

# DOŚWIADCZENIA EDUKACYJNE

**Zestaw projektów edukacyjnych  
dla klas 4–8**



**Dr Anna Parr-Modrzejewska**

# DOŚWIADCZENIA EDUKACYJNE

## ZESTAW PROJEKTÓW EDUKACYJNYCH DLA KLAS 4–8



### Czym są doświadczenia edukacyjne?

Od września 2026 roku, w ramach zajęć z języka obcego nowożytnego, uczniowie mają zdobywać **doświadczenia edukacyjne**, które wspierają ich **rozwój językowy, osobisty, psychiczny i społeczny oraz budują poczucie sprawczości**. Doświadczenia edukacyjne mają charakter praktyczny, wzmacniają kompetencje fundamentalne i przekrojowe oraz rozwijają umiejętności komunikacyjne i współpracę. Przy planowaniu doświadczenia edukacyjnego **należy uwzględnić m.in. poziom biegłości językowej uczniów i ich wiek**. Uczeń w ramach zajęć z języka obcego nowożytnego realizuje w każdym roku szkolnym przynajmniej jedno wybrane z klasą i nauczycielem doświadczenie edukacyjne.

Dr Anna Parr-Modrzejewska

### Typy doświadczeń edukacyjnych określone w Podstawie programowej 2026:

- 1) Uczeń indywidualnie lub w grupie przygotowuje materiał do uczenia się języka obcego (np. fiszki autokorektywne, słowniczek obrazkowy) i przekazuje go do wykorzystania przez inne osoby;
- 2) Uczeń indywidualnie lub w grupie przygotowuje i prezentuje w języku obcym krótką formę artystyczną (np. skecz, reklamę, krótki film, piosenkę, przedstawienie, podcast, vlog);
- 3) Uczeń indywidualnie lub w grupie realizuje projekt twórczy pozwalający na doskonalenie umiejętności kreatywnego pisanie (np. prowadzi dziennik, gazetkę lub blog w języku obcym nowożytnym, tworzy broszurę na temat kraju, którego języka się uczy);
- 4) Uczeń indywidualnie lub w grupie obserwuje i dokumentuje obecność języka obcego w swoim otoczeniu oraz prezentuje wyniki tych obserwacji w formie ustalonej z nauczycielem;
- 5) Uczeń rozmawia z rodzimym użytkownikiem języka lub użytkownikiem języka obcego nieznającym języka polskiego;
- 6) Uczeń uczestniczy w wydarzeniu związanym z kulturą obszaru nauczanego języka (np. przedstawieniu, projekcji filmu, show, wystawie, spotkaniu ze znaną osobą, spacerze w galerii sztuki, w tym wirtualnym);
- 7) Uczeń, pracując w grupie, przygotowuje i przeprowadza z udziałem koleżanek i kolegów złożoną zabawę lub grę (w tym terenową) utrwalającą wybrany aspekt języka obcego nowożytnego lub dotyczącą kultury obszaru językowego nauczanego języka;
- 8) Uczeń, pracując w grupie, planuje wyjazd do kraju nauczanego języka w ramach określonego budżetu i prezentuje wyniki pracy w formie ustalonej z nauczycielem;
- 9) Uczeń, pracując w grupie, przygotowuje i przeprowadza wydarzenie promujące nauczany język obcy nowożytny lub kulturę danego obszaru językowego (np. konkurs językowy, konkurs piosenki obcojęzycznej);
- 10) Uczeń, pracując w grupie, przygotowuje dyskusję na określony temat prowadzoną w nauczonym języku obcym i w niej uczestniczy.

## Jak wykorzystać ten materiał?

Niniejszy materiał stanowi **zbiór gotowych, praktycznych projektów edukacyjnych**, które znacząco ułatwią nauczycielom języka angielskiego organizację angażujących zajęć i aktywizację uczniów. W publikacji znajdują Państwo **kompletne scenariusze lekcji, instrukcje pracy dla grup oraz karty pracy**, gotowe do powielenia i wykorzystania w klasie. Największą korzyścią dla nauczyciela jest znaczna oszczędność czasu na etapie przygotowania zajęć oraz pewność, że oddaje w ręce uczniów zadania ustrukturyzowane i zorientowane na autentyczną komunikację w języku obcym.

**Projekty mają charakter powtórzeniowy i utrwalający.** Optymalnym momentem na ich realizację jest czas, w którym wpisują się one tematycznie w aktualnie realizowany w klasie materiał. Ze względu na ich elastyczność **mogą być z powodzeniem przeprowadzane w różnych momentach roku szkolnego** – czy to jako podsumowanie działu, po pierwszym półroczu, czy też w tygodniach poprzedzających koniec roku szkolnego. Należy jednak pamiętać o kluczowym warunku: przed rozpoczęciem pracy nauczyciel musi się upewnić, że dany projekt nie zawiera języka, którego uczniowie jeszcze nie znają. **Warunkiem sukcesu jest wcześniejsze opanowanie słownictwa oraz struktur gramatycznych niezbędnych do realizacji zadań.** Dzięki temu projekty płynnie spełnią swoją funkcję – dadzą uczniom poczucie sprawstwa i pozwolą im użyć znanej teorii w żywej, projektowej praktyce.

Należy mieć także na uwadze, że przypisany do każdego projektu **czas realizacji ma charakter wyłącznie szacunkowy i orientacyjny.** W praktyce szkolnej dynamika zajęć zależy od wielu zmiennych: bieżącego zaangażowania uczniów, ich ogólnego poziomu biegłości językowej, dojrzałości oraz naturalnego tempa pracy danego zespołu. **Czas ten będzie się również naturalnie wydłużał wprost proporcjonalnie do zakładanej liczby produktów końcowych.** Przykładowo, tworzenie edukacyjnych kart do gry przebiegnie bardzo sprawnie, gdy celem jest utrwalenie słownictwa z zaledwie kilku ostatnich rozdziałów (gdzie każda para przygotowuje 3–4 karty). Jeśli jednak zdecydują się Państwo na kompleksową powtórkę na koniec roku szkolnego, w ramach której każdy uczeń ma zaprojektować po kilkanaście własnych kart z całego podręcznika, realizacja zajmie więcej czasu. Mając to na uwadze, podane ramy czasowe warto traktować jako elastyczny punkt wyjścia. **Każdy z zaproponowanych scenariuszy można swobodnie modyfikować**, dostosowując jego skalę do indywidualnych potrzeb grupy, specyfiki lekcji oraz własnego celu dydaktycznego.

# THINK FAST

## DOŚWIADCZENIE EDUKACYJNE – TYP 1

Uczeń indywidualnie lub w grupie przygotowuje materiał do uczenia się języka obcego (np. fiszki autokorektywne, słowniczek obrazkowy) i przekazuje go do wykorzystania przez inne osoby.

**Klasa:** od 4.

**Czas realizacji:** 1 jednostka lekcyjna (dla jednego zestawu kart).

### Cele:

- Porządkowanie słownictwa w kategorii;
- Utrwalanie wiedzy leksykalnej z różnych obszarów tematycznych.

**Język:** Słownictwo z zakresu zrealizowanych wcześniej tematów z podręcznika.

### Materiały:

- Wydrukowane szablony lub blok białych kartonów w takiej liczbie, żeby każda para uczniów dostała jedną kartkę.

### Przygotowanie:

Wydrukuj szablony (załącznik 1 – jedna kartka na parę) lub rozdaj uczniom czyste kartony i poproś o pocięcie ich na 9 równych prostokątów (w dalszej części instrukcji nazywane kartami). Jeśli używasz czystych kartonów, poproś, aby uczniowie w każdym prostokącie napisali: NAME 3.

### Wykonanie:

1. Poproś uczniów o otwarcie podręczników na stronie z podsumowaniem słownictwa z rozdziału.
2. Wspólnie poszukajcie trzech wyrazów, które łączy jakaś kategoria. W klasach mniej zaawansowanych może to być prosta kategoria, np. warzywa, ubrania, części ciała. W klasach mocniejszych mniej oczywista, np. zielone warzywa, ubrania zimowe, elementy twarzy.
3. Stwórzcie razem kilka kart z kategoriami. Zapisuj na swoich kartach pomysły uczniów, np. *green vegetables, winter clothes, elements of the face*.
4. Przydziel każdej z par inną stronę z podsumowaniem słownictwa. Jeśli jest więcej par niż stron, strony mogą się powtarzać, ale poproś pary, żeby się ze sobą konsultowały i wybierały inne kategorie, np. zwierzęta domowe / zwierzęta, które mieszkają w klatce. Na każdej karcie powinna zostać wpisana kategoria, do której uczniowie w czasie gry będą musieli wymyślić przykładowe słowa.
5. Zbierz powstałe w ten sposób karty w jedną talię.

### Wykorzystanie:

1. Podziel klasę na pół.
2. Potasuj karty.
3. Ustaw zegar na 5 sekund (w zależności od klasy możesz skracać lub wydłużać ten czas).
4. Drużyny na zmianę losują kartę, kapitan odczytuje zadanie i cała grupa wymyśla odpowiedzi. Za poprawne wykonanie zadania w wyznaczonym czasie drużyna otrzymuje punkt.

