

CAMBRIDGE

Język angielski w szkole podstawowej

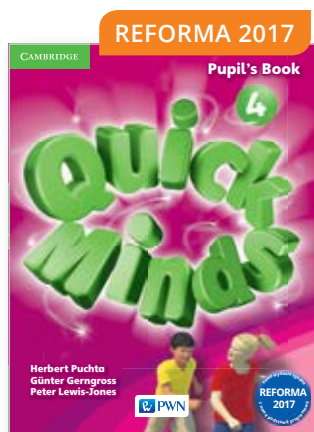
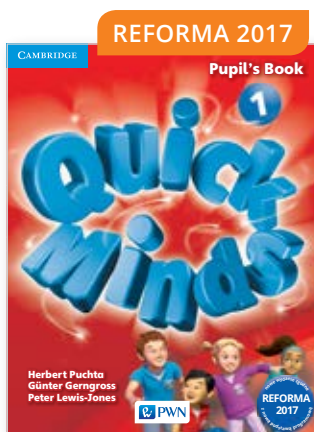
Quick wins

KLASA 1



„Quick Minds” to najnowsza seria podręczników dla uczniów klas 1-6 zreformowanej szkoły podstawowej napisana przez doświadczonych i cenionych autorów wydawnictwa Cambridge University Press ELT.

Dla ucznia



Strefa ucznia

nagrania do materiałów ćwiczeniowych oraz dodatkowe zadania i gry dostępne online

www.wszpwn.com.pl/strefa-ucznia



KLASA 1

Tytuł

Poziom ESOKJ

Podręcznik 1
+ nagrania online

pre A1

Materiały ćwiczeniowe 1
+ nagrania online

pre A1

KLASA 4

Tytuł

Poziom ESOKJ

Podręcznik 4
+ nagrania online

A1+

Materiały ćwiczeniowe 4
+ nagrania online

A1+

„Quick Minds” 1 to:

- Sekcje *Create that!*, których celem jest **rozwijanie wyobraźni i kreatywności**.
- Interesujące i zabawne **historijki obrazkowe**, które prezentują i **promują wartości prospołeczne**.
- Liczne **ćwiczenia plastyczne**, które **stymulują i rozwijają inwencję twórczą** dzieci.
- Sekcje *Learn and think*, które doskonalą umiejętność logicznego i krytycznego myślenia
- Dwustronicowe **lekcje CLIL** (*Content and Language Integrated Learning* – zintegrowane kształcenie przedmiotowo językowe) zapoznają uczniów z wiedzą i słownictwem z różnych dziedzin nauki za pośrednictwem języka angielskiego.

Dla nauczyciela

- rozkłady materiału
- plany wynikowe
- program nauczania
- książka nauczyciela
- testy
- nagrania do testów
- nagrania do podręcznika i materiałów ćwiczeniowych



Contents

Friends (pages 4–9)

Vocabulary Greetings Numbers 1–10 Colours	Story and value <i>Meet the Super Friends</i> Making friends	Thinking skills Paying attention to visual details
--	---	---

1 At school (pages 10–17)

Vocabulary Classroom objects	Grammar <i>What's this? It's a (pencil).</i> <i>Is it a pen? Yes, it is. / No, it isn't.</i> <i>Open your book, please.</i>	Story and value <i>Watch out, Flash!</i> Helping each other Phonics The letter sound <i>a</i>	CLIL Art: Colours ▶ Project	Thinking skills Matching Predicting
---	---	---	--	--

2 Let's play! (pages 18–25)

Vocabulary Toys	Grammar <i>Hello. How are you?</i> <i>I'm fine, thanks.</i> <i>What's your favourite toy?</i> <i>My favourite toy's my (ball).</i> <i>It's a (new kite).</i> <i>It's an (ugly monster).</i>	Story and value <i>The go-kart race</i> Fair play – cheating is wrong Phonics The letter sound <i>e</i>	Skills Listening Speaking ▶ Creativity	Thinking skills Comparative thinking
---------------------------	--	--	---	---

▶ Review: Friends, units 1 and 2 (pages 26 and 27)

Colours at school	The number game
--------------------------	------------------------

3 Pet show (pages 28–35)

Vocabulary Animals	Grammar <i>The (lizard) is in/on/under the (bag).</i> <i>I like (dogs).</i> <i>I like (dogs) too. / I don't like (dogs).</i>	Story and value <i>The spider</i> Being brave Phonics The letter sound <i>i</i>	CLIL Science: Camouflage ▶ Project	Thinking skills Paying attention to visual details Matching
------------------------------	--	---	--	---

