



Recenzja materiałów dydaktycznych do innowacyjnego programu nauczania pt. *Synergia początkowej nauki języka obcego z edukacją wczesnoszkolną oraz technologiami informacyjno-komunikacyjnymi* (prezentacje, scenariusze i karty pracy w segregatorze) klasa 3.

Małgorzata Szulc-Kurpaska

Wprowadzenie

Materiały dydaktyczne do innowacyjnego programu nauczania pt. *Synergia początkowej nauki języka obcego z edukacją wczesnoszkolną oraz technologiami informacyjno-komunikacyjnymi* dla klasy 3 składają się segregatora z kartami pracy, prezentacji w Power Point oraz scenariuszy, które zawierają wskazówki metodyczne w jaki sposób można pracować z prezentacjami i kartami pracy w trakcie zajęć. Poszczególne komponenty są ze sobą powiązane w ten sposób, że w trakcie jednych zajęć można wykorzystać prezentację i karty pracy z segregatora (jedną zafoliowaną i dwiema do wypełniania przez uczniów), zgodnie z opisem lekcji zawartym w scenariuszach.

Scenariusze

Materiały dydaktyczne dla klasy 3 obejmują 30 scenariuszy zajęć poświęconych zagadnieniom tematycznym ujętym w podstawie programowej dla edukacji wczesnoszkolnej. Zagadnienia te dotyczą krajobrazów, sposobów spędzania wakacji i czasu wolnego, obowiązków domowych, dbałości o zdrowy styl życia, warzyw i owoców, chorób i ich symptomów, zawodów, specjalizacji lekarskich, ubrań i materiałów z których są wykonane, zwierząt, świąt, środowiska naturalnego człowieka, obiegu wody w przyrodzie, cech charakterystycznych różnych narodowości, bogactw naturalnych występujących na ziemi, instrumentów muzycznych, produkcji chleba, nowoczesnych technologii, materiałów, z których wykonane są różne przedmioty, emocji, środków transportu.

Każdy scenariusz zawiera cele lekcji powiązane w poszczególnymi elementami edukacji wczesnoszkolnej: cele te obejmują edukację przyrodniczą, edukację zdrowotną, edukację matematyczną, edukację językową, edukację muzyczną, edukację społeczną, edukację artystyczną, edukację plastyczną.

Każdy scenariusz wyszczególnia również kluczowe słownictwo i struktury, które są wprowadzane i ćwiczone w ramach zajęć poświęconych tematowi scenariusza, a także rozwijanie czterech sprawności językowych: słuchania, mówienia, czytania i pisanie. Na początku każdego scenariusza prezentowane jest słownictwo i zwroty w języku obcym, które są z kolei ćwiczone w zadaniach w dalszej części zajęć.

W scenariuszach rozwijane są również umiejętności TIK (technologii informacyjno-komunikacyjnej): korzystanie z googlemaps, łączenie mazakiem obiektów na tablicy, odkrywanie elementów i zapisywanie wyrazów na tablicy interaktywnej, przeciąganie elementów na tablicy interaktywnej, zakreślanie elementów na tablicy, pisanie wyrazów na tablicy, przemieszczanie się między stronami prezentacji wyświetlanej na tablicy przy pomocy odpowiednich przycisków, wybieranie elementów na tablicy interaktywnej, kopiowanie elementów i przesuwanie ich na tablicy, wyszukiwanie informacji w sieci, tworzenie filmu, wybieranie i zakreślanie elementów na tablicy interaktywnej, korzystanie z Wikipedii.

We wprowadzeniu do każdego scenariusza, nauczyciel rozmawia z dziećmi po polsku na temat, któremu poświęcone są zajęcia, rozszerzając wiedzę i umiejętności oraz wzmacniając postawy nabyte w edukacji wczesnoszkolnej. W dalszej części zajęć pojęcia te są wprowadzane i ćwiczone



w języku angielskim.

W scenariuszach są odniesienia do stron internetowych, na których dostępne są filmy, piosenki lub inne materiały, które można wykorzystać w trakcie zajęć (na przykład scenariusz 02, 05, 06, 10, 11, 12, 14, 15, 19, 22, 23, 24, 26, 28, 29, 30).

Scenariusze zawierają również gry (na przykład scenariusz 04, 06, 09, 11, 13, 16, 22, 24), zabawy (na przykład scenariusz 07, 09, 10, 11, 14, 15, 24), quizy (na przykład scenariusz 04, 12, 15), prace plastyczne (na przykład scenariusz 03, 14, 16, 17, 19, 20, 21, 25, 26) oraz projekty (na przykład scenariusz 01, 02, 04, 05, 06, 07, 08, 09, 11, 12, 13, 16, 17, 18, 20, 21, 24, 25, 27, 30).

Scenariusze aktywizują myślenie przyczynowo-skutkowe poprzez udział w eksperymentach (scenariusz 11, 15, 23, 26, 28), szeregowanie czynności i zjawisk według kolejności chronologicznej (scenariusz 09 i scenariusz 15), formułowanie hipotez, ich weryfikowanie poprzez obserwację i wyciąganie wniosków oraz klasyfikowanie elementów wg kategorii (scenariusz 11 i scenariusz 28), myślenie kreatywne w tworzeniu mapy myśli na temat zwyczajów świątecznych (scenariusz 12), porównywaniu cech własnych z wybranym mieszkańcem innego kraju (diagram Venn'a w scenariuszu 14), w generowaniu pomysłów na zabawy karnawałowe (scenariusz 16), sposobów wykorzystania zasobów naturalnych (scenariusz 17), czy metod ochrony środowiska naturalnego człowieka (scenariusz 25).

