

Scenariusz zajęć: *Let's go to the FARM*

Autorka: Dominika Wilk

Czas trwania zajęć: Część I – 60 minut, część II – ok. 20 minut, część III – 20 minut

Grupa docelowa: dzieci w wieku przedszkolnym (5-6 latki)

Cele:

- Rozwijanie motoryki dużej i małej,
- naśladowanie zwierząt i ich zachowań.
- Rozwijanie zdolności rozumienia pytań i odpowiedzi w kontekście zwierząt hodowlanych,
- Rozwijanie pamięci wzrokowej,
- Rozwijanie zainteresowania językami obcymi, w tym językiem angielskim,
- Integracja grupy.

Potrzebne narzędzia TIK i materiały:

- [ilustracja przedstawiająca farmę](#)
- [obrazki przedstawiające zwierzęta hodowlane](#)
- karty pracy
- kredki
- nożyczki
- klej
- gra planszowa
- żetony do gry
- kostka do gry
- tablica interaktywna lub tablet(y)
- [Canva](#)
- [LearningApps](#)
- [Jigsaw Planet](#)



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Przebieg zajęć

Część I

1. Powitanie piosenką w języku polskim lub angielskim.

Propozycje:

- "Wszyscy są, witam Was"

Wszyscy są, witam Was.

Zaczynamy już czas.

Jestem ja, jesteś ty,

Raz, dwa, trzy!

- „Hello” <https://supersimple.com/song/hello/>

Hello, hello, hello, how are you?

Hello, hello, hello, how are you?

I'm good.

I'm great!

I'm wonderful!

I'm good.

I'm great!

I'm wonderful!

Hello, hello, hello, how are you?

Hello, hello, hello, how are you?

I'm tired.

I'm hungry.

I'm not so good.

I'm tired.

I'm hungry.

I'm not so good.

Hello, hello, hello, how are you?

Hello, hello, hello, how are you?

Hello, hello, hello, how are you?

Hello, hello, hello, how are you?

Określanie samopoczucia. Nauczyciel zadaje dzieciom pytanie „How are you today?” Do odpowiedzi dzieci wykorzystują zwroty i gesty zaproponowane w piosence.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

2. Nauczyciel stopniowo odsłania ilustrację przedstawiającą farmę. Dzieci starają się odgadnąć, co ona przedstawia. Gdy się im uda, informuje, że to będzie tematem zajęć.
3. Rozmowa na temat zwierząt mieszkających na farmie inspirowana piosenką „[Old McDonald](#)”.
Wprowadzenie słownictwa w języku angielskim przy użyciu kart obrazkowych.
4. **„What’s missing?”**
Nauczyciel rozkłada karty obrazkowe i prosi dzieci, żeby się im uważnie przyjrzały i postarały je zapamiętać. Następnie dzieci zamykają oczy, a nauczyciel zabiera jedną z kart. Zadaniem dzieci jest odgadnięcie, której karty brakuje. Dzieci starają się używać nazw zwierząt w języku angielskim.
5. **„Na farmie” – Zabawa ruchowa**
Nauczyciel prosi dzieci, aby naśladowały ruchy zwierząt hodowlanych, np.:
„Chodźmy jak krowa!” – dzieci powoli ruszają, naśladując krowę.
„Teraz biegniemy jak koń!” – dzieci szybko biegają.
„Skaczemy jak kaczka!” – dzieci robią małe skoki.
„Idziemy jak kura!” – dzieci chodzą powoli, naśladując sposób chodzenia kury.
6. **„Farmerze, na pomoc!” – Zabawa z zagadkami**
Nauczyciel odgrywa rolę farmera i zadaje dzieciom zagadki związane ze zwierzętami mieszkającymi na farmie. Na przykład:
„Mam długie uszy, lubię jeść marchewki, kim jestem?” (Królik).
„Mam gruby, różowy brzuszec, bardzo lubię błoto, kim jestem?” (Świnia).
„Mam mleko, daję je farmerowi, kim jestem?” (Krowa).
7. **Gra Memory „[Farm Animals](#)” z wykorzystaniem LearningApps**
Dzieci dobierają w pary obrazki przedstawiające zwierzęta hodowlane.
8. **Zabawa „Find your family”**
Nauczyciel rozdaje dzieciom obrazki ze zwierzętami hodowlanymi, np. krowa, koń, owca, świnia, kaczka. Na każdym etapie zabawy, żadne dziecko nie pokazuje pozostałym, jaki obrazek otrzymało. Zabawa polega na tym, aby dzieci poprzez wydawanie dźwięków, jakie wydają zwierzęta z ich obrazków, odnalazły pozostałe dzieci z takim samym obrazkiem – odnalazły swoją rodzinę.
Jeśli dzieci będą się chciały jeszcze raz pobawić, można zabawę zmodyfikować w taki sposób, iż na początku dzieci wielokrotnie wymieniają się obrazkami, np. w trakcie trwania muzyki. Na przerwę, sprawdzają jaki mają obrazek i rozpoczynają poszukiwania swojej rodziny poprzez wydawanie odpowiednich dźwięków.
9. **Zabawa naśladowcza przy piosence „Old McDonald”**
Dzieci ponownie słuchają piosenki i podejmują próby śpiewania jej. Dzieci z obrazkiem zwierząt (z poprzedniej zabawy), o których w danym momencie jest mowa w piosence wychodzą na środek i naśladują sposób poruszania się tych zwierząt. Na sam koniec piosenki, kiedy pojawia się indyk, to nauczyciel wychodzi na środek.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

