

Cele operacyjne	<p>Dziecko:</p> <ul style="list-style-type: none"> • śpiewa i rozumie piosenki na rozpoczęcie i zakończenie zajęć; • śpiewa i rozumie piosenkę <i>What's your name?</i>, potrafi w odpowiednim miejscu piosenki wstawić swoje imię; • rozpoznaje zabawki i potrafi je nazwać: <i>doll, car, teddy</i>; • rozumie określenia stanów <i>sad</i> i <i>happy</i>; potrafi je wyrazić; • rozumie i właściwie reaguje na pytanie <i>Where is...?</i>; • reaguje na proste polecenia nauczyciela wydawane w języku angielskim.
Język bierny	<i>Sing! • Where is...? • Sit down / Stand up. • Listen! • Draw! • Colour! • Great! • Here you are.</i>
Język czynny	<i>Hello! • What's your name? • My name is... • Fluffy • doll • car • teddy • sad • happy • Can I have a worksheet, please?</i>
Pomoce dydaktyczne	Fluffy • <i>Magic Box</i> • Płyta CD 1: 1.02, 1.03, 1.05, 1.06 Karty obrazkowe 1–6 • Karta pracy (<i>Worksheet</i>) 1 Rekwizyty (lalki, samochody, misie)

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Rozgrzewka językowa



1. **Piosenka na rozpoczęcie zajęć.**

1.02 N. śpiewa z dziećmi piosenkę, animując Fluffy'ego.



2. **Piosenka *What's your name?***

1.05 N., stojąc z dziećmi w kręgu, odtwarza piosenkę *What's your name?* W miejscach, w których słowa zostały wycięte, Dz. podają swoje imiona.

N.: *What's your name? Sing! Zaśpiewajcie swoje imiona!*

Hello, hello!	Machamy dzieciom na powitanie.
What's your name?	
My name's _____,	Wskazujemy siebie.
Let's play today!	Wykonujemy dłońmi trzykrotnie gest wkręcania żarówki.
Hello, _____!	Machamy na powitanie.
How are you today?	
Today? Today?	
Today I am Ok!	Kciuki w górę!

Prezentacja słownictwa | Utrwalenie materiału

3. **Funny voices.**

Wprowadzenie nowych słówek za pomocą zabawek lub kart obrazkowych oraz modulacji głosu.

Używając *Magic Box* dla wzbudzenia ciekawości, N. pokazuje Dz. zabawki/karty obrazkowe (*teddy, doll, car, Fluffy, happy, sad*) i przy każdej zabawce/karcie, zmieniając barwę głosu, rytmicznie powtarza słówko trzykrotnie, gestami zachęcając Dz. do wspólnego mówienia, np.:

- („miętko”): *Teddy, teddy, teddy!*
- (wysokim głosem): *Doll, doll, doll!*
- (niskim głosem): *Car, car, car!*
- (smutno): *Sad, sad, sad!*
- (wesoło): *Happy, happy, happy!*

N. powtarza z dziećmi sekwencję słówek 3–5 razy, stopniowo zwiększając tempo.

4. **Znajdź i dotknij! (Find and touch!)**

N. rozkłada zabawki / karty obrazkowe w różnych miejscach sali. Jeśli grupa jest liczna, dzieli ją na sześciuosobowe zespoły, które grają po kolei. Kiedy N. wypowie nazwę zabawki / karty obrazkowej, zadaniem Dz. jest jak najszybciej jej dotknąć.

N.: (*Ania, Jacek, Staś, Malwina, Tomek...*) *Where is... the doll? Where is... the car? Great! Sit down.*



5. **Karta pracy (Worksheet) 1.**

1.06

Listen and draw. Colour.

Posłuchaj, kto jest wesoły, a kto smutny. Dorysuj uśmiechnięte buzie zabawkom i Fluffy'emu. Pokoloruj rysunki.

Dz. siedzą, N. prezentuje KP1.



N.: *Look! Where is the doll? Where is the car? Where is the teddy?* (N. wskazuje na twarze zabawek): *Oh, no! Sad or happy? Listen and draw! Posłuchajcie, czy zabawki są wesołe, czy smutne. Narysujcie uśmiechniętą albo smutną buzię. <iko zegar> Next: Colour! A potem pokolorujcie.* (W zależności od możliwości czasowych, kolorowanie może być zadaniem opcjonalnym dla chętnych).



