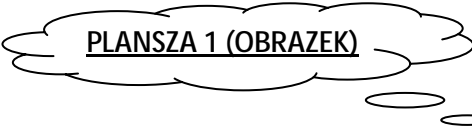

UWAGI WST PNE

Nauczyciel może zakryć lub zakleić chmurki umieszczone na planszach i pokazywać je stopniowo uczniom dopiero podczas lekcji. Dzięki temu dzieci będą skupiały swoją uwagę na poszczególnych zagadnieniach gramatycznych omawianych przez nauczyciela w danym momencie.



WELCOME MODULE



PLANSZA 1 (OBRAZEK)

MATERIAŁY

- plansza z numerem 1 (OBRAZEK);

STRUKTURY

DIALOG (CHMURKA FIOLETOWA): Hello. What's your name? / Hello. My name's Gloomy. What's your name? / My name's Spot y. Is it your house, Spot y? / Yes, it is.

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Nauczyciel pokazuje uczniom obrazek znajdujący się na planszy numer 1 i pyta, co na nim widzą oraz czy znają jakie angielskie słowa, którymi mogą go opisać. Dzięki temu wiczeniu dzieci zwrócą uwagę na obrazek i zainteresują się jego szczegółami. Istotne słowa to: **window / door / chair / sandwich / orange / chocolate bar / notebook / pen**.
2. Nauczyciel odczytuje dialog, a następnie wskazuje nietoperza i pyta: **What's his name?** Dzieci odpowiadają, a nauczyciel wyjaśnia znaczenie imienia **Gloomy** (ponury). Następnie pyta: **What's his name?** i wskazuje szczura, słucha odpowiedzi dzieci i wyjaśnia znaczenie imienia **Spotty** (poplamiony). Przez chwilę opowiada dzieciom o domu, w którym znajdują się nowopoznane zwierzęta. Należy on do pewnej rodziny (**the Gloom family**), która jest bardzo liczna i raczej nietypowa. Przede wszystkim mieszka w zamku. Nauczyciel nie podaje zbyt wielu szczegółów, ale tłumaczy, że uczy się z książki **Hot Spot**, dzieci poznają wyjątkowe rodziny bliżej.
3. Nauczyciel wskazuje na dwa ostatnie zdania w dialogu: **Is it your house? / Yes, it is**. Tłumaczy uczniom znaczenie tych wypowiedzi. Pyta, czy ktoś wie, w jaki sposób można utworzyć zdanie twierdzące od zapisanego pytania. Jeśli dzieci nie wiedzą, nauczyciel zapisuje: **It is your house**. i prosi, aby wszyscy popatrzyli na tablicę i zastanowili się, czym różni się zapisane pytanie od zdania twierdzącego. Wyjaśnia, że została tu zastosowana zasada szyku przestawnego, który jest często używany w języku angielskim do tworzenia pytań.



PLANSZA 1 (CHMURKI ZIELONE)

MATERIAŁY

- plansza z numerem 1;

STRUKTURY

What is this? / It is a chair. / What is that? / It is a window.

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Nauczyciel zapisuje na tablicy: **What is this?**, wskazuje batonik na obrazku i zadaje dzieciom pytanie. Dzieci odpowiadają, a on zapisuje: **It is a chocolate bar**. Następnie zapisuje kolejne pytanie: **What is that?**, czyta je i wskazuje okno na drugim obrazku. Uczniowie odpowiadają, a nauczyciel pisze: **It is a window**. Następnie zwraca uwagę dzieci na dwa pytania: **What is this? / What is that?** i sprawdza, czy ktoś z klasy wie, na czym polega różnica między nimi. Jeśli nie, podpowiada, aby wszyscy przyjrzyli się drugiemu obrazkowi na planszy numer 1 i strzałkom, które zostały umieszczone obok batonika i okna. Pokazuje dzieciom chmurki zielone i wyjaśnia regułę, jeśli uczniowie sami jej nie odkryli: **'this'** używamy w odniesieniu do przedmiotów, które są blisko, **'that'** kiedy mówimy o tych, które są daleko. Następnie pyta, jaka zasada została zastosowana przy tworzeniu pytań i w razie potrzeby tłumaczy, że chodzi o szyk przestawny.
2. Nauczyciel zapisuje na tablicy: **It's a chocolate bar. / It is a chocolate bar.**, i prosi o podanie podobieństw i różnic między tymi dwoma zdaniami. Wyjaśnia, że formy skróconych, używa się bardzo często, więc warto je zapamiętać. Potem prosi klasę o ponowne przyjrzenie się różnym przedmiotom na obrazku, które również zostały oznaczone krótkimi i długimi strzałkami. Nauczyciel zadaje pytania: **What is this? / What is that?** Dzieci starają się odpowiadać pełnym zdaniem: **It's a door / sandwich / chocolate bar / notebook / pen. / It's an orange.**



PLANSZA 1 (CHMURKA NIEBIESKA)

MATERIAŁY

plansza z numerem 1;

STRUKTURY

I'm one. / How old are you? I'm ... / How old is Gloomie? / He's fifteen.

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Nauczyciel sprawdza, czy dzieci potrafią zapytać o wiek w języku angielskiego. Zapisuje na tablicy: **How old are you?**, zadaje pytanie jednemu z uczniów i prosi o odpowiedź, po czym zapisuje ją: **I am ...**. Prosi dzieci o utworzenie krótkiej formy: **I'm ...**.
2. Nauczyciel pyta, czy uczniowie wiedzą, jak długo żyją szczury i nietoperze. Następnie mówi dzieciom, że szczury żyją średnio do 3 lat, natomiast nietoperze 30 lat. Nauczyciel prosi, aby wszyscy spróbowali zgadnąć, ile lat mają **Spotty** i **Gloomie**, po czym zapisuje na tablicy: **Spotty is ... / Gloomie is ...** i pyta: **How old is Spotty / Gloomie?** Pokazuje uczniom chmurki niebieskie i zachęca do sprawdzenia, czy mieli rację. Czyta wypowiedź **Spotty'ego: I'm one.** i kieruje pytanie: **How old are you?** do jednego z uczniów. Następnie czyta drugą wypowiedź i wyjaśnia odnosząc się do **Gloomie'ego: How old is he? / He's fifteen.**