### **Wariacja 1**

1. Uczniowie grają w parach.
2. Podziel karty równo między pary.
3. Uczniowie na zmianę wykładają karty dla przeciwnika.
4. Ustaw zegar i odliczaj 5 sekund (lub inny czas ustalony dla klasy).
5. Jeden uczeń z każdej pary odkrywa kartę na Twój sygnał.
6. Przeciwnik ma 5 sekund na podanie prawidłowych słów z widocznej kategorii.  
Jeśli mu się uda, zatrzymuje kartę; jeśli nie, odkłada kartę na bok.
7. Jeśli pojawiają się wątpliwości, rozstrzygacie je po każdej rundzie.
8. Po wyczerpaniu talii uczniowie zliczają liczbę zdobytych kart i zapisują wynik w zeszycie.
9. Następnie pary wymieniają się kartami i grają ponownie.

### **Wariacja 2**

1. Klasa jest podzielona na drużyny.
2. Nauczyciel losuje kartę i odczytuje zadanie.
3. Każdy uczeń zapisuje odpowiedzi.
4. Drużyny konsultują ze sobą odpowiedzi i ustalają wspólnie ostateczną odpowiedź.
5. Kapitanowie odczytują propozycje swoich drużyn.
6. Za każdą prawidłową odpowiedź wspólną dla obu drużyn każda z nich otrzymuje po 1 punkcie.  
Za każdą prawidłową odpowiedź unikalną, której nie podała drużyna przeciwna, drużyna otrzymuje 2 punkty.
7. Nie liczy się czas.
8. W bardziej zaawansowanych grupach można zwiększyć liczbę wymaganych odpowiedzi lub nie określać jej z góry. Wygrywa drużyna, która poda więcej prawidłowych odpowiedzi.

**ZAŁĄCZNIK 1.**



|                                                                              |                                                                              |                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| <div>THINK FAST!</div> <div>NAME 3</div> <div></div> <div></div> <div></div> | <div>THINK FAST!</div> <div>NAME 3</div> <div></div> <div></div> <div></div> | <div>THINK FAST!</div> <div>NAME 3</div> <div></div> <div></div> <div></div> |
| <div>THINK FAST!</div> <div>NAME 3</div> <div></div> <div></div> <div></div> | <div>THINK FAST!</div> <div>NAME 3</div> <div></div> <div></div> <div></div> | <div>THINK FAST!</div> <div>NAME 3</div> <div></div> <div></div> <div></div> |
| <div>THINK FAST!</div> <div>NAME 3</div> <div></div> <div></div> <div></div> | <div>THINK FAST!</div> <div>NAME 3</div> <div></div> <div></div> <div></div> | <div>THINK FAST!</div> <div>NAME 3</div> <div></div> <div></div> <div></div> |

# LIGHTS, CAMERA, ACTION!

## DOŚWIADCZENIE EDUKACYJNE – TYP 2

Uczeń indywidualnie lub w grupie przygotowuje i prezentuje w języku obcym krótką formę artystyczną (np. skecz, reklamę, krótki film, piosenkę, przedstawienie, podcast, vlog).

**Klasa:** od 6.

**Czas realizacji:** 2–3 jednostki lekcyjne.

### Cele:

- Opisywanie wyglądu i cech charakteru;
- Relacjonowanie wydarzeń;
- Kreatywne tworzenie krótkich scenariuszy.

**Język:** Cząsy narracyjne.

### Materiały:

Duże puste kartony (jeden na grupę) lub puste kartki (2–3 na grupę), przybory do pisanie, rysowania, jedna karta pracy (załącznik 1.) na grupę.

### Przygotowanie:

Podziel klasę na kilka grup (tak żeby w każdej grupie było po 4–6 osób), rozdaj materiały i wyjaśnij, że zadaniem uczniów będzie napisanie własnego autorskiego przedstawienia.

### Wykonanie:

Uczniowie w grupach odpowiadają na pytania z karty pracy.

Na podstawie zebranych informacji uczniowie opracowują scenariusz przedstawienia na kartonie lub na pustych kartkach. Na tablicy zapisz elementy, które powinny znaleźć się na górze kartonu lub na pierwszej stronie scenariusza, w następującej kolejności: *Title, Authors, Cast of Characters* (tytuł, autorzy, obsada – kto odgrywa poszczególne role), *Scene One*. Poinformuj uczniów, że każdy członek grupy powinien otrzymać rolę w przedstawieniu. Warto zachęcić jedną osobę do pełnienia funkcji narratora, choć nie jest to obowiązkowe. Wyjaśnij również, że imiona postaci lub nazwy pełnionych funkcji należy zapisywać drukowanymi literami na początku każdej wypowiedzianej kwestii.

### Wykorzystanie:

Chodząc po klasie, sprawdzaj i koryguj językowo powstające scenariusze.

Po zatwierdzeniu przez Ciebie gotowych scenariuszy uczniowie przygotowują przedstawienia do zaprezentowania przed klasą.

Następnie poszczególne grupy odgrywają swoje przedstawienia przed pozostałymi uczniami.

### Wariacja 1

Uczestnicy projektu, pracując w grupach, opracowują scenariusze przedstawień, uwzględniając role dla wszystkich uczniów w klasie, a nie tylko członków własnej grupy. Po zakończeniu pracy prezentują swoje scenariusze całej klasie. Następnie wszyscy uczniowie wspólnie wybierają przedstawienie, które chcą wystawić, przygotowują je i prezentują przed nauczycielem lub zaproszonymi uczniami z innej klasy.

### Wariacja 2

Po opracowaniu scenariuszy uczniowie wymieniają się nimi między grupami. Każda grupa przygotowuje i wystawia przedstawienie na podstawie scenariusza stworzonego przez inną grupę, a nie własnego.

## **ZAŁĄCZNIK 1.**

# **LIGHTS, CAMERA, ACTION!**

- 1. Who is the main character?** (What is his/her name? Age? What does he/she look like? What is he/she like?)

---

---

---

- 2. Where and when is the story set?** (What is the setting? Describe the time and place using at least two adjectives. What props/scenography if any will you need?)

---

---

---

- 3. What is the main character's goal or dream?** (What does he/she want to achieve or find?)

---

---

---

- 4. Who else is in the story?** (Is there a loyal friend, a helpful guide, or a villain/enemy?)

---

---

---

- 5. How does the drama begin?** (What happens at the beginning to start the action and change the character's normal day?)

---

---

---

- 6. What problem or obstacle does the character face?** (What goes wrong? What is the biggest challenge?)

---

---

---

- 7. What is the most exciting or dangerous moment (the climax)?** (What happens? How does the character react during this intense moment?)

---

---

---

- 8. How is the problem solved?** (How do they solve the problem? Do they get help from someone, or do they find a solution on their own?)

---

---

---

- 9. How does the story end?** (What happens to the characters in the end? Where are they now?)

---

---

---

- 10. What is the moral or the final lesson of the story?** (What did the main character learn from this adventure? What is the message for the audience?)

---

---

---

## HOW INTERESTING!

### DOŚWIADCZENIE EDUKACYJNE – TYP 3

Uczeń indywidualnie lub w grupie realizuje projekt twórczy pozwalający na doskonalenie umiejętności kreatywnego pisania (np. prowadzi dziennik, gazetkę lub blog w języku obcym nowożytnym, tworzy broszurę na temat kraju, którego języka się uczy).

**Klasa:** od 5.

**Czas realizacji:** 2 jednostki lekcyjne.

**Cele:**

- Kreatywne tworzenie krótkich tekstów promocyjnych;
- Wyszukiwanie szczegółowych informacji;
- Poszerzanie wiedzy o krajach anglojęzycznych.

**Język:** słownictwo z tematów: Podróżowanie i turystyka oraz Kultura.

**Materiały:**

- Czyste kartki A4 (po 3 na grupę; złożone na pół w broszurę);
- Jedna karta pracy na grupę (załącznik 1);
- Materiały wideo (np. dostępne w Internecie) dotyczące Wielkiej Brytanii i przedstawiające różnorodne informacje – zaprezentuj co najmniej dwa filmy, aby uczniowie mogli zgromadzić, jak najwięcej informacji.

**Przygotowanie:**

Poproś uczniów, żeby w parach/grupach przypomnieli sobie wszystko, co wiedzą na temat Wielkiej Brytanii. Zapisz na tablicy podawane przez uczniów informacje, wykorzystując metodę burzy mózgów.

**Wykonanie:**

Powiedz uczniom, że będą oglądać materiały wideo na temat Wielkiej Brytanii. Ich zadaniem będzie przygotowanie możliwie najdokładniejszych notatek. Wyświetlaj filmy po kawałku – jeśli to konieczne, dwukrotnie. To zadanie stanowi dobry trening przygotowujący uczniów do rozwiązywania zadań na rozumienie tekstu słuchanego na egzaminie ósmoklasisty.

Następnie poproś uczniów o porównanie i uzupełnienie notatek w parach, potem w grupach czteroosobowych, ośmioosobowych i całą klasą. Kiedy wszyscy będą mieć już uzupełnione notatki, przejdź do tworzenia broszury.

Jeśli to możliwe, pokaż uczniom przykładową broszurę w formie papierowej lub online.

