

MODULE 1

PLANSZA 2 (OBRAZEK)

MATERIAŁY

- plansza z numerem 2 (OBRAZEK);

STRUKTURY

DIALOG (CHMURKA GRANATOWA): Look Gloomy. / What's her name? / Her name's ... / What's the matter? / Are you angry? / No, I'm not. / I'm hungry.

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Nauczyciel zapisuje na tablicy: **What's your name?** i pyta uczniów, jak brzmi odpowiedź, a następnie zapisuje na tablicy: **My name's ...**
2. Nauczyciel pokazuje dzieciom planszę numer 2 i zwraca ich uwagę na duży obrazek. Zapisuje na tablicy pytanie, które pojawiło się przy okazji planszy numer 1: **What's his name?** i wskazując **Spotty'ego** i **Gloomy'ego** prosi uczniów o odpowiedź pełnym zdaniem. Pomaga im, jeżeli mają trudności. Na koniec zapisuje: **His name's Spotty / Gloomy.**
3. Nauczyciel czyta dialog i prosi, żeby dzieci skupiły się na pytaniu: **What's her name?** oraz odpowiedzi: **Her name's ...** i spróbowały wyjaśnić, co one oznaczają.

PLANSZA 2 (CHMURKA NIEBIESKA)

MATERIAŁY

- plansza z numerem 2 ;

STRUKTURY

What is her name? (= What's her name?) / Her name is Spidy. / Her name's ...

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Nauczyciel mówi, że w dialogu w pytaniu: **What's her name?** i odpowiedzi: **Her name's ...** pojawiły się formy skrócone. Zachęca uczniów, aby podali formy pełne. Następnie dzieci analizują zawartość chmurki niebieskiej i w ten sposób sprawdzają, czy miały rację.
2. Aby sprawdzić, czy wszyscy rozumieją struktury, nauczyciel może zwrócić się do kilku wybranych uczniów, zadać im pytania: **What's your name? / What's his name? / What's her name?** i poprosić o pełne odpowiedzi.

PLANSZA 2 (CHMURKI ZIELONE)

MATERIAŁY

- plansza z numerem 2 ;

STRUKTURY

Where are you from? / I am from ... (= I'm from ...) / Where is she from? / She is from ... (= She's from ...) / Where is he from? / He is from ... (= He's from ...)

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Nauczyciel mówi do uczniów: **I am from ...** (podaje nazwę miasta z którego pochodzi). Następnie zapisuje na tablicy pytanie: **Where are you from?** i kieruje je do kilku wybranych osób. Sprawdza, czy wszyscy rozumieją znaczenie konstrukcji.
2. Nauczyciel zapisuje na tablicy dwa kolejne pytania: **Where is she from? / Where is he from?** i prosi uczniów o podanie podobieństw i różnic między nimi, a omawianym wcześniej pytaniem: **Where are you from?** Pomaga dzieciom w wyjaśnieniach. Prosi, żeby spróbowały ułożyć pasujące do pytań zdania twierdzące.
3. Nauczyciel pokazuje uczniom chmurki zielone, czyta ich zawartość i prosi dzieci o sprawdzenie, czy miały rację.

PLANSZA 2 (CHMURKA GRANATOWA)

MATERIAŁY

- plansza z numerem 2 ;

STRUKTURY

What's the matter? / Are you angry? / Yes, I am. OR No, I'm not. I'm hungry. / What's the matter? / Is Spidy sad? / Yes, she is. OR No, she isn't. She's happy.

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Nauczyciel mówi po kolei następujące zdania: **I am thirsty / sad / hungry / tired / happy / angry / cold.** i po każdym z nich pokazuje uczniom znaczenie zastosowanego przymiotnika przy pomocy mowy ciała i mimiki. Dzieci podają polskie odpowiedniki. Nauczyciel zapisuje wyrazy na tablicy: **thirsty / sad / hungry / tired / happy / angry / cold.**
2. Następnie nauczyciel wprowadza pytanie: **Are you thirsty?** i pyta uczniów, jakich odpowiedzi można na nie udzielić. Zapisuje na tablicy: **Yes, I am. / No, I'm not.** i wyjmuje karteczki. Na każdej z nich zapisany jest jeden z omawianych przymiotników. Nauczyciel prosi wybranego ucznia, żeby stanął na środku klasy, wylosował jeden wyraz i mimiką oraz gestami pokazał jego znaczenie

pozostałym osobom. Dziecko, które zgadnie, o jakie słowo chodzi, musi najpierw podnieść rękę i, poproszone przez nauczyciela, może zadać pytanie: **Are you ...?** Jeśli odpowiedź będzie brzmieć: **Yes, I am.**, kolejna osoba staje przy tablicy. Gra trwa do czasu, aż wszystkie przymiotniki zostaną odgadnięte.

3. Nauczyciel zapisuje na tablicy dwa pytania: **Is he happy? / Is she happy?** Uczniowie powinni spróbować podać pasujące odpowiedzi. Nauczyciel pokazuje im chmurkę granatową i prosi, żeby sprawdzili, czy mieli rację. Następnie czyta pytania **Spotty'ego** i **Gloomy'ego** i prosi dzieci, żeby po przyjrzeniu się dużemu obrazkowi i dialogowi wybrały właściwe odpowiedzi dla każdej z postaci.



PLANSZA 2 (CHMURKI RÓŻOWE)

MATERIAŁY

- plansza z numerem 2 ;

STRUKTURY

We are cold. / Are we cold? / Yes, we are. / You are happy. / Are you happy? / Yes, you are. / They are happy. / Are they happy? / Yes, they are.

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Nauczyciel robi smutną minę i mówi: **I am sad. You are sad.** (zwraca się do kilku uczniów, którzy również powinni udać, że są smutni) **We are sad.** (nauczyciel i wskazane dzieci spuszczaają głowy) **They are sad.** (nauczyciel zwraca się do reszty klasy). Zapisuje na tablicy zdania: **We are sad. / You are sad. / They are sad.** i prosi o utworzenie pasujących do nich pytań i krótkich odpowiedzi. Następnie pokazuje chmurki różowe i zachęca uczniów do uzupełnienia zdań na podstawie małych obrazków.



PLANSZA 2 (CHMURKI CZERWONE)

MATERIAŁY

- plansza z numerem 2 ;

STRUKTURY

I'm ... / I'm not ... / Spidy is ... / I'm ... / I'm not ... / Gloomy is ... / I'm ... / I'm not ...

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Nauczyciel prosi uczniów o podanie podobieństw i różnic między zapisanymi na tablicy zdaniami: **I am hungry. / I am not hungry.** W razie potrzeby sam tłumaczy znaczenia zdań. Następnie zapisuje: **You are hungry.** i prosi dzieci o samodzielne skonstruowanie przeczenia. Pomaga, jeśli pojawiają się trudności i w końcu zapisuje zdanie: **You are not hungry.** W tym momencie w

3

oparciu o zaprezentowane przykłady uczniowie powinni spróbować określić regułę tworzenia zdań przeczących.

2. Nauczyciel zapisuje na tablicy kolejne zdania: ***She is hungry. / He is hungry.*** i prosi o utworzenie przeczeń. Pokazuje uczniom chmurki czerwone i zwraca uwagę na użycie form skróconych. Następnie zachęca dzieci do przyjrzenia się głównemu dialogowi, chmurce granatowej i dużemu obrazkowi na planszy numer 2 i uzupełnienia przymiotnikami wypowiedzi **Spotty'ego, Gloomy'ego i Spidy.**