



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ Z JĘZYKA ANGIELSKIEGO DLA PROJEKTU **CZŁOWIEK (JA – MY – ŚWIAT)**

**Grupa wiekowa:** 3-latki

**Czas trwania projektu:** 4 tygodnie

### **Cele szczegółowe (językowe):**

#### **Dziecko:**

- wita się i żegna w języku angielskim,
- rozpoznaje i stosuje wybrane słownictwo związane z tematem CZŁOWIEK: *mum, dad, family, grandma, grandpa, sister, brother, child, hair, eyes, nose, mouth, arms, ears, hands, legs*,
- zauważa różnicę między słowami *big/small* i potrafi ją pokazać,
- odróżnia członków jednej rodziny od innej (np. zwierząt),
- liczy do 3 w języku polskim i angielskim,
- recytuje w grupie wiersz w języku angielskim,
- śpiewa piosenkę *Finger Family*,
- śpiewa piosenkę *Now, Let's Stop*,
- śpiewa piosenkę *One Little Finger*.

### **Materiały do wykorzystania podczas zajęć z języka angielskiego:**

- *Rymowanka na początek zajęć*, autor: A. Leończyk, zob. Załącznik 1,
- *Rymowanka na koniec zajęć*, autor: A. Broszkiewicz, zob. Załącznik 1,
- wiersz *Clap, Clap Little Hands*, autor: A. Leończyk, A. Broszkiewicz, zob. Załącznik 1.
- piosenka *Now, Let's Stop*, <<https://www.youtube.com/watch?v=i4ZOj-BJ7kE>> [dostęp: 09.07.2015],
- piosenka *One Little Finger*, <<http://supersimplelearning.com/songs/original-series/one/one-little-finger/>> [dostęp: 06.07.2015],
- piosenka-rymowanka *Finger Family*, zob. Załącznik 1, <[https://www.youtube.com/watch?v=VF2VV22\\_9NI](https://www.youtube.com/watch?v=VF2VV22_9NI)> [dostęp: 06.07.2015],
- maskotka/zabawka-ufoludek,
- laminowane obrazki przedstawiające członków rodziny, ewentualnie obrazki z banku słów CZŁOWIEK,
- obrazki przedstawiające zwierzęta, najlepiej z tematu GOSPODARSTWO.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**Inne materiały:**

- rymowanka przydatna przy sprzątananiu materiałów (np. po pracy przy stolikach), <<http://supersimplelearning.com/songs/original-series/one/clean-up/>> [dostęp: 13.07.2015].

➤ **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"> <li>wita się w języku angielskim,</li> <li>powtarza krótką rymowankę w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Powitanie: stały element zajęć językowych.</b></p> <p>Nauczyciel wita się z dziećmi i rozpoczyna lekcję 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. <i>It's English time</i> <i>Let's go!</i></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>	<p>Do powitania dzieci na początku zajęć językowych, a także wprowadzania nowego słownictwa, nauczyciel może użyć maskotki-pacynki związanej z tematem projektu. Jeżeli w poprzednim temacie (KOSMOS) została wykorzystana maskotka ufoludka, można ją również wykorzystać w temacie CZŁOWIEK. Ufoludek jest z dziećmi, wita się z nimi na początku lekcji i towarzyszy im w trakcie aktywności.</p>	<p>Maskotka/zabawka-ufo-ludek.</p> <p>Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć.</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	15.1 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>nazywa członków rodziny w języku angielskim,</li> <li>odpowiada na proste pytania nauczyciela zadane w języku angielskim,</li> <li>powtarza słowa w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Family members</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Nauczyciel pyta dzieci, czy wiedzą, co to znaczy „rodzina”. Dzieci odpowiadają, że np. w rodzinie jest mama. Nauczyciel mówi: <i>Yes, there is a mum in the family.</i> Pokazuje obrazek z mamą i mówi: <i>Mum. Repeat after me: Mum.</i> Nauczyciel pyta dzieci, kto jeszcze jest w rodzinie, po czym pokazuje im obrazki pozostałych członków rodziny i prosi, aby powtarzały za nim. Kiedy wszystkie obrazki są już na podłodze (<i>mum, dad, brother, sister, child, grandpa, grandma, family</i>), nauczyciel bierze wszystkie ilustracje, po kolei rozkłada je jeszcze raz na dywanie i powtarza z dziećmi wszystkie słowa. Na koniec może spróbować wymieszać obrazki i kłaść je kolejno na dywanie, a dzieci same mogą nazwać, kogo widzą na obrazku.</p>	Dzieci mówiły już o rodzinie przy temacie GOSPODARSTWO, więc być może pamiętają rodziny zwierząt.	Laminowane obrazki przedstawiające członków rodziny, ewentualnie obrazki z banku słów dla projektu CZŁOWIEK dla 3-latków.
JĘZYK OBCY	15.1 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>odpowiada na proste pytania nauczyciela zadane w języku angielskim,</li> <li>nazywa członków rodziny w języku angielskim,</li> <li>powtarza słowa w języku angielskim</li> </ul>	<p><b>Is this a family?</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Nauczyciel mówi dzieciom, że pokażą teraz maskotce – ufoludkowi różne obrazki. Dzieci mają powiedzieć ufoludkowi, czy na tych obrazkach jest rodzina. Nauczyciel pokazuje obrazek np. taty i dziecka i mówi: <i>Daddy and child. Is this a family?</i> Dzieci odpowiadają: <i>tak, yes.</i> Nauczyciel potwierdza: <i>Yes, great! It is a family! Repeat after me: family.</i> Dzieci powtarzają. Następnie pokazuje parę: mama i królik oraz pyta: <i>Is this a family?</i> Dzieci odpowiadają: <i>nie, no.</i> Nauczyciel potwierdza i mówi: <i>Yes, good. It's not a family.</i></p>	Dzieci mogą odpowiedzieć: <i>tak, nie, family, yes, no.</i> Należy je pochwalić za treść i powtórzyć odpowiedź po angielsku.	Obrazki przedstawiające zwierzęta i członków rodziny