4 Lunchtime (pages 36–43)

Vocabulary Food	Grammar <i>I've got a (sandwich) and an (apple).</i> <i>I haven't got a (banana).</i> <i>Have you got any (apples)?</i> <i>Yes, I have. / No, I haven't.</i>	Story and value <i>The pizza</i> Waiting your turn Phonics The letter sound <i>o</i>	Skills Listening Writing Speaking ▶ Creativity	Thinking skills Analysis of statements
---------------------------	---	--	--	---

5 Family (pages 44–51)

Vocabulary Family	Grammar <i>This is my (brother).</i> <i>That's my (sister).</i> <i>Is that your (sister)?</i> <i>Yes, it is. / No, it isn't.</i> <i>Who's that?</i> <i>That's my (sister).</i> <i>What's her/his name?</i> <i>Her/His name's (Sue/Ben).</i>	Story and value <i>What a day!</i> Offering to help your parents Phonics The letter sound <i>u</i>	CLIL Science: Holiday weather ▶ Project	Thinking skills Interpreting visual information
-----------------------------	--	--	---	---

▶ Review: units 3, 4 and 5 (pages 52 and 53)

Quiz time	The lunchbox game
------------------	--------------------------

6 Get dressed! (pages 54–61)

Vocabulary Clothes	Grammar <i>Do you like my (hat/shoes)?</i> <i>Yes, I do. / No, I don't.</i> <i>I'm wearing (a red sweater).</i> <i>Are you wearing (blue shoes)?</i> <i>Yes, I am. / No, I'm not.</i>	Story and value <i>The cap</i> Saying sorry Phonics The letter sounds <i>sp</i> and <i>st</i>	Skills Listening ▶ Creativity	Thinking skills Interpreting visual information Selecting information
------------------------------	---	---	---	--

7 The robot (pages 62–69)

Vocabulary The body	Grammar <i>I can stand on one leg.</i> <i>I can't touch my toes.</i> <i>Can you jump?</i> <i>Can you touch your toes?</i> <i>Yes, I can. / No, I can't.</i>	Story and value <i>The problem</i> Teamwork Phonics The letter sound <i>g</i>	CLIL Science: The skeleton ▶ Project	Thinking skills Paying attention to visual details Matching Identifying
-------------------------------	---	---	---	---

8 At the beach (pages 70–77)

Vocabulary Holidays	Grammar <i>Let's (listen to music).</i> <i>Good idea. / I'm not sure. / Sorry,</i> <i>I don't want to.</i> <i>Where's the (shell)?</i> <i>It's on the (sandcastle).</i> <i>Where's the (orange book)?</i> <i>It's in the (green bag).</i>	Story and value <i>The top of the hill</i> Modesty Phonics The letter sounds <i>ee</i> and <i>ea</i>	Skills Listening Speaking ▶ Creativity	Thinking skills Inferring meaning Interpreting visual information
-------------------------------	---	--	---	--

▶ Review: units 6, 7 and 8 (pages 78 and 79)

The dressing game	Quiz time
--------------------------	------------------

Festivals: pages 80–82

Friends

1 ^{CD1}₀₂ Listen, point and say.



2 ^{CD1}₀₃ Listen and chant.

3 Point and say.

I'm Whisper.

4

Greetings

Whisper, Thunder, Misty, Flash

Lesson 1

1 ^{CD1}₀₄ Listen and point.



2 ^{CD1}₀₅ Listen and write.



3 Ask and answer.



1 CD1
06

Listen and sing.