Proponowane sposoby dystrybucji kart pracy: patrz *Wprowadzenie*.

Look at me! Can you see me? My name's Fluffy. I'm happy!

Now look at me... Can you see me? I'm a doll and I'm sad.

Hello, hello! Can you see me? I'm happy! I'm a happy car!

And I'm a teddy and I'm sad! Very, very sad... Don't look at me.

Zakończenie



6. **Piosenka na zakończenie zajęć.**

1.03

N. śpiewa z dziećmi piosenkę, animując Fluffy'ego.

Cele operacyjne	Dziecko:
	<ul style="list-style-type: none">• utrwala znajomość nazw warzyw i owoców;• śpiewa piosenkę <i>Yummy, yummy, yummy!</i>• poznaje liczebniki od 1 do 6;• rozumie proste polecenia i na nie reaguje.
Język bierny	<i>I like... • fruit • vegetables • Press out. • Show me! • Sing a song.</i>
Język czynny	<i>plum • apple • pear • carrot • onion • tomato</i>
Pomoce dydaktyczne	Fluffy • <i>Magic Box</i> • Płyta CD: 1.02, 1.03, 1.06, 1.15, 1.16 Karta pracy (<i>Worksheet</i>) 7 Karty obrazkowe 17–21 • Wyprawka: karta 2

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Rozgrzewka Językowa



1. Piosenka na rozpoczęcie zajęć.

1.02

Prezentacja słownictwa | utrwalenie materiału



2. Wprowadzenie liczebników 1–6.

1.06

N. wyjmuje z pudełka (*Magic Box*) i umieszcza na tablicy karty obrazkowe 7–12, jednocześnie animuje Fluffy'ego tak, jakby stworek liczył przedstawione na nich elementy.

Następnie N. odtwarza nagranie, kolejno stawiając przy odpowiedniej karcie kukiełkę Fluffy'ego tak, jakby stworek „doskakiwał” do nich.

N. (jako Fluffy): *Look, children! One, two, three...* (Fluffy liczy figury na kartach. Po przeliczeniu wszystkich): *Now let's jump! Look!* (Swoim głosem): *Popatrzcie, jak Fluffy skacze po kartach z odpowiednią liczbą figur.*

N. animuje Fluffy'ego podczas słuchania nagrania.

One, one, one! Two, two, two! Three, three, three! Four, four, four! Five, five, five! Six, six, six!
One, two, three, four, five, six! One, two, three, four, five, six!
One, three, five! Two, four, six!
Five, four, three, two, one! One, two, three, four, five!

3. Zabawa ruchowa **Touch!**

N. wybiera sześcioro Dz. i każdemu z nich daje kartę obrazkową do trzymania (Fluffy czaruje, zmieniając Dz. w liczby). Dz. trzymające karty ustawiają się w różnych miejscach sali. Pozostałe Dz. są podzielone na grupy liczące do 12 osób. Kiedy Fluffy wypowie liczbę, zadaniem Dz. z danej grupy jest dotknąć odpowiedniej osoby, doskakując do niej. Po dwukrotnym wymienieniu wszystkich liczb można powtórzyć grę, by większa liczba Dz. miała możliwość odegrać obie role. Na początku zabawy N., bawiąc się razem z dziećmi, demonstruje, co należy robić.

N. (jako Fluffy): *Abracadabra, abracadee, 1, 2, 3 – you are number 1... number 2... number 3... number 4...* (Po ustawieniu Dz. trzymających karty): *Everybody jump to number 1... quickly! Jump, jump, jump! Stop. Everybody... jump to number 2... (number 3... number 4... etc.), slowly... slowly... jump slowly... Stop! Change!* (Swoim głosem): *Zmiana grupy!*



1.15

4. **Piosenka Yummy, yummy, yummy!**

N. wraz z dziećmi śpiewa piosenkę, używając karty obrazkowej i wypychanek do jej zobrazowania.

N. (głosem Fluffy'ego): *Time for a song! Let's sing a song!*



1.16

5. **Karta pracy (Worksheet) 7.**

Listen and put the stickers.

Posłuchaj, co lubi jeść Fluffy. Przyklej na talerzu jego ulubione warzywa i owoce.

Say and draw.

Powiedz po angielsku nazwy warzyw i owoców, które lubisz jeść. Narysuj je w ramce.

