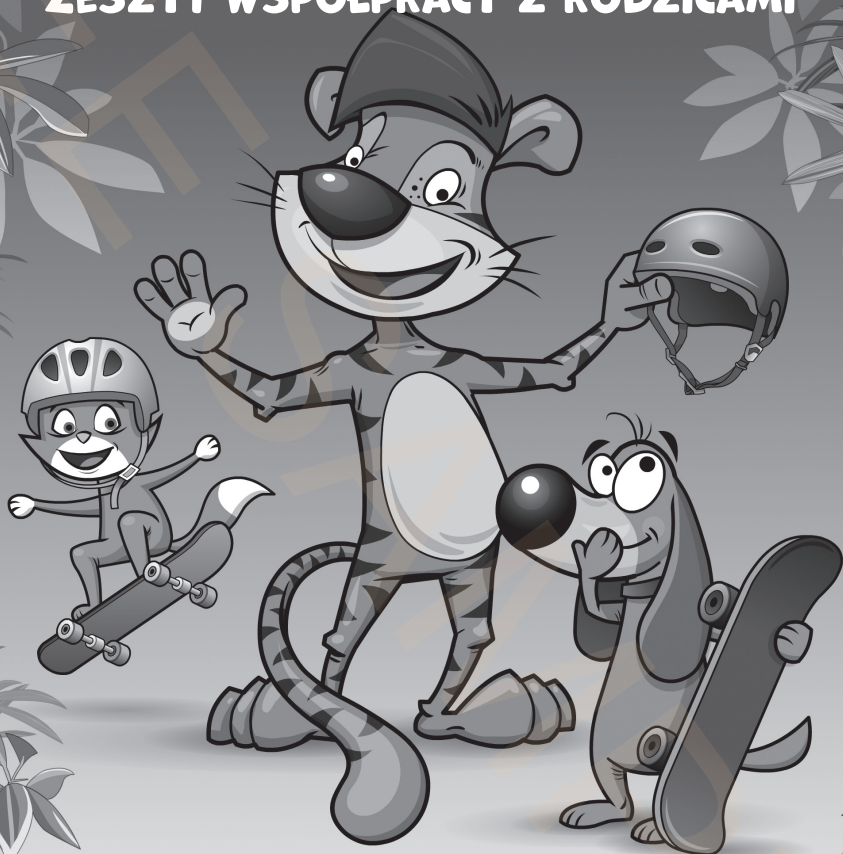




TIGER 1

MAGDALENA KONDRÓ

ZESZYT WSPÓŁPRACY Z RODZICAMI



MACMILLAN

Wstęp

Zeszyt współpracy z rodzicami stanowi wsparcie dla rodziców i opiekunów, którzy pragną pomóc dziecku w nauce języka angielskiego w domu. Uczenie się jest procesem indywidualnym, wymaga utrwalania materiału zaprezentowanego na lekcji – bez pracy własnej w domu trudniej dziecku czynić postępy. Dlatego też zachęca się rodziców i opiekunów do aktywnego współuczestnictwa w procesie nauki dziecka, nawet jeśli sami nie władają językiem angielskim.

Niniejszy *Zeszyt* przedstawia najważniejsze słownictwo i zwroty z polskim tłumaczeniem oraz treści rozdziałów wprowadzone na lekcjach języka angielskiego. Dzięki tym informacjom rodzice i opiekunowie mogą na bieżąco obserwować, jaki materiał dziecko poznaje na lekcjach oraz wspólnie powtarzać treść zajęć.

Rodzic może rozpocząć pracę z dzieckiem od rozmowy na temat tego, czego dziecko się dowiedziało na lekcji. Może również poprosić o streszczenie historyjki (w języku polskim) lub o powtórzenie tych kwestii i dialogów, które dziecko zapamiętało, bądź też zachęcić dziecko do zaśpiewania piosenek z danego rozdziału i odegrania ich treści za pomocą gestów wykonywanych na lekcji. Pomocne w powtarzaniu materiału będą także komponenty dołączone do *Książki ucznia Tiger 1*: płyta z piosenkami i CD-ROM, na którym zamieszczone są historyjki z podręcznika, słowniczek obrazkowy i gry językowe. Warto także przeglądać razem z dzieckiem *Zeszyt ćwiczeń Tiger 1*, który zawiera ćwiczenia do każdej lekcji z podręcznika oraz teksty piosenek. Polecenia w *Zeszyt ćwiczeń* są podane w języku polskim, co ułatwia wykonanie ćwiczeń, jeśli nauczyciel zada je do domu.