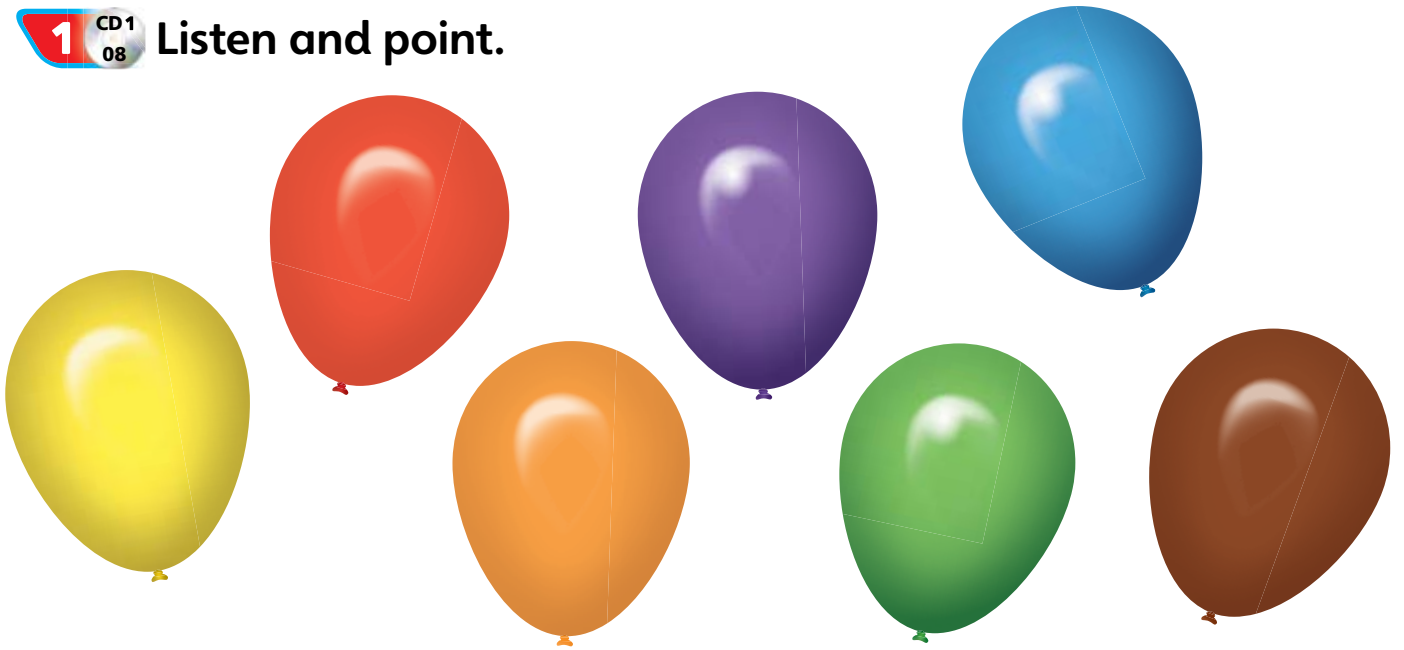
2

Play the game.

1

Red.

1 ^{CD1}₀₈ Listen and point.



2 ^{CD1}₀₉ Listen and write the colour. Then follow the lines.



1 a

2 b

3 c

4 d



Meet the Super Friends





2 ^{CD 1}₁₁ Listen and number.



Think!

a



b



c



1

At school

1 ^{CD1}₁₂ Listen, point and say.



2 ^{CD1}₁₃ Listen and chant.

3 Ask and answer.

What's number 7?

A ruler.

1 ^{CD1}₁₄ Listen and number.



2 ^{CD1}₁₅ Listen and say.

Grammar focus

What's this?

Is it a pen?

It's a pencil.

Yes, **it is**. / No, **it isn't**.



3 Play the guessing game.

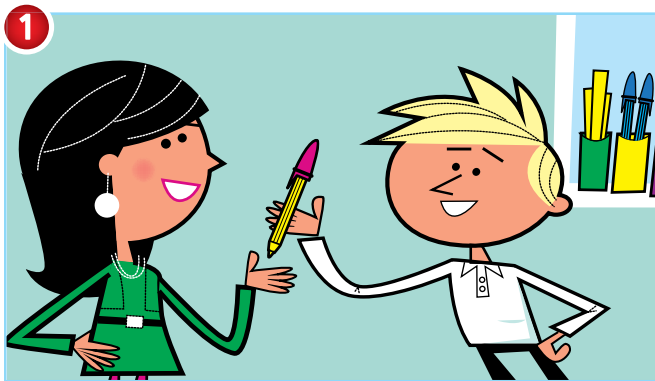


Listen and sing.



Look and match.

1 ^{CD1}₁₈ Listen and match.



2 ^{CD1}₁₉ Listen and say.

Grammar focus

Open your book, please.

Sit at your desk, please.

Pass me a ruler, please.

Close your bag, please.



3 Play the chain game.





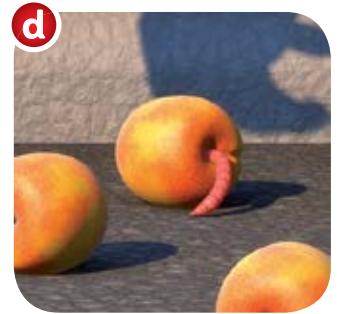
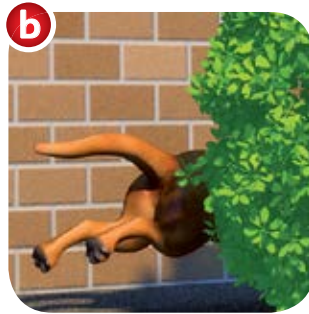
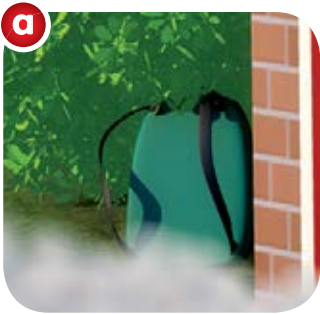
Watch out, Flash!