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	4.2 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>grupuje osoby i zwierzęta według podanego kryterium,</li> <li>wykonuje proste polecenia wydane w języku angielskim,</li> <li>powtarza słowa dotyczące rodziny w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Families</b></p> <p>Nauczyciel mówi do dzieci: <i>Sit at your tables!</i> Dzieci otrzymują obrazki przedstawiające pomieszane pary/grupy członków rodziny: np. mama-tata, dziadek-babcia, siostra-brat, kurczak-kura, byk – krowa – cielak. Zadaniem dzieci jest połączenie właściwych obrazków za pomocą linii lub poukładanie ich w grupy/pary. Nauczyciel monitoruje pracę dzieci, komentując: <i>Yes, it's a family. Mum and dad. Family. Repeat after me: family.</i></p>	Nauczyciel monitoruje pracę dzieci i pomaga im rozwiązać zadanie.	Rozsypanka obrazkowa: kopie obrazków z ćwiczenia powyżej.
MUZYKA JĘZYK OBCY	8.1 16.1 16.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>śpiewa piosenkę w języku angielskim,</li> <li>ilustruje słowa piosenki gestem,</li> <li>powtarza nazwy części ciała w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Piosenka Finger Family</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Nauczyciel mówi dzieciom, że pobawią się teraz palcami i prosi, żeby je pokazały. Nauczyciel pokazuje palec wskazujący i śpiewa: <i>Daddy finger, daddy finger where are you? Here I am, here I am, how do you do.</i> Nauczyciel powtarza z dziećmi jeszcze raz: <i>Repeat after me: Daddy finger, daddy finger where are you?</i> Następnie drugi wers: <i>Here I am, here I am, how do you do.</i> Dzieci powtarzają każdy wers. Następnie nauczyciel pokazuje palec środkowy i mówi: <i>Mummy finger, mummy finger, where are you? Here I am, here I am, how do you do.</i></p>	Jeżeli nauczyciel jest w posiadaniu specjalnych pacynek na palce u rąk, można ich wówczas użyć do tej zabawy.	Załącznik 1, Piosenka <i>Finger Family</i> .
RUCH JĘZYK OBCY	5.4 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>reaguje ruchem na polecenia nauczyciela wydane w języku angielskim,</li> <li>nazywa członków rodziny w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Let's play a family!</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Nauczyciel wyjaśnia dzieciom, że pobawią się w rodzinę, w której będzie tata, mama, dzieci, babcia i dziadek. Dzieci powinny dostać różne role, tak, aby wszystkich ról było mniej więcej po równo. Następnie na polecenie nauczyciela, np.: <i>Mum!</i> dzieci, które mają rolę mamy muszą obieć krąg i usiąść na swoim miejscu. Nauczyciel może też powiedzieć dwa słowa: np. <i>dad, grandpa</i> i wtedy dzieci, które są ojcami i dziadkami obiegają krąg. Kiedy nauczyciel krzyknie: <i>family!</i> wszystkie dzieci biegają.</p>	Nauczyciel monitoruje rozumienie przez dzieci słów i pomaga tym, które nie pamiętają lub nie wiedzą, jaka jest ich rola.	



