



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

SCENARIUSZ ZAJĘĆ Z JĘZYKA ANGIELSKIEGO DLA PROJEKTU **DRZEWO (DREWNO)**

Grupa wiekowa: 5-latki

Czas trwania projektu: 4 tygodnie

Cele szczegółowe (językowe):

Dziecko:

- rozpoznaje i nazywa w języku angielskim to, co można znaleźć w lesie,
- rozpoznaje i nazywa w języku angielskim produkty spożywcze,
- rozpoznaje i nazywa po angielsku zwierzęta egzotyczne,
- śpiewa w grupie piosenki i recytuje wiersz, ilustrując ich treść ruchem,
- rozumie polecenia nauczyciela, reagując na nie ruchem.

Materiały do wykorzystania podczas 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,
- wiersz *In a Forest*, autor: A. Domińska,
- wiersz *In the Zoo*, autor: A. Leończyk,
- ilustracje przedstawiające produkty żywnościowe,
- ilustracje przedstawiające zwierzęta leśne,
- ilustracje przedstawiające zwierzęta egzotyczne,
- skarby lasu: szyszki, patyki, liście,
- ilustracje przedstawiające krzak, grzyby jadalne, czerwonego muchomora,
- czyste kartki papieru z wyciętymi w różnych miejscach otworami,
- koszyk,
- piosenka *Picnic*, <<https://www.youtube.com/watch?v=33p4QJgI5oU>> [dostęp: 14.07.2015],



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- piosenka *Now, Let's Stop*, <<https://www.youtube.com/watch?v=i4ZOj-BJ7kE>> [dostęp: 09.07.2015],
- piosenka *Let's Go to the Zoo*, <<https://www.youtube.com/watch?v=OwRmivbNgQk>> [dostęp: 14.07.2015].

Inne materiały:

- Anna Wiczorek, *I can sing. Piosenki po angielsku dla najmłodszych*. PWN, Warszawa 2000,
- Agnieszka Suska-Payne, Katarzyna Kulikowska, *Świat wokół nas*. LektorKlett 2008,
- piosenka *10 Little Elephants in the Bush*, <<https://www.youtube.com/watch?v=Q-DXsGsr4Bl>> [dostęp:14.07.2015].

➤ 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	<ul style="list-style-type: none"> • wita się w języku angielskim, • powtarza zwroty 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. Mówi: <i>Hello children, hello kids. Do you want to learn something new?</i> Patrzy na dzieci pytając i kontynuuje: <i>Yes we do, yes we do</i>. Nauczyciel pokazuje dłonią, że należy powtórzyć, i robi zaciekawioną minę. Mówi: <i>Repeat after me. Yes, we do, yes we do</i>. Dzieci powtarzają. Następnie nauczyciel kontynuuje. Mówi: <i>Tell us a thing or two. Repeat after me</i>. Dzieci powtarzają ostatnie zdanie.</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.	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	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim, nazywa wybrane zwierzęta po angielsku. 	<p>Co wiemy o leśnych zwierzętach? Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły na dywanie. Mówi: <i>Sit down on the carpet!</i> Pyta dzieci, jakie zwierzęta żyją w lesie. Mówi: <i>What animals live in the forest?</i> Jeśli dzieci wymieniają w języku polskim zwierzęta, które były już wprowadzone wcześniej (Projekt GOSPODARSTWO, 4-latki), nauczyciel pyta, czy pamiętają, jak te zwierzęta nazywają się w języku angielskim. Mówi: <i>What do we call these animals in English?</i> Następnie wskazuje na ilustrację przedstawiającą lisa i prosi, aby dzieci odpowiadały na jego pytania. Mówi: <i>Tell me, is this fox big or small?</i> Nauczyciel zgadza się z opinią dzieci. Mówi: <i>Yes, it's a small fox.</i> Następnie wskazuje na uszy lisa i pyta o ich wielkość. Mówi: <i>Has this fox got small or big ears?</i> Potwierdza opinię dzieci. Mówi: <i>Yes, it's got small ears.</i> Pyta, co lis potrafi robić. Mówi: <i>Can a fox fly or run?</i> Dzieci odpowiadają na pytania. W podobny sposób nauczyciel pyta o pozostałe zwierzęta. Propozycje pytań: żaba – <i>What colour is this frog? Is this frog big or small? Can a frog run or swim?</i> wiewiórka – <i>What colour is this squirrel? Is it big or small? Can it swim or jump?</i> ptak – <i>What can a bird do? Is this bird big or small?</i> jeż – <i>Can this hedgehog run or walk? Is this hedgehog big or small?</i></p>	Można rozłożyć na dywanie ilustracje przedstawiające nazwy leśnych zwierząt, które dzieci poznały podczas realizacji Projektu DRZEWO dla 4-latków (żaba, lis, wiewiórka, jeż, ptak) po to, aby im je przypomnieć i ułatwić wymienianie.	Ilustracje przedstawiające zwierzęta: żabę, lisa, wiewiórkę, jeża, ptaka.



