



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

SCENARIUSZ ZAJĘĆ Z JĘZYKA ANGIELSKIEGO DLA PROJEKTU GOSPODARSTWO (WIEJSKA ZAGRODA)

Grupa wiekowa: 3-latki

Czas trwania projektu: 4 tygodnie

Cele szczegółowe (językowe)

Dziecko:

- wita się i żegna w języku angielskim,
- przedstawia się w języku angielskim,
- rozpoznaje i nazywa wybrane zwierzęta gospodarskie w języku angielskim,
- nazywa członków zwierzęcej rodziny w języku angielskim,
- śpiewa w grupie piosenkę *Let's Go To The Farm* i *Now, Let's Stop*, ilustrując ich treść ruchem.

Materiały do wykorzystania w czasie realizacji zajęć z języka angielskiego:

- *Rymowanka na początek zajęć*, autor: A. Leończyk, zob. Załącznik 1,
- *Rymowanka na koniec zajęć*, autor: A. Leończyk, zob. Załącznik 1,
- wyliczanka *One, Two, Three*, autor: A. Domińska, zob. Załącznik 1,
- piosenka *Now, Let's Stop*, <<https://www.youtube.com/watch?v=i4ZOj-BJ7kE>> [dostęp: 09.07.2015],
- piosenka *Let's Go To The Farm*, <www.youtube.com/watch?v=Rs972keaw1k> [dostęp: 7.07.2015],
- rymowanka *Clap Them, Clap Them, Clap Them So*, <<http://tmas.kcls.org/clap-them-clap-them-clap-them-so/>> [dostęp: 7.08.2015],
- ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie lub figurki zwierząt gospodarskich,
- czyste kartki papieru z wyciętymi w różnych miejscach otworami,
- maskotka – pluszowy pies.

Inne materiały: do wykorzystania w czasie realizacji zajęć z języka angielskiego:

- zestaw zabawek dotyczących gospodarstwa, zagrody, farmy,



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- strój farmera, który nauczyciel może wykorzystać, aby zainteresować dzieci i wprowadzić je w temat,
- film animowany: *Farm Animals Video for Children, Toddlers, Babies*, <<https://www.youtube.com/watch?v=EfooR3DD8vU>> [dostęp:07.07.2015],
- piosenka *Old Mc Donald Had a Farm*, <<https://www.youtube.com/watch?v=foxfzvHyPOo>> [dostęp: 17.07.2015].

➤ TYDZIEŃ 1

W pierwszym tygodniu odbywają się zajęcia wprowadzające w tematykę projektu. Mają one na celu zainteresowanie tematem oraz pokazanie nauczycielowi stanu wiedzy i doświadczeń oraz zasobu słownictwa dzieci. Jednocześnie, w ramach realizacji zajęć z języka angielskiego, nauczyciel wykorzystuje zaproponowane w Tabeli 1 aktywności.

Tabela 1. Propozycje zabaw i zadań z języka angielskiego w pierwszym tygodniu projektu