2 Look and point.

Think!



3 ^{CD1}₂₁ Listen and say.

Phonics



A fat rat in a black bag.



Colours

1 Look at the primary colours.

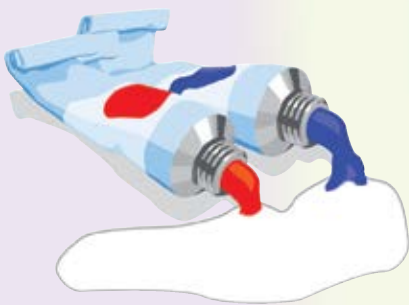
1 What are they?



2 Look and say.



2 Look and say.



3 Find the secondary colours.



- 1 What are they?
- 2 Can you remember how to make them?

4 Look. What colour is it?

Think!



5 Make your own picture.

Project



2

Let's play!

1 ^{CD1}₂₂ Listen, point and say.



2 ^{CD1}₂₃ Listen and chant.

3 Play the miming game.

Is it a go-kart?

Yes, it is.

1 ^{CD1}₂₄ Listen and match.



2 ^{CD1}₂₅ Listen and say.

Grammar focus

Hello! How are you?

What's **your** favourite toy?

I'm fine, thanks.

My favourite toy's **my** ball.



3 Ask and answer.



What's ... ?

My favourite ...

Listen and sing.

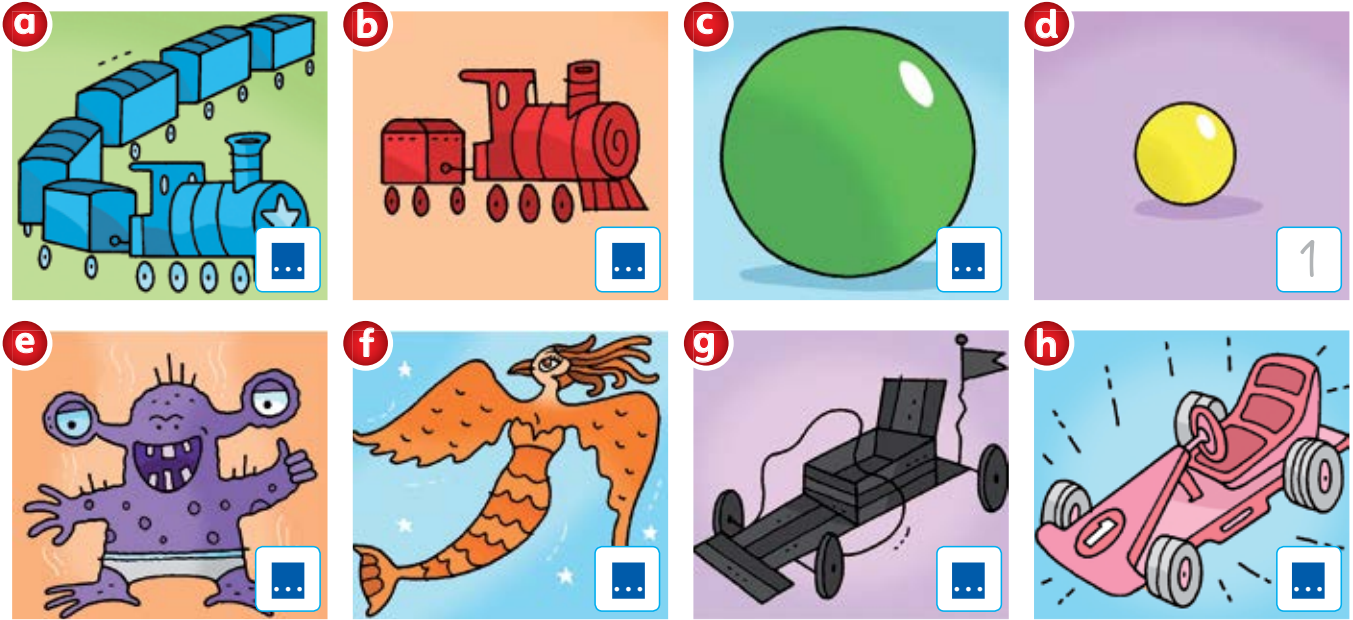
4



2

Find Emma and Mike. Then point.