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"> <li>wykonuje polecenia nauczyciela wydane w języku obcym,</li> <li>podaje piłkę,</li> <li>rozumie nazwy członków rodziny w języku angielskim,</li> <li>powtarza proste słownictwo w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Family members</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby stanęły razem z nim w kręgu: <i>Let's make a circle! Let's play a ball!</i> Dzieci mają rzucić do siebie piłkę lub balon i wypowiedzieć przy tym jakieś słowo, np. <i>sister</i>. Dziecko, które złapie piłkę, powtarza słowo <i>sister</i> i mówi nowe słowo, wykonując rzut do następnej osoby. Jeżeli dziecko ma problem z produkcją nowego słowa, może je powiedzieć po polsku, a nauczyciel mówi: <i>Yes, good! Dad! Repeat after me: dad! Everybody: dad!</i></p>	Niektórym dzieciom trudno będzie się otworzyć i powiedzieć cokolwiek. Nie należy ich zmuszać, można poprosić, aby po prostu się uśmiechnęły i podały piłkę dalej.	Piłka lub balon do rzucania, ewentualnie do toczenia.
RUCH MUZYKA JĘZYK OBCY	5.4 8.1 16.1 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>ilustruje słowa piosenki ruchem i gestem,</li> <li>reaguje na proste polecenia w języku angielskim,</li> <li>śpiewa piosenkę w języku angielskim,</li> <li>powtarza nazwy członków rodziny w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Podróż z piosenką</b></p> <p>Nauczyciel rozwiesza lub układa obrazki z nowymi wyrazami w sali, a następnie mówi do dzieci: <i>Let's make a trip! Please, make a line!</i> Dzieci ustawiają się gęściego i rozpoczynają podróż do słów piosenki <i>Now, Let's Stop</i>. Na słowa „now let's stop” nauczyciel (lub ufoludek) zbliża się do jakiegoś obrazka, wykonuje gest rękoma, jakby czegoś szukał i mówi: <i>Look! Who is this?</i> Dzieci odpowiadają: <i>dziadek, grandpa!</i> Nauczyciel (lub ufoludek): <i>Yes, great! It's a grandpa. Repeat after me: grandpa!</i> Nauczyciel zabiera obrazek ze sobą i wszyscy kontynuują podróż, śpiewając i tańcząc.</p> <p>Kiedy wszystkie obrazki są już zebrane i podróż została zakończona, nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu: <i>Sit on the carpet. Sit in a circle.</i> Nauczyciel (lub maskotka) pokazuje dzieciom po kolei każdy odnaleziony obrazek i pyta: <i>Who is this?</i>, a dzieci nazywają poszczególne elementy. Ufoludek potwierdza: <i>Yes, great! This is a... .</i></p>		<p>Obrazki z członkami rodziny.</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	13.6 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>zauważa następstwo dnia i nocy,</li> <li>reaguje ruchem na sygnał,</li> <li>rozumie proste polecenia nauczyciela w języku angielskim,</li> <li>powtarza nazwy członków rodziny w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Wake up!</b> Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Nauczyciel nadaje każdemu dziecku rolę: mamy, taty, dziadka lub dziecka. Nauczyciel przeciąga się i mówi dzieciom: <i>It's a night.</i> Pokazuje na okno i mówi: <i>There's the Moon outside.</i> Nauczyciel prosi, aby dzieci położyły się i jeżeli to możliwe, zaciemnia salę. Tłumaczy dzieciom, że teraz jest noc i cała rodzina śpi, ale niedługo zadzwoni budzik i będzie budził poszczególnych członków rodziny. Muszą wtedy obudzić się i usiąść. Dzieci zamykają oczy. Po chwili zaczyna się dzień, w sali robi się jasno, a nauczyciel mówi: <i>It's a day, the Sun is shining! Mummy! Wake up! Mummy, mummy!</i> Dzieci, które mają rolę mamy, budzą się. Nauczyciel przeciąga się i zachęca dzieci do tego samego. Następnie nauczyciel budzi kolejną grupę dzieci, np.: <i>Grandpa, grandpa! Wake up! It's a day!</i> W podobny sposób nauczyciel powtarza z dziećmi nazwy pozostałych członków rodziny.</p>	<p>W tym ćwiczeniu można również zapytać dzieci lub przypomnieć im, jakie czynności wykonuje się rano, po wstaniu z łóżka i wspólnie z nimi je pokazywać.</p>	<p>Budzik lub telefon komórkowy z funkcją budzika.</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 16.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• żegna się w języku angielskim,</li> <li>• powtarza słowa rymowanki w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Pożegnanie: stały element zajęć z języka angielskiego.</b></p> <p>Nauczyciel mówi dzieciom, że czas skończyć lekcję. Prosi je, aby usiadły na dywanie w kręgu: <i>Sit on the carpet. Sit in a circle.</i> Nauczyciel gestem zachęca dzieci do powtarzania wierszyka i prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>Repeat after me!</i></p> <p><i>Day and night</i> <i>The Sun and the Moon</i> <i>Thank you children</i> <i>See you soon</i></p> <p><i>Day and night</i> <i>The Sun and the Moon</i> <i>Thank you teacher</i> <i>See you soon</i></p> <p>(tą rymowanką nauczyciel i dzieci żegnają się na końcu każdego dnia)</p>		Załącznik 1, <i>Rymowanka na koniec zajęć.</i>

## ➤ 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 tablicę multimedialną. Nauczyciel wykorzystuje zaproponowane w Tabeli 2 aktywności w celu realizacji zadań związanych z językiem obcym nowożytnym.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**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"> <li>wita się w języku angielskim,</li> <li>powtarza krótką rymowankę w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Powitanie: stały element zajęć z języka angielskiego</b></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.	Maskotka/zabawka-ufo-ludek.  Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć</i> .
MUZYKA JĘZYK OBCY	8.1 16.1 16.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>śpiewa piosenkę w języku angielskim,</li> <li>ilustruje słowa piosenki gestem,</li> <li>powtarza nazwy części ciała w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Piosenka <i>Finger Family</i></b></p> <p>Zob. Tabela 1 lub Załącznik 1.</p> <p>Nauczyciel powtarza z dziećmi całą piosenkę, a następnie wskazuje na swój palec u rąk i mówi: <i>a finger!</i> Nauczyciel pyta dzieci, czy znają jakieś inne części ciała. Dzieci wymieniają, np. <i>głowa</i>. Nauczyciel mówi: <i>Yes, good, a head</i> i wskazuje na swoją głowę. Mówi: <i>Repeat after me! Head</i> i znów dotyka swojej głowy, zachęcając dzieci, aby zrobiły tak samo. Podobnie instruuje dzieci w przypadku innych części ciała: <i>hair, eyes, nose, arms, ears, hands, legs, mouth</i>.</p>	Ważne jest, aby dzieci mogły udzielić odpowiedzi również po polsku – wówczas nauczyciel potwierdza tę odpowiedź i podaje wersję angielską.	Załącznik 1, <i>Piosenka <i>Finger Family</i></i> .
RUCH JĘZYK OBCY	5.4 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>reaguje ruchem na proste polecenia w języku angielskim,</li> <li>powtarza słowa w języku angielskim,</li> <li>nazywa i wskazuje wybrane części ciała po angielsku.</li> </ul>	<p><b>Parts of the body</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby stanęły razem z nim w kręgu: <i>Let's make a circle!</i> Nauczyciel wyjaśnia dzieciom, że będzie wydawał polecenia, a dzieci mają dotknąć różnych części ciała. Nauczyciel mówi: <i>Simon says: Touch your hair</i> i sam pokazuje, jak wykonać polecenia. Na początku nauczyciel powtarza polecenie i sam demonstruje: <i>Touch your hair. Hair. Hair.</i> Dzieci pokazują podane przez nauczyciela części ciała i powtarzają ich nazwy. Nauczyciel powtarza polecenie <i>Touch your</i> oraz wybiera inne części ciała.</p>	W zależności od możliwości grupy, można poprosić jedno z dzieci, aby to ono wydawało polecenia pozostałym dzieciom.	