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> • wita się w języku angielskim, • powtarza słowa rymowanki w języku angielskim. 	<p>Powitanie: stały element zajęć z języka angielskiego .</p> <p>Nauczyciel wita się z dziećmi i rozpoczyna zajęcia za pomocą rymowanki, machając dłonią lub używając maskotki: <i>Hello kids,</i> <i>Hello, hello,</i></p> <p>Nauczyciel macha do dzieci ręką i zachęca je do powtórzenia. Mówi: <i>Repeat after me. Hello, hello!</i></p> <p>Dzieci machają do nauczyciela i powtarzają: <i>Hello, hello!</i></p> <p>Nauczyciel mówi: <i>It's English time,</i> <i>Let's go!</i></p> <p>Nauczyciel pokazuje dłonią, że należy powtórzyć i gestem zaprasza dzieci na dywan.</p> <p>Dzieci powtarzają: <i>It's English time</i> <i>Let's go!</i></p> <p>(tą rymowanką nauczyciel i dzieci witają się na początku każdego dnia)</p>	Do powitania dzieci na początku zajęć językowych, a także wprowadzania nowego słownictwa, nauczyciel może użyć maskotki-pacynki związanej z tematem projektu. W przypadku Projektu GOSPODARSTWO może to być pluszowy pies o imieniu Topsy.	Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć.</i> Pluszowy pies.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> wita się w języku angielskim, powtarza zwroty w języku angielskim. 	<p>Spotkanie z psem Topsy</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Pokazuje dzieciom pluszowego psa. Mówi: <i>This is Topsy.</i> Tłumaczy dzieciom w języku polskim, że Topsy mieszka na farmie, niedaleko Londynu i przyjechał do przedszkola w odwiedziny. Bardzo chciałby się z dziećmi bawić, ale jest mu smutno, bo mówi tylko w języku angielskim i boi się, że nikt go nie zrozumie. Nauczyciel pyta dzieci, co można zrobić, aby poprawić nastrój psa. Uważne słucha propozycji. Następnie proponuje, aby dzieci nauczyły się języka angielskiego po to, aby Topsy mógł się z nimi bawić. Nachyla się do pluszowego psa, udając, że szepcze mu coś do ucha. Po chwili informuje dzieci, że Topsy jest bardzo szczęśliwy, że dzieci podjęły taką decyzję i bardzo chciałby je poznać. Nauczyciel potrząsa pluszowym psem, zwraca się do dzieci. Mówi: <i>Hello, I'm Topsy.</i> Zachęca dzieci, aby również się przedstawiły. Zwraca się do dziecka, np. Kasi. Mówi: <i>Hello, I'm Kasia.</i> Prosi dziecko o powtórzenie. Mówi: <i>Kasia, repeat, please. Powtórz. Hello, I'm Kasia.</i> Dziecko powtarza za nauczycielem. Następnie nauczyciel, udając, że mówi to pluszowy pies, ponownie wita się z dzieckiem. Mówi: <i>Hello, Kasia! I'm Topsy.</i> W podobny sposób witają i przedstawiają się pozostałe dzieci.</p>		Pluszowy pies.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
RUCH JĘZYK OBCY	5.4 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> postępuje się gestem, aby pokazać znaczenie słów, reaguje na proste polecenia wydawane przez nauczyciela w języku angielskim, powtarza proste słownictwo w języku angielskim – nazwy zwierząt gospodarskich. 	<p>Zwierzęca zagroda</p> <p>Nauczyciel proponuje dzieciom, aby wspólnie zbudowały zwierzęcą zagrodę, w której mieszka Topsy. Mówi: <i>Let's make an animal farm</i>. Rozdaje dzieciom niezbędne elementy do budowy zagrody: szarfę, która, wyznacza granice zagrody oraz ilustracje przedstawiające konia, kaczkę, świnię, koguta i owcę. Pomaga dzieciom w budowaniu zagrody. Kiedy jest już gotowa, prosi je, aby usiadły w kręgu. Mówi: <i>Sit in a circle</i>. Wskazuje na zagrodę i podziwiała. Mówi: <i>What a beautiful farm</i>. Następnie wskazuje na ilustrację przedstawiającą konia. Mówi: <i>Look, this is a horse. A horse</i>. Naśladuje galopującego konia, klepiąc rytmicznie dłońmi w uda. Zachęca dzieci do powtórzeń i naśladowania. Mówi: <i>Pokażcie, jak koń galopuje. Show me a horse. A horse. Powtórzcie. Repeat after me. A horse, a horse</i>. Dzieci powtarzają, naśladując galop konia. W podobny sposób nauczyciel prezentuje pozostałe zwierzęta, pokazując jednocześnie dzieciom, jak mogą je naśladować.</p> <p><i>duck</i> – dzieci rozstawiają stopy na boki, drepczą w miejscu, kołysząc się na boki,</p> <p><i>pig</i> – dzieci zwijają obydwie dłonie w pięść i kładą je na nosie,</p> <p><i>rooster</i> – dzieci kładą dłoń nad głową, pionowo z szeroko rozstawionymi palcami,</p> <p><i>sheep</i> – dzieci zginają dłoń, tak jakby trzymały kłębek z wełną i wykonują rękami koliste ruchy od głowy do bioder,</p> <p><i>goat</i> – dzieci kładą dwa palce wskazujące za głowę, pokazując małe rogi.</p>	<p>Do wprowadzenia nazw zwierząt nauczyciel może wykorzystać maskotkę – pluszowego psa o imieniu Topsy.</p> <p>Zamiast ilustracji można wykorzystać plastikowe lub gumowe figurki zwierząt.</p> <p>Podczas budowy zagrody nauczyciel może kilkakrotnie powtarzać: <i>Let's build a farm</i>, tak aby dzieci osłuchały się z funkcją językową.</p>	<p>Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę.</p> <p>Szarfa.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.2	<ul style="list-style-type: none"> wita się w języku angielskim, powtarza proste zwroty w języku angielskim. 	<p>Powitanie</p> <p>Nauczyciel zachęca dzieci, aby przywitały się ze zwierzętami. Mówi: <i>Let's say hello to our new friends.</i> Wskazuje kolejno na ilustracje nowo poznanych zwierząt i macha dłonią w geście powitania. Zachęca dzieci do powitania zwierzęcia. Mówi: <i>Let's say hello to a horse. Hello!</i> Dzieci witają się z koniem, machając dłonią. Następnie nauczyciel wskazuje na ilustrację powitanego przez dzieci konia i zwraca się do dzieci. Mówi: <i>Hello children!</i> W ten sposób dzieci witają się z pozostałymi zwierzętami.</p>	Można również poprosić dzieci, aby się przedstawiły.	Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę.
MUZYKA MATEMATYKA JĘZYK OBCY	8.2 13.1 16.1	<ul style="list-style-type: none"> moduluje głos podczas wypowiedzi, liczy liczbę powtórzeń, powtarza wypowiedziane przez nauczyciela słowa. 	<p>Echo</p> <p>Nauczyciel ukrywa ilustracje przedstawiające zwierzęta. Na dywanie pozostaje tylko pusta w środku szarfa. Rozgląda się i pyta, gdzie są zwierzęta. Mówi: <i>Where are the animals? Where are they?</i> Prosi dzieci o pomoc w ich znalezieniu. Mówi: <i>Help me find animals, help me!</i> Proponuje dzieciom zabawę w echo. Mówi: <i>Let's play an Echo game.</i> Prosi w języku polskim, aby dzieci cztery razy powtórzyły wymienione przez nauczyciela nazwy zwierząt, tak jak robi to echo tzn. najpierw głośno, potem coraz ciszej. Nauczyciel składa dłoń w trąbkę. Mówi: <i>Horse.</i> Dzieci powtarzają wyraz czterokrotnie, najpierw głośno, a potem coraz ciszej. Następnie nauczyciel kładzie ilustrację konia w obrębie szarfy. Mówi: <i>Here is the horse.</i> Nauczyciel woła kolejne zwierzę. Dzieci powtarzają nazwę zwierzęcia czterokrotnie, najpierw głośno, potem coraz ciszej. Następnie nauczyciel woła kolejne zwierzę.</p>	Można na palcach pokazywać dzieciom, ile powtórzeń im jeszcze zostało.	Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę. Szarfa.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.2	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje zwierzę nazwane przez nauczyciela w języku angielskim, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Point to a horse Nauczyciel rozkłada na dywanie ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie. Prosi, aby dzieci wykonywały jego polecenia i wskazywały wymienione przez niego zwierzę. Mówi: <i>Point to a horse</i>. Dzieci wskazują palcem ilustrację przedstawiającą konia. Nauczyciel chwali dzieci. Mówi: <i>Super! Yes, this is a horse</i>. W podobny sposób nauczyciel pyta o kolejne zwierzęta.</p>	Aby ułatwić dzieciom rozpoznanie odpowiedniego zwierzęcia, lepiej prezentować ilustracje w grupach po trzy.	Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę.
JĘZYK OBCY	14.2 16.2	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje element, którego brakuje w zbiorze, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim, odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim. 	<p>What's missing? Nauczyciel rozkłada przed dziećmi 3 ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie. Wskazuje je kolejno i prosi dzieci o ich nazwanie. Pyta: <i>What's this?</i> Wymienia po kolei wszystkie zwierzęta i prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>Repeat after me!</i> Dzieci powtarzają. Następnie prosi w języku polskim, aby dzieci przyjrzały się ilustracjom, ponieważ za chwilę je zakryje. Prosi, aby dzieci zamknęły oczy i liczy do trzech. Mówi: <i>Close your eyes. One two, three</i>. W tym czasie zakrywa obrazek, odwracając ilustrację na drugą stronę, a następnie prosi dzieci, aby otworzyły oczy. Mówi: <i>Open your eyes</i>. Pyta, czego brakuje. Mówi: <i>What's missing?</i> Dzieci wymieniają nazwę brakującego zwierzęcia w języku angielskim. Następnie nauczyciel zmienia kolejność lub zestaw ilustracji i zaczyna zabawę od początku.</p>	Można stopniowo zwiększać trudność ćwiczenia, dodając jeszcze jeden element lub zakrywając coraz więcej ilustracji.	Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę.
RUCH JĘZYK OBCY	5.4 16.2	<ul style="list-style-type: none"> naśladuje wybrane zwierzęta, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Naśladowanie zwierząt Nauczyciel prosi dzieci, aby stanęły razem z nim w kręgu. Mówi: <i>Let's make a circle!</i> Prosi je, aby wykonywały jego polecenia i naśladowały zwierzęta, które wymieni. Mówi: <i>Show me a horse</i>. Dzieci naśladowują galopującego konia, uderzając rytmicznie dłońmi w uda. W podobny sposób nauczyciel prosi, aby dzieci zilustrowały ruchem zachowanie innych zwierząt.</p>	Na początku zabawy nauczyciel może również przypomnieć dzieciom, jak można przedstawiać gestem i ruchem zachowanie zwierząt.	