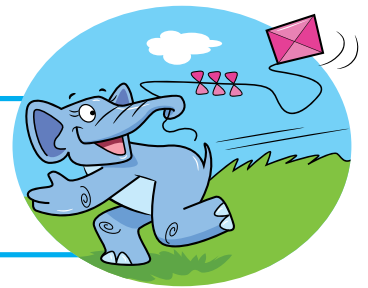
1 ^{CD1}₂₈ Listen and number.



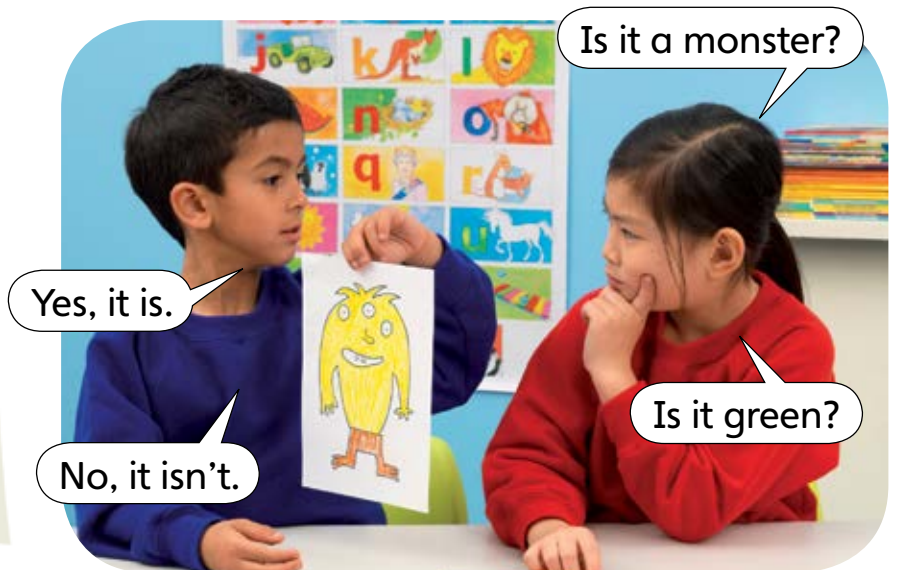
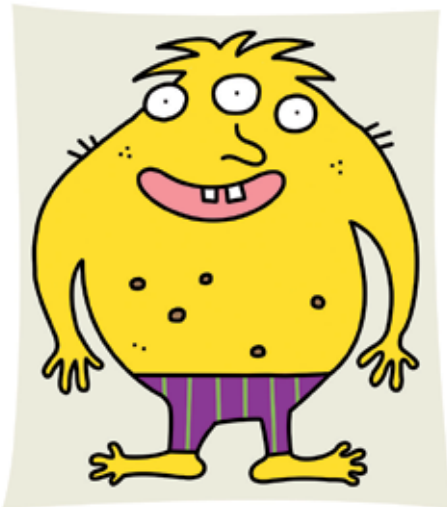
2 ^{CD1}₂₉ Listen and say.

Grammar focus

It's a **new** kite. It's an **ugly** monster.



3 Draw a toy. Ask and answer.





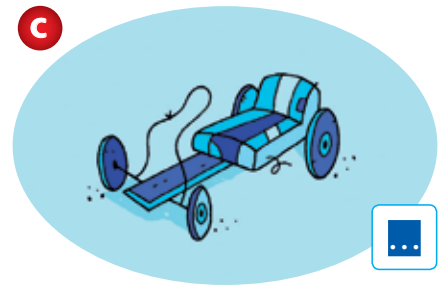
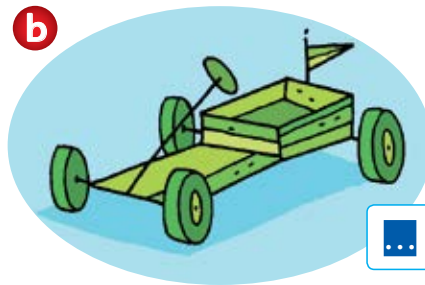
The go-kart race





2 ^{CD1}₃₁ Listen and number. 

Think!



3 ^{CD1}₃₂ Listen and say.

 Phonics



Ken and his ten red pens.



Listen and write.