Zwróć uwagę uczniów na atrakcyjność przedstawianego materiału i ilustracje.

Podziel uczniów na 3–4 osobowe grupy. Każdej z nich daj puste kartki złożone w broszurę i kartę pracy. Poproś, żeby uczniowie przedyskutowali w grupach informacje i układ broszury, a następnie wykonali ją na podstawie swoich notatek.

**Wykorzystanie:**

Po zakończeniu pracy uczniowie układają gotowe broszury na ławkach. Następnie, pracując w grupach, kolejno przechodzą do broszur przygotowanych przez kolegów i koleżanki, zapoznając się z ich treścią. Na zakończenie przeprowadź krótkie podsumowanie. Zapytaj uczniów:

- Jakie informacje najczęściej powtarzały się w broszurach?
- Jakie informacje pojawiły się tylko w jednej broszurze?
- Która broszura zawiera najwięcej wartościowych informacji?
- Która broszura najbardziej zachęca do odwiedzenia Wielkiej Brytanii? Uzasadnijcie swoją opinię.

Po zakończeniu zajęć broszury można pozostawić w klasie, aby mogli zapoznać się z nimi uczniowie innych klas, lub udostępnić je innym nauczycielom jako materiał edukacyjny.

**ZAŁĄCZNIK 1.****Group members:** .....**STAGE 1: BEFORE YOU START (Brainstorming & Planning)**

*Discuss your video notes in your group. Decide together what your brochure will look like and what information you want to include.*

**Our Ideas & Choices:**

1. Which countries of the UK will you include? *(Tick ✓ the ones you chose)*  
☐ England   |   ☐ Scotland   |   ☐ Wales   |   ☐ Northern Ireland
2. Which facts from the videos will you use? *(Write down 3–4 keywords, e.g., “300 languages”)*  
.....  
.....
3. Which landmarks, traditions, or symbols will you feature?  
.....  
.....
4. Divide the roles in your group! *(Who will describe which feature? Who will draw? Who will check if the text is ok?)*  
.....  
.....

**STAGE 2: WHILE WRITING & CREATING (The Layout)**

*As you are making the brochure, use this checklist to make sure your project looks professional and attractive.*

- ☐ **The Front Page:** Does it have an eye-catching title? *(e.g., Discover the UK!)*.
- ☐ **The Map:** Did you draw or include a map of the UK? Are the borders, capitals, or seas clearly marked?
- ☐ **Visuals:** Are there drawings, symbols, or colourful icons next to the text? Is there a good balance between drawings and writing?
- ☐ **Layout:** Is the text divided into small paragraphs, bullet points, or sections?

**STAGE 3: AFTER YOU FINISH (The Final Quality Check)****Content & Language Check:**

- ☐ **Facts:** Is all the information correct and true?
- ☐ **Spelling:** Did we check the spelling of difficult words? *(Look out for: Edinburgh, Thames, mountain)*
- ☐ **Grammar:** Are the sentences grammatically correct? *(Check your verbs!)*
- ☐ **Punctuation:** Did we use capital letters for names of places, countries, and rivers?

**Reader’s Appeal:**

- ☐ **Is it interesting?** Will other students enjoy reading our brochure?
- ☐ **Is it neat?** Is the handwriting clear and easy to read for everyone?
- ☐ **The “wow” factor:** Are we proud of our teamwork and the final result?

**Ready? Put your brochure on the desk and go on a gallery walk to see your friends’ work.**

## FISH FOR WORDS!

### DOŚWIADCZENIE EDUKACYJNE – TYP 4

Uczeń indywidualnie lub w grupie obserwuje i dokumentuje obecność języka obcego w swoim otoczeniu oraz prezentuje wyniki tych obserwacji w formie ustalonej z nauczycielem.

**Klasa:** od 4.

**Czas realizacji:** 1 jednostka lekcyjna + praca w domu (zadanie długoterminowe).

**Cele:**

- Rozpoznawanie i tłumaczenie słów/fraz osadzonych w polskim kontekście;
- Budowanie świadomości językowej;
- Dostrzeganie użyteczności nauki języka obcego w codziennym życiu.

**Język:** Rozpoznawanie części mowy.

**Materiały:** Karta pracy (załącznik 1) dla każdego ucznia.

**Przygotowanie:**

Rozdaj uczniom po jednej karcie pracy. Wyjaśnij, że ich zadaniem jest „łowienie” wyrazów w swoim otoczeniu we wskazanych kategoriach. Określ ramy czasowe i konkretną liczbę wyrazów/fraz do znalezienia. Wyjaśnij, że chodzi o wyrazy/frazy angielskie pojawiające się w kontekście polskim (np. pojedyncze wyrazy/frazy w polskim tekście piosenki albo hasło reklamowe po angielsku w polskiej reklamie).

**Wykonanie:**

Wyjaśnij uczniom, że elementy języka angielskiego są obecne w ich otoczeniu, nawet jeśli nie zdają sobie z tego sprawy. Ważne jest, aby uczniowie nie tylko rozpoznawali angielskie wyrazy pojawiające się w języku polskim, lecz także rozumieli ich znaczenie i potrafili właściwie interpretować je w kontekście.

Jako przykład możesz odtworzyć uczniom piosenkę *Małomiasteczkowy* Dawida Podsiadło. Poproś ich, aby podczas słuchania wypisali wszystkie angielskie wyrazy i wyrażenia, które usłyszą wplecione w polskie zdania. Następnie wspólnie omówcie ich znaczenie oraz funkcję, jaką pełnią w tekście utworu (*czuję ten vibe, robię zoom, czuję się free*). Możecie również przeanalizować znane anglojęzyczne slogany reklamowe, które funkcjonują w Polsce bez tłumaczenia, np. McDonalds: *I'm loving it*, Nike: *Just do it*, Nokia: *Connecting people* czy słynne *Always Coca-Cola*. Zapisz same hasła na tablicy, pomijając nazwy marek, i poproś uczniów, aby odgadli, z jaką marką są związane.

Możesz również przynieść na zajęcia opakowania kosmetyków zawierające angielskie wyrazy lub zwroty. Poproś uczniów, aby je odszukali i spróbowali wyjaśnić ich znaczenie. Następnie wyjaśnij, że ich zadaniem będzie „polowanie” na angielskie wyrazy i wyrażenia występujące w najbliższym otoczeniu.

Uczniowie w wyznaczonym przez nauczyciela terminie zbierają wyrazy ze swojego otoczenia i uzupełniają nimi kartę pracy. Ich zadaniem jest znalezienie w swoim otoczeniu wyrazów/fraz i sprawdzenie/wyjaśnienie, co znaczą w kontekście, w którym zostały wykorzystane.

**Wykorzystanie:**

Po wyznaczonym terminie uczniowie przynoszą karty pracy do klasy. Pracując w parach uczą się nawzajem swoich wyrazów. Następnie pary łączą się w czwórki i ponownie uczą się nawzajem swoich wyrazów. Na zakończenie uczniowie wspólnie analizują zgromadzone przykłady i sprawdzają, czy jakieś wyrazy się powtórzyły. Każdy zapisuje trzy ulubione nowo poznane wyrazy/frazy.

**Wariacja 1:**

Głosowanie na najciekawsze słowo (trzy najciekawsze słowa) w każdej kategorii.

## ZAŁĄCZNIK 1.

## FISH FOR WORDS!



| Cosmetics / clothes  |                          |                    |
|----------------------|--------------------------|--------------------|
| Where did I find it? | What word/phrase was it? | What does it mean? |
|                      |                          |                    |

| Food / drinks        |                          |                    |
|----------------------|--------------------------|--------------------|
| Where did I find it? | What word/phrase was it? | What does it mean? |
|                      |                          |                    |

| Advertisements / songs |                          |                    |
|------------------------|--------------------------|--------------------|
| Where did I find it?   | What word/phrase was it? | What does it mean? |
|                        |                          |                    |

| Names of shops/services |                          |                    |
|-------------------------|--------------------------|--------------------|
| Where did I find it?    | What word/phrase was it? | What does it mean? |
|                         |                          |                    |



# CHIT CHAT

## DOŚWIADCZENIE EDUKACYJNE – TYP 5

Uczeń rozmawia z rodzimym użytkownikiem języka lub użytkownikiem języka obcego nieznającym języka polskiego.

**Klasa:** od 6.

**Czas realizacji:** 1 jednostka lekcyjna.

### Cele:

- Podtrzymywanie konwersacji;
- Zadawanie pytań i udzielanie odpowiedzi;
- Reagowanie w typowych sytuacjach.

**Język:** Słownictwo w zakresie tematów: Żywnienie, Podróżowanie i turystyka; Czasy przyszłe.

**Materiały:** Zeszyt.

### Przygotowanie:

Zaloguj się do jednej z platform chat-botowych, np. Mizou.com lub SchoolAI.com. Możesz założyć własną przestrzeń albo skorzystać z gotowych rozwiązań.