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"> <li>reaguje ruchem na polecenia nauczyciela,</li> <li>wskazuje części ciała,</li> <li>nazywa części ciała w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>My body</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Nauczyciel wyjmując po kolei obrazki przedstawiające części ciała i mówi np.: <i>This is hair, hair. Repeat after me: hair.</i> Dzieci powtarzają. Kiedy wszystkie obrazki są ułożone, nauczyciel prosi dzieci, aby wstały i spojrzeli na swojego sąsiada/sąsiadkę i wykonały polecenia: <i>Point to arms. Arms.</i> Nauczyciel wykonuje zadanie razem z dziećmi i chwali dzieci: <i>Good! Yes. Arms! Repeat after me: arms!</i></p>		Laminowane obrazki przedstawiające części ciała.
JĘZYK OBCY	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>nazywa kolory,</li> <li>wskazuje i nazywa części ciała w języku angielskim,</li> <li>dopasowuje elementy ubrań oraz części ciała do sylwetki.</li> </ul>	<p><b>Colours – parts of the body</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Pyta dzieci, jakiego koloru mogą być oczy, skóra i włosy. Dzieci odpowiadają, a nauczyciel języka potwierdza odpowiedź w j. angielskim, np. <i>Yes, good. Eyes are green.</i> Następnie nauczyciel uruchamia CASUM 1, gdzie dzieci najpierw ustawiają postacie do zdjęcia (opcjonalnie), a następnie mogą same dopasować elementy do sylwetki człowieka. Nauczyciel prowadzi dzieci przez zadanie i wypowiada słowa, takie jak: <i>head, eyes, mouth, nose</i>, które występują w animacji, ale również inne: <i>arms, ears, hands, legs.</i> Dzieci powtarzają. Nauczyciel może również poprosić dzieci: <i>Maciej, point to your hair!</i> Dziecko wskazuje. Nauczyciel: <i>Good! Hair. Please repeat! Hair!</i></p>	<p>Dzieci mogą pamiętać kolory wprowadzone w Projekcie ZIEMIA dla 3-latków. Jeśli jest to dla nich trudne, należy również przypomnieć nazwy kolorów.</p> <p>W trakcie zabawy nauczyciel może również używać nazw ubrań, aby dzieci oswajały się z językiem angielskim.</p> <p>Ważne jest, aby ta aktywność była przeprowadzona dopiero po głównych zajęciach z animacją 1, czyli w połowie tygodnia 2 Projektu Człowiek dla 3-latków..</p>	Projekt CZŁOWIEK, 3-latki, CASUM 1.



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"> <li>reaguje gestem na polecenia nauczyciela,</li> <li>ilustruje treść piosenki ruchem,</li> <li>śpiewa piosenkę w języku angielskim,</li> <li>nazywa części ciała w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Piosenka <i>One Little Finger</i></b> Nauczyciel prosi dzieci, aby stanęły razem z nim w kręgu: <i>Let's make a circle!</i> Mówi dzieciom, że zaśpiewają piosenkę o palcach i różnych częściach ciała. Nauczyciel pokazuje palec wskazujący, zachęca dzieci, żeby pokazały swoje palce i śpiewa: <i>One little finger, one little finger, one little finger, tap tap tap.</i> (uderza palcem wskazującym w palec wskazujący drugiej ręki 3 razy). <i>Point your finger up</i> (podnosi palec w górę). <i>Point your finger down</i> (opuszcza palec w dół). <i>Put it on your head. Head!</i> (kładzie palec na głowie i woła: <i>Head!</i>). W kolejnych zwrotkach nauczyciel zmienia słowo przy frazie: <i>Put it on your...</i> (<i>nose, hair, ear, mouth, arm, leg</i>).</p>	Nauczyciel zachęca dzieci do wspólnego śpiewu i pokazywania. Może również modulować głos, zachęcając śpiewać zwrotkę cicho, aż do bardzo głośnego powtórzenia słowa na końcu (np. <i>Head!</i> )	Załącznik 1, Piosenka <i>One Little Finger</i> .
FORMY PLASTYCZNE JĘZYK OBCY	9.1 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykonuje polecenia nauczyciela wydane w języku angielskim,</li> <li>odrysowuje postać wraz z rówieśnikami,</li> <li>koloruje obraz,</li> <li>wskazuje i nazywa części ciała w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Sylwetka na szarym papierze</b> Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Nauczyciel mówi, że dzieci narysują prawdziwą rodzinę. Prosi 4 dzieci (najlepiej różnego wzrostu i płci), aby położyły się na rozłożonym szarym papierze. Nauczyciel i dzieci odrysowują kontury 4 postaci, po czym decydują, który kontur jest mamą, tatą, dzieckiem i drugim dzieckiem lub np. babcią (wszystko zależy od liczby dzieci biorących udział w zabawie). Zadaniem dzieci jest pokolorować postacie (narysować <i>eyes, ears, mouth, nose, hair, fingers, hands, legs</i>). Kiedy wszystko jest gotowe, można rozwiesić postacie w pozycji pionowej, a następnie przeprowadzić z dziećmi zabawę: np. nauczyciel mówi: <i>Grandma! Point to grandma's hair! Good, well done!</i></p>	Można również wykorzystać sylwetki narysowane wcześniej przez dzieci podczas zajęć głównych w projekcie CZŁOWIEK.	Szary papier, kredki, flamastry, linka i klamerki do powieszenia postaci w sali.