10. „Tworzymy naszą farmę”

Nauczyciel dzieli dzieci na zespoły maksymalnie 6 osobowe. Mogą to być również zespoły, które powstały w poprzedniej zabawie. Rozdaje dzieciom arkusze papieru (najlepiej w formacie A3 lub większym) z ilustracją farmy. Dzieci tworzą swoją własną farmę, poprzez dorysowanie zwierząt. Można również wykorzystać gotowe elementy, wyciąć je i przykleić.

Część II

W czasie poobiednim można przeczytać lub obejrzeć bajkę na temat związany z farmą i zwierzętami tam mieszkającymi. Niniejsza propozycja zawiera rezultaty projektu Erasmus+ „BABA - Bilingual And Bicultural Outlook: Blended Multilingual Learning in Preschool Age”

1. Dzieci oglądają bajkę anglojęzyczny [“Babo goes to the Farm”](#). Starają się zapamiętać jak najwięcej zwierząt pojawiających się w bajce.
2. Rozmowa na temat treści bajki. Dzieci wyliczają nazwy zwierząt, które udało im się zapamiętać.
3. Gra planszowa „Mission Piggy” na zmianę z układaniem puzzli online [Farm | cute \(for kids\) | marousi](#)

Gra planszowa przeznaczona jest dla 2 – 4 graczy. Aby zaangażować całą grupę trzeba przygotować kilka zestawów. Można również grać w kilkusobowych zespołach, jako jeden gracz.

Link do opisu gry i potrzebnych materiałów: [Babo Games - Mission Piggy](#)

Część III

Spotkanie online z partnerami projektu

1. Powitanie

Nauczyciel prowadzący mówi „Cześć!” i zachęca dzieci do powtórzenia w różnych językach, np. po angielsku (Hello!), po hiszpańsku (¡Hola!), po francusku (Bonjour!), po niemiecku (Hallo!) itp., w zależności z jakiego kraju pochodzą partnerzy projektu. Można również wspólnie zaśpiewać piosenkę „Hello Song”

2. Zagadki słuchowe – Odgłosy

Dzieci starają się rozpoznać zwierzęta po odgłosach jakie wydają. Można wykorzystać piosenkę [What Do You Hear? - Super Simple Songs](#), innych nagrań dostępnych w Internecie, skorzystać z własnego zasobu.

3. Zagadka – „Co to za zwierzę?”

Dzieci nawzajem zadają sobie zagadkę. Odślaniają powoli obrazek przedstawiający zwierzę. Zadaniem dzieci z drugiej szkoły jest nazwanie zwierzęcia w języku angielskim.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój

Zabawę można prowadzić na czas, wtedy wygrywa drużyna, która odgadnie najwięcej zwierząt w określonym czasie, lub gdy odgadnie wszystkie zwierzęta w najkrótszym czasie.

4. Tworzymy naszą farmę

W aplikacji „Canva” w bardzo prosty sposób dzieci mogą wspólnie stworzyć własną ilustrację farmy. W tym celu trzeba stworzyć projekt i udostępnić go nauczycielom z partnerskich szkół (podać adres email). Dzieci z każdej szkoły będą mogły pracować online w tym samym czasie.

5. Pożegnanie

Uczestnicy spotkania żegnają się mówiąc „Bye bye” oraz analogicznie jak podczas powitania również w swoich językach.



Inspiracja, Współpraca, Rozwój