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
MUZYKA JĘZYK OBCY	8.1 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> ilustruje słowa piosenki gestem, naśladuje ruchy nauczyciela, powtarza słowa piosenki w języku angielskim, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Piosenka <i>Let's Go To The Farm</i> Nauczyciel prosi dzieci, aby stanęły razem z nim w kręgu. Mówi: <i>Let's make a circle!</i> Rozkłada pośrodku ilustracje zwierząt w kolejności: koń, kaczka, świnia, kogut, owca, krowa. Zachęca dzieci do zaśpiewania piosenki o zwierzętach. Mówi: <i>Let's sing a song about animals.</i> Maszeruje w miejscu i zachęca dzieci do naśladowania. Mówi: <i>Join me!</i> Nauczyciel śpiewa piosenkę <i>Let's Go To The Farm</i>, ilustrując jej treść ruchem: Dzieci naśladują nauczyciela i śpiewają piosenkę dwukrotnie.</p> <p>Przykładowe propozycje ilustrowania treści piosenki ruchem:</p> <p><i>Horse, horse, horse</i> – dzieci naśladują galopującego konia, klepiąc rytmicznie dłońmi w uda, <i>Duck, duck, duck</i> – dzieci rozstawiają stopy na boki, drepczą w miejscu, kołyszac się na boki i naśladując kaczkę, <i>Pig, pig, pig</i> – dzieci zwijają obydwie dłonie w pięść i kładą je na nosie, naśladując świnie, <i>Rooster, rooster, rooster</i> – dzieci kładą dłoń nad głowę, pionowo, z szeroko rozstawionymi palcami, <i>Sheep, sheep, sheep</i> – dzieci zginają dłonie, jakby trzymały kłębki wełny, wykonując koliste ruchy od głowy do bioder i naśladując owcę, <i>Goat, goat, goat</i> – dzieci kładą dwa palce wskazujące za głowę, pokazując małe rogi i naśladując kozę, <i>Let's go to the farm</i> – dzieci maszerują w miejscu, <i>I see a cow, wow</i> – dzieci przykładają dłoń do czoła, jakby czegoś wypatrywały, <i>Wow, it's a cow</i> – dzieci wskazują palcem na ilustrację przedstawiającą krowę.</p>	Na początku dzieci mogą słuchać piosenki i tylko naśladować zwierzęta.	Załącznik 1, Piosenka <i>Let's Go To The Farm</i> .



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> naśladuje wybrane zwierzęta, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim, odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim. 	<p>Jakim zwierzęciem jestem?</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Wręcza każdemu dziecku ilustrację przedstawiającą zwierzę gospodarskie. Pokazuje dzieciom ilustrację np. kaczki i wskazuje na siebie, naśladuje kaczkę ruchem. Mówi: <i>I am a duck</i>. Zwraca się do dziecka, które dostało np. ilustrację przedstawiającą owcę i pyta, jakim jest zwierzęciem. Mówi: <i>What animal are you?</i> Pomaga dziecku udzielić odpowiedzi. Naśladuje owcę gestem. Mówi: <i>I am a sheep</i>. Prosi, aby dziecko powtórzyło. Mówi: <i>Repeat, please. Powtórz. I am a sheep</i>. Dziecko powtarza, wykonując koliste ruchy od głowy do bioder. Następnie nauczyciel zwraca się do kolejnego dziecka i pyta, jakim jest zwierzęciem. W podobny sposób rozmawia z kolejnymi dziećmi. Na zakończenie nauczyciel pokazuje dzieciom pluszowego psa. Przykłada go do ucha, tak jakby pies Topsy coś do niego szeptał. Następnie zwraca się do dzieci mówiąc im, że Topsy jest bardzo szczęśliwy, bo dzieci bardzo dużo się nauczyły. Macha pluszowym psem, przemawia w jego imieniu Mówi: <i>I'm very happy</i>. Nauczyciel w języku polskim informuje dzieci, że Topsy nie może się doczekać następnego z nimi spotkania.</p>	Zamiast ilustracji można wykorzystać plastikowe lub gumowe figurki zwierząt.	<p>Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę.</p> <p>Pluszowy pies.</p>
JĘZYK OBCY	16.2	<ul style="list-style-type: none"> żegna się w języku angielskim, powtarza zwroty w języku angielskim. 	<p>Pożegnanie: stały element zajęć z języka angielskiego</p> <p>Nauczyciel macha ręką na pożegnanie, mówiąc: <i>Goodbye children, bye</i>, po czym zachęca dzieci do pożegnania. Macha ręką i mówi: <i>Thank you teacher, Bye, bye, bye</i> i prosi dzieci o powtórzenie: <i>Repeat after me! Thank you teacher, bye, bye, bye</i>. Dzieci powtarzają za nauczycielem.</p> <p>(tą rymowanką nauczyciel i dzieci żegnają się na końcu każdego dnia)</p>		Załącznik 1, Rymowanka na koniec zajęć.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

➤ **TYDZIEŃ 2**

W drugim tygodniu każdego dnia dzieci zapoznają się z jedną główną ideą związaną z tematem. Odbywa się to przy użyciu materiałów edukacyjnych na tablicy multimedialnej. Nauczyciel wykorzystuje zaproponowane w Tabeli 2 aktywności, w celu realizacji zadań związanych z językiem obcym nowożytnym.

Tabela 2. Propozycje zabaw i zadań z języka angielskiego w drugim tygodniu projektu

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> wita się w języku angielskim, powtarza słowa rymowanki w języku angielskim. 	<p>Powitanie: stały element zajęć z języka angielskiego</p> <p>Nauczyciel wita się z dziećmi, powtarzając rymowankę, zob. Tabela 1 lub Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć</i>.</p>	Do powitania dzieci na początku zajęć językowych, a także wprowadzania nowego słownictwa, nauczyciel może użyć maskotki-pacynki związanej z tematem projektu. W przypadku Projektu GOSPODARSTWO może to być pluszowy pies o imieniu Topsy.	Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć</i> .
JĘZYK OBCY	16.2	<ul style="list-style-type: none"> odgaduje treść ukrytego obrazka, nazywa wybrane zwierzęta w języku angielskim. 	<p>Guess what?</p> <p>Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły na dywanie. Mówi: <i>Sit down! Sit down on the carpet!</i> Nakłada na ilustrację przedstawiającą zwierzę gospodarskie czystą kartkę z otworami, tak że widać tylko fragmenty. Prosi, aby dzieci odgadły, jakie to zwierzę. Pokazuje kolejno ilustracje. Pyta: <i>Guess what animal this is. What's this?</i> Dzieci próbują zgadnąć nazwę zwierzęcia, podając swoje propozycje zarówno w języku polskim, jak i angielskim. Nauczyciel akceptuje ich wypowiedzi i podaje angielską wersję nazwy.</p>	Można przypomnieć dzieciom niektóre ruchy zwierząt, z którymi zapoznały się w poprzednim tygodniu, aby łatwiej było im wykonać to ćwiczenie.	<p>Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę.</p> <p>Czyste kartki papieru z wyciętymi w różnych miejscach otworami. Otwory mogą mieć kształty np. trójkątów, kwadratów, prostokątów, okręgów.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
RUCH JĘZYK OBCY	5.4 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> naśladuje ruchem wybrane zwierzęta, nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Mr Crocodile Nauczyciel proponuje dzieciom zabawę w Pana Krokodyla. Mówi: <i>Let's play Mr Crocodile</i>. Prosi je, aby wstały i ustawiły się po prawej stronie sali. Mówi: <i>Stand up</i> i gestem wskazuje, gdzie dzieci mają stanąć. Mówi: <i>Stay there</i>. Rozkłada niebieską szarfę, dzieląc salę na pół. Wskazuje na szarfę i informuje dzieci, że to rzeka. Mówi: <i>This is a river</i>. Wskazuje na siebie i prostuje na wysokości nosa ramiona, naśladując kłapiącą paszczę krokodyla. Mówi: <i>I am Mr Crocodile</i>. Tłumaczy dzieciom w języku polskim, że mogą przejść przez rzekę, tylko wtedy, gdy poproszą o to pana Krokodyla, a on na to zezwoli. Ostrzega dzieci, że Pan Krokodyl czasami stawia warunki. Nauczyciel mówi: <i>Let's play!</i> Prosi, aby dzieci zapytały, czy mogą przejść przez rzekę. Mówi: <i>Mr Crocodile, Mr Crocodile can we pass?</i> Prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>Please, repeat</i>. Dzieci powtarzają pytanie. Następnie nauczyciel, który udaje krokodyla, odpowiada, że przepuści tylko zwierzęta gospodarskie, np. kury. Mówi: <i>Yes, you can, but only if you are a hen</i>. Na to polecenie dzieci machają zgiętymi w łokciach rękami, naśladując kurę i przechodzą na lewą stronę sali. Gdy dzieci przekroczą rzekę, zabawa zaczyna się od początku. Dzieci ponownie pytają krokodyla o pozwolenia, a ten zezwala im pod warunkiem, że będą naśladować wymienione przez niego zwierzęta gospodarskie.</p>		Szarfa w niebieskim kolorze.
MUZYKA JĘZYK OBCY	8.1 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> ilustruje słowa piosenki gestem, naśladuje ruchy nauczyciela, powtarza słowa piosenki w języku angielskim, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Piosenka <i>Let's Go to The Farm</i> Zob. Tabela 1 lub Załącznik 1.</p>		Załącznik 1, Piosenka <i>Let's Go toThe Farm</i> .