- **Na platformie SchoolAI.com** wybierz *Conversation Skills Coach*, ustaw poziom i wyślij do uczniów, wciskając *launch*. Na ekranie pojawi się kod QR, dzięki któremu uczniowie będą mogli otworzyć konwersację na swoim sprzęcie. Alternatywnie możesz pozostać w trybie podglądu (Preview) i prowadzić rozmowę z chatbotem wspólnie z całą klasą. Uczniowie mogą czytać lub słuchać wypowiedzi bota oraz pisać lub mówić do mikrofonu swoje odpowiedzi.
- **Na platformie Mizou.com** wybierz pokój tematyczny do rozmowy, np. *The cosy café: Order your food!* czy *Conversation with an English teenager (plans for holidays)*.

### Wykonanie:

Wyświetl okno konwersacji na tablicy. Zachęcaj uczniów do proponowania wypowiedzi zgodnych z reakcjami bota, tak aby konwersacja była logiczna i spójna. Powiedz uczniom, że ich zadaniem w czasie rozmowy jest notowanie najważniejszych informacji, które posłużą potem do podsumowania rozmowy.

### Wykorzystanie:

Uczniowie reagują na wypowiedzi bota i odpowiadają na jego pytania. Jednocześnie robią notatki z rozmowy. Po zakończeniu konwersacji uczniowie w grupach porównują swoje notatki i sporządzają podsumowanie treści konwersacji.

### Wariacja 1:

Jeśli ćwiczycie mowę zależną, uczniowie mogą przekształcać zdania i pytania bota zarówno ustnie, jak i pisemnie.

### Wariacja 2:

Wpisując w wyszukiwarkę jednej lub drugiej platformy frazę *mystery character*, proponujemy uczniom zabawę w zgadywanie, kim jest dany bot. Uczniowie zadają pytania i na podstawie odpowiedzi bota zgadują, kim jest. Wykorzystując sporządzone notatki, uczniowie w parach/grupach piszą sylwetkę postaci.

### Wariacja 3:

Jeśli szukacie konwersacji tematycznych, na obu platformach możesz wybrać np. rozmowy z nastolatkami z przyszłości, prawdziwymi postaciami historycznymi, a nawet z przybyszem z innej planety.

### Wariacja 4:

*Mystery detectives* to pokoje, gdzie uczniowie rozwiązują zagadki kryminalne, zadając pytania i wyciągając wnioski z odpowiedzi bota.

## A LETTER FROM MALORY TOWERS

### DOŚWIADCZENIE EDUKACYJNE – TYP 6

Uczeń uczestniczy w wydarzeniu związanym z kulturą obszaru nauczanego języka (np. przedstawieniu, projekcji filmu, show, wystawie, spotkaniu ze znaną osobą, spacerze w galerii sztuki, w tym wirtualnym).

**Klasa:** od 6.

**Czas realizacji:** 2 jednostki lekcyjne.

**Cele:**

- Pisanie listu nieformalnego;
- Porównywanie realiów polskiej szkoły z tradycyjną brytyjską szkołą z internatem.

**Język:** Słownictwo w zakresie tematów: Edukacja, Miejsce zamieszkania; Czasz przeszłe; Czasowniki modalne wyrażające zakazy i nakazy.

**Materiały:**

- Karta pracy (załącznik 1);
- Odcinek serialu *Malory Towers* – sezon 1, odcinek 1;
- Zdjęcie angielskiej szkoły z internatem (np. *Hogwarts*).

**Przygotowanie:**

Przygotuj tyle kopii kart pracy, ilu jest uczniów.

**Wykonanie:**

1. Wyświetl zdjęcie szkoły z internatem i napisz na tablicy: *British Boarding School*. Spytaj uczniów, co jest charakterystyczne dla takiej szkoły (mieszkanie na terenie szkoły, wspólne posiłki, mundurki itp.).
2. Zróbcie listę plusów i minusów uczenia się w takiej szkole. Następnie przeprowadź głosowanie, kto chciałby się w takiej szkole uczyć.
3. Rozdaj uczniom karty pracy i poproś o wykonanie zadania 1. Sprawdź wykonanie zadania z całą klasą.
4. Powiedz uczniom, że obejrzą film o brytyjskiej szkole z internatem. Poproś uczniów, aby przed obejrzeniem filmu zapoznali się z sytuacjami przedstawionymi w zadaniu 2 na karcie pracy. Następnie poleć im wykonanie zadania podczas oglądania filmu. Po zakończeniu projekcji wspólnie z całą klasą sprawdźcie odpowiedzi.
5. Poproś uczniów, aby w parach odpowiedzieli na pytania z zadania 3. Połącz pary w czwórki i poproś o porównanie i uzupełnienie odpowiedzi. Sprawdź wykonanie zadania z całą klasą.
6. Poproś uczniów, żeby wyobrazili sobie, że przenieśli się w czasie i właśnie zaczynają rok szkolny w *Malory Towers*. Powiedz uczniom, że ich zadaniem jest napisanie listu do rodziców, rodzeństwa lub przyjaciela/przyjaciółki w domu według wskazówek zawartych w zadaniu 4 i na podstawie informacji z filmu.

**Wykorzystanie:**

1. Uczniowie piszą listy indywidualnie, w parach lub w grupach (w zależności od poziomu klasy). Sprawdzaj poprawność wykonania zadania, monitorując pracę uczniów. Wyznacz konkretny czas na wykonanie tego zadania.
2. Wszystkie grupy lub wybrani uczniowie odczytują swoje listy. Pozostali uczniowie porównują je z własnymi pracami, zwracając uwagę na to czy zawarli te same (czy inne) informacje, a następnie dzielą się swoimi spostrzeżeniami z klasą.
3. Uczniowie, pracując w parach lub grupach, wymieniają się napisanymi listami.
4. Kolejnym zadaniem uczniów jest napisanie odpowiedzi na otrzymany list (zadanie 5 na karcie pracy). Przed rozpoczęciem pracy formułują trzy punkty, które powinny zostać uwzględnione w tekście zgodnie z poleceniem zadania. Poszczególni uczniowie, pary lub grupy mogą stworzyć różne zestawy informacji. Monitoruj ten etap pracy i w razie potrzeby wprowadzaj niezbędne poprawki. Następnie uczniowie piszą listy i przekazują je adresatom. Na zakończenie czytają otrzymane odpowiedzi oraz dzielą się swoimi wrażeniami z ich lektury.

**Wariacja 1:**

Jeśli dla uczniów/par/grup zbyt trudne jest samodzielne ustalenie trzech zagadnień, jakie będzie zawierała ich odpowiedź, możecie ten etap zadania zrobić wspólnie na tablicy.

**Wariacja 2:**

Jeśli starczy Wam czasu, uczniowie mogą zredagować dodatkowe listy z perspektywy innych nadawców, np. od opiekunki do rodziny, od rodzica do dyrektora szkoły, od uczniów do dyrektora szkoły itp.

**Odpowiedzi do zadań z karty pracy (załącznik 1).****Zadanie 1.**

1. history
2. monasteries
3. century
4. centuries
5. institutions
6. students
7. education

**Zadanie 2.**

Wydarzenia zaznaczone ✓: 1, 3, 5, 7, 9

**Zadanie 3.**

1. On the cliffs / In Cornwall.
2. By train.
3. Malory Towers.
4. Their clothes.
5. The Matron.
6. A doll.
7. A school uniform.
8. Wash and tidy their beds.
9. Miss Potts.
10. Because they are high / You can fall.

## ZAŁĄCZNIK 1.

**A LETTER FROM MALORY TOWERS****1. Complete the text with the words from the box.**

*monasteries history education king century centuries institutions students grade*

The tradition of British boarding schools is deeply rooted in English **(1)** .....  
 The concept first appeared in the early Middle Ages when young boys were sent to live and study in **(2)** ..... They were taught by monks who provided them with food and a place to sleep. The oldest boarding school still in existence is The King's School in Canterbury, which was founded in the 6th **(3)** .....

Over the **(4)** ....., these schools evolved from religious sites into elite private **(5)** ..... Today, famous places like Eton College or Winchester College continue to educate thousands of **(6)** ..... from all over the world. They are known for their strict rules, traditional uniforms, and high academic standards, which have defined the British model of **(7)** ..... for ages.

**2. Mark with ✓ the events that happen in the movie.**

1. ☐ The girls travel to school by a steam train.
2. ☐ The teacher gives the girls a very difficult maths test.
3. ☐ We see a beautiful school building near the sea.
4. ☐ A girl escapes from the school at night.
5. ☐ The girls unpack their big wooden trunks.
6. ☐ Someone steals a piece of cake from the kitchen.
7. ☐ A girl is crying because she misses her parents.
8. ☐ The girls play a game of tennis outside.
9. ☐ A teacher explains the strict rules of the school.
10. ☐ The headmistress brings a dog into the classroom.

**3. Work in pairs. Answer the questions.**

1. Where is the school located?

.....

2. How do the girls travel to the school?

.....

3. What is the name of the school?

.....

4. What do the girls unpack from their trunks?

.....

5. Who looks after the girls' rooms?

-----

6. What does Gwendoline keep in her trunk?

-----

7. What must the girls wear every day?

-----

8. What must the girls do every morning?

-----

9. Who is the teacher in the classroom?

-----

10. Why are the cliffs near the school dangerous?

-----

#### 4. You are now a Malory Towers student! Write a letter home.

Napisz list do rodziców, rodzeństwa lub przyjaciela/przyjaciółki z twojej miejscowości, w którym:

- poinformujesz odbiorcę, jak wygląda twój pokój i co o nim myślisz.
- opisziesz, jak wyglądał twój pierwszy dzień w szkole i jakie są twoje wrażenia.
- poskarżysz się na jedną z surowych szkolnych zasad.

