierz spośród prac dzieci osiem pacynek zwierząt z historyjki z rozdziału 5.: pies, kot, kaczką, królik, żółw, paw, sowa i ślimak. Poproś dzieci, aby wyszły na korytarz. W klasie zostaje tylko ośmiu ochotników. Każdy z nich chowa jedną pacynkę w dowolnym miejscu w klasie, tak aby była widoczna w całości lub częściowo z ławek dzieci. Uczniowie wracają i zajmują swoje miejsca. Ochotnik, który schował pacynkę psa, pyta: *Where's the dog?* Dzieci rozglądają się i kiedy znajdą odpowiedź, podnoszą rękę. Osoba zadająca pytanie wybiera jednego ucznia do odpowiedzi. Zachęć dzieci, aby odpowiadały po angielsku, np.: *Under the desk.* Powtórz zabawę z pozostałymi pacynkami.

Poszukiwanie. Zbierz pacynki do dużej reklamówki i poproś uczniów, aby każdy wylosował jedną z nich. Wyjaśnij, że dzieci nie mogą odwracać pacynki, aby odczytać inicjały autora pracy. Zadaniem dzieci jest dowiedzieć się, kto wykonał pacynkę, którą wylosowały. W tym celu chodzą po klasie i pytają pozostałych uczniów: *Is it your (dog)?* oraz odpowiadają na pytania innych dzieci zgodnie z prawdą: *Yes, it is* lub *No, it isn't.* Kiedy znajdą właściwą osobę, oddają jej pacynkę. Uczniowie wracają na miejsce po oddaniu wylosowanej pacynki i odzyskaniu własnej.

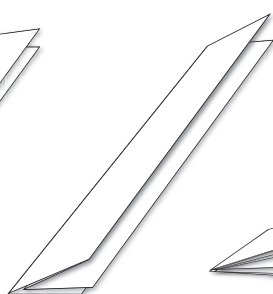


5.1. Mówiące pacynki

Instrukcje dla nauczyciela



1.



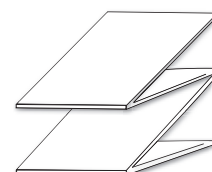
2.



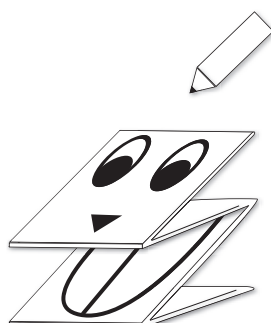
3.



4.



5.



6.



7.

Tu wsuwamy palce,
którymi będziemy
poruszać pacynką.

5.1. Mówiące pacynki

Arkusz ucznia

	2	1	2
	4	4	
	3	3	
	4	4	

5.2. Ruchoma ozdoba

Instrukcje dla nauczyciela

Słownictwo i struktury gramatyczne

- Pokrycie ciała (lekcja 5., rozdział 5.)
- Zwierzęta (rozdział 5.)
- *X has got...*

Opcjonalnie:

- *bigger (than), the biggest*

Materiały

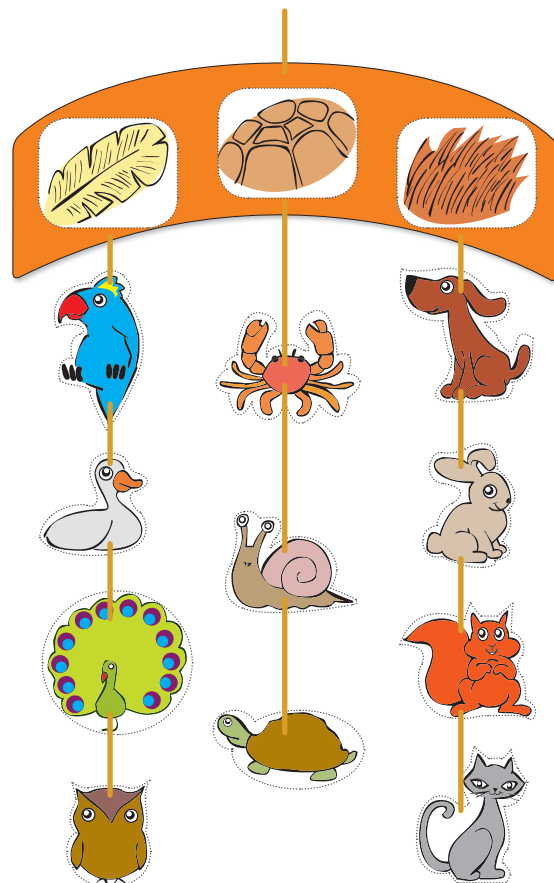
- szablony ruchomej ozdoby z *Arkusza ucznia* wydrukowane na grubszym papierze (po jednym dla ucznia)
- gotowa ruchoma ozdoba z przyklejonymi rysunkami
- plakat *Animals* (lekcja 5., rozdział 5.)
- paski z grubszego papieru wycięte w łuk (po jednym dla ucznia)
- gruba igła i nić
- nożyczki dla dzieci