Główną cechą dziecięcego świata jest zabawa, jest ona zatem także naturalną i najlepszą formą nauki języka obcego w początkowych klasach szkoły podstawowej. W *Zeszyt ćwiczeń* znajdują się propozycje różnorodnych gier i zabaw językowych, które pozwolą utrwalić wiedzę dziecka i zmotywują je do dalszej nauki. Zabawy są krótkie i nie wymagają skomplikowanych rekwizytów ani specjalnego przygotowania. Warto bawić się w nie z dzieckiem codziennie, w przyjaznej atmosferze pozbawionej krytyki i nagradzać pochwałą każdy, nawet najmniejszy, sukces. Taka współpraca zaowocuje szybkimi postępami i pozytywnym nastawieniem dziecka do nauki języka angielskiego.

Struktura *Książki ucznia Tiger 1*

Książka ucznia, która jest najważniejszym komponentem kursu, składa się z sześciu głównych rozdziałów, rozdziału wstępnego *Hello, Tiger!*, lekcji powtórzeniowych *Tiger Review*, lekcji świątecznych, sekcji *Extra Vocabulary* z dodatkowym słownictwem związanym z tematyką rozdziałów, słowniczków obrazkowego oraz miniprezentacji. Każdy rozdział jest podzielony na osiem lekcji i ma podobną strukturę:

- Lekcja 1** – uczeń poznaje tematykę rozdziału i związany z nią zestaw słownictwa, mówi śpiewną rymowankę i bierze udział w grze *Tiger, Tiger, word or number?*;
 - Lekcja 2** – uczeń słucha głównej historyjki rozdziału, uczy się o wartościach społecznych zaprezentowanych w historyjkach i wykonuje minikarty obrazkowe z kluczowym zestawem słownictwa, które będą wykorzystane w grach językowych w dalszych lekcjach;
 - Lekcja 3** – uczeń powtarza historyjkę i wykonuje zadania związane z jej treścią, a następnie śpiewa piosenkę nawiązującą do historyjki;
 - Lekcja 4** – uczeń poznaje wymowę poszczególnych dźwięków języka angielskiego, powtarza rymowankę, wykonuje wycinankę związaną z treścią historyjki i bierze udział w odgrywaniu historyjki oraz grze klasowej z wykorzystaniem zwrotów poznanych na lekcji;
 - Lekcja 5** – uczeń poznaje drugi zestaw słownictwa, łączący tematykę rozdziału z innymi przedmiotami szkolnymi i słucha krótkiej komiksowej historyjki;
 - Lekcja 6** – uczeń śpiewa nową piosenkę nawiązującą do treści międzyprzedmiotowych oraz wykonuje dalsze zadania związane ze słownictwem i zwrotami wprowadzonymi na poprzedniej lekcji;
 - Lekcja 7** – uczeń uzupełnia ćwiczenia podsumowujące materiał z całego rozdziału, uczy się zwrotów, które może wykorzystać do komunikacji z nauczycielem i kolegami w klasie oraz uzupełnia słowniczek obrazkowy;
- Lekcja kulturowa**
Kids' culture – uczeń poznaje tradycyjne angielskie dziecięce piosenki i rymowanki, a także bierze udział w związanych z nimi zabawach ruchowych. Ponadto uczeń poznaje wybrany aspekt z życia dzieci w Wielkiej Brytanii i wykonuje rysunek przedstawiający podobny aspekt życia w Polsce.

Gry i zabawy

Rodzic może stosować poniżej zaprezentowane gry i zabawy do powtórzenia różnych zestawów słownictwa z *Książki ucznia Tiger 1*. Zakres materiału, który aktualnie dziecko poznaje w szkole, znajduje się na stronach poszczególnych rozdziałów w tym Zeszyście. Wszystkie słowa i zwroty są podane z polskim tłumaczeniem, co ułatwi rodzicom sprawdzanie poprawności odpowiedzi dziecka. Zabawy na początku listy nie wymagają użycia żadnych materiałów, a dalsze wykorzystują *Książkę ucznia*, drobne przedmioty obecne w każdym domu lub własnoręcznie wykonane rysunki ilustrujące słownictwo, które rodzic chce z dzieckiem przećwiczyć.