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"> • powtarza słowa wiersza w języku angielskim, • nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, • reaguje na proste polecenia w języku angielskim. 	<p>Wiersz <i>Animals in a Forest</i> Nauczyciel przypomina dzieciom, że znają już wiersz o drzewie i jego mieszkańcach. Mówi: <i>I am sure you remember a poem about animals in a forest.</i> Proponuje, aby dzieci powiedziały wiersz wraz z nauczycielem. Mówi: <i>Let's say a poem 'Animals in a Forest'.</i> Dzieci wstają i wraz z nauczycielem mówią wiersz, ilustrując jego treść ruchem: <i>I am a tree</i> – nauczyciel staje w lekkim rozkroku, macha wyciągniętymi w górę ramionami w prawo i w lewo, porusza w górę palcami, jakby był drzewem, <i>I am a bird</i> – nauczyciel macha lekko ugiętymi ramionami, jakby machał skrzydłami, <i>I am a fox</i> – nauczyciel przebiera szybko nogami w miejscu, jakby biegł, <i>I am a squirrel</i> – nauczyciel podnosi ręce do góry i ugina je w łokciach, naśladując wspinanie, <i>I am a hedgehog</i> – nauczyciel klęka, zgina ręce w łokciach, opiera je o podłogę i w tej pozycji porusza się do przodu, <i>I am a frog</i> – nauczyciel kuca, opiera dłonie o podłogę i skacze, naśladując żabę, <i>And I am a log</i> – nauczyciel stoi na baczność. Dzieci mogą np. położyć się na dywanie z wyprostowanymi nogami i ramionami ułożonymi wzdłuż tułowia.</p>	Dzieci poznały wiersz <i>Animals in the Forest</i> podczas realizacji Projektu DRZEWO dla 4-latków.	Załącznik 1, Wiersz <i>Animals in a Forest</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 16.3	<ul style="list-style-type: none"> ilustruje słowa piosenki ruchem, śpiewa piosenkę w języku angielskim, wskazuje elementy nazwane przez nauczyciela w języku angielskim, odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim. 	<p>W lesie</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby stanęły w kręgu. Mówi: <i>Stand in a circle!</i> Staje między dziećmi i proponuje, aby wszyscy udali się do lasu. Mówi: <i>Let's go to the forest.</i> Śpiewa piosenkę <i>Now, Let's Stop</i>, ilustrując jej treść ruchem. Dzieci, poruszając się w kręgu, naśladują nauczyciela. Tekst piosenki – zob. Załącznik 1.</p> <p><i>Walking, walking</i> – dzieci idą wolnym miarowym krokiem, <i>Hop, hop, hop</i> – dzieci podskakują, <i>Running, running, running</i> – dzieci biegną, <i>Now, let's stop</i> – dzieci zatrzymują się.</p> <p>Następnie nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły. Mówi: <i>Sit down!</i> Pokazuje im ilustracje przedstawiające las i prosi, aby dzieci opisały je. Pyta: <i>What can we see in this forest?</i> Wskazuje na drzewa. Mówi: <i>What are these? Are the trees big or small?</i> Podnosi ręce do góry i prosi, aby dzieci pokazały gałęzie. Mówi: <i>Show me branches.</i> Następnie porusza palcami i prosi, aby dzieci pokazały liście. Mówi: <i>Show me leaves.</i> Przesuwa dłońmi wzdłuż tułowia i prosi, aby dzieci pokazały pień. Mówi: <i>Show me a trunk.</i> Dzieci wykonują polecenia nauczyciela.</p> <p>Następnie nauczyciel pyta, co jeszcze można zobaczyć w lesie: <i>What else, co jeszcze, what else can we see in a forest?</i> Wskazuje na szyszkę. Pyta: <i>What's this?</i> Nauczyciel zgadza się z wypowiedzią dzieci. Mówi: <i>Yes, this is a cone.</i> Prosi dzieci o powtórzenie: <i>Repeat after me. A cone.</i> Dzieci powtarzają. W podobny sposób nauczyciel wprowadza pozostałe słownictwo: patyk (<i>stick</i>), grzyb (<i>mushroom</i>), krzak (<i>bush</i>), ściółka (<i>litter</i>) oraz gałązka (<i>twig</i>).</p>	Można poprosić, aby dzieci powie-działy wiersz <i>A tree</i> .	Załącznik 1, Piosenka <i>Now, Let's Stop</i> . Ilustracje przedstawiające las, mogą być także wycinki z gazet i magazynów lub zdjęcia z internetu.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
MATEMATYKA JĘZYK JĘZYK OBCY	13.1 14.6 16.2	<ul style="list-style-type: none"> liczy liczbę sylab w słowie, dzieli na sylaby angielskie słowa. 	<p>Sylaby</p> <p>Dzieci powtarzają za nauczycielem wyrazy, dzieląc je na sylaby, i jednocześnie klaszczą, ilustrując w ten sposób ich liczbę w danym wyrazie. Nauczyciel demonstruje ćwiczenie. Mówi: <i>Mush-room</i>. Jednocześnie klaszcze dwukrotnie. Prosi dzieci o powtórzenie i naśladowanie. Mówi: <i>Repeat after me</i>. Dzieci wykonują polecenie nauczyciela, powtarzając i ilustrując kłaśnięciem liczbę sylab w danym wyrazie:</p> <p><i>stick</i> – jedno kłaśnięcie, <i>twig</i> – jedno kłaśnięcie, <i>bush</i> – jedno kłaśnięcie, <i>cone</i> – jedno kłaśnięcie, <i>mushroom</i> – dwa kłaśnięcia, <i>litter</i> – dwa kłaśnięcia.</p>	Do ilustrowania liczby sylab można wykorzystać instrumenty muzyczne.	
JĘZYK OBCY	14.2 16.1 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?</p> <p>Nauczyciel rozkłada na dywanie ilustracje, które przedstawiają to, co można znaleźć w lesie. Prosi, aby dzieci je nazwały. Wskazuje kolejne ilustracje. Pyta: <i>What is this?</i> Proponuje dzieciom: <i>Let's play 'What's missing!'</i> Zakrywa oczy dłońmi i prosi dzieci, aby zrobiły to samo i policzyły do trzech. Mówi: <i>Close your eyes and count to three. One, two, three</i>. W tym czasie odwraca jedną kartę tak, aby nie można było zobaczyć, co przedstawia. Następnie prosi dzieci, aby otworzyły oczy. Mówi: <i>Now, open your eyes</i>. Nauczyciel prosi, aby dzieci powiedziały, jakiej ilustracji brakuje. Pyta: <i>What's missing? What's not here?</i> Dzieci wymieniają ilustrację, której nie widać, po czym nauczyciel zmienia kolejność lub zestaw ilustracji i zabawa zaczyna się od początku.</p>	Można stopniowo zwiększać trudność ćwiczenia, zakrywając coraz więcej ilustracji.,	Ilustracje przedstawiające elementy lasu: szyszkę, patyk, grzyb, krzak, ściółkę, gałązkę.