Każdy ze scenariuszy zawiera kopie slajdów prezentacji oraz stron z segregatora, do których zostały dołączone wskazówki metodyczne opisujące, w jaki sposób można z nich korzystać w trakcie zajęć. Poszczególne ćwiczenia w scenariuszach są oznaczone poprzez PL/ENG, ENG lub PL, co oznacza w jakim języku mają być przeprowadzone. Większość scenariuszy podaje również jakie pytania powinien zadawać nauczyciel po angielsku oraz jakie są przewidywane odpowiedzi uczniów.

Prezentacje

Nauczyciele mogą skorzystać z 30 prezentacji o długości od 8 do 23 slajdów. Prezentacje te składają się z kolorowych zdjęć i rysunków służących do prezentowania wprowadzanego słownictwa, a także z ilustracji całkowicie lub częściowo zakrytych, które poprzez klikanie na poszczególne ich części, można stopniowo odkrywać i zachęcać uczniów do zgadywania, co one przedstawiają. W czasie ćwiczenia słownictwa i zwrotów przy użyciu prezentacji w Programie Synergia uczniowie mogą dobierać wyrazy lub wyrażenia do ilustracji, które przedstawiają ich znaczenie, w czasie klikania na wyrazy czy wyrażenia podskakują one na slajdzie, co wskazuje na który element uczniowie mają zwrócić uwagę, kiedy nauczyciel prosi o powtórzenie danej formy językowej. Uczniowie mogą też samodzielnie sprawdzać poprawność swoich odpowiedzi w quizach, poprzez klikanie na wybrany wyraz ukazuje się informacja, czy wybrana opcja jest poprawna. W ramach ćwiczenia słownictwa uczniowie mogą klasyfikować na tablicy interaktywnej wyrazy zgodnie z kategoriami, do których należą, określać część wspólną zbioru za pomocą diagramu Venn'a, czy dobierać w pary wyrazy i pasujące do nich wyrażenia. Prezentacje umożliwiają również przeprowadzenie gier i zabaw interaktywnych. W sposób atrakcyjny wizualnie uwalniają na różnice kulturowe i uczą tolerancji oraz otwartości wobec innych narodowości. Animacje w prezentacjach nie tylko stanowią materiał atrakcyjny dla uczniów ale także usprawniają tempo zajęć.

Segregator

W segregatorze można znaleźć 15 zafoliowanych kolorowych dwustronnych kart (jedna strona karty jest do wykorzystania w czasie pracy nad jednym scenariuszem), na których uczniowie mogą przy pomocy pisaka suchościeralnego wykonywać ćwiczenia: brać w kółko obrazki przedstawiające wyrazy wymawiane przez nauczyciela, podpisać rysunki wyrazami w języku angielskim, czy grać w grę planszową. Karty te są wykonane bardzo estetycznie, mają urozmaiconą stronę graficzną, są trwałe i druk ich jest w bardzo żywych kolorach. W segregatorze uczniowie mają również do dyspozycji 62 pojedyncze czarno-białe karty pracy, które mogą uzupełniać w czasie zajęć. Do



każdego scenariusza przyporządkowane są po dwie karty pracy, a do scenariusza 16 i 18 trzy karty pracy. Wypełnianie kart pracy polega na uzupełnianiu tabel, rysowaniu obrazka i opisywaniu go poprzez dokończenie rozpoczętych zdań, łączeniu wyrażen z obrazkami, grze w statki, wypełnianiu mapy myślowej, szeregowaniu czynności w kolejności chronologicznej, wypełnianiu formularza u lekarza, dobieraniu wyrazów do zdań, układaniu zdań z rozsypanych wyrazów, uzupełnianiu luk w tekście wyrazami, wypełnianiu diagramu Venn'a, dobieraniu wyrażen do początków zdań, wycinaniu i przyklejaniu rysunków zwierząt do miejsc na ziemi, w których żyją, dobieraniu podpisów do rysunków, rozwiązywaniu krzyżówki, klasyfikowaniu wyrazów do kategorii, do których należą, poszukiwaniu wyrazów w kwadracie magicznym (wykreślanie literowej).

Podsumowanie

Obudowa dydaktyczna do innowacyjnego programu nauczania pt. *Synergia początkowej nauki języka obcego z edukacją wczesnoszkolną oraz technologiami informacyjno-komunikacyjnymi* dla klasy 3 oferuje różnorodne i atrakcyjne materiały motywujące uczniów do nauki języka angielskiego zintegrowanego z elementami edukacji wczesnoszkolnej. Program ten rozwija słownictwo i struktury w języku angielskim a także wszystkie cztery sprawności językowe (słuchanie, mówienie, czytanie i pisanie). Poprzez nawiązanie do tematów omawianych w edukacji wczesnoszkolnej wspiera wszechstronny rozwój uczniów, powtarza treści poznawane przez nich w ramach edukacji wczesnoszkolnej a także rozszerza je poprzez dostęp do źródeł internetowych. Nie do pominięcia jest wykorzystanie umiejętności posługiwania się technologiami informacyjno-komunikacyjnymi, które stanowią główny cel przedstawionego do recenzji programu. Dzięki wykorzystaniu komponentów Programu Synergia wspierany jest rozwój myślenia kreatywnego i krytycznego u uczniów, którzy uczą się poznawać świat poprzez działanie i myślenie.