Gry i zabawy oznaczone symbolem * wymagają od rodzica podstawowej znajomości języka angielskiego.



Mniej więcej *

Rodzic myśli o liczbie pomiędzy 1 a 10. Dziecko zgaduje po angielsku, co to za liczba. Kiedy poda błędną odpowiedź, rodzic unosi rękę lub ją opuszcza, aby pokazać, czy jego liczba jest większa, czy mniejsza od wymienionej przez dziecko. Kiedy dziecko zgadnie prawidłowo, gracze zamieniają się rolami. Grę można także dostosować do innych zestawów słownictwa, w których istotny jest rozmiar, np. zwierzęta czy przedmioty.



Yes / No *

Dziecko pokazuje na migi wybrane słowo z danego zestawu słownictwa i podaje prawidłową lub błędną nazwę, np. udaje, że coś węża, a mówi *listen*. Rodzic mówi: *Yes*, jeśli gesty i słowa zgadzają się, a *No*, jeśli są odmienne. Następnie dziecko zamienia się rolami z rodzicem.



Szepty *

Rodzic bezgłośnie mówi jedno słowo z danego zestawu słownictwa, wyraźnie przy tym ruszając ustami. Dziecko próbuje odczytać z ruchu warg, co to za słowo. Kiedy odgadnie prawidłowo, zamienia się rolami z rodzicem.

Wycieczka do zoo *

Rodzic z dzieckiem udają, że idą razem na wycieczkę do zoo, np. spacerując po pokoju. Rodzic pokazuje pierwsze napotkane na niby zwierzę za pomocą gestów i/lub dźwięków. Dziecko odgaduje, co to za zwierzę. Następnie zamieniają się rolami i dziecko pokazuje inne zwierzę, a rodzic podaje jego nazwę. Grę można wykorzystać do powtórzenia innych zestawów słownictwa, np. wycieczka do sklepu z zabawkami, przyborami szkolnymi, spożywczego itp. Oprócz rzeczowników można powtarzać także czasowniki, np. zachowanie w klasie, zajęcia ruchowe itp.

Kot w worku

Rodzic wkłada do nieprzezroczystego worka jeden lub więcej przedmiotów, których angielskie nazwy są znane dziecku. Dziecko dotyka przedmiotu przez materiał i próbuje zgadnąć, co to takiego. Następnie zagląda do worka, aby sprawdzić odpowiedź.

Tajemnicze kształty *

Wspólnie z dzieckiem rodzic wybiera jeden zestaw słownictwa, np. zwierzęta. Następnie rodzic rysuje kształt danego zwierzęcia palcem w powietrzu lub na plecach dziecka. Dziecko zgaduje, co rodzic próbuje narysować. Kiedy zgadnie prawidłowo, zamienia się rolami z rodzicem i rysuje kształt innego zwierzęcia, a rodzic odgaduje zagadkę. Do tej gry można także wykorzystać lusterko.

Ukryte przedmioty

Dziecko odwraca się tyłem, a rodzic rozkłada na stole 8–16 drobnych przedmiotów, których angielskie nazwy są znane dziecku. Można też do tego zadania wykorzystać samodzielnie wykonane karteczki z rysunkami ilustrującymi wybrane słówka. Dziecko odwraca się przodem i stara się zapamiętać przedmioty na stole. Po upływie 30 sekund, rodzic zakrywa wszystkie przedmioty chustą. Dziecko z pamięci wylicza przedmioty, które zapamiętało, a następnie usuwa chustę i sprawdza, czy o czymś nie zapomniało. W kolejnych rundach rodzic usuwa pojedyncze przedmioty lub dodaje nowe. Dziecko mówi, czego brakuje lub co nowego pojawiło się na stole.

