

Agnieszka Bzdak – nauczyciel języka angielskiego w ZSP w Rzęśni

PROGRAM EDUKACJI JĘZYKOWEJ W KLASACH I-III SZKOŁY PODSTAWOWEJ
„GRY I ZABAWY W NAUCZANIU JĘZYKA ANGIELSKIEGO”

SPIS TREŚCI

1. Założenia programu.
2. Cele edukacyjne.
3. Zakres treści.
4. Procedury osiągania celów.
 - a) metody nauczania
 - b) techniki nauczania
5. Ocena osiągnięć uczniów.

Program został opracowany na podstawie dokumentu „Podstawa programowa wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego” Ministerstwa Edukacji Narodowej z dnia 23. grudnia 2008, opublikowanego w Dzienniku Ustaw Nr 4 w dniu 15. stycznia 2009 r.

1. Założenia programu.

Niniejszy autorski program nauczania języka angielskiego na zajęciach pozalekcyjnych jest podstawą do planowania, organizowania i prowadzenia nauczania języka obcego w klasach I-III. Został on opracowany z myślą o dzieciach w młodszym wieku szkolnym, które wykazują zainteresowanie językiem angielskim.

2. Cele edukacyjne

Cele główne zajęć

1. Popularyzacja języka angielskiego.
2. Zapewnianie kontaktu z językiem w formie zabawowej.
2. Rozwijanie zainteresowań językowych uczniów.
3. Przygotowanie uczniów do wykorzystania znajomości języka angielskiego w różnych sytuacjach życiowych.
4. Rozbudzanie indywidualnych zdolności twórczych.
5. Wzbudzanie i umacnianie motywacji do nauki języka obcego.

Cele pośrednie zajęć

1. Rozwijanie sprawności językowych.
2. Poznanie tradycji anglojęzycznych.
3. Nabywanie umiejętności komunikowania się w języku angielskim.
4. Rozwijanie sprawności manualnych.
5. Rozwijanie zainteresowań plastycznych i muzycznych.
6. Wzbogacenie biernego i czynnego słownictwa.

Kompetencje ucznia:

- wykorzystuje znajomość języka angielskiego w życiu codziennym,
- rozumie teksty dostosowane do jego możliwości,
- potrafi pracować w zespole,
- prezentuje postawy tolerancji, otwartości i życzliwości w stosunku do innych,
- konsekwentnie realizuje zamierzone zadania,
- umie zaprezentować zdobyte umiejętności językowe,

3. Zakres treści.

W opracowanym programie wyodrębniono następującą tematykę treści nauczania:

- kolory;
- zwierzęta domowe, dzikie, egzotyczne;
- zabawki;
- przybory szkolne;
- wyposażenie klasy;
- członkowie rodziny;
- części ciała i twarzy;
- nazwy ubrań;
- produkty żywnościowe;
- pomieszczenia w domu;
- sprzęty domowe;
- umiejętności umysłowe i ruchowe;
- stany emocjonalne i uczucia;
- codzienne czynności;

- dyscypliny sportowe;
- przyjęcie urodzinowe i inne uroczystości i święta;
- dni tygodnia;
- miesiące;
- pory roku;
- pogoda;
- budynki użyteczności publicznej;
- środki transportu;
- świat magii i fantazji;
- świat baśni i legend;
- liczby 1-100.

4. Procedury osiągnięcia celów:

a) Metody nauczania.

Metoda reagowania całym ciałem (*TPR*)

Metoda komunikacyjna

Metoda audiolingwalna

Metoda audiowizualna

b) Techniki nauczania.

- **słuchanie i śpiewanie piosenek i wierszy**, których rytm i rym pomagają dzieciom w zapamiętaniu kolejnych struktur językowych,
- **słuchanie bajek**, które poprzez analogię, do polskich bajek stają się bardzo atrakcyjnym narzędziem pracy w rękach nauczyciela,
- **naukę i zabawę poprzez działanie**: wspomniana już wcześniej technika mająca na celu połączenia ruchu, zabawy i nauki,
- **dramę** – a więc odgrywanie ról, zabawę w teatr, stanowiące doskonałą formę zabawy uwielbianą przez dzieci w tym wieku,
- **pokaz i prezentację**, czyli korzystanie z różnego rodzaju plakatów lub filmów, służących powtarzaniu znanych już form językowych niezwykle ważnych w procesie kształcenia dzieci

Bank pomysłów:

- Zabawa 'Simon says' -odmiana ćwiczenia 'Zrozum – wykonaj'

Dzieci wykonują komendy nauczyciela tylko wtedy, gdy są one poprzedzone słowami 'Simon says'. Ten, kto wykona polecenie w niewłaściwym momencie odpada z gry. W kolejnych wersjach uczniowie zastępują nauczyciela i wydają polecenia.