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
FORMY PLASTYCZNE JĘZYK OBCY	9.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> rysuje kredką, nazywa wybrane zwierzęta gospodarskie po polsku i angielsku, odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim. 	<p>Kolorowe zwierzęta</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły przy stolikach. Mówi: <i>Sit at your tables!</i> Pokazuje dzieciom kartę pracy nr 1 i prosi je o nazwanie zwierząt gospodarskich. Mówi: <i>What animals do you see?</i> Potem prosi dzieci, aby pokolorowały zwierzęta. Mówi: <i>Colour the animals.</i> Podczas gdy dzieci są zajęte kolorowaniem, nauczyciel podchodzi do nich i prosi je o nazwanie zwierząt. Wskazuje palcem np. kozę i pyta, czy to koń czy koza. Mówi: <i>Is this a horse or a duck?</i> Jeśli dzieci nadal nie odpowiadają, nauczyciel sam nazywa zwierzę, umożliwiając dziecku osłuchanie się z językiem angielskim. Mówi: <i>A goat. This is a goat.</i> W podobny sposób nauczyciel pyta o pozostałe zwierzęta.</p>	<p>W trakcie kolorowania dzieci mogą słuchać piosenki <i>Let's Go to The Farm.</i></p> <p>Można również poprosić, aby dzieci wymieniły zwierzęta gospodarskie, które lubią.</p>	<p>Załącznik 2, Karta pracy nr 1.</p> <p>Kredki.</p>
RUCH JĘZYK OBCY	5.4 16.1 16.3	<ul style="list-style-type: none"> ilustruje słowa rymowanki gestem, powtarza słowa rymowanki w języku angielskim, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Rymowanka <i>Clap Them, Clap Them, Clap Them So</i></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby wstały i stanęły w kręgu. Mówi: <i>Stand up and make a circle!</i> Klaszcze w dłonie i prosi dzieci, aby go naśladowały. Mówi: <i>Clap your hands! Clap your hands with me!</i> Klaszcząc, nauczyciel mówi rymowankę, ilustrując jej treść ruchem. Dzieci również klaszczą w dłonie, naśladowując ruchy nauczyciela i osłuchują się z językiem angielskim.</p> <p><i>Clap them</i> – nauczyciel klaszcze w dłonie przed sobą, <i>Clap them high</i> – nauczyciel klaszcze w dłonie z ramionami w górze, <i>Clap them low</i> – nauczyciel pochyla się, klaszcze w dłonie z opuszczonymi w dół ramionami, <i>Clap them left</i> – nauczyciel klaszcze z ramionami wyciągniętymi w lewą stronę, <i>Clap them right</i> – nauczyciel klaszcze z ramionami wyciągniętymi w prawą stronę, <i>Clap them out of sight</i> – nauczyciel klaszcze za plecami.</p>		<p>Załącznik 1, Rymowanka <i>Clap Them, Clap Them, Clap Them So.</i></p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	14.2 16.2	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje element, którego brakuje w zbiorze, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim, odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim. 	What's missing? Zob. Tabela 1.		Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę.
JĘZYK OBCY	16.2	<ul style="list-style-type: none"> powtarza słowa w języku angielskim, nazywa wybrane zwierzęta gospodarskie po angielsku. 	Echo Zob. Tabela 1.	Można na palcach pokazywać dzieciom, ile powtórzeń im jeszcze zostało.	Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę. Szarfa.
JĘZYK OBCY	16.2	<ul style="list-style-type: none"> żegna się w języku angielskim, powtarza zwroty w języku angielskim. 	Pożegnanie: stały element zajęć z języka angielskiego Nauczyciel żegna się z dziećmi, powtarzając rymowankę, zob. Tabela 1 lub Załącznik 1, <i>Rymowanka na koniec zajęć</i> .		Załącznik 1, <i>Rymowanka na koniec zajęć</i> .

➤ TYDZIEŃ 3

W tym tygodniu dzieci oglądają dwa filmy w języku polskim znajdujące się na platformie (każdy film innego dnia), podsumowujące animacje z tygodnia 2. Zaczynają także przygotowywać wydarzenie kulminacyjne zaplanowane na ostatni tydzień projektu. W ramach realizacji modułu języka obcego, podejmują aktywności z Tabeli 3.

Tabela 3. Propozycje zabaw i zadań z języka angielskiego w trzecim tygodniu projektu

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> wita się w języku angielskim, powtarza słowa rymowanki w języku angielskim. 	Powitanie: stały element zajęć z języka angielskiego Nauczyciel wita się z dziećmi, powtarzając rymowankę, zob. Tabela 1 lub Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć</i> .	Do powitania dzieci na początku zajęć językowych, a także wprowadzania nowego słownictwa, nauczyciel może użyć maskotki-pacynki związanej z tematem projektu. W przypadku Projektu GOSPODARSTWO może to być pluszowy pies o imieniu Topsy.	Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć</i> .