Skok na pociąg

Na 8 kartkach A4 rodzic rysuje razem z dzieckiem ilustracje słów, które chce powtórzyć lub zapisuje wyrazy, jeśli dziecko potrafi już czytać. Następnie karty układa jedną za drugą na wzór pociągu z wagonami. Dziecko rzuca monetę na pierwszą z kartek, następnie skacze na jednej nodze do końca „pociągu” i z powrotem. Kiedy stanie na kartce, na którą upadła moneta, mówi, co ta kartka przedstawia. Następnie dziecko wraca na miejsce i rzuca monetę na kolejną kartkę. Gra kończy się po rzuceniu monety na ostatnią z ośmiu kartek.

Znajdź kartę *

Do gry potrzebne są samodzielnie zrobione karty jednakowej wielkości z rysunkami lub wyrazami z danej kategorii, ułożone w rzędzie „plecami” do góry. Rodzic pyta o jedno ze słów, np: *Where's (the giraffe)?* Dziecko wskazuje na wybraną kartę i mówi: *Here!*, a następnie ją odwraca. Jeśli nie jest to właściwa odpowiedź, dziecko z powrotem odwraca kartę i kontynuuje zabawę, aż odkryje prawidłową kartę. Następnie dziecko zamienia się rolami z rodzicem. Można także wykonać rysunki lub zapisać wyrazy na małych karteczkach i schować je pod ośmioma kubeczkami lub talerzykami. Zamiast odwracać karty, uczeń podnosi kubek lub talerzyk.

Światła drogowe *

Dziecko wychodzi z pokoju. W tym czasie rodzic chowa w pokoju przedmiot lub minikartę z rysunkiem danego przedmiotu. Dziecko wraca i szuka karty. Rodzic woła: *Red!*, kiedy dziecko znajduje się daleko od miejsca ukrycia, *Orange!*, jeśli zbliża się do kryjówki, *Green!*, kiedy jest bardzo bliskie odkrycia. Po odnalezieniu przedmiotu dziecko mówi jego nazwę. Następnie zamienia się rolami z rodzicem.

6 rysunków *

Rodzic i dziecko otrzymują po jednej czystej kartce A4. Na osobnej kartce piszą cyfry 1–6 i przyporządkowują każdej inny element, np. *1-cheese*, *2-eggs* itp. Zamiast wyrazów można wykonać małe rysunki. Rodzic i dziecko rzucają na zmianę kostką do gry. Po wyrzuceniu danej liczby gracz mówi, jaki element jej odpowiada, np. wyrzucając dwa oczka, mówi *eggs* i rysuje produkt na swojej kartce. Jeśli jeden gracz wyrzuci tę samą liczbę oczek, traci kolejkę. Wygrywa osoba, która pierwsza narysuje wszystkie sześć elementów na swoim rysunku.

 **Stoper**

Dziecko wybiera zestaw słownictwa, który chce powtórzyć, np. części ciała. Rodzic przygotowuje stoper. Dziecko wymienia wszystkie słowa, które zna z danej kategorii. Kiedy wymieni ostatnie, rodzic zatrzymuje czas. Następnie dziecko próbuje pobić swój rekord przez wymienienie wszystkich słów szybciej niż poprzednio.

 **20 sekund**

Dziecko wspólnie z rodzicem lub opiekunem wybiera kilka słów z danej kategorii, np. przybory szkolne: *ruler, pencil, crayon, rubber*. Można przygotować obrazki jako podpowieź. Dziecko sprawdza, ile razy uda mu się wymienić daną sekwencję wyrazów w ciągu 20 sekund. Rodzic kontroluje czas i liczy sekwencje. Następnie dziecko może spróbować pobić swój rekord czasowy w drugiej rundzie.

 **Poszukiwanie skarbu ***

Rodzic wypisuje na kartce 5–10 przedmiotów, zabawek lub produktów spożywczych, które znajdują się w domu, a których angielskie nazwy dziecko zna z lekcji. Można dodać kolory, np. *blue book, black car, orange giraffe, orange carrots* itp. Jeśli dziecko nie potrafi jeszcze czytać po angielsku, rodzic może zrobić listę rysunkową i poprosić dziecko o nazwanie tego, co widzi na obrazkach. Następnie dziecko odszukuje i przynosi wszystkie elementy z listy oraz podaje ich nazwy i kolory. Można wyznaczyć limit czasowy na wykonanie zadania, np. 1–3 minuty. Rodzic może także stworzyć listę na podstawie ilustracji w *Księżce ucznia*, wówczas uczeń zapisuje numer strony podręcznika przy każdym odnalezionym przedmiocie.