Opcjonalnie:

- puste karteczki lub skrawki grubszego papieru

Przebieg zajęć

1. Pokaż dzieciom gotową ruchomą ozdobę. Powiedz: *It's a mobile*. Wskazuj na kolejne rysunki składające się na ozdobę i pytaj: *What's this?* Zachęć dzieci, aby odpowiadały po angielsku.
2. Przyczep do tablicy plakat *Animals*. Wskazując na kolejne zdjęcia, zapytaj uczniów, jakie pokrycie ciała i jakie zwierzęta pokazują (*feathers, shell, fur/ parrot, crab, squirrel*). Poproś ochotników, aby powiedzieli, czym pokryte jest ciało zwierząt pokazanych na zdjęciach, np.: *A parrot has got feathers, A crab has got a shell, A squirrel has got fur*.
3. Rozdaj szablony z elementami ruchomej ozdoby i paski papieru. Powiedz: *Let's make the animal mobiles*. Podaj instrukcje po angielsku, demonstrując kolejne czynności za pomocą gestów i potrzebnych narzędzi: *Colour the drawings. Cut out the drawings*.
4. Dzieci kolorują i wycinają rysunki. Kiedy skończą, poproś je, aby położyły na ławce osobno rysunki przedstawiające pióra, skorupy i futra oraz dopasowały do nich zwierzęta, które mają dane pokrycie ciała. Sprawdź odpowiedzi, mówiąc, np.: *feather* i prosząc ochotnika o wymienienie wszystkich zwierząt z danej grupy (*parrot, owl, duck, peacock*). Jeśli wystarczy czasu, możesz poprosić dzieci, aby na pustych karteczkach lub skrawkach grubszego papieru dorysowały więcej zwierząt z każdej grupy.
5. Pomóż dzieciom przewlec nić przez rysunki z każdej grupy osobno, zaczynając od rysunku pióra, skorupy lub futra. Zawieś nici na pasku papieru.
6. Po skończeniu prac dzieci podpisują ruchome ozdoby swoimi inicjałami na odwrocie paska papieru.



Propozycje ćwiczeń językowych

Co to za zwierzę? Podziel klasę na pary. Poproś dzieci, aby położyły ruchome ozdoby na ławce rysunkami w dół. W każdej parze jedno dziecko wskazuje na tył dowolnego rysunku na swojej ozdobie i pyta: *What's this?* Drugie dziecko odgaduje zwierzę po kształcie, a następnie odwraca rysunek, aby sprawdzić odpowiedź. Potem dzieci zamieniają się rolami. Ćwiczenie kończy się, gdy wszystkie rysunki zostaną obrócone.

Kategorie. Przed złożeniem ruchomej ozdoby podaj dzieciom inne kategorie podziału zwierząt, np.: *wild animals vs domestic animals, animals that eat meat vs animals that eat plants, animals that are fast vs animals that are slow*. Wyjaśnij każdą kategorię także po polsku. Dzieci dzielą zwierzęta wycięte z *Arkusza ucznia* na grupy. Zapytaj, jakie zwierzęta umieściły w każdej grupie.

Szeregowanie. Podziel dzieci na pary. Przed złożeniem ruchomej ozdoby poproś je, aby ułożyły w szeregu zwierzęta z jednego *Arkusza ucznia* od najmniejszego do największego, biorąc pod uwagę wielkość w naturze, nie rozmiar rysunków. Możesz nauczyć dzieci stopniowania: *bigger (than), the biggest*, a następnie zaproponuj, aby formułowały zdania, układając szereg, np.: *a crab is bigger (than a snail)*. Poproś jedną parę o odczytanie pełnego szeregu, np.: *snail, crab...*, a pozostałe pary o porównanie odpowiedzi. Podkreśl, że szeregi mogą się różnić, np.: w zależności od rasy psa itp. Inne kryteria: od najwolniejszego do najszybszego, od najczęściej do najrzadziej spotykanego w mieście, w porządku alfabetycznym angielskich nazw zwierząt.

5.2. Ruchoma ozdoba

Arkusz ucznia