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	4.2 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozpoznaje członków rodziny i łączy ich w grupy,</li> <li>określa wielkość rodziny,</li> <li>odpowiada na pytania nauczyciela zadane w języku angielskim,</li> <li>powtarza nazwy członków rodziny w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Big and small families</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Wyjaśnia dzieciom, że dziś będą robić zdjęcia i pokazuje im aparat fotograficzny. Nauczyciel upewnia się, że dzieci wiedzą, do czego służy aparat, a jeśli nie, wówczas demonstruje jego działanie. Następnie uruchamia CASUM 2 z projektu CZŁOWIEK dla 3-latków. Dzieci klikają na ikonę aparatu i z domów wychodzą różne rodziny. Nauczyciel mówi: <i>Look! This is a family! Family. Is it big or small?</i> Nauczyciel pokazuje rozmiar rękoma. Dzieci odpowiadają np. <i>duża</i>. Nauczyciel mówi: <i>Yes, its' a big/small family. Who can you see?</i> Dzieci nazywają członków rodziny.</p>	<p>Ważne jest, aby dzieci mogły udzielać odpowiedzi również po polsku – wówczas nauczyciel potwierdza tę odpowiedź i podaje wersję angielską, np. dziecko mówi: <i>mama</i>. Nauczyciel mówi: <i>Yes, great! There is a mum. Repeat after me: mum.</i></p> <p>Dzieci wcześniej oglądały już tę animację z nauczycielem, zatem znają zasady funkcjonowania i obsługi tablicy.</p>	Projekt CZŁOWIEK, 3-latki, CASUM 2.
JĘZYK OBCY	16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>żegna się w języku angielskim,</li> <li>powtarza słowa rymowanki w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Pożegnanie: stały element zajęć z języka angielskiego</b></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 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.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**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"> <li>wita się w języku angielskim,</li> <li>powtarza krótką rymowankę w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Powitanie: stały element zajęć z języka angielskiego</b></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.	Maskotka/zabawka-ufo-ludek.  Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć</i> .
JĘZYK OBCY	14.2 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>zapamiętuje obraz,</li> <li>rozpoznaje brakujący element,</li> <li>nazywa członków rodziny w języku angielskim,</li> <li>powtarza nazwy członków rodziny w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Who's missing?</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Pokazuje im kolejno obrazki przedstawiające członków rodziny i pyta: <i>Who is this?</i> Dzieci odpowiadają np.: <i>mum, mama</i>. Nauczyciel mówi: <i>Yes, great. This is mum. Repeat after me: mum</i>. Kiedy wszystkie obrazki są już rozłożone, nauczyciel prosi dzieci, aby przyjrzały się ilustracjom i zapamiętały je, a następnie zamknęły oczy. Nauczyciel mówi: <i>Close your eyes</i> i zabiera jeden obrazek (np. <i>dad</i>), po czym prosi: <i>Open your eyes! Who is missing?</i> Wykonuje gest rękoma, aby dzieci zrozumiały, że kogoś nie ma. Dzieci zgadują: <i>tata, dad!</i> Nauczyciel mówi: <i>Yes, great! Dad is missing!</i> Nauczyciel pokazuje im obrazek, który został zabrany i układa go z powrotem na dywanie. W ten sam sposób powtarza inne wyrazy związane z rodziną.</p>		Laminowane obrazki przedstawiające członków rodziny.