1



2



3



4



a



b



c

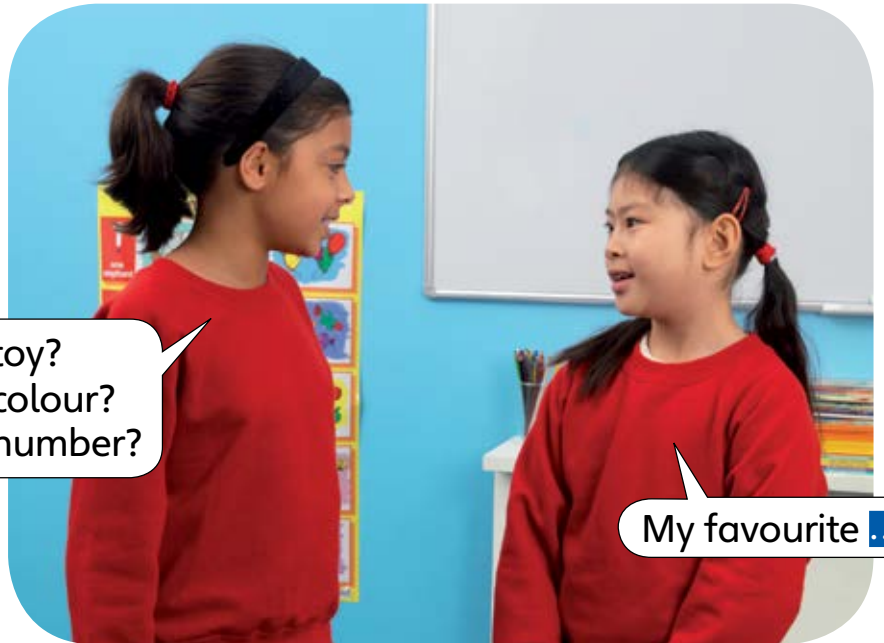


d



2

Ask and answer.



What's your favourite toy? colour? number?

My favourite ...

Create
that!

1 CD1
34

Listen and imagine. Then draw
your picture.



2 Show your picture to your friends.

My favourite toy's
my train. It's short
and red.



1**Make a poster.**

Colours at school

1 Think of different primary colours and secondary colours.



2 Think of school objects. Find pictures in the different colours.



3 Cut out the pictures. Stick them on your poster.

**2**

Count the school objects. Close your eyes. What colour are they?

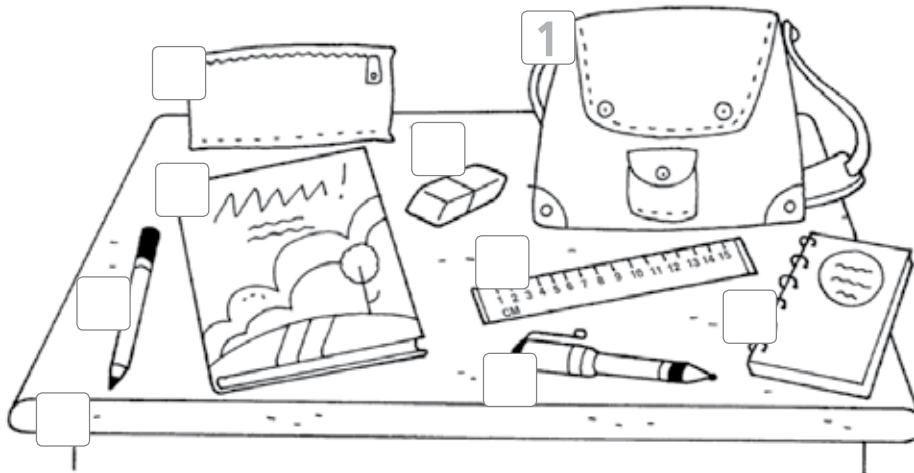
Two blue pencils and two red pencils.