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"> reaguje na proste polecenia wydane w języku angielskim, wskazuje elementy ściółki leśnej, nazwane przez nauczyciela po angielsku, nazywa wybrane elementy ściółki po angielsku. 	<p>Zbieranie leśnych skarbów</p> <p>Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Nauczyciel wskazuje na dywan i mówi: <i>This is litter in the forest.</i> Ściółka. Litter. Rozkłada na dywanie szyszki, patyki, małe i duże liście, ilustracje przedstawiające grzyby jadalne oraz ilustrację przedstawiającą czerwonego muchomora. Pyta dzieci w języku polskim, czy w lesie można zbierać wszystkie grzyby. Słucha wypowiedzi dzieci, a następnie informuje, że w lesie nie można zbierać muchomorów. Wskazuje na ilustrację przedstawiającą muchomora. Mówi: <i>You mustn't pick up toadstools, red mushrooms! Nie wolno wam zbierać muchomorów, czerwonych grzybów. Red mushrooms. You mustn't pick up red mushrooms!</i> Potem stawia pośrodku koszyk i prosi, aby dzieci po kolei wykonywały jego polecenia i zbierały leśne skarby. Ostrzega, że dzieciom nie wolno reagować, jeśli nauczyciel poprosi je, aby zebrały muchomora. W takiej sytuacji powinny odmówić nauczycielowi. Mówi: <i>When I say pick up a red mushroom, you say 'no, no, no'.</i> Mówi: <i>Pick up a cone.</i> Wybrane przez nauczyciela dziecko podnosi szyszkę. Następnie nauczyciel prosi, aby dziecko włożyło szyszkę do koszyka. Mówi: <i>Put it into the basket.</i> Dziecko wykonuje polecenie. Następnie nauczyciel wydaje polecenie kolejnemu dziecku. Mówi: <i>Pick up a red mushroom.</i> Dziecko nie reaguje. Mówi: <i>No.</i> Nauczyciel chwali je, po czym zachęca wszystkie dzieci do powtórzenia. Mówi: <i>You mustn't pick up red mushrooms! Repeat, please. You mustn't pick up red mushrooms.</i> Dzieci powtarzają, następnie nauczyciel wydaje polecenie temu samemu dziecku. Mówi: <i>Pick up a stick.</i></p> <p style="text-align: right;">⇓</p>	<p>Ilustracje grzybów można zastąpić klocek. Czerwony klocek oznacza muchomora.</p>	<p>Szyszki, patyki, gałązki małe i duże liście w kolorze żółtym, zielonym i czerwonym, koszyk, ilustracje przedstawiające grzyby.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
			<p>Dziecko podnosi patyk, po czym nauczyciel prosi je, aby włożyło patyk do koszyka. Mówi: <i>Put a stick into the basket</i>. W podobny sposób nauczyciel prosi o kolejne elementy i ilustracje.</p> <p>Propozycje pozostałych poleceń:</p> <p><i>Pick up a leaf.</i> <i>Pick up a big leaf.</i> <i>Pick up a small leaf.</i> <i>Pick up two big leaves.</i> <i>Pick up a green leaf.</i> <i>Pick up two yellow leaves.</i> <i>Pick up three red leaves.</i> <i>Pick up three sticks.</i> <i>Pick up a stick. Draw a circle on litter.</i> <i>Pick up a yellow leaf.</i> <i>Pick up a green leaf.</i> <i>Pick up a red leaf.</i> <i>Pick up a mushroom.</i> <i>Pick up a red mushroom.</i> <i>Pick up a cone.</i> <i>Pick up a twig.</i></p>		
JĘZYK OBCY	16.2	<ul style="list-style-type: none"> • odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim, • nazywa wybrane elementy ściółki po angielsku. 	<p>Leśne skarby</p> <p>Nauczyciel wyjmując po kolei z koszyka to, co dzieci zebrały w lesie. Mówi: <i>Let's see what we've got here</i>. Pokazuje np. szyszkę i pyta, czy to liść czy szyszka: <i>Is this a leaf or cone?</i> Zadaniem dzieci jest wybór poprawnej nazwy i powtórzenie jej. Dzieci odpowiadają, nazywając szyszkę w języku angielskim. Nauczyciel chwali je. Mówi: <i>Excellent!</i> Następnie wyjmując kolejną rzecz z koszyka i ponownie zadaje pytanie. W podobny sposób pyta o pozostałe znalezione w lesie skarby.</p>	<p>Ilustracje grzybów można zastąpić klockami. Czerwony klocek oznacza muchomora.</p>	<p>Szyszki, patyki, gałązki, małe i duże liście w kolorze żółtym, zielonym i czerwonym, koszyk, ilustracje przedstawiające grzyby.</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"> reaguje w umówiony sposób, rozdziela poprawne nazewnictwo angielskie od błędnego. 	<p>Prawda czy fałsz? Nauczyciel proponuje dzieciom zabawę w Prawdę i Fałsz. Mówi: <i>Let's play Right or wrong</i>. Pokazuje kolejno ilustracje przedstawiające to, co można znaleźć lub zobaczyć w lesie, i nazywa je. Jeśli nauczyciel nazywa ilustrację poprawnie, dzieci klaszczą. Jeśli jednak pokaże np. ilustrację przedstawiającą szyszkę, a powie, że to liść, dzieci podskakują. Nauczyciel pokazuje szyszkę. Mówi: <i>Cone</i>. Dzieci klaszczą. W podobny sposób nauczyciel pyta o pozostałe leśne skarby.</p>		Ilustracje przedstawiające: szyszkę, grzyb, liść, ściółkę, patyk, gałązkę.
JĘZYK OBCY	16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> żegna się w języku angielskim, powtarza słowa rymowanki w języku angielskim. 	<p>Pożegnanie: stały element zajęć z języka angielskiego Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły. Mówi: <i>Sit down!</i> Macha do dzieci ręką w geście pożegnania i mówi: <i>It's free time, it's free time, Thank you teacher, bye, bye, bye!</i> Zachęca dzieci do pożegnania nauczyciela. Mówi: <i>Thank you teacher, bye, bye, bye!</i> Prosi dzieci o powtórzenie całej rymowanki. Mówi: <i>Repeat after me!</i> <i>It's free time, it's free time, Thank you teacher, bye, bye, bye!</i> Dzieci powtarzają. (tą rymowanką nauczyciel i dzieci żegnają się na końcu każdego dnia)</p>		Załącznik 1, Rymowanka na koniec zajęć.

➤ 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.



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	<ul style="list-style-type: none"> wita się w języku angielskim, powtarza zwroty 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.	Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć</i> .
JĘZYK OBCY	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> przekazuje szeptem słowo kolejnej osobie, powtarza słowa w języku angielskim, nazywa wybrane leśne skarby po angielsku, reaguje na proste polecenia w języku angielskim. 	<p>Głuchy telefon</p> <p>Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły w półkolu. Mówi: <i>Make a horseshoe!</i> Rozkłada pośrodku ilustrację przedstawiającą „leśne skarby”. Siada między dziećmi, dokładnie pośrodku, tak że tworzą się dwie grupy po prawej i lewej stronie nauczyciela. Proponuje dzieciom grę w głuchy telefon. Mówi: <i>Let's play Chinese whisper.</i></p> <p>Tłumaczy dzieciom w języku polskim, że ich zadaniem jest powtórzenie kolejnemu dziecku szeptem do ucha słowa, które usłyszą. Ono natomiast przekazuje je w taki sam sposób kolejnej osobie i tak aż do ostatniego uczestnika gry. Wygrywa ta grupa, której ostatni uczestnik pierwszy podniesie rękę na znak, że już usłyszał słowo i jest gotowy głośno je powtórzyć. Grupa uzyskuje punkt, jeśli dziecko powtórzy słowo identyczne do tego, które powiedział nauczyciel na początku i dodatkowy punkt, jeśli poprawnie wskaże przedmiot lub ilustrację przedstawiającą to, co wymieniło. Nauczyciel szepcze do ucha dzieciom, które siedzą po jego prawej i lewej stronie, nazwy leśnych skarbów. Mówi: <i>Cone</i>. Dzieci powtarzają słowo w swoich grupach. Nauczyciel powtarza zabawę, używając kolejnych poznanych przez dzieci słów.</p>		Szyszka, patyk, mały liść, duży liść, gałązka. Ilustracja przedstawiająca grzyb jadalny i ilustracja przedstawiająca czerwonego muchomora.