- Bingo obrazkowo -wyrazowe z podpisem pod każdym rysunkiem

Gra polega na stopniowym zakrywaniu kolejnych rysunków na planszach pustymi kartonikami po wywołaniu nazw przez nauczyciela lub uczniów. Po zakryciu trzech rysunków w pionie, poziomie lub po skosie uczeń woła 'Bingo'. Grę warto prowadzić aż do przykrycia wszystkich pól na planszach, by wszystkie dzieci miały okazję wygrać, zakrywając wszystkie rysunki na swoich planszach.

- Bingo obrazkowe (bez podpisów)
- Bingo wyrazowe

Można wykorzystać czyste kartki papieru, na których uczniowie rysują 9 pól i samodzielnie wpisują przyswojone na lekcji słowa.

- Snakes and ladders

Można narysować węża, podzielić go na krótkie odcinki, pokolorować, wpisać cyfry, położyć małe ilustracje, przedmioty i poprzez rzucanie kostką przesuwac się po wężu do przodu, nazywając napotka e po drodze przedmioty.

○ Memory game czyli dopasowywanie par kartoników obrazkowych leżących ilustracją do dołu. Uczniowie kolejno odkrywają po dwa kartoniki tak by dobrać pary. Jeśli odkryją dwa różne obrazki, odkładają je na uprzednie miejsce, zapamiętując ich położenie. W czasie trwania zabawy uczniowie nazywają odkrywane ilustracje. Wygrywa ten, kto odkryje i nazwie najwięcej par rysunków.

○ Zapamiętywanie wyrazów zapisanych na tablicy
Nauczyciel wypisuje na tablicy nazwy przedmiotów. Uczniowie próbują zapamiętać jak najwięcej z nich. Uczniowie podzieleni na zespoły odtwarzają zapamiętane nazwy.

○ Zgadywanki typu Yes/No
Nauczyciel losuje spośród kilku znanych dzieciom ilustracji jedną i nie patrząc na obrazek odwraca ją w kierunku klasy. Następnie wypowiada słowa zgadując co jest na obrazku. Uczniowie muszą zrozumieć wypowiedź nauczyciela i odpowiedzieć mu czy ma rację.

○ True or False
Nauczyciel mówi zdania prawdziwe lub fałszywe, np. w odniesieniu do ilustracji lub postaci, a dzieci oceniają ich prawdziwość, np..Zgadywanki typu 'What have I got in my bag/pocket/hand?'
Nauczyciel zadaje powyższe pytanie, dzieci starają się odgadnąć przypominając sobie słownictwo dotyczące określonego tematu. Jeśli odgadną nauczyciel wyjmuje daną rzecz.

5. Ocena osiągnięć uczniów.

Nauczyciel nagradzać będzie słowem, gestem, uśmiechem, ale również stosować techniki nagradzania poszczególnych elementów pracy, umownymi znakami czy otrzymaniem plusa (zapisane w przedmiotowym systemie oceniania), które są dowodem aktywności dziecka i nagrodą za pracę.

Dziecko może również otrzymywać oceny cząstkowe za różnorodne formy prezentacji swoich umiejętności językowych, na przykład za:

- zaśpiewanie piosenki,
- recytację rymowanki,
- prawidłowe reakcje na polecenia,
- znajomość nowego słownictwa, sprawdzaną w formie zabawy,
- wykonanie projektu,
- udział w konkursie,
- aktywność na lekcji itp.

Metody ewaluacji zajęć:

- obserwacje – poddawane im będą m.in. umiejętności i postawy w trakcie zajęć
- prace praktyczne
- konkurs
- samoocena ucznia

Źródła:

- Dzierżgowska, I., „Jak uczyć metodami aktywnymi?”, Fraszka Edukacyjna, Warszawa 2009
Siek-Piskozub, T., „Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych”, WSIP, Warszawa 1997
Chaves, C., Graham, A., Superfine W., „Fun and Games in English”, Delta Publishing, 1999
Lewis, G., Bedson, G., „Games for children”, Oxford University Press, 2002
Zarańska, J., „The singing class” CODN, Warszawa 2003