 **Ulubione słowo ***

Dziecko w tajemnicy rysuje lub zapisuje swoje ulubione słowo z danego rozdziału. Rodzic próbuje zgadnąć, co to za słowo. Kiedy odgadnie prawidłowo, zamienia się rolami z dzieckiem i wybiera własne ulubione słowo.



Druga ręka *

Rodzic i dziecko wybierają w tajemnicy po jednym słowie z danego rozdziału lub zestawu słownictwa. Następnie oboje rysują ilustrację słowa drugą ręką, przeciwną do tej, którą zazwyczaj rysują lub piszą. Po zakończeniu zadania, oboje próbują zgadnąć, co przedstawia rysunek drugiej osoby.



Gry ze słowniczkiem obrazkowym

Do poniższych gier jest potrzebny słowniczek obrazkowy z *Książki ucznia*.

- **Test pamięci**

Dziecko wskazuje na ilustracje z wybranego rozdziału w słowniczku obrazkowym i mówi, co przedstawiają. Następnie rodzic odwraca podręcznik, tak aby dziecko nie widziało danej strony. Dziecko z pamięci próbuje wymienić wszystkie słówka z tej samej kategorii, które są zilustrowane w słowniczku. Może dodawać także kolory obrazków, np. *blue bike*.

- **Szeregowanie**

Jeśli dziecko umie już czytać wyrazy z danego zestawu słownictwa, numeruje je od najkrótszego do najdłuższego lub od najłatwiejszego do najtrudniejszego.

- **Następny proszę ***

Rodzic mówi nazwę wybranego obrazka z danej kategorii, np. *bag*. Dziecko wskazuje na podany obrazek (tornister) i podaje nazwę następnego obrazka z danej kategorii, który ma wskazać rodzic, np. *pencil*, itd. Tempo gry można stopniowo zwiększać, aby zabawa była bardziej dynamiczna.



Hello, Tiger!



Dziecko poznaje postaci z kursu *Tiger 1*: rodzeństwo Sue i Jaya, kota Pinga i psa Ponga oraz Tygrysa, głównego bohatera podręcznika.

Wprowadzone są nazwy kolorów, liczby 1–10 oraz zwroty na powitanie i pożegnanie, a także powtarzane są słowa, które dzieci mogły poznać na etapie edukacji przedszkolnej. Dziecko uczy się pytać o imię i wiek oraz udzielać odpowiedzi na te pytania.



Prace plastyczne

Dziecko wykonuje maskę Tygrysa oraz sylwetki kota Pinga i psa Ponga, bohaterów podręcznika.



Słownictwo i zwroty

- red, blue, yellow, green, orange, brown, black
- one, two, three, four, five, six, seven, eight, nine, ten
- tiger, cat, dog, apple, banana, book, ball, boy, girl
- jump, roar, run
- Hello.
- Goodbye.
- What's your name?
I'm (Sue).
- How old are you?
I'm (six).
- czerwony, niebieski, żółty, zielony, pomarańczowy, brązowy, czarny
- jeden, dwa, trzy, cztery, pięć, sześć, siedem, osiem, dziewięć, dziesięć
- tygrys, kot, pies, jabłko, banan, książka, piłka, chłopiec, dziewczynka
- skakać, ryczeć, biec
- Cześć.
- Do zobaczenia.
- Jak się nazywasz?
Nazywam się (Sue).
- Ile masz lat?
Mam (sześć) lat.



Piosenki

Teksty piosenek i rymowanek znajdują się w *Zeszytcie ćwiczeń Tiger 1*.
Przy tytułach poniżej znajdują się numery ścieżek z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 1*.



Hello, I'm Tiger.



What's your name?



1 Welcome to school



Dziecko poznaje nazwy przyborów szkolnych, opisuje czynności wykonywane w klasie, prosi o podanie różnych przedmiotów i uprzejmie reaguje na podobne prośby innych osób.