Dear \_\_\_\_\_,

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

-----

Lots of love,

-----

,

.....

## COLD CASE OF A TIME CAPSULE

### DOŚWIADCZENIE EDUKACYJNE – TYP 7

Uczeń, pracując w grupie, przygotowuje i przeprowadza z udziałem koleżanek i kolegów złożoną zabawę lub grę (w tym terenową) utrwalającą wybrany aspekt języka obcego nowożytnego lub dotyczącą kultury obszaru językowego nauczanego języka.

**Klasa:** od 7.

**Czas realizacji:** 2 jednostki lekcyjne.

**Cele:**

- Czytanie ze zrozumieniem;
- Relacjonowanie;
- Trening logicznego myślenia i wnioskowania.

**Język:** Czasy przeszłe, teraźniejsze i przyszłe proste; Materiały, z których są wykonane przedmioty; Strona bierna czasów prostych.

**Materiały:**

- Przygotuj tyle kopii kart pracy (załącznik 1), ile jest grup;
- Wydrukuj załącznik 2 i 3 – potnij wskazówki oraz rysunki dowodów (i/lub przygotuj prawdziwe przedmioty);
- Skrzynka/pudełko z naklejkami/cukierkami;
- 6 pustych kartek dla każdej grupy.

**Przygotowanie:**

1. Przemówienie dyrektora z pierwszą wskazówką połów na ziemi tak, żeby uczniowie od razu ją znaleźli.
2. Wskazówkę #2 i monetę umieść pod drewnianą ławką lub innym drewnianym elementem na terenie gry.
3. Wskazówkę #3 i tornister schowaj pod/za czymś, co mógł zgubić uczeń (np. bluzą, workiem z butami, itp.).
4. Wskazówkę #4 i zdjęcie starej szkoły z cegieł schowaj w pobliżu napisu graffiti na ścianie (jeśli nie ma takiego graffiti, narysuj na chodniku kredą kwiatka i obok niego schowaj wskazówkę).
5. Wskazówkę #5 i stare zdjęcie klasowe schowaj pod drzewem.
6. Wskazówkę #6 i pióro schowaj w starej książce i połów tak, żeby było ją trudno znaleźć.
7. Wskazówkę #7 i kod schowaj w pobliżu miejsca, gdzie znajduje się numer, np. na tablicy z numerem szkoły. Jeśli nigdzie nie ma numeru, zapisz go kredą na murku, drzwiach lub na chodniku.
8. Przekaz pudełko i kopię kodu do portierni/sekretariatu/biblioteki. Powiedz osobie pracującej w tym miejscu, jaki jest cel gry, i poproś o przekazanie pudełka uczniom wyłącznie po podaniu odpowiedniego kodu.

**Wykonanie:**

1. Powiedz uczniom, że szkoła otrzymała dzisiaj tajnego e-maila od CIA w sprawie zaginionej na terenie szkoły kapsuły czasu. Powołano zespoły taktyczne złożone z 3–4 agentów do rozwiązania tej sprawy.
2. Podziel klasę na 3–4 osobowe grupy i daj każdej grupie po jednej karcie pracy (załącznik 1).

3. Poproś uczniów o rozszyfrowanie tajnej informacji przez uzupełnienie luk w zadaniu 1.
4. Poproś grupy taktyczne o wymyślenie i wpisanie swoich *code names*.
5. Wyprowadź uczniów na teren gry (np. szkolne boisko, ogródek), gdzie ukryłaś/-eś wskazówki i przedmioty/rysunki.
6. Grupa, która pierwsza odnajdzie przemówienie dyrektora z pierwszą wskazówką, czyta je na głos dla wszystkich grup, ustnie uzupełniając brakujące wyrazy (poprawiaj błędy na bieżąco).
7. Następnie grupy szukają miejsca, w którym ukryto pierwszy przedmiot według wskazówki #1.  
**WAŻNE:** Powiedz grupom, że wskazówki muszą być odczytywane w kolejności. Teraz uczestnicy gry szukają wskazówki #2. Jeśli znajdą przypadkiem inną wskazówkę, zostawiają ją w miejscu, w którym ją znaleźli.
8. Po znalezieniu każdej wskazówki uczniowie odczytują ją na głos uzupełniając brakujące wyrazy. Wszystkie grupy uzupełniają odpowiednią część tabeli w zadaniu 2.
9. Uczniowie odbierają kapsułę i zanoszą ją do klasy.

### **Wykorzystanie:**

1. Uczniowie pracują w swoich zespołach taktycznych i sprawdzają tabelę w zadaniu 2 na karcie pracy. Grupy taktyczne przedstawiają na zmianę dowody, odczytując informacje ze swojej tabeli, pozostałe grupy sprawdzają poprawność informacji (np. *The beginning of the Principal's speech was found near the door to the school garden. It was made of old paper. It led to something wooden – a bench.*)
2. Poproś uczniów, żeby w swoich zespołach zaprojektowali własne kapsuły czasu. Powiedz uczniom, że mogą do swojej kapsuły włożyć 6 rzeczy (najlepiej reprezentujących ich czasy). Na pustych kartkach będą rysować wybrane przedmioty. Na tablicy napisz początki zdań: *It is a..., It's made of..., It should be in the capsule because...*
3. Każdy zespół przedstawia zawartość swojej kapsuły, mówiąc, jaki przedmiot wybrali, z czego jest zrobiony i dlaczego powinien znaleźć się w kapsule.
4. Zespoły głosują na najbardziej reprezentatywną/najpraktyczniejszą/najbardziej kreatywną kapsułę. Mogą również wspólnie wybrać najciekawsze przedmioty z poszczególnych kapsuł i stworzyć jedną wspólną kapsułę czasu.

### **Wariacja 1:**

Jest możliwe podążanie za wskazówkami na podstawie wyłącznie tekstu przemówienia dyrektora (bez CLUES). Jeśli podejrzewasz, że gra ze wskazówkami będzie zbyt łatwa, wydrukuj je i potnij tak, żeby usunąć bezpośrednio wskazówki (CLUE #1, CLUE #2, itp.).

### **Wariacja 2:**

Zamiast rysunków do lekcji (załącznik 3) możesz umieścić ze wskazówkami prawdziwe przedmioty.

### **Wariacja 3:**

Jeśli uczniom będzie trudno wypełniać tabelę dowodów na bieżąco, możecie zostawić karty pracy w klasie i uzupełnić je z pamięci po powrocie z gry.

### **Wariacja 4:**

Analizując tabelę z dowodami, możesz dodatkowo prosić uczniów o porównywanie znalezionych przedmiotów z przeszłości z ich współczesnymi odpowiednikami.

### **Wariacja 5:**

Jeśli masz taką możliwość, po ustaleniu, co powinno znaleźć się w nowej kapsule czasu, przygotuj ją wraz z uczniami i ukryjcie ją na terenie szkoły.

## Klucz odpowiedzi dla nauczyciela

### Załącznik 1 (Zadanie 1.)

1. was hidden
2. was lost
3. was found
4. were left
5. be solved

### Załącznik 2. (brakujące wyrazy w tekstach do wskazówek)

1. My dear students, today is a historic day. This time capsule **was** prepared by the final year students to preserve the spirit of our school. It **is** filled with our memories and it will **be** hidden so that our customs can be discovered by future generations. To find the capsule, you must follow my clues. In our day most things are **made** of wood, but in the future, things will be different.
2. One thing will never change though: students will always be forgetful and things **will** be lost around the school.
3. Today, our school walls and floors are nice and clean, but in the future, strange words or pictures will be **painted** on walls or pavements around the school.
4. Buildings in our time **are** built from red bricks, but modern schools will be **made** of concrete and glass. Still, nature is the same. The best lessons **are** always taught under the oldest trees.
5. We look at photos and wonder about the future. Will stories be **told** by computers? People are going to trust technology more than humans. Perhaps too much... One thing is certain: our greatest secrets will **be** kept in books.
6. The secrets **will** be protected by numbers. Numbers are used everywhere in a school – on doors, desks, lockers...
7. Our time capsule is now placed in a secret location. The capsule can only **be** opened if you have the code. The code must be **given** to the guardian of the keys. I hope that students' journey through education is just as enjoyable now as it will be in the future. Let the future generations discover our time capsule and think about us. Wishing you all the best. School Principal.

ZAŁĄCZNIK 1.

COLD CASE OF A TIME CAPSULE

CODE NAME: \_\_\_\_\_

1. Read the secret document below. Fill in the gaps using the correct Passive Voice forms of the verbs in brackets.

“Welcome, Agents. In 1935, a Time Capsule (1) \_\_\_\_\_ (hide) by the old School Principal. The information about the location of the capsule (2) \_\_\_\_\_ (lose) years ago. Recently, a strange note (3) \_\_\_\_\_ (find) in the archives suggesting that many clues (4) \_\_\_\_\_ (leave) on the school grounds. You must find them. The case must (5) \_\_\_\_\_ (solve) before the sun goes down!”