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
MATEMATYKA JĘZYK OBCY	13.1 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> liczy do trzech po angielsku, nazywa wybrane zwierzęta gospodarskie, powtarza słowa rymowanki w języku angielskim. 	<p>Wyliczanka <i>One, Two, Three</i></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły. Mówi: <i>Sit down, please!</i> Zachęca dzieci, aby policzyły do trzech. Mówi: <i>Let's count. One, two, three.</i> Prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>Repeat after me.</i> Liczy ponownie na palcach. Mówi: <i>One, two, three.</i> Dzieci powtarzają za nauczycielem. Następnie składa dłonie w lornetkę, rozgląda się i pyta dzieci, co widzą. Mówi: <i>What do you see?</i> Pokazuje dzieciom np. ilustrację przedstawiającą kozę i prosi, aby ją nazwały. Mówi: <i>What's this?</i> Dzieci nazywają zwierzę. Nauczyciel ponownie pyta, co dzieci widzą. Mówi: <i>What do you see?</i> Następnie sam odpowiada na wcześniej zadane pytanie. Mówi: <i>I see a goat looking at you</i> (nauczyciel wskazuje na dzieci) <i>and me</i> (nauczyciel wskazuje na siebie). Prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>Repeat. I see a goat looking at you and me.</i> Nauczyciel ponownie zachęca dzieci do liczenia. Mówi: <i>Repeat after me. One, two, three.</i> Następnie prosi, aby powtórzyły pytanie o to, co widzą. Mówi: <i>Repeat, powtórzcie. What do you see?</i> Pokazuje dzieciom ilustrację kolejnego zwierzęcia, np. konia. Zachęca dzieci do powtórzenia. Mówi: <i>Repeat, please. Powtórzcie. I see a horse looking at you</i> (dzieci wskazują na nauczyciela) <i>and me</i> (dzieci wskazują na siebie). Dzieci powtarzają, ilustrując treść rymowanki gestem. Nauczyciel ponownie zachęca dzieci do liczenia i odpowiadania na pytanie chórem. W podobny sposób nauczyciel powtarza z dziećmi nazwy pozostałych zwierząt.</p>	<p>Na pytanie <i>What do you see?</i> dzieci mogą odpowiadać jednym wyrazem np.: <i>rooster</i>. W takiej sytuacji nauczyciel powtarza i rozszerza wypowiedź dziecka. Mówi: <i>Yes, rooster. I see a rooster looking at you and me.</i></p>	<p>Załącznik 1, Wyliczanka <i>One, Two, Three</i>.</p> <p>Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
RUCH JĘZYK OBCY	5.4 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> naśladuje wybrane zwierzęta, nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim. 	<p>Mieszkańcy kurnika</p> <p>Dzieci siedzą na dywanie. Nauczyciel rozkłada ilustrację przedstawiającą kurnik. Mówi: <i>This is a henhouse. Kurnik. A henhouse.</i> Przykleja do niej sylwetę przedstawiającą koguta i pyta, kto mieszka w kurniku. Mówi: <i>Who lives in a henhouse? What's this?</i> Dzieci odpowiadają na pytanie nauczyciela. Następnie nauczyciel prosi, aby dzieci zilustrowały koguta gestem. Mówi: <i>Show me a rooster.</i> Dzieci rozstawiają szeroko palce, kładą pionowo dłoń nad głową. Nauczyciel przykleja sylwetę kury i wskazuje na nią. Pyta, kto mieszka w kurniku. Mówi: <i>Who lives in a henhouse? What's this?</i> Potwierdza odpowiedź dzieci. Mówi: <i>Yes, this is a hen.</i> Zgina ręce w łokciach, macha nimi, tak jakby machał skrzydłami. Prosi dzieci o naśladowanie i powtórzenie. Mówi: <i>Show me a hen. A hen.</i> Dzieci naśladują kurę ruchem. Nauczyciel prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>A hen. Please, repeat. A hen.</i> Dzieci powtarzają. Następnie nauczyciel przykleja do ilustracji sylwetę przedstawiającą kurczę i zachęca dzieci do nazwania zwierzęcia. Wskazuje je i prosi o nazwanie. Mówi: <i>What's this?</i> Jeśli dzieci odpowiedzą w języku polskim, nauczyciel potwierdza i wprowadza nazwę w języku angielskim. Mówi: <i>Yes, a chicken. This is a chicken.</i> Prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>Please, repeat. A chicken.</i> Podskakuje w przysiadzie, prosi dzieci o naśladowanie. Mówi: <i>Show me a chicken.</i> Dzieci naśladują. Nauczyciel wskazuje na ilustrację. Mówi: <i>A rooster, a hen and a chicken live in a henhouse. Mieszkają w kurniku. They live in a henhouse.</i></p>	Do przyklejania doskonale nadaje się blue-tack – masa mocująca.	<p>Ilustracja przedstawiająca kurnik.</p> <p>Sylwety przedstawiające koguta, kurę i kurczę.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
RUCH MUZYKA JĘZYK OBCY	5.4 8.1 16.1 16.3	<ul style="list-style-type: none"> naśladuje wybrane zwierzęta, ilustruje słowa piosenki ruchem, powtarza słowa piosenki w języku angielskim, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Zabawa w kurnik</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby stanęły w kręgu. Mówi: <i>Stand in a circle!</i> Proponuje dzieciom wizytę w kurniku. Mówi: <i>Let's go to a henhouse.</i> Tłumaczy dzieciom, że kurnik to dywan. Wskazuje na dywan i mówi: <i>A henhouse.</i> Informuje dzieci, że teren poza dywanem nie jest już kurnikiem. Staje poza obrębem dywanu, kręci demonstracyjnie głową w prawo i lewo. Mówi: <i>Not a henhouse.</i></p> <p>Nauczyciel śpiewa piosenkę <i>Now, Let's Stop</i>, ilustrując jej treść ruchem. Prosi dzieci, aby go naśladowały. Mówi: <i>Follow me!</i> Dzieci maszerują wkoło dywanu, naśladując sposób poruszania się nauczyciela.</p> <p><i>Walking, walking, walking, walking</i> – dzieci idą wolnym, miarowym krokiem, <i>Hop, hop, hop</i> – dzieci podskakują, <i>Running, running, running</i> – dzieci biegają, <i>Now, let's stop</i> – dzieci zatrzymują się, a następnie wchodzi na dywan.</p> <p>Nauczyciel informuje dzieci, że znajdują się w kurniku. Mówi: <i>We are in a henhouse.</i> Zadaniem dzieci jest wykonywanie poleceń nauczyciela i naśladowanie ptaków w kurniku. Nauczyciel prosi, aby dzieci naśladowały kurę. Mówi: <i>Show me a hen.