Historyjka

Sue i Jay, postaci wprowadzone w rozdziale wstępnym, kupują z mamą przybory do szkoły. W trakcie zakupów rodzeństwo zaczyna maskotka Tygrysa, która ożywa i rozmawia z dziećmi, kiedy w otoczeniu nie ma dorosłych. Sue i Jay namawiają mamę, aby kupiła im tę zabawkę. Wartości, o których przypomina historyjka, to mówienie „proszę” i „dziękuję”.

Historyjka jest umieszczona w *Książce ucznia* oraz na CD-ROMie dołączonym do podręcznika.



Lekcja kulturowa

Dziecko poznaje tradycyjną angielską rymowanekę, dowiaduje się, jak wyglądają mundurki szkolne w Wielkiej Brytanii oraz rysuje swój strój szkolny.



Prace plastyczne

Dziecko wycina minikarty obrazkowe z przybarami szkolnymi oraz wykonuje koszyk na zakupy, który wykorzystuje do odgrywania historyjki.



Słownictwo i zwroty

- bag, pencil case, pencil, crayon, ruler, rubber, pen, sharpener
- colour, draw, play, sing, talk
- Can I have this (pen), please?
Yes, of course.
Put it in the basket.
- I (draw) at school.
Do you (sing) at school?
Yes, I do.
No, I don't.

- tornister, piórnik, ołówek, kredka, linijka, gumka, długopis, temperówka
- kolorować, rysować, bawić się, śpiewać, rozmawiać
- Czy mogę prosić o ten (długopis)?
Tak, oczywiście.
Włóż go do koszyka.
- (Rysuję) w szkole.
Czy (śpiewasz) w szkole?
Tak.
Nie.



Piosenki i rymowanki

Teksty piosenek i rymowanek znajdują się w *Zeszytcie ćwiczeń Tiger 1*.
Przy tytułach poniżej znajdują się numery ścieżek z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 1*.



Can I have this pen, please?



I draw at school.



Two, four, six, eight.

2 The Gingerbread Man

Dziecko poznaje nazwy części ciała, wskazuje części swojego ciała, poznaje czynności związane z pięcioma zmysłami, rozpoznaje polecenia nauczyciela i odpowiednio na nie reaguje.



Historyjka

Sue i Jay pieką z mamą piernikowego ludzika, a Tygrys ma ochotę go zjeść. Piernikowy ludzik ożywa i ucieka, a Tygrys go goni. Także lis próbuje złapać ludzika, ale zderza się z Tygrysem. Piernikowy ludzik korzysta z okazji i znika im z pola widzenia. Kiedy Tygrys wraca do domu, dostaje nowego, świeżo upieczonego piernikowego ludzika. Wartości, o których przypomina historyjka, to konieczność mycia rąk.

Historyjka jest umieszczona w *Książce ucznia* oraz na CD-ROMie dołączonym do podręcznika.

Lekcja kulturowa

Dziecko poznaje tradycyjną angielską piosenkę, dowiaduje się, jak bawią się dzieci w Wielkiej Brytanii oraz rysuje siebie grającego w ulubioną zabawę.

Prace plastyczne

Dziecko wycina minikarty obrazkowe z częściami ciała oraz wykonuje sylwetkę ciasteczkowego ludzika, którą wykorzystuje do odgrywania historyjki.



Słownictwo i zwroty

- head, eyes, mouth, nose, ears, arms, hands, legs
- listen, see, smell, taste, touch
- This is my (head).
- I listen with my ears.
I see with my eyes.
I smell with my nose.
I taste with my mouth.
I touch with my hands.

- głowa, oczy, usta, nos, uszy, ramiona/ręce, ręce/dłonie, nogi
- słuchać, widzieć, wąchać, smakować, dotykać
- To jest moja (głowa).
- Słucham uszami.
Widzę oczami.
Wącham nosem.
Smakuję ustami.
Dotykam rękami.



Piosenki i rymowanki

Teksty piosenek i rymowanek znajdują się w *Zeszytcie ćwiczeń Tiger 1*.
Przy tytułach poniżej znajdują się numery ścieżek z płyty CD z piosenkami dołączonej do *Książki ucznia Tiger 1*.



I've got a head.



I listen with my ears.



Hokey Cokey.