2. Make a record of the evidence.

| What is it?                                     | Where was it found? | What is it made of? | Where does it lead? |
|-------------------------------------------------|---------------------|---------------------|---------------------|
| <i>The beginning of the Principal's speech.</i> |                     |                     |                     |
|                                                 |                     |                     |                     |
|                                                 |                     |                     |                     |
|                                                 |                     |                     |                     |
|                                                 |                     |                     |                     |
|                                                 |                     |                     |                     |
|                                                 |                     |                     |                     |

## ZAŁĄCZNIK 2. (CLUES)



My dear students, today is a historic day. This time capsule \_\_\_\_\_ prepared by the final year students to preserve the spirit of our school. It \_\_\_\_\_ filled with our memories and it will \_\_\_\_\_ hidden so that our customs can be discovered by future generations. To find the capsule, you must follow my clues. In our day most things are \_\_\_\_\_ of wood, but in the future, things will be different.

**CLUE #1:** Look around for something made of wood and find something made of metal close to it to see the next clue.

One thing will never change though: students will always be forgetful and things \_\_\_\_\_ be lost around the school.

**CLUE #2:** Look around and find something lost by a student to see the next clue.

Today, our school walls and floors are nice and clean, but in the future, strange pictures or words will be \_\_\_\_\_ on walls or pavements around the school.

**CLUE #3:** Look around and find a word or picture painted on a wall or pavement to see the next clue.

Buildings in our time \_\_\_\_\_ built from red bricks, but modern schools will be \_\_\_\_\_ of concrete and glass. Still, nature is the same. The best lessons \_\_\_\_\_ always taught under the oldest trees.

**CLUE #4:** Look around and find a large, old tree.

We look at photos and wonder about the future. Will stories be \_\_\_\_\_ by computers? People are going to trust technology more than humans. Perhaps too much... One thing is certain: our greatest secrets will \_\_\_\_\_ kept in books.

**CLUE #5:** Look around and find a book that was left outside.

The secrets \_\_\_\_\_ be protected by numbers. Numbers are used everywhere in a school – on doors, desks, lockers...

**CLUE #6:** Look around and find a number on a bench, door, wall, the ground...

Our time capsule is now placed in a secret location. The capsule can only \_\_\_\_\_ opened if you have the code. The code must be \_\_\_\_\_ to the guardian of the keys. I hope that students' journey through education is just as enjoyable now as it will be in the future. Let the future generations discover our time capsule and think about us. Wishing you all the best. School Principal.

**CLUE #7:** Take the code you found, go to the school reception, library or secretarial office and say the numbers out loud.

### ZAŁĄCZNIK 3. (EVIDENCE)



8 16 40 33 12

# THE ULTIMATE SCHOOL TRIP!

## DOŚWIADCZENIE EDUKACYJNE – TYP 8

Uczeń, pracując w grupie, planuje wyjazd do kraju nauczanego języka w ramach określonego budżetu i prezentuje wyniki pracy w formie ustalonej z nauczycielem.

**Klasa:** od 7.

**Czas realizacji:** 2–3 jednostki lekcyjne.

### Cele:

- Wyszukiwanie, selekcjonowanie i przetwarzanie informacji;
- Argumentowanie wyborów;
- Ustne prezentowanie planu wycieczki;
- Kształtowanie świadomości ekonomicznej;
- Rozwój kompetencji cyfrowych;
- Poszerzanie wiedzy o krajach anglojęzycznych.

**Język:** słownictwo w zakresie tematów: Podróżowanie i turystyka oraz Kultura.

### Materiały:

- Lekcja do przeprowadzenia w pracowni komputerowej lub z użyciem laptopów/tabletów w klasie;
- Karta pracy – jedna na parę/grupę;
- Projektor do zaprezentowania wyników pracy par/grup.

### Przygotowanie:

1. Podziel uczniów na pary/grupy;
2. Każda para/grupa otrzymuje kartę pracy i dostęp do komputera/laptopa/tabletu z Internetem.

### Wykonanie:

1. Powiedz uczniom, że ich zadaniem będzie w parach/grupach zaplanować wycieczkę do kraju anglojęzycznego.
2. Wspólnie zróbcie listę krajów, w których przynajmniej jednym z języków urzędowych jest język angielski:

Informacja dla nauczyciela:

- **Europa:** Irlandia, Malta, Anglia, Walia, Szkocja, Irlandia Północna.
- **Ameryki:** Antigua i Barbuda, Bahamy, Barbados, Belize, Dominika, Grenada, Jamajka, Kanada, Saint Kitts i Nevis, Saint Lucia, Saint Vincent i Grenadyny, Stany Zjednoczone, Trynidad i Tobago, Gujana.
- **Afryka:** Botswana, Eswatini, Gambia, Ghana, Kamerun, Kenia, Lesotho, Liberia, Malawi, Mauritius, Namibia, Nigeria, RPA, Rwanda, Seszele, Sierra Leone, Sudan, Sudan Południowy, Tanzania, Uganda, Zambia, Zimbabwe.
- **Azja:** Filipiny, Indie, Pakistan, Singapur.
- **Australia i Oceania:** Australia, Fidżi, Kiribati, Mikronezja, Nauru, Nowa Zelandia, Palau, Papua-Nowa Gwinea, Samoa, Tonga, Tuvalu, Vanuatu, Wyspy Marshalla, Wyspy Salomona.

- **Terytoria zależne od Wielkiej Brytanii:** Anguilla, Bermudy, Brytyjskie Terytorium Oceanu Indyjskiego, Brytyjskie Wyspy Dziewicze, Falklandy, Gibraltar, Guernsey, Jersey, Kajmany, Montserrat, Pitcairn, Turks i Caicos, Wyspa Man, Wyspa Świętej Heleny, Wyspa Wniebowstąpienia i Tristan da Cunha.
- 3. Spytaj uczniów, co muszą wiedzieć, żeby zacząć planować wycieczkę (np. jaki jest budżet, czas i liczba uczestników).
- 4. Napisz na tablicy: budget: 3000 PLN per person; time: 6 days.
- 5. Powiedz uczniom, że ze względu na te ograniczenia muszą wybrać wycieczkę w granicach Europy.
- 6. Poproś uczniów żeby wybrali 3 Europejskie kraje w których językiem urzędowym jest angielski. Zapisz je na tablicy: Irlandia, Malta, Anglia, Walia, Szkocja, Irlandia Północna, Gibraltar.
- 7. Powiedz uczniom, że ich zadaniem będzie zdobycie informacji na temat tych krajów według tabeli z zadania 1.
- 8. Poproś uczniów o przedstawienie wyników i ostateczne wybranie jednego z trzech krajów. Różne pary/grupy mogą wybrać różne kraje, ale mogą też wybrać te same.
- 9. Poinformuj uczniów, że ich zadaniem będzie teraz zaplanowanie kompletnej wycieczki – od zbiórki pod szkołą do powrotu pod szkołę. Poproś o kalkulację dla jednej osoby i przypomnij ograniczenia.
- 10. Wyświetl lub zapisz na tablicy nazwy tanich przewoźników i noclegów (np. skyscanner.pl, omio.com, rome2rio.com, booking.com, airbnb.pl).
- 11. W czasie pracy uczniów monitoruj postępy, zwracając uwagę na szczegóły, np. jeśli zaplanowali lot, to muszą też zaplanować dojazd na lotnisko (i jeśli to konieczne, również dojazd do miejsca, skąd pojadą na lotnisko, np. dworzec autobusowy albo PKP). Zwracaj uwagę uczniów na dodatkowe koszty (np. opłatę za bagaż) oraz możliwości oszczędzania. Zachęcaj ich do rozważenia, czy zamiast bagażu rejestrowanego mogą zabrać wyłącznie bagaż podręczny, jednocześnie oceniając, czy będzie on wystarczający na sześciodniowy wyjazd.

### **Wykorzystanie:**

1. Uczniowie prezentują swoje projekty w formie prezentacji wyświetlanej dla całej klasy.
2. Uczniowie przedstawiają kosztorys wycieczki, zwiedzane atrakcje i szczegółowy plan (z godzinami).
3. Klasa głosuje na najlepiej zaplanowaną/najciekawszą/najtańszą wycieczkę.

### **Wariacja:**

Możecie udać się w wirtualną wersję wybranej wycieczki. Całą klasą możecie przejechać wybraną trasę na Google Maps oraz wirtualnie odwiedzić zaplanowane atrakcje (np. Google Maps, 360cities.net; niektóre muzea i galerie mają na swoich stronach wirtualne spacerki).