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">• pokazuje element nazwany przez nauczyciela w języku angielskim,• nazywa wybrane skarby lasu.	<p>Pokaż leśny skarb</p> <p>Nauczyciel rozdaje każdemu jedną szyszkę, patyk, liść oraz ilustrację przedstawiającą grzyb jadalny lub muchomora. Prosi, aby dzieci wykonywały jego polecenia i pokazywały innym dzieciom swoje skarby, jeśli nauczyciel wyda takie polecenie. Mówi: <i>Show me a cone</i>. Wszystkie dzieci, które mają szyszkę, podnoszą ją do góry, tak aby inne dzieci ją widziały. Nauczyciel chwali dzieci, po czym wydaje kolejne polecenie, a dzieci, które mają wymienioną przez niego rzecz pokazują ją pozostałym dzieciom. W podobny sposób nauczyciel pyta o kolejne przedmioty.</p>	<p>Nauczyciel może wydawać polecenia za pomocą maskotki.</p> <p>Nauczyciel może poprosić, aby dzieci wymieniły się ilustracjami po tym, jak każde z nich zareaguje na polecenie nauczyciela i zacząć zabawę od początku.</p> <p>Po pewnym czasie można również poprosić dzieci, aby zastąpiły nauczyciela i to one kolejno wydawały polecenia.</p>	<p>Szyszki, liście, patyki, gałązki lub ich ilustracje oraz ilustracje przedstawiające ściółkę, grzyby jadalne oraz czerwonego muchomora.</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"> • odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim, • nazywa wybrane produkty spożywcze po polsku i po angielsku, • wskazuje przedmiot nazwany przez nauczyciela w języku angielskim. 	<p>Piknik w lesie</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie w kręgu. Mówi: <i>Sit on the carpet! Sit in a circle!</i> Pyta dzieci, gdzie można zorganizować piknik. Mówi: <i>Where can we have a picnic?</i> Słucha uważnie ich propozycji i potwierdza: <i>Yes, we can have a picnic in a forest.</i> Następnie proponuje, aby dzieci wraz z nauczycielem zorganizowały sobie piknik. Rozkłada na dywanie koc. Mówi: <i>Let's have a picnic in a forest. Zróbmy sobie piknik w lesie.</i> Wyjmuje z koszyka jego zawartość, wskazuje na sok. Mówi: <i>What can we drink at a picnic?</i> Jeśli dzieci nazwą sok w języku polskim, nauczyciel potwierdza i podaje nazwę w języku angielskim. Mówi: <i>Yes, juice.</i> Prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>Please repeat. Juice, juice.</i> Dzieci powtarzają, po czym nauczyciel wskazuje na kanapkę. Mówi: <i>What can we eat at a picnic?</i> Jeśli dzieci wymienią kanapkę w języku polskim, nauczyciel potwierdza i podaje nazwę w języku angielskim. Mówi: <i>Yes, a sandwich.</i> Prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>Please repeat. Sandwich, sandwich.</i> Dzieci wymieniają nazwy produktów żywnościowych, które znają w języku angielskim lub języku polskim. Następnie nauczyciel rozkłada przed dziećmi ilustracje produktów i jeśli są wśród nich produkty, które dzieci wymieniły wcześniej, prosi o ich wskazanie. Mówi np.: <i>Point to juice.</i> Potem wskazuje na pozostałe ilustracje, np. na rybę i prosi o jej nazwanie. Pyta: <i>What's this?</i> Potwierdza to, co mówią dzieci. Mówi: <i>Yes, in English we call it fish.</i> Prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>Please repeat, fish, fish.</i> Dzieci powtarzają, po czym nauczyciel wskazuje kolejną ilustrację. W podobny sposób nauczyciel pyta o pozostałe produkty.</p>	<p>Podczas tego ćwiczenia dzieci przypominają sobie nazwy produktów, które poznały już wcześniej (Projekt WODA, 3-latki oraz Projekt GO-SPODARSTWO, 4-latki i 5-latki) oraz poznają nazwy nowych produktów w języku angielskim.</p> <p>Dzieci mogą też obejrzeć animację przedstawiającą piknik (Projekt Drzewo, 5-latki, CASUM 2).</p> <p>Jeśli dzieci wymienią w języku polskim nazwę produktu, którego nazwę poznały już wcześniej na zajęciach w językowych, można zachęcić je, aby powiedziały ten wyraz w języku angielskim, pytając np. <i>What do we call 'jabłko' in English?</i></p> <p>Można wcześniej, w porozumieniu z pracownikami przedszkolnej kuchni, przygotować dla dzieci w ramach deseru jabłko, słodką bułkę lub inny produkt, aby ta część zajęć przypominała prawdziwy piknik.</p>	<p>Koc, koszyk.</p> <p>Produkty lub ilustracje je przedstawiające: melona, czereśnie, upieczone udko kurczaka, jogurt, koktajl mleczny, kanapkę, sok, usmażoną rybę, jabłko, lody, tabliczka czekolady.</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
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 proponuje dzieciom zabawę w Echo. Mówi: <i>Let's play Echo game</i>. Prosi w języku polskim, aby dzieci cztery razy powtórzyły wymienione przez nauczyciela nazwy produktów żywnościowych, tak jak robi to echo, tzn. pierwsze powtórzenie głośno, a kolejne coraz ciszej. Nauczyciel prosi, aby dzieci powtórzyły np. <i>stick</i>. Dzieci powtarzają czterokrotnie, naśladując echo. W podobny sposób nauczyciel utrwala pozostałe słowa.</p>		
JĘZYK OBCY	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> • odgaduje treść ukrytego obrazka, • odpowiada na pytania nauczyciela zadane w języku angielskim, • nazywa produkty spożywcze w języku angielskim. 	<p>Guess what?</p> <p>Nauczyciel nakłada na ilustrację przedstawiającą produkt czystą kartkę z otworami, tak że widać tylko fragmenty. Prosi, aby dzieci odgadły, jaki to produkt. Pokazuje kolejno ilustracje. Mówi: <i>Guess what this is. What is this?</i> Dzieci wymieniają nazwy produktów żywnościowych próbując zgadnąć co przedstawia ilustracja.</p>	<p>Opcjonalnie można też włączyć do ćwiczenia nazwy produktów żywnościowych, których dzieci uczyły się wcześniej (Projekt WODA, 3-latki oraz Projekt GOSPODARSTWO, 4-latki i 5-latki).</p>	<p>Ilustracje przedstawiające: melona, czereśnię, upieczone udko kurczaka, jogurt, koktajl mleczny, kanapkę, sok, usmażoną rybę, jabłko, lody o smaku bananowym, tabliczkę czekolady.</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 MUZYKA JĘZYK OBCY	5.4 8.1 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> naśladuje gesty nauczyciela podczas śpiewania, śpiewa piosenkę w języku angielskim, liczy do pięciu w języku angielskim, nazywa po angielsku wybrane produkty spożywcze. 	<p>Piosenka <i>Picnic</i> Nauczyciel rozkłada na podłodze ilustracje przedstawiające melona, czereśnię upieczone udko kurczaka, kanapkę, jogurt i koktajl mleczny. Mówi, że teraz wspólnie zaśpiewają piosenkę <i>Picnic</i>. Prosi, aby dzieci wstały. Mówi: <i>Stand up, please!</i> Zachęca dzieci do śpiewania. Mówi: <i>Sing with me</i>. Dzieci maszerują w kręgu, śpiewając piosenkę i naśladując nauczyciela. Śpiewając kolejne wersy, nauczyciel liczy, pokazując kolejno jeden, dwa, trzy, cztery i pięć palców, zaczynając od kciuka.</p> <p><i>Melon, melon, melon, melon for a picnic</i> – nauczyciel wskazuje lewą ręką ilustrację przedstawiającą melona, a drugą pokazuje kolejno cztery palce, zaczynając od kciuka, tak jakby liczył.</p> <p><i>Cherries, cherries, cherries, cherries for a picnic</i> – nauczyciel wskazuje lewą ręką ilustrację przedstawiającą czereśnię, a drugą pokazuje kolejno cztery palce, zaczynając od kciuka, tak jakby liczył.</p> <p><i>Chicken, chicken, chicken, chicken for a picnic</i> – nauczyciel wskazuje lewą ręką ilustrację przedstawiającą upieczone udko kurczaka, a drugą pokazuje kolejno cztery palce, zaczynając od kciuka, tak jakby liczył.</p> <p><i>Sandwiches, sandwiches, sandwiches, sandwiches for a picnic</i> – nauczyciel wskazuje lewą ręką ilustrację przedstawiającą kanapkę, a drugą pokazuje kolejno cztery palce, zaczynając od kciuka, tak jakby liczył.</p> <p><i>Yoghurt, yoghurt, yoghurt, yoghurt for a picnic</i> – nauczyciel wskazuje lewą ręką ilustrację przedstawiającą jogurt, a drugą pokazuje kolejno cztery palce, zaczynając od kciuka, tak jakby liczył.</p> <p><i>Milkshake, milkshake, milkshake, milkshake for a picnic</i> – nauczyciel wskazuje lewą ręką ilustrację przedstawiającą koktajl mleczny, a drugą pokazuje kolejno cztery palce, zaczynając od kciuka, tak jakby liczył.</p>		Załącznik 1, Piosenka <i>Picnic</i> . Ilustracje przedstawiające melona, czereśnię, upieczone udko kurczaka, kanapkę, jogurt i koktajl mleczny.