The number game

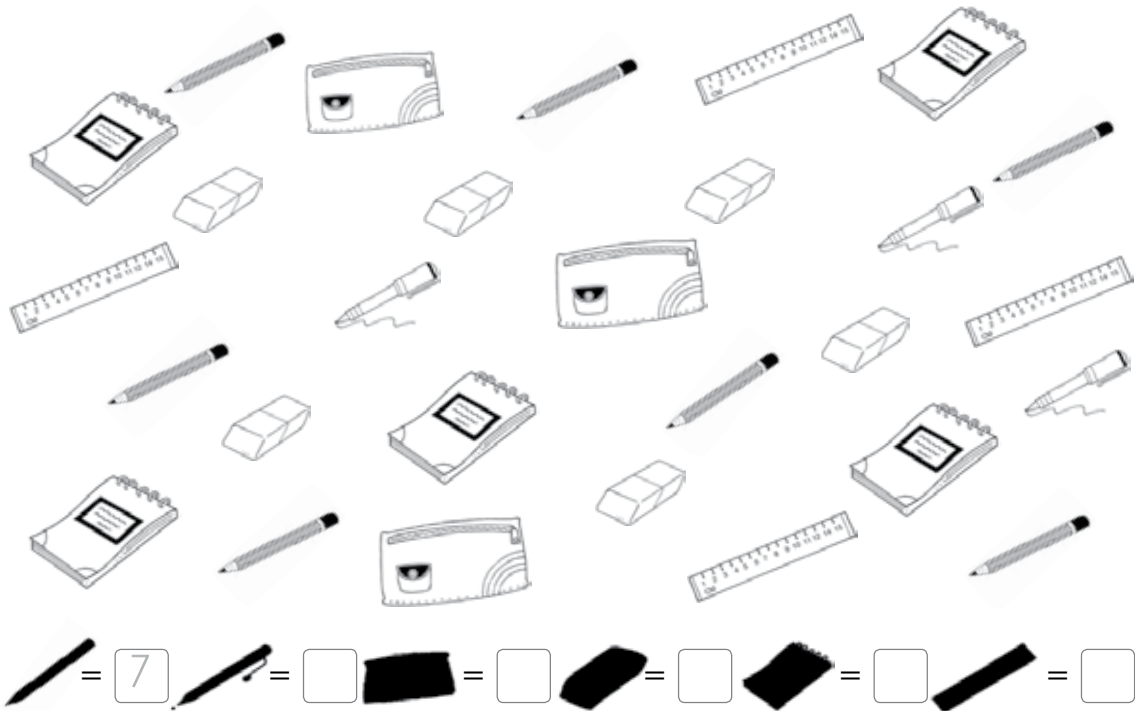


1 At school

1 ^{CD1}₁₈ Posłuchaj nagrania i ponumeruj przedmioty leżące na stole.



2 Policz przybory szkolne. Napisz cyferki w krataczkach.



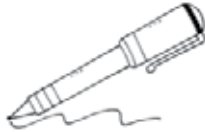
1 CD1
21

Posłuchaj nagrania i obrysuj kółkiem właściwą ilustrację.

1



2



3

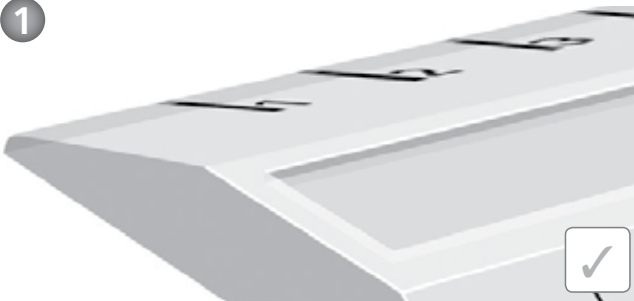


4

2 CD1
22

Posłuchaj nagrania i postaw znaczek (✓) obok ilustracji, która jest zgodna z nagraniem oraz znaczek (X) obok ilustracji, która nie jest zgodna z nagraniem.

1



2



3

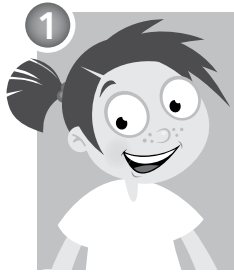


4



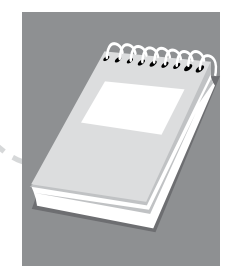
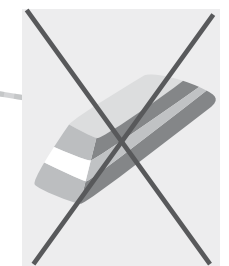
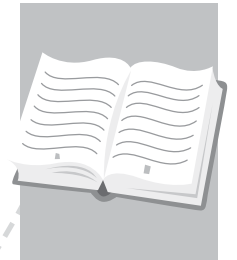
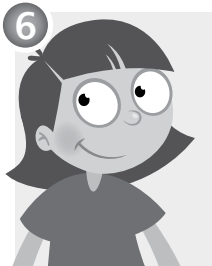
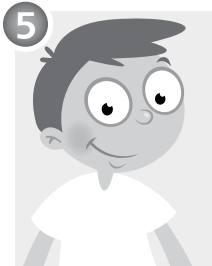
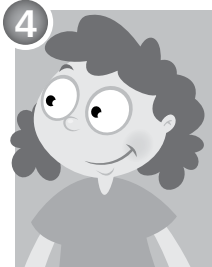
1

Narysuj linie „po śladzie” i powiedz zdania tak, jak pokazano w przykładzie.