## ZAŁĄCZNIK 1.

## THE ULTIMATE SCHOOL TRIP!

## 1. Complete the table with basic information.

## COUNTRY FILE

|                                                                                                                                               |  |  |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|
| <b>Country:</b>                                                                                                                               |  |  |  |
| <b>How to get there</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• from where?</li> <li>• how long?</li> <li>• cost?</li> </ul>                 |  |  |  |
| <b>3 things to see</b>                                                                                                                        |  |  |  |
| <b>Money (average)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prices of food</li> <li>• local transport</li> <li>• accommodation</li> </ul> |  |  |  |
| <b>Something special</b>                                                                                                                      |  |  |  |

## 2. Complete the budget chart and itinerary.

Country: \_\_\_\_\_

Dates: \_\_\_\_\_

## A. THE BUDGET (Per Person)

- Transport (round trip): \_\_\_\_\_ PLN
- Accommodation (5 nights): \_\_\_\_\_ PLN
- Food (6 days): \_\_\_\_\_ PLN
- Local transport: \_\_\_\_\_ PLN
- Attraction 1 (name & price): \_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_ PLN
- Attraction 2 (name & price): \_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_ PLN
- Attraction 3 (name & price): \_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_ PLN
- Attraction 4 (name & price): \_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_ PLN
- TOTAL SPENT: \_\_\_\_\_ PLN (Max 3000 PLN)
- MONEY LEFT: \_\_\_\_\_ PLN

B. THE ITINERARY

|           |                                                                                                                                                           |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MONDAY    | Meet at school at: _____<br>Transport: _____<br>Arrival & check-in (time and place): _____<br>Dinner (time and place): _____<br>Afternoon activity: _____ |
| TUESDAY   |                                                                                                                                                           |
| WEDNESDAY |                                                                                                                                                           |
| THURSDAY  |                                                                                                                                                           |
| FRIDAY    |                                                                                                                                                           |
| SATURDAY  |                                                                                                                                                           |

## THE VOICE OF SCHOOL

### DOŚWIADCZENIE EDUKACYJNE – TYP 9

Uczeń, pracując w grupie, przygotowuje i przeprowadza wydarzenie promujące nauczany język obcy nowożytny lub kulturę danego obszaru językowego (np. konkurs językowy, konkurs piosenki obcojęzycznej).

**Klasa:** od 7.

**Czas realizacji:** 3–4 jednostki lekcyjne (w zależności od liczby uczestników może się wydłużyć).

#### Cele:

- Pisanie regulaminów, zapowiedzi i formalnych zaproszeń;
- Parafrazowanie myśli zawartych w tekstach piosenek (mediacja językowa);
- Rozumienie tekstu słuchanego;
- Trening wystąpień publicznych i konferansjerki;
- Rozwijanie odpowiedzialności za zadania grupowe;

**Język:** Słownictwo w zakresie tematów: Kultura, Życie prywatne; pierwszy okres warunkowy; konstrukcje wyrażające powinność (supposed to).

#### Materiały:

- Karta piosenki dla każdego ucznia (załącznik 1);
- Dostęp do komputerów/laptopów/tabletów;
- Nagranie piosenki Bruno Marsa *Count on me*, np. dostępne na YouTube (wskazówka: W przypadku uczniów o niższym poziomie zaawansowania wybierz nagranie wideo z tekstem piosenki, aby ułatwić im uzupełnianie tekstu);
- Checklista (załącznik 2) – jedna dla całej klasy.

#### Przygotowanie:

1. Powiedz uczniom, że w ramach doświadczenia edukacyjnego przygotują i przeprowadzą konkurs piosenki angielskiej, ale inny niż wszystkie.
2. Uczestnicy konkursu będą śpiewać wybrane wcześniej przez klasę piosenki (uczniowie nie wybierają piosenek samodzielnie – losują je z puli przygotowanej wcześniej przez wszystkich uczniów z klasy). Przed wykonaniem piosenki uczestnik wykona zadanie językowe sprawdzające znajomość i rozumienie tekstu. Po wykonaniu utworu, uczestnik krótko omawia jego treść.

#### Wykonanie:

1. Rozdaj uczniom karty pracy *Song Card* (załącznik 1). Odtwórz nagranie i poproś o wykonanie zadania 1 (jeśli uczniowie mają ochotę, zaśpiewajcie piosenkę całą klasą). Poproś uczniów o wykonanie zadania 2. Zwróć ich uwagę na to, że nie wszystkie wyrazy są testowane i że konteksty ich użycia są zupełnie inne niż w piosence.
2. Podziel klasę na 4 grupy. Poinformuj uczniów, że w pierwszej fazie projektu każda grupa wybierze i opracuje *Song Card* do dwóch wybranych piosenek. Monitoruj wykonanie zadania i zwracaj uwagę na to, czy treść utworów jest odpowiednia do wieku uczniów oraz szkolnych warunków.
3. Następnie każda grupa otrzyma własne zadania:
  - **Grupa 1: The Organizers** (Regulamin i Logistyka) – Ustalają zasady. Przygotowują formularze zgłoszeniowe dla uczestników, regulamin uczestnictwa z listą utworów, planują harmonogram; określają i opisują kryteria oceny i punktację.

- **Grupa 2: The PR & Marketing Team** (Promocja) – Tworzą plakaty (np. w Canvie), piszą ogłoszenie do odczytania przez radiowęzeł (lub osobiście w każdej klasie) oraz zaproszenia dla nauczycieli jurorów, szukają ewentualnych sponsorów nagród, projektują dyplomy.
- **Grupa 3: The Stage & Tech Crew** (Scena i Technika) – Planują i przygotowują scenografię, nagłośnienie, podkłady muzyczne (karaoke/podkłady instrumentalne).
- **Grupa 4: The Hosts & Scriptwriters** (Prowadzący) – Piszą scenariusz imprezy. To oni będą konferansjerami, którzy wyjdą na scenę i poprowadzą wydarzenie w całości po angielsku.

**WAŻNE:** Poszczególne zadania możesz przesuwać między grupami, szczególnie jeśli pojawią się duże różnice w tempie wykonywania zadań.

4. Uczniowie sprawdzają stan przygotowań przez zaznaczanie na checkliście, co już udało im się wykonać, a czego jeszcze brakuje.

### Wykorzystanie:

1. W dniu konkursu uczestnicy po kolei losują piosenkę z puli przygotowanej przez organizatorów; rozwiązują dwa zadania na przygotowanej przez uczniów karcie piosenki (bez słuchania); wykonują utwór do podkładu w wersji instrumentalnej/karaoke, a następnie krótko wyjaśniają, o czym jest piosenka. Jeśli uczestników będzie więcej niż piosenek, piosenki mogą się powtarzać. Na konkurs należy wydrukować karty piosenek w liczbie odpowiadającej liczbie uczestników.
2. Jury składające się z wybranych nauczycieli i uczniów z grupy Organizers – na podstawie kryteriów oceny przygotowanych przez uczniów – oceni każdego uczestnika i wyłoni zwycięzców.

### SONG CARD – Teacher's version

**SONG TITLE:** *Count on Me*

**ARTIST:** *Bruno Mars*

If you ever find yourself stuck in the middle of the **sea**  
I'll sail the world to **find** you  
If you ever find yourself lost in the dark and you can't **see**  
I'll be the light to **guide** you

We find out what we're made of  
When we are called to help our friends **in need**

You can count on me like one, two, three, I'll be there  
And I know when I need it  
I can count on you like four, three, two and you'll be there  
'Cause that's what friends are **supposed** to do, oh, yeah

Ooh-ooh-ooh, ooh-ooh-ooh  
Yeah, yeah

If you're tossin' and you're turnin', and you just can't fall **asleep**  
I'll sing a song **beside** you  
And if you ever forget how much you really **mean** to me  
Every day, I will **remind** you, oh

We find out what we're made of...

You'll always have my **shoulder** when you cry  
I'll never let go, never say **goodbye**

You know you can count on me...

You can count on me 'cause I can count on you

**Zadanie 2. (klucz odpowiedzi)**

1. guide
2. supposed
3. beside
4. shoulder
5. remind

The song is about friendship and how important it is to be able to rely on each other. The artist says that the nature of friendship is the fact that friends are always there for each other no matter what.

## ZAŁĄCZNIK 1.

## THE VOICE OF SCHOOL

## SONG CARD

**SONG TITLE:** *Count on Me***ARTIST:** *Bruno Mars***1. Complete the lyrics:**

If you ever find yourself stuck in the middle of the \_\_\_\_\_  
 I'll sail the world to \_\_\_\_\_ you  
 If you ever find yourself lost in the dark and you can't \_\_\_\_\_  
 I'll be the light to \_\_\_\_\_ you

We find out what we're made of  
 When we are called to help our friends \_\_\_\_\_

You can count on me like one, two, three, I'll be there  
 And I know when I need it  
 I can count on you like four, three, two and you'll be there  
 'Cause that's what friends are \_\_\_\_\_ to do, oh, yeah

Ooh-ooh-ooh, ooh-ooh-ooh  
 Yeah, yeah

If you're tossin' and you're turnin', and you just can't fall \_\_\_\_\_  
 I'll sing a song \_\_\_\_\_ you  
 And if you ever forget how much you really \_\_\_\_\_ to me  
 Every day, I will \_\_\_\_\_ you, oh

We find out what we're made of...

You'll always have my \_\_\_\_\_ when you cry  
 I'll never let go, never say \_\_\_\_\_

You know you can count on me...