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"> • rzuca piłką do innego dziecka, • reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim, • nazywa po angielsku wybrane produkty spożywcze. 	<p>Rzucanie piłką</p> <p>Nauczyciel prosi, aby dzieci stanęły się w kręgu. Mówi: <i>Stand in a circle!</i> Rozkłada pośrodku ilustracje przedstawiające produkty żywnościowe. Pokazuje dzieciom piłkę i prosi w języku polskim, aby rzucały ją sobie nawzajem, wymieniając jednocześnie nazwę jednego z produktów, którego ilustracja leży na podłodze. Nauczyciel rzuca piłką do jednego z dzieci. Mówi: <i>Chicken</i>. Dziecko łapie piłkę, po czym rzuca ją kolejnemu dziecku, wymieniając kolejny produkt. Dzieci kontynuują zabawę, wymieniając nazwy produktów żywnościowych.</p>		Ilustracje przedstawiające melona, czereśnie, upieczone udko kurczaka, kanapkę, jogurt i koktajl mleczny.
WSPÓŁPRACA FORMY PLASTYCZNE JĘZYK OBCY	1.2 9.2 16.2	<ul style="list-style-type: none"> • współpracuje podczas tworzenia plakatu, • rysuje kredką, • reaguje na proste polecenia wydane w języku angielskim, • odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim, • nazywa wybrane elementy lasu po angielsku. 	<p>Mój las</p> <p>Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły przy stolikach. Mówi: <i>Sit at your tables!</i> Dzieli dzieci na grupy i prosi, aby każda grupa stworzyła plakat przedstawiający las, zwierzęta i to, co można w nim znaleźć, a także rodzinę na pikniku. Każda grupa ma do dyspozycji brystol, kredki oraz ilustracje zwierząt leśnych wycięte z gazet. Nauczyciel mówi: <i>Draw a forest. Draw trees, cones, mushrooms, sticks, grass, litter. Glue animals. Draw a family on a picnic.</i> Podczas gdy dzieci pracują, nauczyciel podchodzi do wybranych dzieci i zadaje im pytania. Wskazuje np. na szyszkę. Mówi: <i>What's this?</i> Wskazuje na liście. Mówi: <i>What colour are the leaves?</i> Dziecko odpowiada. W podobny sposób nauczyciel pyta kolejne dzieci o elementy ich prac.</p>		<p>Sylwety zwierząt leśnych powycinanych z gazet.</p> <p>Zestaw kredek dla każdej grupy.</p> <p>Arkusze brystolu dla każdej grupy.</p>
JĘZYK OBCY	16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> • żegna się w języku angielskim, • powtarza słowa rymowanki 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

➤ **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	<ul style="list-style-type: none"> wita się w języku angielskim, powtarza zwroty 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 wprowadzenia nowego słownictwa, nauczyciel może użyć maskotki-pacynki związanej z tematem projektu.	Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć</i> .
RUCH MUZYKA JĘZYK OBCY	5.4 8.1 16.1 16.3	<ul style="list-style-type: none"> śpiewa piosenkę, ilustruje słowa piosenki gestem, naśladuje wybrane zwierzęta, nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim, odpowiada na proste pytania zadawane w języku angielskim, powtarza słowa piosenki po angielsku. 	<p>W zoo</p> <p>Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły na dywanie. Mówi: <i>Sit down on the carpet!</i> Prosi dzieci, aby wymieniły zwierzęta, które znają. Mówi: <i>What animals do you know?</i> Dzieci wymieniają nazwy zwierząt w języku polskim lub angielskim. Następnie nauczyciel pyta, czy widziały kiedykolwiek zwierzęta w zoo. Mówi: <i>Have you ever seen animals in a zoo? Czy widzieliście zwierzęta w zoo. Have you seen animals in a zoo?</i> Nauczyciel pyta, jakie zwierzęta można tam zobaczyć. Mówi: <i>What animals are in a zoo?</i> Słucha uważnie dzieci, a następnie proponuje wycieczkę do zoo. Mówi: <i>Let's go to a zoo!</i> Wstaje i prosi dzieci o ustawienie się w kręgu. Mówi: <i>Stand in a circle!</i> Śpiewa piosenkę <i>Now, Let's Stop</i>, ilustrując jej treść ruchem. Dzieci, poruszając się w kręgu, naśladują nauczyciela.</p> <p>Zob. Tabela 1 lub Załącznik 1.</p> <p style="text-align: right;">⇓</p>	Można ograniczyć liczbę nowych wyrazów, należy jednak pamiętać, aby w trakcie prezentacji piosenki pominąć zwrotki mówiące o zwierzętach, których dzieci nie znają.	Załącznik 1, <i>Piosenka Now, Let's Stop</i> . Ilustracje przedstawiające zwierzęta egzotyczne: słoń, kangura, małpę, pingwina, węża, niedźwiedzia polarnego, żyrafę.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
			<p>Następnie nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły: Mówi: <i>Sit down, please!</i> Pokazuje dzieciom ilustrację przedstawiającą słonia i prosi o jego nazwanie. Pyta: <i>What animal is this? What's this?</i> Jeśli dziecko odpowie na pytanie w języku polskim, nauczyciel potwierdza. Mówi: <i>Yes, this an elephant.</i> Prosi dzieci o powtórzenie. Mówi: <i>Please, repeat. An elephant.</i> Dzieci powtarzają. Nauczyciel prostuje lewą rękę na wysokości nosa, a prawą trzyma się za nos, naśladując trąbę słonia. Tupie nogami w miejscu. Prosi, aby dzieci go naśladowały. Mówi: <i>Show me an elephant.</i> Dzieci naśladują nauczyciela ruchem. W podobny sposób nauczyciel wprowadza pozostałe nazwy zwierząt.</p> <p><i>kangaroo</i> – nauczyciel podskakuje, uginając lekko nogi w kolanach i zginając jednocześnie ręce w łokciach na wysokości klatki piersiowej, jego dłonie zwisają bezwładnie, <i>monkey</i> – nauczyciel prostuje ramiona nad głową, kołysząc się w prawo i w lewo, <i>penguin</i> – nauczyciel rozstawia stopy, kołysząc się na boki, <i>giraffe</i> – nauczyciel stoi na baczność z wyciągniętą szyją, <i>snake</i> – nauczyciel wygina tułów, naśladując pełzanie węża (dzieci mogą to robić, leżąc na podłodze), <i>polar bear</i> – nauczyciel wykonuje ruchy, jakby pływał pieskiem.</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"> naśladuje wybrane zwierzęta, nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Naśladowanie zwierząt</p> <p>Nauczyciel prosi, aby dzieci wstały: <i>Stand up, please</i>, po czym mówi, że teraz dzieci będą wykonywały jego polecenia i naśladowały wymienione przez niego zwierzęta. Mówi: <i>Show me an elephant</i>. Dzieci tupią w miejscu, prostują prawą rękę na wysokość nosa, a lewą dotykają nosa, naśladowując w ten sposób trąbę. Nauczyciel komentuje sposób poruszania się dzieci. Mówi: <i>Yes, stomp like an elephant. Stomp like an elephant</i>. Następnie wydaje kolejne polecenie, a dzieci ilustrują wymienione przez nauczyciela zwierzę ruchem. W ten sposób nauczyciel powtarza z dziećmi nazwy pozostałych zwierząt.</p> <p>Propozycje komentarzy nauczyciela:</p> <p>Kangur – <i>Jump like a kangaroo</i>, Małpa – <i>Swing like a monkey</i>, Pingwin – <i>Waddle like a penguin</i>, Żyrafa – <i>Walk like a giraffe</i>, Niedźwiedź polarny – <i>Swim like a polar bear</i>, Wąż – <i>Wiggle like a snake</i>.</p>	Na początku zabawy nauczyciel podpowiada dzieciom gestem, jak pokazywać gestem charakterystyczne cechy zwierząt.	



