

Prace plastyczne w nauczaniu języka angielskiego

Prace plastyczne są ciekawym i atrakcyjnym narzędziem w nauce języka angielskiego. Rozwijają wyobraźnię i kreatywność, które są dominującymi aspektami wczesnoszkolnego etapu nauczania, inspirować uczniów do twórczości własnej, stymulują inteligencję przestrzenną oraz pozwalają na odejście od schematycznych zajęć językowych.

Dzieci nieśmiałe czy mające trudności z nauką języka obcego mogą wykazać się poprzez prace plastyczne, co rozwija w nich poczucie własnej wartości i wiary w swoje możliwości. Uczeń koncentruje się na wykonaniu przyjemnego zadania, a jednocześnie nieświadomie przyswaja język w sposób naturalny i swobodny. Nauczyciel udziela instrukcji w języku angielskim, ilustrując je gestami i demonstrując gotową pracę, co ułatwia zrozumienie. Uczniowie rozwijają umiejętność mówienia w języku obcym poprzez opisywanie swojej pracy i wykorzystywanie jej do gier językowych.

Niniejszy dział stanowi dodatek do kursu *English Quest*. Zaproponowane tutaj różnorodne prace plastyczne są związane tematycznie z poszczególnymi rozdziałami podręczników 1–3 i dostosowane do zakresu wprowadzonego materiału.

Każdej pracy plastycznej towarzyszą instrukcje dla nauczyciela zawierające opis niezbędnych materiałów, sposobu przeprowadzenia zajęć oraz sugestie dotyczące zastosowania pracy do dialogów lub zabaw na zajęciach utrwalających bądź testujących materiał z danego rozdziału.

Wytyczne do przeprowadzenia zajęć plastycznych

- Nauczyciel przygotowuje wcześniej gotową pracę plastyczną i prezentuje ją uczniom jako przykład na początku zajęć.
- Przed rozpoczęciem zadania uczniowie otrzymują i/lub wyjmują z tornistrów wszystkie potrzebne materiały.
- Nauczyciel podaje krótkie instrukcje wykonania w języku angielskim, ilustrując je gestami i wykorzystując gotowy model oraz niezbędne narzędzia.
- Nauczyciel monitoruje pracę uczniów, zapewniając pomoc, tym którzy tego wymagają. Podczas tego etapu, nauczyciel także zadaje pytania w języku angielskim na temat poszczególnych elementów projektu, zachęcając dzieci do odpowiadania po angielsku z wykorzystaniem znanego im już słownictwa i struktur.
- Dzieci, które skończą pracę wcześniej, powinny otrzymać dodatkowe zadanie do wykonania podczas oczekiwania na resztę klasy, np. mogą uzupełniać Zeszyt ćwiczeń, rysować ulubioną postać lub przedmiot z danego zakresu słownictwa, wymyślać kolejną scenkę do historyjki z danego rozdziału podręcznika itp.
- Prace dzieci powinny zostać podpisane i umieszczone w odpowiednim miejscu w klasie, np. w osobnym pudełku. Mniejsze prace mogą być schowane przez dzieci do specjalnej koperty, którą można przykleić na wewnętrznej stronie okładki podręcznika. Bezpieczne przechowywanie prac pozwoli na wielokrotne ich wykorzystanie w dialogach, rozgrzewkach językowych lub do powtórzenia materiału na różnych zajęciach.



1.1. Marionetki Yes/No

Instrukcje dla nauczyciela

Słownictwo i struktury gramatyczne

- Hello. Goodbye.
- Yes. No.
- Kolory (rozdział Hello)

Opcjonalnie:

- Liczby 1–10 (rozdział Hello)
- Przybory szkolne (rozdział 1.)
- Polecenia w klasie (lekcja 5., rozdział 1.)
- Wyrażenia służące do robienia zakupów (lekcja 4., rozdział 1.)

