

**KREATYWNE WYZWANIA JĘZYKOWE
W RAMACH NAUKI ZDALNEJ DLA UCZNIÓW KLAS DRUGICH**
w oparciu o zasoby analogowe i cyfrowe kursu **New English Adventure 2**

ROZDZIAŁ 5**LEKCJA 7 i 8****CZEGO TWOJE DZIECKO NAUCZY SIĘ DZIĘKI TYM ZADANIOM?**

- utrwali nazwy zwierząt, czynności i umiejętności oraz pytanie o to, co potrafią robić inni
- wykorzysta w sposób kreatywny narzędzia TIK oraz źródła informacji w postaci podręcznika, zeszytu ćwiczeń i materiałów audio-wizualnych
- wdroży się do samodzielnej nauki języka angielskiego.

ZADANIE ROZGRZEWKOWE – ok. 10 minut**PRZYGOTUJCIĘ:**

- podręcznik **New English Adventure 2**
- dostęp do zasobów kursu **New English Adventure 2** na eDesku
- nagranie nr **CD 2.35**

- Odtwórz nagranie nr CD 2.35.
- Zadaniem dziecka będzie odsłuchanie 4 wypowiedzi i zanotowanie 4 części ciała zwierząt, jakie usłyszysz na nagraniu. Są to kolejno: *wings, fins, tail, beak*.
- Następnie poproś dziecko o otwarcie podręcznika na stronie nr 42 i znalezienie w tekście z zadania nr 15 wszystkich słów, które napisało w poprzednim zadaniu.
- Upewnij się, że dziecko rozumie znaczenie zapisanych słów.
- Następnie zachęć dziecko do przeczytania tekstu i odgadnięcia, jakie zwierzęta opisane są w 3 akapitach.

ZADANIE GŁÓWNE – ok. 10-15 minut

PRZYGOTUJCIĘ:

- zeszyt ćwiczeń New English Adventure 2
- dostęp do zasobów kursu New English Adventure 2 na eDesku

- Zachęć dziecko do wycięcia kart obrazkowych znajdujących się w zeszycie ćwiczeń na stronie nr 21.
 - Następnie poproś dziecko o opowiedzenie o swoich umiejętnościach za pomocą wyciętych kart.
 - W tym celu poproś dziecko o ułożenie po jednej stronie stołu ilustracji obrazujących aktywności, które potrafi wykonać (*I can*), a po drugiej stronie czynności, których nie potrafi wykonać (*I can't*).
 - Następnie zadaniem dziecka jest podnoszenie kolejnych kart naprzemiennie z grupy *I can ...* i grupy *I can't ...*, tworzenie z nimi zdań i odkładanie w dowolne miejsce na stole obrazkiem skierowanym do dołu.
 - Kiedy dziecko omówi wszystkie aktywności przedstawione na obrazkach, poproś je, aby przypomniało sobie, jakie czynności kryją się pod określonym obrazkiem, zadając pytanie, np.: *Can you swim?*
 - Jeśli na podniesionym obrazku znajduje się dana czynność, dziecko odpowiada na pytanie i zabiera kartę.
 - Jeśli na podniesionym obrazku znajduje się inna czynność niż ta, którą podało dziecko, kartę należy odłożyć na miejsce i wybrać kolejną.
 - Gra kończy się w momencie, kiedy dziecku uda się odgadnąć i nazwać wszystkie nazwy czynności.
-

ZADANIE KOŃCOWE – ok. 10 minut

PRZYGOTUJCIĘ:

- zeszyt ćwiczeń New English Adventure 2
- dostęp do zasobów kursu New English Adventure 2 na eDesku
- pionek i kostkę do gry

- Zachęć dziecko do wykonania zadania w słowniczku obrazkowym na stronie nr 107 w zeszycie ćwiczeń zgodnie z poleceniem i nagraniem nr CD 5.6.
- Następnie poproś dziecko, aby wykorzystało słowniczek obrazkowy do stworzenia gry planszowej. W tym celu dziecko powinno ponumerować kolejne pola, stworzyć między niektórymi połączenia (drabinki) i przyznać punkty za poszczególne pola.
- Kiedy karta przekształci się w planszę, dziecko przemieszcza się po planszy według autorskich zasad, korzystając w tym celu z kostki i pionka.
- Kiedy dziecko stanie na danym polu, jego zadaniem może być poprawne wypowiedzenie zapisanego tam słowa, stworzenie prostego zdania z tym słowem (*I can swim. Can you dance?*), przepisanie słowa do zeszytu, itp.