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
MUZYKA RUCH JĘZYK OBCY	8.1 16.1 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> ilustruje słowa piosenki gestem, powtarza słowa piosenki w języku angielskim, nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Piosenka <i>Let's Go to the Zoo!</i> Nauczyciel proponuje, aby dzieci posłuchały piosenki o zwierzętach z zoo. Mówi: <i>Listen to 'Let's Go to the Zoo' song.</i> Śpiewa piosenkę, ilustrując jej treść ruchem. Zachęca dzieci do naśladowania. Mówi: <i>Join me, follow me!</i> Dzieci poruszają się gęsiego w kręgu, słuchają piosenki i naśladowują ruchy nauczyciela.</p> <p><i>Stomp like elephants!</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And stomp like the elephants do.</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And stomp like the elephants do</i> – dzieci chodzą w kręgu, tupiąc nogami.</p> <p><i>Jump like kangaroos!</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And jump like the kangaroos do.</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And jump like the kangaroos do</i> – dzieci poruszają się w kręgu, podskakując.</p> <p><i>Swing like monkeys!</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And swing like the monkeys do.</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And swing like the monkeys do</i> – dzieci poruszają się w kręgu, kołysząc się i trzymając ręce nad głową.</p> <p><i>Waddle like penguins!</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And waddle like the penguins do.</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And waddle like the penguins do</i> – dzieci poruszają się w kręgu, rozstawiając stopy i kołysząc się na boki.</p> <p style="text-align: right;">↓</p>	Jest to dość długa piosenka, dlatego dzieci mogą uczyć się poszczególnych zwrotek po kolei – po jednej każdego dnia.	Załącznik 1, Piosenka <i>Let's Go to the Zoo!</i>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
			<p><i>Slither like snakes!</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And slither like the snakes do.</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And slither like the snakes do</i> – dzieci poruszają się w kręgu, wyginając tułów i naśladowując pełzanie.</p> <p><i>Swim like polar bears!</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And swim like the polar bears do.</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And swim like the polar bears do</i> – dzieci wykonują ruchy, jakby pływały pieskiem.</p> <p><i>Let's go to the zoo!</i> <i>And dance like the animals do.</i> <i>Let's go to the zoo.</i> <i>And dance like the animals do</i> – dzieci naśladowują ruchem ulubione zwierzę.</p>		
JĘZYK OBCY	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> • odpowiada na pytania zadane w języku angielskim, • odgaduje treść ukrytego obrazka, • nazywa produkty spożywcze w języku angielskim. 	<p>Guess what? Nauczyciel prosi, aby dzieci usiadły na dywanie. Mówi: <i>Sit down on the carpet!</i> Nakłada na ilustrację przedstawiającą zwierzęta czystą kartkę z otworami, tak że widać tylko fragmenty. Prosi, aby dzieci odgadły, jakie to zwierzę. Pokazuje kolejno ilustracje. Mówi: <i>Guess what this is? What is this?</i> Dzieci wymieniają nazwy zwierząt tak długo, aż odgadną, co przedstawia ilustracja.</p>		<p>Ilustracje przedstawiające zwierzęta: słoń, kangura, małpę, pingwina, niedźwiedzia polarnego oraz żyrafę. 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
JĘZYK OBCY	16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> naśladuje wybrane zwierzęta, odgaduje nazwy prezentowanych zwierząt, nazywa wybrane zwierzęta po polsku i po angielsku. 	<p>Kalambury</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci, aby usiadły na dywanie. Mówi: <i>Sit on the carpet!</i> Zaczyna naśladować zwierzę. Tupie nogami w miejscu, prawą ręką trzyma się za nos, a lewą prostuje na wysokości nosa, naśladując trąbę słonia. Prosi, aby dzieci odgadły, jakim jest zwierzęciem. Pyta: <i>What animal am I?</i> Dzieci wymieniają w języku angielskim zwierzę, które nauczyciel ilustruje ruchem. Nauczyciel chwali dzieci za trafną odpowiedź. Mówi: <i>Yes, I'm an elephant.</i> Następnie pokazuje dzieciom pudełko, w którym znajdują się kartki z ilustracjami zwierząt i prosi chętne dziecko, aby wylosowało jedną kartkę, nie pokazując jej nikomu. Mówi: <i>Choose an animal.</i> Przykłada palec wskazujący do ust prosząc, aby dziecko nie mówiło, jakie to zwierzę. Mówi: <i>Don't tell us what animal you've got! Nie mów nikomu, jakie masz zwierzątko. Don't tell us!</i> Następnie prosi, aby dziecko zilustrowało ruchem zwierzę, które wylosowało. Mówi: <i>Show us your animal. What animal are you?</i> Dziecko naśladuje zwierzę ruchem. Dzieci wymieniają nazwę zwierzęcia w języku angielskim, po czym nauczyciel prosi kolejne dziecko, aby wylosowało kartkę. Zabawa jest kontynuowana, a dzieci ilustrują ruchem pozostałe wylosowane przez siebie zwierzęta.</p>		Pudełko, a w nim kartki z rysunkami zwierząt: słonia, żyrafy, małpy, kangura, pingwina, niedźwiedzia polarnego.