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 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>lepi postacie z plasteliny,</li> <li>odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim,</li> <li>nazywa wybranych członków rodziny i części ciała w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>UFO's family</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Pokazuje dzieciom maskotkę-ufoludka, robi smutną minę i mówi: <i>Look! He is sad! He is not happy!</i> Nauczyciel pyta dzieci, jak sądzą, dlaczego ufoludek jest smutny. Być może dzieci odpowiedzą, że maskotka czuje się samotna. Jeśli nie nauczyciel wyjaśnia dzieciom, że maskotka tęskni do swojej rodziny. Następnie nauczyciel pyta dzieci, jak wyobrażają sobie rodzinę maskotki – ufoludka i prosi je, żeby ulepiły tę rodzinę. Mówi do dzieci: <i>Sit at your tables</i>, po czym rozdaje dzieciom podkładki i plastelinę. Podczas gdy dzieci pracują, ufoludek krąży wokół nich i mówi: <i>Oh, this is my mum. This is my dad.</i> Ufoludek może też prosić dzieci: <i>Point to hair! Point to nose!</i></p> <p>Kiedy postacie są już gotowe, nauczyciel organizuje wystawę. Dzieci opisują swoje prace, nazywając poszczególne części ciała wykonanych figur: <i>head, nose, eyes, ears</i> itd.</p>	Prace dzieci można wyeksponować w widocznym miejscu lub wykorzystać ją podczas wydarzenia kulminacyjnego.	Podkładki, plastelina, koraliki itp.  Maskotka/zabawka-ufoludek.
RUCH JĘZYK OBCY	5.4 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>ilustruje treść wiersza ruchem i gestem,</li> <li>naśladuje ruchy i gesty nauczyciela,</li> <li>powtarza prostą rymowankę w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Wiersz Clap, Clap Little Hands</b></p> <p>Nauczyciel wyjaśnia dzieciom, że w nagrodę za piękne postacie z plasteliny maskotka-ufoludek nauczy ich wiersza. Nauczyciel prosi dzieci, aby stanęły razem z nim w kręgu: <i>Let`s make a circle.</i></p> <p>Nauczyciel mówi: <i>Clap, clap, little hands. Repeat after me:</i> <i>Clap, clap, little hands</i> (kłaszcze w dłonie). <i>Shake, shake, little head. Repeat after me:</i> <i>Shake, shake, little head</i> (potrząsa głową). <i>Jump, jump, little legs. Repeat after me:</i> <i>Jump, jump, little legs</i> (skacze). <i>We are never sad! Repeat after me:</i> <i>We are never sad!</i> (słowo <i>never</i> należy podkreślić: nauczyciel pokazuje rękami, że na jego twarzy zagościł uśmiech).</p>	Nauczyciel najpierw sam mówi i ilustruje gestem treść wiersza, a następnie zachęca dzieci do naśladowania jego ruchów/gestów.	Załącznik 1, Wiersz <i>Clap, Clap Little Hands</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"> <li>nazywa wybrane zmysły oraz części ciała po angielsku,</li> <li>odpowiada na proste pytania zadane po angielsku,</li> <li>reaguje na polecenia w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Zmysły</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Wyjaśnia dzieciom, że powie im jedno słowo, a one mają gestem lub ruchem pokazać, do czego ta część ciała służy. Nauczyciel mówi: <i>nose! nose!</i> i pokazuje na swój nos. Następnie pokazuje czynność wężania i zachęca dzieci do tego samego. Podobnie ze słówkami: <i>eyes, ears, mouth, hands, legs, fingers</i>. Następnie nauczyciel uruchamia CASUM 3 i mówi: <i>Look! This is Basia! Basia zakłada opaskę na oczy. Czy ona coś widzi? Can she see anything? Look, there are some objects here. Zobaczcie, tutaj mamy różne przedmioty. Basia musi zgadnąć, co to jest. Co jej w tym pomoże? Look, there is a flower. Spójrzcie: kwiatek. Czy Basia go widzi? Can she see the flower? What can she do? Co może zrobić Basia? Tak, powąchać! A co do tego służy? Yes, great! a nose! Repeat after me: a nose!</i></p> <p><i>Now, look! An apple</i> (nauczyciel przeciąga obrazek jabłka). <i>Czego teraz użyje Basia?</i></p>	<p>W trakcie rozmowy z dziećmi dobrze jest używać języka angielskiego w poleceniach i pytaniach. Można je następnie tłumaczyć, jednak ważne jest, aby dzieci miały okazję osłuchać się z językiem obcym w wielu kontekstach.</p>	<p>Projekt CZŁOWIEK, 3-latki, CASUM 3.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
BADANIE MATEMATYKA JĘZYK OBCY	4.2 13.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>liczy elementy w języku angielskim,</li> <li>grupuje elementy ubioru według podanego kryterium,</li> <li>odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim,</li> <li>nazywa elementy ubioru w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>A magic sack</b> Nauczyciel przygotowuje magiczny worek, w którym znajdują się: czapki, rękawiczki, kapcie, spodnie, skarpety, okulary przeciwsłoneczne, pierścionek, zegarek, kolczyki, słuchawki. Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu: <i>Sit on the carpet. Sit in a circle</i>, po czym wyjaśnia dzieciom, że maskotka otrzymała prezent – worek, w którym znajdują się różne rzeczy. Ufoludek nie wie jednak, do czego one służą i jak się je ubiera. Dzieci losują przedmioty i mówią, na jaką część ciała zakłada się daną rzecz, np. dziecko losuje zegarek. Nauczyciel mówi: <i>Look it's a watch. Watch</i>. Ufoludek bierze zegarek i chce go założyć na głowę. Pyta: <i>Head?</i> Dzieci mówią: <i>nie, no. Hand!</i> Ufoludek wskazuje na rękę i mówi: <i>Ah, hand! Yes! Yes!</i> Kolejne dziecko losuje przedmiot. Kiedy wszystkie przedmioty zostaną wylosowane, można je poukładać w zbiory i policzyć z dziećmi po angielsku. Można również poprosić jedno dziecko, aby zamknęło oczy lub na chwilę wyszło. Reszta dzieci decyduje, jaki przedmiot schować do worka i dziecko, które zamknęło oczy, dotyka przedmiotu przez worek i próbuje zgadnąć, co to jest, podczas gdy pozostałe dzieci mówią: <i>yes!</i> albo <i>no!</i></p>	Jeśli jedno z dzieci wyjdzie na zewnątrz sali, wówczas należy zapewnić mu opiekę innego nauczyciela lub asystenta.	Worek oraz przedmioty: czapki, rękawiczki, kapcie, spodnie, skarpety, okulary przeciwsłoneczne, pierścionek, zegarek, kolczyki, słuchawki.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
FORMY PLASTYCZNE MATEMATYKA JĘZYK OBCY	9.1 13.1 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>rysuje kredką,</li> <li>liczy do 3 w języku angielskim,</li> <li>wskazuje i nazywa poszczególne części ciała w języku angielskim,</li> <li>powtarza nazwy części ciała w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>These are his eyes</b></p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Nauczyciel pokazuje dzieciom kolejno obrazki ze zwierzętami, które były omawiane podczas realizacji tematu GOSPODARSTWO. Nauczyciel pokazuje obrazek i pyta: <i>What is this?</i> Dzieci odpowiadają (np. <i>horse</i>), a jeżeli nie pamiętają, nauczyciel może zapytać: <i>Is this a horse or a cow?</i> Dzieci odpowiadają. <i>Yes, good, it is a horse. Repeat after me: a horse.</i> Nauczyciel prosi dzieci: <i>Point to his eyes, point to the head. Yes, great! Well done!</i></p> <p>Na koniec nauczyciel pokazuje dzieciom ufoludka i mówi: <i>Point to his eyes, point to his head</i>, tak aby powtórzyć nazwy części ciała.</p> <p>Następnie nauczyciel mówi do dzieci: <i>Sit at your tables</i>, po czym rozdaje im kartki oraz przybory do rysowania i prosi, aby dzieci uważnie słuchały tego, co powie. Wyjaśnia im, że ostatniej nocy przyśnił mu się ufoludek. Opowie im teraz, jak wyglądał, a dzieci mają go narysować. Nauczyciel mówi np.: <i>It has 3 eyes</i>, po czym obserwuje reakcję dzieci i pomaga im, pokazując oczy, a palcami pokazując cyfrę 3. Następnie mówi: <i>It has 1 ear</i> (obserwuje dzieci i wskazuje na swoje ucho). Nauczyciel monitoruje pracę dzieci i mówi: <i>Oh, good this is a leg. Leg. This is a head. Head.</i> Kiedy dzieci skończą pracę, można je poprosić, żeby wskazywały różne części ciała ufoludków. Dzieci mają swoje rysunki przed sobą, a nauczyciel mówi: <i>Point to his eyes!</i> i obserwuje reakcję dzieci. Chwali dzieci: <i>Good! Repeat after me: eyes!</i></p> <p>Kiedy rysunki są już skończone, nauczyciel organizuje wystawę prac i omawia je razem z dziećmi. Następnie prosi któregoś z dzieci: <i>Point to his eyes! Yes, great! These are eyes.</i> Prosi wszystkie dzieci: <i>Repeat after me: eyes.</i></p>	<p>W zależności od umiejętności dzieci, kartka może być pusta lub może być na niej narysowany ogólny kontur ufoludka: np. głowa i tułów (dwa kółka). Zaleca się, aby na tym poziomie używać liczebników 1, 2, 3.</p>	<p>Kartki, kredki, mazaki.</p> <p>Obrazki ze zwierzętami z projektu GOSPODARSTWO, 3-latki.</p>