</i> Dzieci machają zgiętymi w łokciach rękami, naśladując kurę. Nauczyciel wydaje kolejne polecenia i powtarza z dziećmi nazwy kolejnych zwierząt.</p>	<p>Ważne jest, aby w czasie zabawy w kurnik nauczyciel kilkakrotnie (minimum 3 razy) powtarzał instrukcję np. <i>Show me a hen</i>, tak aby dzieci w trakcie zabawy miały możliwość osłuchania się z językiem angielskim.</p>	<p>Załącznik 1, Piosenka <i>Now, Let's Stop</i>.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, nazywa wybranych członków rodziny po angielsku, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Zwierzęca rodzina</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły. Mówi: <i>Sit down!</i> Rozkłada w rzędzie ilustracje przedstawiające kurę i koguta, a pod nimi ilustrację przedstawiającą kurczę. Całość tworzy trójkąt. Wskazuje na ilustrację przedstawiającą kurę i prosi o jej nazwanie. Pyta: <i>What's this?</i> W ten sam sposób zachęca dzieci do nazwania pozostałych zwierząt: koguta i kurczęcia. Następnie wskazuje na trzy ilustracje, informując dzieci, że to rodzina. Mówi: <i>This is a family, rodzina, a family.</i> Wskazuje na koguta i mówi: <i>daddy.</i> Wskazuje na kurę i mówi: <i>mummy.</i> Wskazuje na kurczę i mówi: <i>baby.</i> Wskazuje na wszystkie trzy ilustracje i mówi: <i>This is a family.</i> Nauczyciel ponownie nazywa członków rodziny i prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>Repeat. Mummy, daddy, baby.</i> Dzieci powtarzają za nauczycielem.</p> <p>Następnie nauczyciel pokazuje dzieciom ilustrację przedstawiającą konia i pyta, jakie to zwierzę. Mówi: <i>What's this?</i> Dzieci odpowiadają. Pokazuje ilustrację przedstawiającą klacz, ogiera i źrebię. Mówi: <i>This is a family.</i> Zachęca dzieci do nazwania członków rodziny. Wskazuje kolejno na zwierzęta i prosi, aby dzieci powtórzyły za nauczycielem. Mówi: <i>Repeat after me! Mummy, daddy, baby.</i> Dzieci powtarzają. W podobny sposób nauczyciel może zachęcić dzieci do nazywania członków innych zwierzęcych rodzin.</p>		Ilustracje przedstawiające rodziny następujących zwierząt: koń, kaczka świnia, kogut, owca.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje rodziny zwierząt gospodarskich, nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim. 	<p>Rozpoznawanie zwierzęcych rodzin</p> <p>Nauczyciel rozkłada na dywanie po dwie ilustracje zwierząt, np. kurę i kurczaka lub po trzy np. konia, owcę i kurę. Wskazuje na grupę zwierząt i pyta dzieci, czy to rodzina. Mówi: <i>A family or not a family? Is this a family or not a family?</i> Dzieci odpowiadają na pytanie nauczyciela. Jeśli ilustracja przedstawia rodzinę, nauczyciel wskazuje kolejno na ilustracje i prosi o nazwanie członków rodziny. Mówi: <i>Is this mummy or a baby?</i></p>	Wystarczy, jeśli dzieci odpowiedzą: <i>family, not a family</i> . Na tym etapie nauki nie należy wymagać od dzieci, aby odpowiadały całym zdaniem.	Ilustracje przedstawiające rodziny następujących zwierząt: koń, kaczka świnia, kogut, owca.
MUZYKA JĘZYK OBCY	8.1 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> ilustruje słowa piosenki gestem, śpiewa piosenkę w języku angielskim, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Piosenka Now, Let's Stop</p> <p>Nauczyciel proponuje w języku polskim, aby dzieci opuściły kurnik. Prosi, aby ustawiły się w kręgu: <i>Stand up and make a circle!</i> Nauczyciel śpiewa piosenkę <i>Now, Let's Stop</i>, ilustrując jej treść ruchem. Zob. Tabela 3 lub Załącznik 1.</p> <p>Tym razem na słowa „now, let's stop” nauczyciel zatrzymuje się, spogląda na dzieci i demonstracyjnie schodzi z dywanu. Prosi, aby dzieci zrobiły to samo. Mówi: <i>Follow me! Let's leave the henhouse.</i> Macha ręką na pożegnanie. Mówi: <i>Bye, bye henhouse.</i> Dzieci naśladują nauczyciela i również schodzą z dywanu.</p>		Załącznik 1, Piosenka <i>Now, Let's Stop</i> .
MATEMATYKA JĘZYK OBCY	4.2 16.2	<ul style="list-style-type: none"> grupuje zwierzęta gospodarskie w rodziny, rysuje kredką, odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim. 	<p>Find families</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły przy stolikach. Mówi: <i>Sit at your tables!</i> Prosi dzieci, aby zakreśliły zwierzęta, które należą do tej samej rodziny. Nauczyciel rozdaje karty pracy i mówi: <i>Please circle animal families. Find families.</i> Prosi w języku polskim, aby dzieci zaznaczyły każdą rodzinę innym kolorem. Podczas gdy dzieci zakreślają zwierzęta tego samego gatunku, nauczyciel podchodzi do poszczególnych dzieci i prosi, aby odpowiedziały na jego pytanie. Wskazuje na wybraną ilustrację i pyta: <i>What's this?</i> lub <i>What animals do you like?</i> Może też wskazać na koguta i kurę i zapytać, czy to rodzina: <i>Is this a family or not a family?</i></p>	Na tym etapie nauki nie należy wymagać od dzieci, aby odpowiadały całym zdaniem. Wystarczy jeśli wymienią zwierzęta. Jeżeli dziecko nazwie zwierzęta w języku polskim, należy je pochwalić, np. powiedzieć <i>Super</i> i uzupełnić wypowiedź dziecka w j. angielskim, mówiąc np.: <i>This is mummy</i> lub <i>This is a family</i> , po to, aby dziecko miało możliwość osłuchania się z językiem angielskim.	Załącznik 2, Karta pracy nr 2. Zestaw kredek na każdym stoliku.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.2	<ul style="list-style-type: none"> • żegna się w języku angielskim, • powtarza zwroty w języku angielskim. 	<p>Pożegnanie: stały element zajęć z języka angielskiego</p> <p>Nauczyciel żegna się z dziećmi, powtarzając rymowankę, zob. Tabela 1 lub Załącznik 1, <i>Rymowanka na koniec zajęć</i>.</p>		Załącznik 1, <i>Rymowanka na koniec zajęć</i> .