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"> zapamiętuje ciąg wyrazów, nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, powtarza zwroty w języku angielskim. 	<p>Remembering a list</p> <p>Nauczyciel rozkłada ilustracje zwierząt i prosi, aby dzieci wymieniły te, które lubią. Wskazuje na ilustracje. Mówi: <i>What animals do you like?</i> Dzieci wymieniają ulubione zwierzęta. Następnie rozdaje dzieciom kartki z ilustracją jednego z nowo poznanych zwierząt. Mówi: <i>Here you are.</i> Zwraca się do każdego dziecka i prosi, aby powiedziało, jakie ma zwierzę. Mówi: <i>What animal have you got? Jakie masz zwierzę? What animal have you got?</i> Dzieci wymieniają nazwy, po czym nauczyciel prosi, aby dzieci, które mają to samo zwierzę, dobrały się w grupy. Mówi: <i>Find your animal groups. Dzieci z tym samym zwierzęciem siadają razem w grupie. Find your animal groups.</i> Na tej podstawie nauczyciel dzieli dzieci na sześć grup. Następnie proponuje dzieciom zabawę w „zapamiętywanie listy”. Mówi: <i>Let’s play ‘remembering a list’.</i> Zadaniem dzieci jest powtórzyć nazwę zwierzęcia, które zostało już wymienione, i dodać do listy nazwę tego, które jest na ich karteczkach, zaczynając zdanie od <i>I’ve got (mam).</i> Nauczyciel pokazuje ilustrację przedstawiającą węża. Mówi: <i>I’ve got a snake.</i> Następnie zwraca się do grupy, która ma ilustrację np. żyrafy. Mówi: <i>I’ve got a snake and a giraffe. Repeat after me! I’ve got a snake and a giraffe.</i> Dzieci powtarzają, po czym nauczyciel zwraca się do kolejnej grupy, która ma karteczkę z ilustracją np. słonia. Mówi: <i>I’ve got a snake, a giraffe and an elephant.</i> Dzieci powtarzają, po czym nauczyciel zwraca się do następnej grupy. W ten sposób każda grupa powtarza wymienione już nazwy zwierząt, powiększając listę o nazwę zwierzęcia, które jest na ich ilustracji, zaczynając zdanie od <i>I’ve got...</i></p>	<p>Zabawę można przeprowadzić kilkakrotnie. Nauczyciel za każdym razem tworzy nowe grupy.</p> <p>Dzieci mogą również tworzyć listy zwierząt, które lubią lub nie, zaczynając listę od <i>I like</i> lub <i>I don’t like.</i></p> <p>Nauczyciel może dodatkowo oznaczyć każdą grupę, kładąc przed nią ilustrację zwierzęcia, które dzieci w tej grupie posiadają, tak aby ułatwić innym dzieciom wymienienie tych zwierząt.</p>	<p>Ilustracja przedstawiająca węża.</p> <p>Małe kartki z ilustracjami zwierząt: słonia, małpy, żyrafy, kangura, pingwina, niedźwiedzia polarnego.</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"> rozpoznaje wymienione zwierzęta, nazywa wybrane zwierzęta w języku angielskim, odpowiada na proste pytania zadane w języku angielskim. 	<p>I spy with my little eye...</p> <p>Nauczyciel rozkłada na podłodze ilustracje przedstawiające zwierzęta. Zakłada kapelusz pirata, przykłada dłonie do oka udając, że patrzy przez lunetę, przygląda się bacznie ilustracjom. Prosi, aby dzieci wymieniły zwierzęta według podanych przez niego kategorii. Mówi: <i>I spy with my little eye an animal with a long neck. What is it?</i> Dzieci wymieniają żyrafę. Nauczyciel chwali dzieci. Mówi: <i>Well done!</i> Następnie wydaje kolejne polecenie i kontynuuje zabawę.</p> <p>Propozycje poleceń: <i>I spy with my little eye a white animal.</i> <i>I spy with my little eye a brown animal.</i> <i>I spy with my little eye an orange animal.</i> <i>I spy with my little eye a big animal.</i> <i>I spy with my little eye a long animal.</i> <i>I spy with my little eye an animal with big ears.</i> <i>I spy with my little eye an animal with small ears.</i> <i>I spy with my little eye an animal which can jump.</i> <i>I spy with my little eye an animal which can swim.</i></p>	Kapelusz pirata jest opcjonalnym rekwizytem.	Ilustracje przedstawiające zwierzęta: słonia, małpę, żyrafę, kangura, pingwina, węża, niedźwiedzia polarnego.



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"> • słucha wiersza w języku angielskim, • powtarza słowa wiersza po angielsku, • ilustruje słowa wiersza gestem. 	<p>Wiersz <i>In a Zoo</i> Nauczyciel prosi, aby dzieci wstały i stanęły w kręgu. Mówi: <i>Stand up and make a circle!</i> Rozkłada pośrodku w kolejności ilustracje przedstawiające zwierzęta: kangura, zebkę, pingwina i żyrafę. Proponuje, aby dzieci posłuchały wiersza o zwierzętach w zoo. Mówi: <i>Listen to a poem 'In a zoo'</i>. Recytuje wiersz, ilustrując jego treść ruchem. Następnie mówi wiersz jeszcze raz, wers po wersie. Prosi dzieci o powtórzenie i naśladowanie. Mówi: <i>Please, repeat</i>. Dzieci powtarzają wiersz za nauczycielem, naśladowując jego ruchy:</p> <p><i>In a zoo, there's a kangaroo</i> – nauczyciel wskazuje na ilustrację przedstawiającą kangura. <i>Hop, hop, hop, it jumps non-stop!</i> – nauczyciel podskakuje, uginając lekko nogi w kolanach, ręce zgina w łokciach na wysokości klatki piersiowej, a jego dłonie zwisają bezwładnie. <i>In a zoo, there's a zebra, too</i> – nauczyciel wskazuje na ilustrację przedstawiającą zebkę. <i>Clop, clop, clop, it runs non-stop!</i> – nauczyciel rytmicznie klepie dłońmi o uda. <i>There's a penguin, too</i> – nauczyciel wskazuje na ilustrację przedstawiającą pingwina. <i>That can't fly in the sky</i> – nauczyciel robi smutną minę, rozstawia stopy, ramiona prostuje wzdłuż tułowia, tylko dłonie poruszają się w górę i dół, tak jakby próbowały machać skrzydłami. <i>And a giraffe that always makes me laugh!</i> – nauczyciel wskazuje na ilustrację przedstawiającą żyrafę, wyciąga szyję, robi śmieszny minę.</p>		<p>Załącznik 1, Wiersz <i>In a Zoo</i>.</p> <p>Ilustracje zwierząt: żyrafy, kangura, zebry, pingwina.</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"> żegna się w języku angielskim, powtarza słowa rymowanki 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	<ul style="list-style-type: none"> wita się po angielsku, powtarza zwroty 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.	Załącznik 1, <i>Rymowanka na początek zajęć.</i>
WSPÓŁPRACA JĘZYK OBCY	1.2 16.1 16.2	<ul style="list-style-type: none"> przekazuje szeptem słowo kolejnej osobie, powtarza słowa w języku angielskim, nazywa wybrane leśne skarby po angielsku, reaguje na proste polecenia w języku angielskim. 	<p>Głuchy telefon</p> <p>Zob. Tabela 2.</p>	Można również włączyć do ćwiczenia słownictwo dotyczące produktów żywnościowych.	Szyszka, patyk, mały liść, duży liść, gałązka. Ilustracja przedstawiająca grzyb jadalny i ilustracja przedstawiająca czerwonego muchomora.