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"> <li>reaguje gestem na polecenia nauczyciela,</li> <li>ilustruje treść piosenki ruchem,</li> <li>śpiewa piosenkę w języku angielskim,</li> <li>nazywa części ciała w języku angielskim.</li> </ul>	<b>Piosenka <i>One Little Finger</i></b> Zob. Tabela 1 lub Załącznik 1.		Załącznik 1, Piosenka <i>One Little Finger</i> .
JĘZYK OBCY	16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>żegna się w języku angielskim,</li> <li>powtarza słowa rymowanki w języku angielskim.</li> </ul>	<b>Pożegnanie: stały element zajęć z języka angielskiego</b> 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 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.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

**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"> <li>wita się w języku angielskim,</li> <li>powtarza krótką rymowankę w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Powitanie: stały element zajęć z języka angielskiego</b></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. Jeżeli w poprzednim temacie (KOSMOS) została wykorzystana maskotka ufoludka, można ją również wykorzystać w temacie CZŁOWIEK. Ufoludek jest z dziećmi, wita się z nimi na początku lekcji i towarzyszy im w trakcie aktywności.	Maskotka/zabawka-ufo-ludek.  Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć</i> .
FORMY PLASTYCZNE JĘZYK OBCY	9.1 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykonuje kukiełkę,</li> <li>nazywa członków rodziny w języku angielskim,</li> <li>opowiada o wykonanej kukiełce.</li> </ul>	<p><b>My family</b></p> <p>Nauczyciel wcześniej prosi dzieci, aby przyniosły z domu zdjęcia mamy, taty, babci, dziadka, brata, siostry i swoje. Mogą też przynieść zdjęcia psa lub innego zwierzątka domowego. Nauczyciel mówi: <i>Sit at your tables</i>, po czym rozdaje dzieciom papierowe kółka, do których dzieci z jednej strony przyczepiają z pomocą nauczyciela słomki do napojów, a z drugiej strony przyklejają zdjęcie. Każde dziecko ma więc kilka postaci. Kukiełkom można dorobić włosy (wełna) i przykleić im ręce (drewniane patyki do lodów). Po skończonej pracy dzieci nazywają swoje postacie (<i>mum, dad, grandma</i> itd.) i opowiadają o nich innym dzieciom.</p>	Przy wycinaniu i naklejaniu konieczna jest pomoc nauczyciela. Jeżeli dziecko nie przyniosło zdjęć, nauczyciel może pomóc mu narysować buzię mamy, taty itd. Można również wprowadzić określenia: przyjaciel ( <i>friend</i> ), kuzyn ( <i>co-usin</i> ) lub ciocia ( <i>aunt</i> ), aby w trakcie tej zabawy nie urazić uczuć żadnego dziecka.	Kółka z papieru, zdjęcia, słomki do napojów, drewniane patyczki, wełna.