Materiały

- szablony marionetek smoka i kota z *Arkusza ucznia* wydrukowane na grubszym papierze (po jednym dla ucznia)
- dwie gotowe pokolorowane marionetki z przyklejonymi słomkami, które wystają na zewnątrz, aby można było za nie trzymać
- nożyczki dla dzieci
- sztywne słomki do napojów (po dwie dla ucznia)
- taśma klejąca
- kredki

Opcjonalnie:

- Kartki z liczbami 1–10 z Banku materiałów do kopiowania
- Karty obrazkowe z przyborami szkolnymi

Przebieg zajęć

1. Pokaż uczniom gotowe marionetki bohaterów podręcznika. Unieś smoka Digiego i zapytaj: *Who's this?* Kiedy dzieci odpowiedzą, poproś, aby przywitały się ze smakiem: *Hello, Digi!* Powtórz opisane czynności z marionetką kota Leo.
2. Pokaż dzieciom gotową marionetkę smoka, zapytaj: *Is Digi happy?* i narysuj palcem uśmiech na swojej twarzy. Kiedy usłyszysz: *Yes!*, wskaż napis pod smakiem, przeczytaj: *Yes!* na głos i poproś dzieci, aby powtórzyły za tobą. Następnie pokaż marionetkę kota i zapytaj: *Is Leo happy?* Kiedy usłyszysz: *No!*, wskaż napis widniejący pod obrazkiem kota, przeczytaj: *No!* na głos i zachęć dzieci, aby powtórzyły za tobą.
3. Rozdaj szablony marionetek smoka i kota, słomki, taśmę klejącą i nożyczki. Poproś uczniów o przygotowanie kredek. Powiedz: *Let's make the puppets.* Podaj instrukcje po angielsku, demonstrując kolejne czynności za pomocą gestów i potrzebnych narzędzi: *Colour Digi and Leo. Cut out the puppets. Cut a piece of the sellotape. Put the sellotape on the straw. Stick the straw at the back of the puppet.*

4. Dzieci wykonują swoje marionetki. Monitoruj pracę uczniów i zadawaj im indywidualnie pytania, np.: *Who's this? What colour is it?* Zachęć dzieci do wykorzystywania w odpowiedziach poznanego już słownictwa.

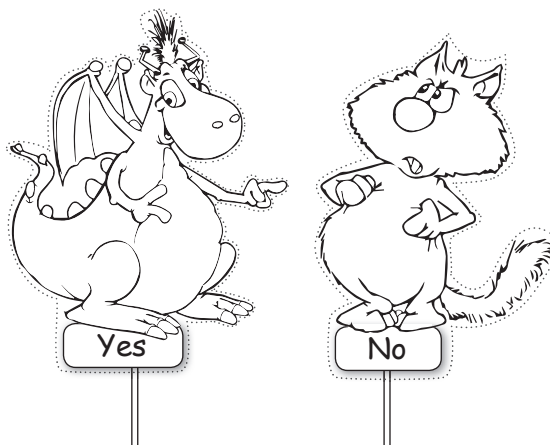
5. Po skończeniu prac dzieci podpisują marionetki (na odwrotnej stronie) swoimi inicjałami. Pomóż dzieciom w wykonaniu zadania. Przed zebraniem marionetek do pudełka poproś, aby uczniowie pożegnali się z nimi: *Goodbye, Digi/Leo.*

Propozycje ćwiczeń językowych

Gra Yes or No? Gra może dotyczyć dowolnego słownictwa poznanego na zajęciach, np.: liczb 1–10 (rozdział Hello) lub przyborów i pomocy szkolnych (rozdział 1.). Pokazuj kolejno karty obrazkowe i mów, co się na nich znajduje, robiąc co jakiś czas umyślny błąd, np. pokazując kartę z temperówką, powiedz: *ruler*. Jeśli obrazek i twoje słowa zgadzają się, dzieci unoszą marionetkę ze smakiem Digim i wołają: *Yes!* Jeśli się nie zgadzają, uczniowie pokazują marionetkę z kotem Leo i wołają: *No!*