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"> reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim, wskazuje elementy leśnej ściółki nazwane przez nauczyciela po angielsku, nazywa wybrane elementy ściółki po angielsku. 	<p>Zbieranie leśnych skarbów Zob. Tabela 1.</p> <p>Po pewnym czasie prosi, aby jedno z dzieci zastąpiło nauczyciela i wydawało polecenia. Dziecko dostaje od nauczyciela kartkę z ilustracją np. dwóch liści. Na tej podstawie wydaje polecenie innemu dziecku. Mówi: <i>Pick up two leaves</i>, po czym z pomocą nauczyciela prosi, aby włożyło liście do koszyka. Nauczyciel mówi: <i>Put them into the basket. Repeat. Put them into the basket</i>. Dziecko zastępujące nauczyciela powtarza polecenie i zabawa toczy się dalej.</p>	<p>Do wydawania poleceń nauczyciel może użyć maskotki.</p> <p>Jeśli grupa jest niewielka i nauczycielowi łatwo będzie monitorować to, co mówią dzieci, może przeprowadzić ćwiczenie w parach, a dzieci mogą wydawać sobie polecenia nawzajem.</p> <p>Ilustracje grzybów można zastąpić klockami. Czerwony klocek oznacza muchomora.</p>	<p>Szyszki, patyki, małe i duże liście w kolorze żółtym, zielonym i czerwonym.</p> <p>Koszyk, ilustracje przedstawiające grzyby, ściółkę.</p>
MUZYKA JĘZYK OBCY	8.1 16.3	<ul style="list-style-type: none"> powtarza słowa piosenki w języku angielskim, nazywa po angielsku wybrane produkty spożywcze. 	<p>Piosenka <i>Picnic</i> Zob. Tabela 2 lub Załącznik 1.</p>		<p>Załącznik 1, Piosenka <i>Picnic</i>.</p> <p>Ilustracje przedstawiające: melona, czereśnie, upieczone udko kurczaka, jogurt, koktajl mleczny, kanapkę.</p>
JĘZYK OBCY	16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> słucha wiersza w języku angielskim, powtarza słowa wiersza po angielsku, ilustruje słowa wiersza gestem. 	<p>Wiersz <i>In a Zoo</i> Zob. Tabela 3.</p>		<p>Załącznik 1, <i>Wiersz In a Zoo</i>.</p> <p>Ilustracje zwierząt: żyrafy, kangura, zebry, pingwina.</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 wydane w języku angielskim. 	<p>Mr Crocodile Nauczyciel proponuje dzieciom zabawę w Pana Krokodyla. Mówi: <i>Let's play Mr Crocodile</i>. Prosi dzieci, aby wstały i ustawiły się po prawej stronie sali. Mówi: <i>Stand up</i>. Gestem wskazuje, gdzie dzieci mają stanąć. Mówi: <i>Stay there</i>. Rozkłada przed dziećmi niebieską szarfę, dzieląc salę na pół. Wskazuje na szarfę i mówi, że to rzeka. Mówi: <i>This is a river</i>. Wskazuje na siebie, prostuje na wysokości nosa ramiona, naśladując kłapiącą paszczę krokodyla. Mówi: <i>I am Mr Crocodile</i>. Tłumaczy dzieciom w j. polskim, że mogą przejść przez rzekę tylko wtedy, gdy poproszą o to Pana Krokodyla, a on na to zezwoli. Ostrzega jednak, że Pan Krokodyl czasami stawia warunki. Nauczyciel mówi: <i>Let's play!</i> Prosi w języku polskim, aby dzieci zapytały, czy mogą przejść przez rzekę. Mówi: <i>Mr. Crocodile, Mr Crocodile can we pass?</i> Prosi dzieci o powtórzenie: <i>Please, repeat</i>. Dzieci powtarzają pytanie do Pana Krokodyla. Następnie nauczyciel, który udaje krokodyla, odpowiada, że tak, ale pod warunkiem, że dzieci przejdą przez rzekę np. jak słoń. Mówi: <i>Yes, you can, but only if you are an elephant. Stomp like an elephant</i>. Na tę komendę dzieci przechodzą przez szarfę imitującą rzekę, tupiąc nogami. Gdy dzieci przekroczą rzekę, zabawa zaczyna się od początku. Dzieci ponownie pytają krokodyla o pozwolenie, a ten zezwala im pod warunkiem, że będą naśladować wymienione przez niego zwierzęta. Żyrafa – nauczyciel mówi: <i>Yes, you can, but only if you are a giraffe. Walk like a giraffe</i>. Pingwin – nauczyciel mówi: <i>Yes, you can, but only if you are a penguin. Waddle like a penguin</i> Kangur – <i>Yes, you can, but only if you are a kangaroo. Jump like a kangaroo</i>. Małpa – nauczyciel mówi: <i>Yes, you can, but only if you are a monkey. Swing like a monkey</i>.</p>	<p>Jeśli dzieci już wiedzą, na czym polega zabawa, nauczyciel nie musi tłumaczyć jej zasad. Wystarczy podać nazwę zabawy.</p> <p>Po pewnym czasie można poprosić dzieci, aby zastąpiły nauczyciela w odgrywaniu roli krokodyla i po kolei wydawały innym dzieciom polecenia. W tym celu należy przygotować dla nich kartoniki z wizerunkami zwierząt. Wybrane dziecko losuje kartonik z ilustracją np. pingwina i odpowiada dzieciom na ich prośbę mówiąc: <i>Yes, you can, but only if you are a penguin. Walk like a penguin</i>.</p>	



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ	PP	CEL OPERACYJNY DZIECKO:	PROPOZYCJE AKTYWNOŚCI	WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA	MATERIAŁY
MUZYKA RUCH JĘZYK OBCY	8.1 16.1 16.2 16.3	<ul style="list-style-type: none"> ilustruje słowa piosenki gestem, powtarza słowa piosenki w języku angielskim, nazywa wybrane zwierzęta po angielsku, reaguje na proste polecenia wydawane w języku angielskim. 	<p>Piosenka <i>Let's Go to the Zoo!</i> Zob. Tabela 3 lub Załącznik 1.</p>		Załącznik 1, Piosenka <i>Let's Go to the Zoo!</i>
JĘZYK JĘZYK OBCY	14.2 14.5 16.4	<ul style="list-style-type: none"> słucha nagranych wypowiedzi, ogląda film w języku angielskim, rozumie sens prostych wypowiedzi w języku angielskim, wskazuje fragmenty filmu, które są niezrozumiałe. 	<p>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.</p>	<p>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.</p>	Projekt DRZEWO, 5-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, zał. 2.</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 Drzewo:</p> <ol style="list-style-type: none"> Potrafię wymienić w języku angielskim niektóre nazwy zwierząt leśnych i roślin. Potrafię zaśpiewać jedną z piosenek <i>Picnic</i> lub <i>Let's Go to the Zoo</i>. Potrafię powiedzieć wiersz z grupą wiersz <i>In a Forest, In the Zoo</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 have got a dog</i>.</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"> żegna się w języku angielskim, powtarza słowa rymowanki 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 children, hello kids,
do you want to learn something new?
Yes we do, yes we do,
Tell us a thing or two!

Rymowanka na koniec zajęć (autor: Aleksandra Leończyk)

It's free time, it's free time.
Thank you teacher, bye, bye , bye!

Wiersz In a Zoo (autor: Aleksandra Leończyk)

In a zoo, there's a kangaroo.
Hop, hop, hop, it jumps non-stop!
In a zoo, there's a zebra, too.
Clap, clap, clap, it runs non-stop!
There's a penguin, too
That can't fly in the sky,
And a giraffe that always makes me laugh!

Piosenka Picnic

Melon, melon, melon, melon for a picnic
Cherries, cherries, cherries, cherries for a picnic
Chicken, chicken, chicken, chicken for a picnic
Sandwiches, sandwiches, sandwiches, sandwiches for a picnic
Yoghurt, yoghurt, yoghurt, yoghurt for a picnic
Milkshake, milkshake, milkshake, milkshake for a picnic
↓

Piosenka Let's Go to the Zoo!

Stomp like elephants!
Let's go to the zoo.
And stomp like the elephants do.
Let's go to the zoo.
And stomp like the elephants do.

Jump like kangaroos!
Let's go to the zoo.
And jump like the kangaroos do.
Let's go to the zoo.
And jump like the kangaroos do.

Swing like monkeys!
Let's go to the zoo.
And swing like the monkeys do.
Let's go to the zoo.
And swing like the monkeys do.

Waddle like penguins!
Let's go to the zoo.
And waddle like the penguins do.
Let's go to the zoo.
And waddle like the penguins do.

↓



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Wiersz *Animals in a Forest* (autor: Anna Domińska)

I am a tree
I am a bird
I am a fox
I am a squirrel
I am a hedgehog
I am a frog
And I am a log.

Piosenka *Now, Let's Stop.*

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

Slither like snakes!
Let's go to the zoo.
And slither like the snakes do.
Let's go to the zoo.
And slither like the snakes do.

Swim like polar bears!
Let's go to the zoo.
And swim like the polar bears do.
Let's go to the zoo.
And swim like the polar bears do.

Let's go to the zoo!
And dance like the animals do.
Let's go to the zoo.
And dance like the animals do.

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