➤ TYDZIEŃ 4

W czwartym tygodniu projektu dzieci podsumowują zdobyte doświadczenia i przygotowują oraz organizują wydarzenie kulminacyjne. Jest to także okazja, aby włączyć w to wydarzenie elementy języka angielskiego. Dzieci oglądają także dwa filmy w języku angielskim, które w wersji polskiej obejrzały w 3. tygodniu projektu. Nauczyciel korzysta z Tabeli 4 w celu realizacji zadań związanych z modułem języka obcego.

Tabela 4. Propozycje zabaw i zadań z języka angielskiego w czwartym tygodniu projektu

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> • wita się w języku angielskim, • powtarza słowa rymowanki w języku angielskim. 	<p>Powitanie: stały element zajęć z języka angielskiego</p> <p>Nauczyciel wita się z dziećmi, powtarzając rymowankę, zob. Tabela 1 lub Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć</i>.</p>	Do powitania dzieci na początku zajęć językowych, a także wprowadzania nowego słownictwa, nauczyciel może użyć maskotki-pacynki związanej z tematem projektu. W przypadku Projektu GOSPODARSTWO może to być pluszowy pies o imieniu Topsy.	Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć</i> .



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.2	<ul style="list-style-type: none"> odgaduje treść ukrytego obrazka, nazywa wybrane zwierzęta w języku angielskim. 	Guess what? Zob. Tabela 2.		<p>Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę.</p> <p>Czyste kartki papieru z wyciętymi w różnych miejscach otworami. Otwory mogą mieć kształty np. trójkątów, kwadratów, prostokątów, okręgów.</p>
RUCH MUZYKA JĘZYK OBCY	5.4 8.1 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> ilustruje słowa piosenki gestem, naśladuje ruchy nauczyciela, powtarza słowa piosenki w języku angielskim, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	Piosenka: Let's Go to The Farm Zob. Tabela 1 lub Załącznik 1.	Dzięki powtórzeniu niektórych aktywności dzieci szybciej oswoją się z nowym słownictwem. Zabawy powtórzone w kolejnych tygodniach można modyfikować poprzez rozszerzenie słownictwa, dostosowując je do danej grupy.	Załącznik 1, Piosenka <i>Let's Go to The Farm</i> .
MATEMATYKA JĘZYK OBCY	13.1 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> liczy do trzech po angielsku, nazywa wybrane zwierzęta gospodarskie, powtarza słowa rymowanki w języku angielskim. 	Wyliczanka One, Two, Three Zob. Tabela 3.	Na pytanie <i>What do you see?</i> dzieci mogą odpowiadać jednym wyrazem, np.: <i>rooster</i> . W takiej sytuacji nauczyciel powtarza wypowiedź dziecka i rozszerza ją. Mówi: <i>Yes, a rooster. I see a rooster looking at you and me.</i>	Załącznik 1, Wyliczanka <i>One, Two, Three</i> . Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę i kozę.
RUCH JĘZYK OBCY	5.4 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> naśladuje ruchem wybrane zwierzęta, nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, reaguje na proste polecenia wydane w języku angielskim. 	Zabawa Mr Crocodile Zob. Tabela 2.		Niebieska szarfa.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.2	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje błędne nazwy zwierząt w języku angielskim, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>A clever parrot Nauczyciel proponuje dzieciom zabawę w mądrą papugę. Mówi: <i>Let's play a clever parrot</i>. Wyjaśnia im w języku polskim, że będzie kolejno pokazywał im ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie i nazywał je. Jeśli ilustracja jest zgodna z tym, co nauczyciel mówi, to dzieci powtarzają nazwę zwierzęcia za nauczycielem. Jeśli jednak nauczyciel pokaże np. ilustrację przedstawiającą konia, a powie np., że to kogut, to dzieci nie powtarzają za nauczycielem, tylko przykładają palec wskazujący do ust i nic nie mówią. Nauczyciel pokazuje ilustrację przedstawiającą kurę. Mówi: <i>Sheep</i>. Dzieci przykładają palec wskazujący do ust i nie powtarzają za nauczycielem. W podobny sposób nauczyciel pyta o kolejne zwierzęta.</p>		Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę, kozę, kurę i kurczę.
JĘZYK OBCY	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje zwierzęta nazwane przez nauczyciela w języku angielskim, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Run to a horse! Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Pokazuje dzieciom kolejno ilustracje i prosi, aby nazwały przedstawione na nich zwierzęta. Pyta: <i>What's this?</i> Potem rozwiesza ilustracje zwierząt gospodarskich na ścianach. Prosi, aby dzieci wykonywały jego polecenia. Informuje dzieci w języku polskim, że ich zadaniem jest podbiec do ilustracji, która przedstawia podane przez nauczyciela zwierzę. Nauczyciel mówi: <i>Run to a horse!</i> Dzieci biegną i stają obok ilustracji, która przedstawia konia. Nauczyciel chwali dzieci. Mówi: <i>Well done. That's a horse</i>. Prosi, aby dzieci z powrotem usiadły w kręgu. Mówi: <i>Please, sit in a circle</i>. Następnie wydaje kolejne polecenie. Mówi: <i>Run to a rooster!</i> Dzieci wykonują polecenie nauczyciela – biegną w kierunku ilustracji przedstawiającej koguta. W podobny sposób nauczyciel powtarza z dziećmi nazwy pozostałych zwierząt.</p>	Jeśli pogoda jest ładna, zabawę najlepiej jest przeprowadzić na placu zabaw.	Ilustracje przedstawiające zwierzęta gospodarskie: konia, kaczkę, świnię, koguta, owcę, kozę, kurę i kurczę.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK OBCY	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje rodziny zwierząt gospodarskich, nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim. 	Rozpoznawanie zwierzęcych rodzin Zob. Tabela 3.	Wystarczy, jeśli dzieci odpowiedzą: <i>family, not a family</i> . Na tym etapie nauki nie należy wymagać od dzieci, aby odpowiadały całym zdaniem.	Ilustracje przedstawiające rodziny następujących zwierząt: koń, kaczka świnia, kogut, owca.
JĘZYK OBCY	16.4	<ul style="list-style-type: none"> ogląda film w języku angielskim, wskazuje fragmenty filmu, które są niezrozumiałe. 	Dwa filmy w języku angielskim: TUTORIALE W czwartym tygodniu projektu nauczyciel może wykorzystać dwa filmy podsumowujące, które w wersji polskiej dzieci obejrzały w 3 tygodniu trwania danego projektu. Animacje oraz treść filmu są takie same, jak w przypadku wersji polskiej, jednak nagranie jest wykonane w języku angielskim. Dzięki powtórzeniu w filmach słów pojawiających się w projekcie, dzieci osłuchują się z językiem angielskim, jego dźwiękami i strukturami, co wpływa pozytywnie na proces przyswajania języka obcego. Dzieci, zaproszone przez nauczyciela przed tablicę multimedialną, siadają na dywanie i wspólnie oglądają film.	Gdyby dzieci nie rozumiały pewnych znaczeń, nauczyciel może film zatrzymać i wyjaśnić znaczenie słów. Należy pamiętać o tym, aby ilość czasu spędzonego przez dzieci na aktywnym uczeniu się była zrównoważona i dostosowana do czasu spędzonego na aktywności fizycznej, grach oraz zabawach, a także zgodna z zasadami podstawy programowej.	Projekt GOSPODARSTWO, 3-latki, Film A i B, wersja angielska.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
JĘZYK	1.3 3.4	<ul style="list-style-type: none"> ocenia własne umiejętności, opowiada o swoich dokonaniach. 	<p>Samoocena: stały element zajęć z języka angielskiego</p> <p>Przed zakończeniem ostatniego tygodnia danego projektu dzieci oceniają umiejętności nabyte podczas zajęć z języka angielskiego. Odbywa się ona przy użyciu Karty Samooceny.</p> <p>Na początku nauczyciel musi wyjaśnić dzieciom znaczenie gestów umieszczonych na karcie.</p> <p>Nauczyciel rozdaje dzieciom Karty Samooceny i prosi, aby pokolorowały kciuk uniesiony w górę, jeśli zgadzają się, lub kciuk skierowany w dół jeśli nie zgadzają się z określonym zdaniem.</p> <p>Nauczyciel odczytuje poszczególne zdania w języku polskim i pozostawia dzieciom czas na pokolorowanie rysunków.</p> <p>Zdania odczytane przez nauczyciela w Projekcie Gospodarstwo:</p> <ol style="list-style-type: none"> Potrafię przedstawić się w języku angielskim. Potrafię wymienić w języku angielskim kilka nazw zwierząt gospodarskich. Potrafię zaśpiewać piosenkę <i>Let's Go To The Farm</i> lub <i>Now, Let's Stop</i>. 	<p>Karty samooceny dzieci wraz ze zdaniami twierdzącymi można omówić podczas spotkań z rodzicami, zachęcając ich do rozmowy z dziećmi na ten temat.</p> <p>Znaczenie symbolu kciuka można wytłumaczyć podczas codziennych zajęć z języka angielskiego. Kciuk skierowany w górę oznacza prawdę lub zgodę na dane twierdzenie, natomiast kciuk skierowany w dół oznacza nieprawdę lub brak zgody. Na przykład nauczyciel mówi: <i>I like bananas</i>. Dzieci podnoszą kciuk do góry jeśli też lubią banany, albo kciuk w dół jeśli bananów nie lubią. Inne przykładowe zdania: <i>I can jump</i>. <i>I have got a dog</i>.</p> <p>Podczas wypełniania kart warto zachęcić dzieci do dzielenia się swoimi spostrzeżeniami z innymi dziećmi.</p>	Załącznik 3, Karta Samooceny.
JĘZYK OBCY	16.2	<ul style="list-style-type: none"> żegna się w języku angielskim, powtarza zwroty w języku angielskim. 	<p>Pożegnanie: stały element zajęć z języka angielskiego</p> <p>Nauczyciel żegna się z dziećmi, powtarzając rymowankę, zob. Tabela 1 lub Załącznik 1, <i>Rymowanka na koniec zajęć</i>.</p>		Załącznik 1, <i>Rymowanka na koniec zajęć</i> .