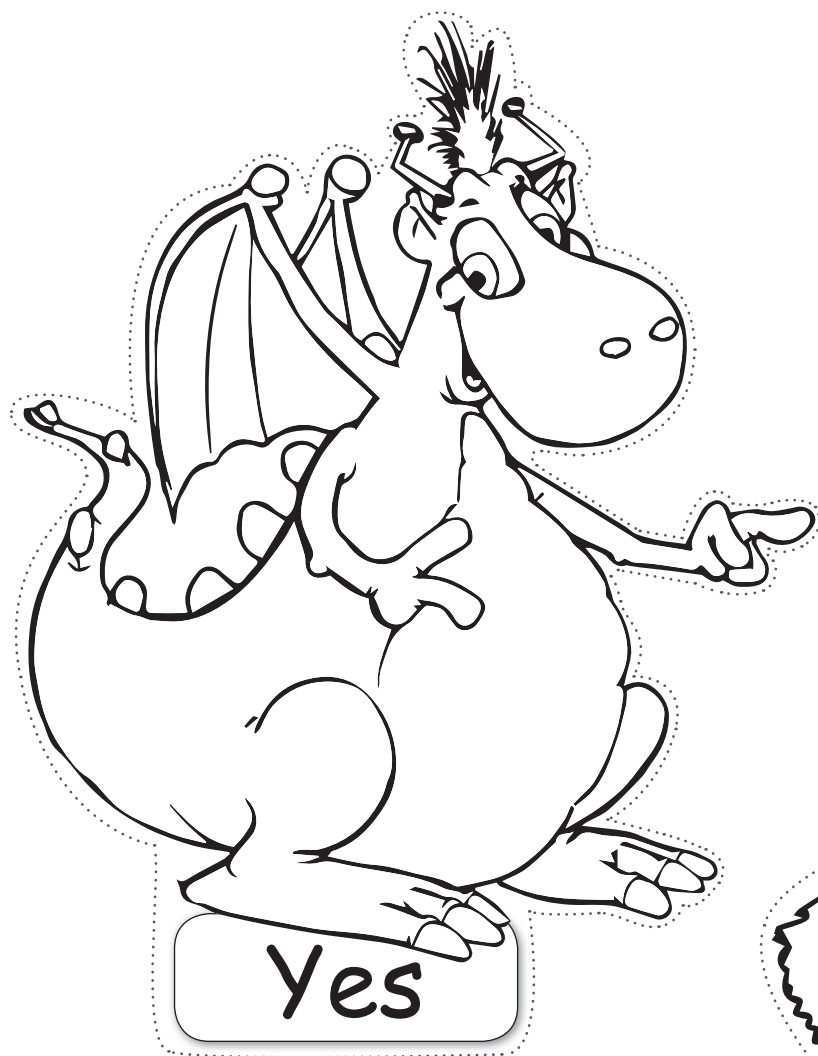
Dialogi w parach. Jedno dziecko trzyma marionetkę smoka i mówi swoje kwestie radosnym tonem. Drugie dziecko trzyma marionetkę kota i odgrywa dialog, udając smutny nastrój. W rozdziale 1. podręcznika dzieci mogą wykorzystać marionetki podczas dialogu w sklepie – scenka z lekcji 4. (*Can I have a pencil, please?/Here you are./Thank you*).

Polecenia. Pokaż uczniom jedną marionetkę i wydaj polecenie, np. instrukcję dotyczącą zachowania w klasie w lekcji 5. rozdziału 1.: *Put your hand up, please!* Jeśli trzymasz marionetkę smoka, dzieci wykonują polecenie, a jeśli kota, pozostają nieruchome. Następnie uczniowie kontynuują zabawę w parach, gdzie jedna osoba pokazuje marionetki i wydaje polecenia, a druga odpowiednio reaguje.



1.1. Marionetki Yes/No

Arkusz ucznia



1.2. Zakładki do książki

Instrukcje dla nauczyciela

Słownictwo i struktury gramatyczne

- Kolory (Rozdział *Hello*)
- Przybory szkolne (Rozdział 1.)

Opcjonalnie:

- *Close/Open your eyes.*
- *What's missing?*
- Wyrażenia stosowane podczas robienia zakupów (lekcja 4., rozdział 1.)

Materiały

- szablony zakładki do książki z *Arkusza ucznia*, pocięte na kwadraty, z jedną zakładką na każdym (po jednej zakładce dla ucznia)
- gotowa złożona zakładka do książki, pokolorowana z każdej strony na inny kolor (patrz kolory podane wyżej)
- nożyczki dla dzieci
- klej
- kredki
- karty obrazkowe z przyborami szkolnymi