You can count on me 'cause I can count on you

**2. Complete the sentences with the words from the song.**

1. I don't know this city well so I need a map to \_\_\_\_\_ me to the places I want to visit.
2. Why did you go out? You were \_\_\_\_\_ to help me clean the house and I had to do it all by myself!
3. Please stand \_\_\_\_\_ your brother so that I can take a photo of you both.
4. She only calls me when she needs a \_\_\_\_\_ to cry on.
5. Why do I always have to \_\_\_\_\_ you to take off your shoes in the house? Can't you just remember to do it?

## ZAŁĄCZNIK 2.

# THE VOICE OF SCHOOL

## CHECKLIST

### See if you are ready for the contest!

- ☐ Contest rules and regulations with the list of songs
- ☐ Event preparation timetable
- ☐ Performance assessment sheets
- ☐ Song cards
- ☐ Posters
- ☐ Announcement
- ☐ Juror invitations
- ☐ Diplomas (prizes)
- ☐ Instrumental/karaoke tracks for all songs
- ☐ Drawing system (e.g. cards with song numbers)
- ☐ Event script

# A HEATED DEBATE

## DOŚWIADCZENIE EDUKACYJNE – TYP 10

Uczeń, pracując w grupie, przygotowuje dyskusję na określony temat prowadzoną w nauczonym języku obcym i w niej uczestniczy.

**Klasa:** od 8.

**Czas realizacji:** 2 jednostki lekcyjne.

### Cele:

- Prowadzenie dyskusji;
- Wyrażanie opinii, zgody i braku zgody;
- Prezentowanie argumentów i kontrargumentów;
- Podnoszenie kultury dyskusji o kontrowersyjnych sprawach;
- Krytyczna ocena zjawisk społecznych;
- Rozwijanie empatii przez przyjmowanie różnych punktów widzenia.

**Język:** Słownictwo w zakresie tematów: Podróżowanie i turystyka, Świat przyrody, Życie społeczne; Zwroty dyskursywne; Czasowniki modalne wyrażające rady i opinie.

### Materiały:

- Karty ról – tyle kart ilu uczniów w każdej z grup;
- Lista fraz komunikacyjnych dla każdego ucznia (*Debate Survival Kit*).

### Przygotowanie:

Powiedz uczniom, że ich zadaniem będzie przygotowanie i przeprowadzenie dyskusji na temat turystyki oraz jednego z trzech tematów, jaki wybierze klasa. Potnij karty ról tak, aby uczniowie mogli je losować.

### Wykonanie:

1. Napisz na tablicy: *Mass tourism is the best thing that can happen to our town.*
2. Podziel uczniów na dwie drużyny: jedną, której zadaniem będzie zgodzenie się z tą tezą, i drugą, której zadaniem będzie nie zgodzić się z tą tezą.  
**Wskazówka:** Podziel klasę równo na pół, nie pytając o ich faktyczne zdanie; Zadanie ćwiczy budowanie argumentacji niezależnie od osobistych preferencji.
3. W ramach grup uczniowie losują role (załącznik 2) i zapoznają się z nimi.
4. Uczniowie przygotowują dodatkowe argumenty za lub przeciw w zależności od tego, w której są grupie, z punktu widzenia swojej roli.  
**Wskazówka:** Jeśli liczba uczniów w grupie jest większa niż liczba ról, uczniowie pełniący tę samą rolę mogą wspólnie przygotować argumenty.
5. Uczniowie na zmianę przedstawiają swoje argumenty stronie przeciwnej, za każdym razem używając przynajmniej jednej frazy z banku fraz (*Debate Survival Kit*).
6. Rozpoczyna strona popierająca tezę. Druga strona rozpoczyna od próby obalenia tezy przeciwników i przedstawia nowy argument. Strona przeciwna próbuje go obalić i podaje nowy i tak dalej.
7. Na koniec można zrobić głosowanie i wyłonić zwycięską stronę.
8. Następnie przedstaw uczniom nowy temat (*Driving licence age should be lowered to 16*) i role.
9. Całą klasą uczniowie dopisują do listy fraz po dwie nowe frazy.
10. Uczniowie losują nowe role (załącznik 3) i przygotowują się do dyskusji.
11. Uczniowie prowadzą dyskusję.

**Wykorzystanie:**

Uczniowie podsumowują dyskusję w formie pisemnej, przedstawiając przynajmniej po dwa argumenty za i przeciw oraz formułując własną opinię.

**Teacher's notes do załącznika 3.**

*Driving licence age should be lowered to 16.*

**PRO (Lower to 16)**

- **A 16-year-old from a small village:** Lacks access to reliable public transport. A driving licence is the only way to commute to a good high school, attend extracurricular activities, or meet friends without constantly asking parents for a lift.
- **A busy parent of teenagers:** Is exhausted from acting as a 24/7 taxi service for their children. Believes that learning to drive early teaches responsibility and relieves the daily burden on working adults.
- **A driving school owner:** Sees a massive business opportunity. Argues that 16-year-olds absorb knowledge more quickly, and starting training earlier ultimately makes them safer, more experienced drivers in the long run.

**ANTI (Keep it at 18)**

- **A traffic police officer:** Knows the accident statistics firsthand. Sees that young drivers are prone to reckless behaviour, showing off in front of peers, and taking completely unnecessary risks on the road.
- **An insurance company agent:** Focuses on biology: the prefrontal cortex, which is responsible for risk assessment, is still developing in teenagers. Predicts that insurance premiums will bankrupt families because the collision rate will skyrocket.
- **A daily commuter / pedestrian:** Fears for their personal safety at pedestrian crossings crosswalks and during their daily commute. Believes the streets are already dangerous enough without putting "children" behind the wheel.

## ZAŁĄCZNIK 1.

# DEBATE SURVIVAL KIT

*Rule: You must use at least ONE of these phrases when you speak!*

### 1. Introducing your argument:

- Speaking as a ..... (e.g.local resident), I strongly believe that...
- From my point of view...
- The main advantage / disadvantage is that...
- 
- 

### 2. Adding more information:

- Furthermore, we must remember that...
- Not only that, but also...
- 
- 

### 3. Polite disagreement & rebuttal:

- I see your point, but...
- That's true, however...
- With all due respect, you are wrong. The reality is...
- You claim that..., but...
- 
- 

### 4. Concluding:

- To sum up...
- For these reasons, tourism is a blessing / a curse for us.
- 
-

## ZAŁĄCZNIK 2.



**PRO-TOURISM:** You agree with the motion. You must prove that tourism is amazing for the town. Prepare your arguments using the hints below and add your own ideas!

**ROLE 1: The Mayor**

- **Your hints:** Tourists bring money to the local economy. We can build new roads, parks, and airports. People open restaurants, souvenir shops, and hotels. Our town is famous and developing fast!

- **Your own arguments:**

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**PRO-TOURISM:** You agree with the motion. You must prove that tourism is amazing for the town. Prepare your arguments using the hints below and add your own ideas!

**ROLE 2: Young People**

- **Your hints:** Before tourism, there were no jobs here. Now, young people can work as tour guides, waiters, or hotel receptionists. We can practise speaking foreign languages with tourists. We don't have to move to the big city to find a job.

- **Your own arguments:**

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**PRO-TOURISM:** You agree with the motion. You must prove that tourism is amazing for the town. Prepare your arguments using the hints below and add your own ideas!

**ROLE 3: The Local Culture Expert**

- **Your hints:** Thanks to tourists, our local traditions, dances, and food are famous all over the world. We have money to renovate old castles and museums. Tourists are interested in our history!

- **Your own arguments:**

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**ANTI-TOURISM:** You disagree with the motion. You must prove that mass tourism is destroying your peaceful town. Prepare your arguments using the hints below and add your own ideas!

**ROLE 1: The Environmentalist**

- **Your hints:** Tourists leave tons of rubbish on our beaches and in the forests. There is terrible air pollution from thousands of coaches and planes. Wild animals are losing their natural habitats because of new hotels.
- **Your own arguments:**

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**ANTI-TOURISM:** You disagree with the motion. You must prove that mass tourism is destroying your peaceful town. Prepare your arguments using the hints below and add your own ideas!

**ROLE 2: The Local Resident**

- **Your hints:** The town is overcrowded! I can't find a parking space near my house. It's loud at night because tourists party until 4 AM. Prices in shops and restaurants are terribly high – normal people can't afford to live here anymore.
- **Your own arguments:**

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**ANTI-TOURISM:** You disagree with the motion. You must prove that mass tourism is destroying your peaceful town. Prepare your arguments using the hints below and add your own ideas!

**ROLE 3: The Local Worker**

1. **Your hints:** Most tourism jobs are only seasonal (summer only) and very poorly paid. What about winter? Also, the infrastructure is overloaded – there are huge traffic jams, and the local hospital is full of tourists who had accidents, so residents must wait.
2. **Your own arguments:**

1. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### ZAŁĄCZNIK 3.

*Driving licence age should be lowered to 16.*



**PRO (Lower it to 16)**

**ROLE 1: A 16-year-old from a small village**

**PRO (Lower it to 16)**

**ROLE 2: A busy parent of teenagers**

**PRO (Lower it to 16)**

**ROLE 3: A driving school owner**

**ANTI (Keep it at 18)**

**ROLE 1: A traffic police officer**

**ANTI (Keep it at 18)**

**ROLE 2: An insurance company agent**

**ANTI (Keep it at 18)**

**ROLE 3: An adult driver/ pedestrian**