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

ZAŁĄCZNIKI

ZAŁĄCZNIK 1. Teksty wierszy i piosenek

Rymowanka na początek zajęć (autor: Aleksandra Leończyk)

Hello kids
Hello, hello
It's English time
Let's go!

Rymowanka na koniec zajęć (autor: Aleksandra Leończyk)

Goodbye children, bye!
Thank you, teacher, bye, bye, bye!

Rymowanka Clap Them, Clap Them, Clap Them So

Clap them, clap them, clap them so
Clap them high
Clap them low
Clap them left
Clap them right
Clap them out of sight

Wyliczanka One, Two, Three (autor: Anna Domińska)

One, two, three
What do you see?
I see a ... looking at you and me.

Piosenka Let's Go To The Farm

Horse, horse, horse
Duck, duck, duck
Pig, pig, pig
Rooster, rooster, rooster
Sheep, sheep, sheep
Goat, goat, goat
Let's go to the farm
I see a cow, wow
Wow, it's a cow.

Piosenka Now, Let's Stop

Walking 4x
Hop 3x
Hop 3x
Running 3x
Running 3x
Now, let's stop 2x

ZAŁĄCZNIK 2. Opis kart pracy

Karta pracy nr 1. Zadaniem dzieci jest pokolorowanie sylwetek zwierząt gospodarskich: konia, świni, koguta, owcy, kaczki i kozy. (Karta pracy znajduje się na końcu scenariusza).

Karta pracy nr 2. Zadaniem dzieci jest zakreślenie identycznym kolorem zwierząt gospodarskich tego samego gatunku. (Karta pracy znajduje się na końcu scenariusza).

ZAŁĄCZNIK 3. Karta Samooceny

Karta Samooceny znajduje się na końcu scenariusza.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego





KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

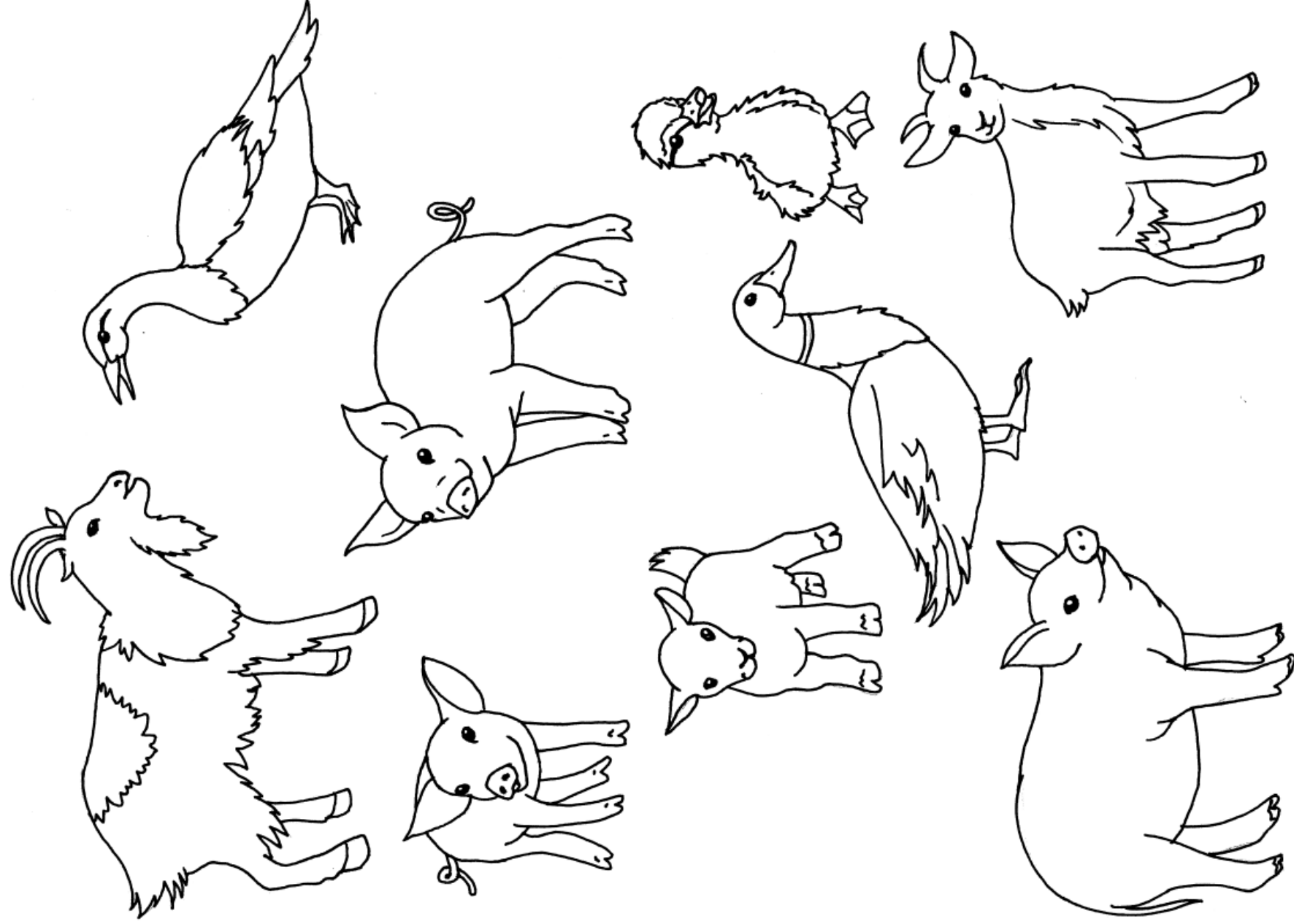


UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego





KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