Przebieg zajęć

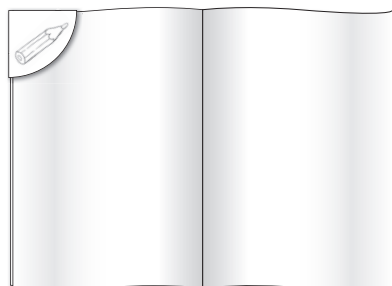
1. Pokaż uczniom kolejno karty obrazkowe z przyborami szkolnymi. Poproś, aby dzieci nazywały przybory szkolne i przyczep karty do tablicy.
2. Wymień po kolei następujące kolory: *red, yellow, green, blue, orange, brown, pink*. Poproś uczniów, którzy mają kredki w tych kolorach, aby podnosili je do góry i powtarzali nazwy kolorów.
3. Pokaż dzieciom z bliska gotową zakładkę do książki. Powiedz: *It's a bookmark*. Wskaż obrazek po jednej stronie i zapytaj: *What's this?* Kiedy dzieci podadzą nazwę przyboru szkolnego, zapytaj: *What colour is it?* Po usłyszeniu odpowiedzi powtórz ćwiczenie, pokazując zakładkę z drugiej strony. Następnie zademonstruj, jak można założyć zakładkę na brzeg strony, aby zaznaczyć wybrane miejsce w podręczniku.
4. Rozdaj dzieciom po jednym kwadracie z zakładką. Poproś każdego ucznia, aby powiedział, jakie dwa przybory są widoczne na jego zakładce. Daj także dzieciom nożyczki i klej oraz poproś je o przygotowanie kredek w kolorach, które wcześniej powtarzały.
5. Powiedz: *Let's make the bookmarks*. Podaj instrukcje po angielsku, demonstrując kolejne czynności za pomocą gestów i potrzebnych narzędzi: *Colour your bookmark. Use one colour on one side. Use a different colour on the other side. Cut out the bookmark. Fold the flap and the bookmark. Put some glue on the flap. Stick the flap like this.*
5. Dzieci wykonują swoje zakładki. Monitoruj pracę uczniów i rozmawiaj z nimi indywidualnie w języku angielskim. Zadawaj pytania dotyczące ich pracy, np.: *What's this? What colour is this?*, zachęcając dzieci do wykorzystywania w odpowiedziach poznanego już słownictwa.
6. Po skończeniu prac dzieci podpisują zakładki po jednej stronie swoimi inicjałami. Pomóż dzieciom w wykonaniu zadania.

Propozycje ćwiczeń językowych

Gra Kim's game. Przyczep zakładki dzieci jedną stroną do tablicy. Wskazuj na kolejne zakładki i poproś, aby dzieci podały kolor i nazwę przyboru widocznego na obrazku, np.: *yellow school bag*. Przeznacz 40 sekund na przyjrzenie się obrazkom i zapamiętanie ich. Powiedz: *Close your eyes*. Usuń jedną z zakładek. Powiedz: *Open your eyes. What's missing?* Dzieci zgadują, jakiego przyboru brakuje i w jakim jest kolorze. Powtarzaj ćwiczenie, zapraszając różne dzieci na środek klasy, aby odgrywały twoją rolę i usuwały obrazki.

Dialogi. Podziel zakładki dzieci na trzy grupy. Wybierz trzy osoby i wręcz każdej z nich po jednym zestawie zakładki. Poproś, aby rozłożyły zakładki na swoich ławkach. Zakładki to produkty w ich sklepach. Pozostałe dzieci przychodzą na zakupy i wybierają jeden z przyborów dostępnych w ofercie. Sprzedawca i klienci przeprowadzają dialog wzorowany na scenie z lekcji 4. w rozdziale 1. (*Can I have a ruler, please?/Here you are./Thank you*).

Gra Treasure hunt. Przymocuj zakładki jedną stroną w różnych miejscach klasy. Upewnij się, że nigdzie nie powtarza się ta sama para: obrazek i kolor. Podziel klasę na dwie grupy. Zaproś po jednym dziecku z każdej grupy na środek klasy. Wybierz w sekrecie jedną zakładkę i powiedz: *Find a (blue school bag)!* Obaj uczniowie szukają właściwej zakładki. Ten, który znajdzie i dotknie jej jako pierwszy, zdobywa punkt dla swojej grupy. Kontynuuj zabawę, zapraszając różne dzieci z obu grup na środek klasy. Powtórz grę, przekładając zakładki na drugą stronę i umieszczając je w innych miejscach.



1.2. Zakładki do książki

Arkusz ucznia