N. rozdaje karty, ćwicząc zwrot *Can I have my worksheet, please?* Następnie odtwarza nagranie i pokazuje dzieciom owoce i warzywa, których nazwy słyszały w nagraniu. W razie potrzeby odtwarza nagranie ponownie.

Lena, Eryk:	Hello, Fluffy!
Fluffy:	Hello, Lena, hello Eryk! Ooooo! What is it?
Eryk:	Apples. Do you like apples, Fluffy?
Fluffy:	No! Yuck! Urgh!
Lena:	Do you like carrots?
Fluffy:	No! Yuck! Urgh!
Eryk:	Do you like pears?
Fluffy:	Yes, yes, yes! I like pears! Can I have two pears?
Lena:	Two pears. 1... 2... Here you are.
Fluffy:	Thank you! Oh, I like plums! Can I have three plums?
Eryk:	Three plums. 1... 2... 3... Here you are.
Fluffy:	Thank you! Oh, oh! I like tomatoes! Can I have one tomato?
Lena, Eryk:	One tomato. 1... Here you are.
Fluffy:	Thank you... yummy!

Zakończenie



1.03

6. **What a mess!**



1.03

7. **Piosenka na zakończenie zajęć.**

Cele operacyjne	Dziecko: <ul style="list-style-type: none">• potrafi zaśpiewać piosenkę <i>Yummy, yummy, yummy!</i>;• powtarza nazwy warzyw i owoców;• odpowiada na proste pytania nauczyciela;• poznaje wyrazy <i>Mummy</i> oraz <i>Daddy</i>;• uczy się wierszyka <i>Mummy, Daddy</i>;• wykonuje czynności, które słyszy wypowiedziane w nagraniu;• liczy od 1 do 3.
Język bierny	<i>I've got a quiz for you. • Look at the... • Point to the... • Can you help me?</i>
Język czynny	<i>plum • apple • pear • carrot • onion • tomato • Mummy, Daddy. • I love you. • Kiss me. • Hug me. • Walk. • Run. • Jump. • Sleep. • Can I have a toy, please? • 1, 2, 3.</i>
Pomoce dydaktyczne	Fluffy • <i>Magic Box</i> • Płyta CD1: 1.02, 1.03, 1.16, 1.21 Karta pracy (<i>Worksheet</i>) 9 • Plakat (<i>Story Poster</i>) 2 Zabawki dostępne w sali przedszkolnej – po jednej dla każdego dziecka

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Rozgrzewka językowa



1.02 1. **Piosenka na rozpoczęcie zajęć.**



2. **Piosenka *Yummy, yummy, yummy!***



Prezentacja słownictwa | Utrwalenie materiału

1.16 3. **Poster 2 Quiz. Praca z plakatem (*Story Poster*) 2. Powtórzenie słownictwa. Wprowadzenie wyrazów: *Mummy, Daddy*.**

N. przygotowuje plakat (*Story Poster*) 2 i Fluffy'ego. Animując kukielkę, zadaje dzieciom pytania w ramach powtórzenia słownictwa i wprowadzenia wyrazów *Mummy* oraz *Daddy*. Fluffy wybiera kolejno Dz. w grupach po 4–5 osób.

N. (głos Fluffy): *Hello, (Ela)! Hello children!*

Dz.: *Hello Fluffy!*

N. (jako Fluffy): *Children! I've got a quiz for you. Zosia, Franek, Tymek, Karol, Lena! Look at the poster. Point to a tomato! Perfect! Now, point to Mummy... Where is Mummy? Fantastic! Thank you!*

N. kontynuuje zgadywanke aż uzna, że odpowiednie słownictwo zostało powtórzone, a wyrazy *Mummy* i *Daddy* wprowadzone (wg powyższego modelu).

W razie braku czasu można pominąć tę część ćwiczenia, w której Dz. podchodzą do plakatu.



4. **Wierszyk *Mummy, Daddy*. Wprowadzenie nazw czynności.**

N. i Dz. stoją w kręgu. N. wypowiada słowa wierszyka, używając dodatkowo gestów. Dz. powtarzają po nim i naśladowują jego ruchy. Wierszyk wprowadza wyrazy oznaczające czynności i utrwała wyrazy ***Mummy*** oraz ***Daddy***, dlatego ważne jest, aby każdy wyraz był zobrazowany gestem zrozumiałym dla Dz. Kilka przykładowych gestów podano poniżej.