

## **Autor/autorka**

Natalia Kopel

## **1. Etap edukacyjny i klasa**

- edukacja wczesnoszkolna - klasa III

## **2. Przedmiot**

- edukacja wczesnoszkolna - języki nowożytne

## **3. Temat zajęć:**

What do animals eat? Powtórzenie wiadomości przed sprawdzianem.

## **4. Czas trwania zajęć**

45 minut

## **5. Uzasadnienie wyboru tematu**

Sprawdzenie stopnia opanowania materiału przed napisaniem sprawdzianu.

## **6. Uzasadnienie zastosowania technologii**

### **7. Cel ogólny zajęć**

Powtórzenie i utrwalenie nazw dzikich zwierząt oraz ich pożywienia

### **8. Cele szczegółowe zajęć**

### **9. Metody i formy pracy**

1.

Gry dydaktyczne

Praca indywidualna i w parach

Metody aktywizujące

### **10. Środki dydaktyczne**

Materiały przygotowane przez nauczyciela

Karty obrazkowe

Gry interaktywne

### **11. Wymagania w zakresie technologii**

Komputer

Tablica interaktywna

### **12. Przebieg zajęć**

#### **Aktywność nr 1**

Temat:

Wycieczka do zoo

### Czas trwania

10 minut

### Opis aktywności

Uczniowie tworzą łańcuszek zdań. Pierwszy uczeń mówi: At zoo I saw....They eat ..... (podaje nazwę zwierzęcia, które widział w zoo i mówi, czym się ono żywi). Kolejni uczniowie muszą powtórzyć zdanie poprzedniego ucznia i dodać swoje.

### **Aktywność nr 2**

#### Temat

#### Czas trwania

#### Opis aktywności

### **Aktywność nr 3**

#### Temat

Odgadnij zwierzę.

#### Czas trwania

15 minut

#### Opis aktywności

Nauczyciel rozwiesza na tablicy karty z obrazkami zwierząt. Wybiera jedno i prosi uczniów o odgadnięcie, które wybrał, poprzez zadawanie pytań o kolor, części ciała, umiejętności, pożywienie itp. Następnie uczniowie wykonują takie samo zadanie w parach.

### **Aktywność nr 4**

#### Temat

Gry interaktywne

#### Czas trwania

20 minut

## Opis aktywności

Uczniwie podchodzą do tablicy interaktywnej i wykonują zadania:

[file:///C:/Users/Fujitsu/AppData/Local/Temp/Rar\\$EX86.064/index.html](file:///C:/Users/Fujitsu/AppData/Local/Temp/Rar$EX86.064/index.html) - gra typu memory

<https://wordwall.net/resource/14491954/angielski/animals-eat-dont-eat> - uzupełnianie zdań dotyczących pożywienia zwierząt.

<https://wordwall.net/resource/2014223/angielski/unit-7-what-do-animals-eat-co-jedz%c4%85-zwierz%c4%99ta> - uczniowie kręcą kołem i odpowiadają na pytania

<https://wordwall.net/resource/14778151/lions-eat-meat-unit-7-test>

- uczniowie czytają zdania i określają, czy są prawdziwe, czy fałszywe

### **13. Sposób ewaluacji zajęć**

Sprawdzian umiejętności

### **14. Licencja**

CC0 1.0 Universal - Przekazanie do Domeny Publicznej. [Przejdź do opisu licencji](#)

### **15. Wskazówki dla innych nauczycieli korzystających z tego scenariusza**

### **16. Materiały pomocnicze**

**17. Scenariusz dotyczy Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej:** Tak

**18. Forma prowadzenia zajęć:** stacjonarna



**Fundusze Europejskie**  
Polska Cyfrowa

**Unia Europejska**  
Europejski Fundusz  
Rozwoju Regionalnego