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"> <li>reaguje ruchem na polecenia nauczyciela wydane w języku angielskim,</li> <li>powtarza słowa w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>My puppet family</b> Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Dzieci mają przy sobie swoje kukielki z poprzedniego ćwiczenia. Nauczyciel wyjaśnia dzieciom, że wywoła teraz jednego członka rodziny, a dzieci muszą podnieść tę postać jak najwyżej w górę i powtórzyć jej nazwę. Nauczyciel woła: <i>Mum! Mum!</i> Dzieci podnoszą kukielkę i wspólnie wołają: <i>Mum!</i></p>		Kukielki z poprzedniego ćwiczenia.
RUCH JĘZYK OBCY	5.4 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>reaguje ruchem na proste polecenia w języku angielskim,</li> <li>powtarza słowa w języku angielskim,</li> <li>nazywa i wskazuje wybrane części ciała po angielsku.</li> </ul>	<p><b>Parts of the body</b> Zob. Tabela 2. Nauczyciel wskazuje kolejne części ciała, których nazwy dzieci już poznały. Dzieci naśladują gesty nauczyciela, a następnie same wskazują określone części ciała. Nauczyciel stopniowo ogranicza swoją pomoc.</p>		
RUCH JĘZYK OBCY	5.4 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>ilustruje treść wiersza ruchem i gestem,</li> <li>naśladuje ruchy i gesty nauczyciela,</li> <li>powtarza prostą rymowankę w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Wiersz Clap, Clap Little Hands</b> Zob. Tabela 3 lub Załącznik 1.</p>	Nauczyciel najpierw sam mówi i demonstruje gesty, a następnie zachęca dzieci do naśladowania.	Załącznik 1, Wiersz <i>Clap, Clap Little Hands</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	14.2 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>rozpoznaje przedstawione na zdjęciach postacie,</li> <li>nazywa elementy twarzy i części ciała w języku angielskim,</li> <li>odpowiada na proste pytania nauczyciela w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Who is this?</b> Nauczyciel na dużym ekranie pokazuje dzieciom różne zdjęcia. Muszą być na nich osoby, które dzieci znają (koledzy, koleżanki, panie z przedszkola, pan woźny). Nauczyciel zaczyna od fragmentu tej postaci (np. oko, ucho). Zadaniem dzieci jest opowiedzieć, co widzą i czy wiedzą, kto to jest. Nauczyciel odkrywa pierwszy obrazek i mówi: <i>What is that?</i> Dzieci odpowiadają np.: <i>ucho</i>. Nauczyciel: <i>Yes, good, that's an ear! Repeat after me: ear!</i> Nauczyciel mówi: <i>Do you know who this is? Czy wiecie, kto to jest?</i>. Jeżeli dzieci nie wiedzą, należy pokazać im następną część twarzy lub ciała, aż do momentu, kiedy odgadną, kogo przedstawia zdjęcie.</p>	<p>Jeśli takich zdjęć nie ma w zasobach przedszkola, należy wcześniej poprosić pracowników placówki, aby udostępnili kopie swoich zdjęć. Kopie te można podzielić na trzy lub cztery fragmenty i pokazywać je dzieciom po kolei.</p> <p>Tę aktywność można również zorganizować w formie konkursu i podzielić dzieci na dwie drużyny, które na zmianę odgadują imiona osób przedstawionych na zdjęciach.</p>	Zdjęcia znanych dzieciom osób (kolegów i koleżanek, pracowników przedszkola).
JĘZYK JĘZYK OBCY	14.2 14.5 16.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>ogląda filmy w języku angielskim,</li> <li>rozumie sens prostych wypowiedzi w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Dwa filmy w języku angielskim: TUTORIALE</b> 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.</p>	<p>Gdyby dzieci nie rozumiały pewnych znaczeń, nauczyciel może film zatrzymać i wyjaśnić nieznane słowa.</p> <p>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.</p>	Projekt CZŁOWIEK, 3-latk, 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"> <li>ocenia własne umiejętności,</li> <li>opowiada o swoich dokonaniach.</li> </ul>	<p><b>Samocena: stały element zajęć z języka angielskiego</b></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 Człowiek:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Potrafię nazwać po angielsku niektóre części ciała (głowa, nos, włosy, oko, ucho, usta, ramiona, nogi, ręce).</li> <li>Umiem nazwać po angielsku niektórych członków rodziny (mama, tata, siostra, brat, babcia, dziadek).</li> <li>Potrafię zaśpiewać piosenkę <i>One little finger</i>.</li> </ol>	<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 like bananas. Dzieci podnoszą kciuk do góry jeśli też lubią banany, albo kciuk w dół jeśli bananów nie lubią. Inne przykładowe zdania: I can jump. I have got a dog.</p> <p>Podczas wypełniania kart warto zachęcić dzieci do dzielenia się swoimi spostrzeżeniami z innymi dziećmi.</p>	Załącznik 2, Karta Samooceny.
JĘZYK OBCY	16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>żegna się w języku angielskim,</li> <li>powtarza słowa rymowanki w języku angielskim.</li> </ul>	<p><b>Pożegnanie: stały element zajęć z języka angielskiego</b></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> .



## 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: Anna Broszkiewicz)**

Day and night  
The Sun and the Moon  
Thank you children  
See you soon

Day and night  
The Sun and the Moon  
Thank you teacher  
See you soon

#### **Wiersz *Clap, Clap Little Hands* (autorki: Aleksandra Leończyk, Anna Broszkiewicz)**

Clap, clap, little hands.  
Shake, shake, little head  
Jump, jump, little legs  
We are never sad!

#### **Piosenka *Finger Family***

Daddy finger, daddy finger, where are you?  
Here I am, here I am. How do you do?

Mummy finger, Mummy finger, where are you?  
Here I am, here I am. How do you do?

Brother finger, Brother finger, where are you?  
Here I am, here I am. How do you do?

#### **Piosenka *One Little Finger***

One little finger, one little finger, one little finger.  
Tap tap tap (uderzamy palcem wskazującym w palec wskazujący drugiej ręki  
3 razy).  
Point your finger up (podnosimy palec w górę).  
Point your finger down (opuszczamy palec w dół).  
Put it on your head. Head! (kładziemy palec na głowie i wołamy: Head!).

One little finger, one little finger, one little finger.  
Tap tap tap.  
Point your finger up.  
Point your finger down.  
Put it on your nose. Nose!

One little finger, one little finger, one little finger.  
Tap tap tap.  
Point your finger up.  
Point your finger down.  
Put it on your chin. Chin!

One little finger, one little finger, one little finger.  
Tap tap tap.  
Point your finger up.  
Point your finger down.  
Put it on your arm. Arm!

One little finger, one little finger, one little finger.  
Tap tap tap.  
Point your finger up.  
Point your finger down.  
Put it on your leg. Leg!

↓



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Sister finger, Sister finger, where are you?  
Here I am, here I am. How do you do?

Baby finger, Baby finger, where are you?  
Here I am, here I am. How do you do?

One little finger, one little finger, one little finger.  
Tap tap tap.  
Point your finger up.  
Point your finger down.  
Put it on your foot. Foot!  
Put it on your leg. Leg!  
Put it on your arm. Arm!  
Put it on your chin. Chin!  
Put it on your nose. Nose!  
Put it on your head. Head!

**Piosenka Now, Let's Stop**

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

**ZAŁĄCZNIK 2. 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