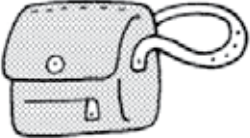



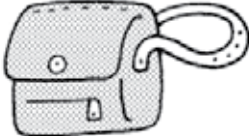

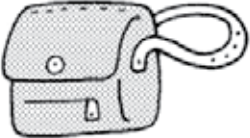



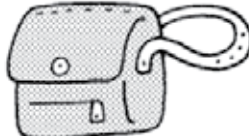

It's my ...

It isn't my ...








1 CD1
27

Posłuchaj nagrania i obrysuj kółkiem przedmiot, o którym jest mowa. Następnie powtórz zdania.

1			
2			
3			
4			
5			

2 CD1
28

Posłuchaj nagrania i ponumeruj ilustracje.

a		b		c	
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> 1
d		e			<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

1

Popatrz na cienie postaci Flash. Na których ilustracjach w historyjce obrazkowej z podręcznika (str. 14-15) występują te obrazki? Napisz numer ilustracji z podręcznika w krateczce obok rysunku.

a



1

b



c



d

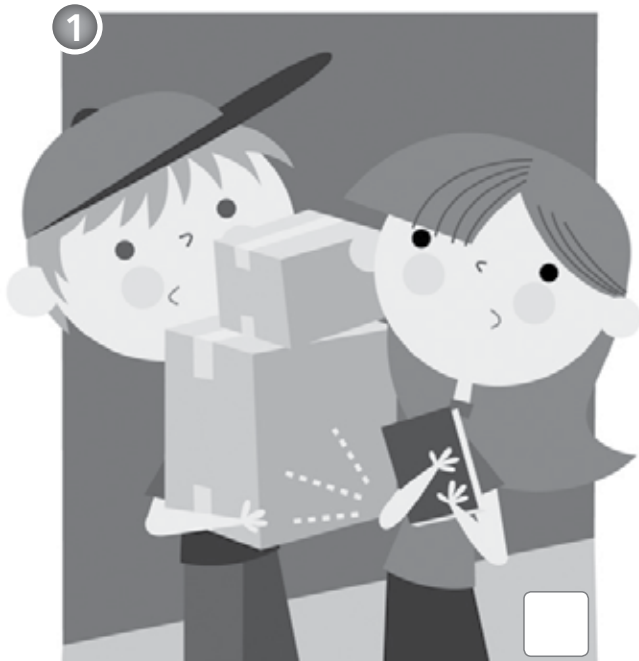


2CD1
30

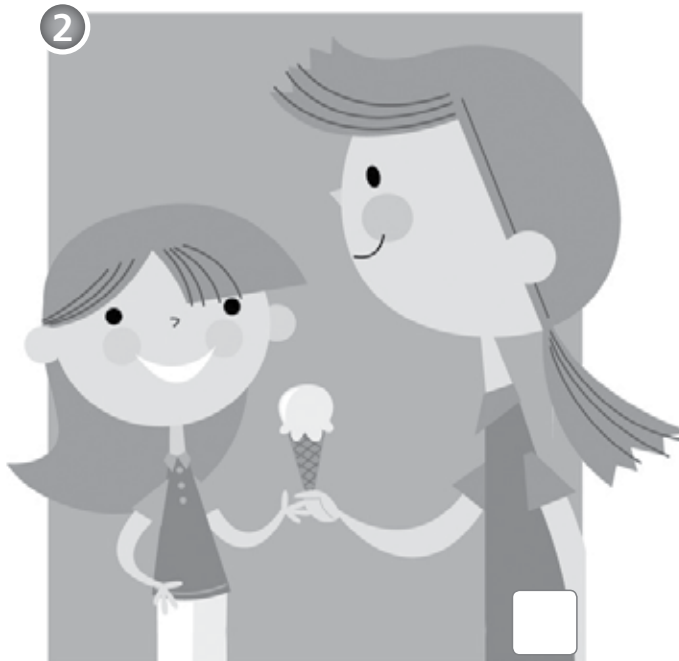
Posłuchaj nagrania i postaw znaczek (✓) obok właściwej ilustracji.

Think!

1



2



1 Popatrz na ilustracje i zaznacz (✓), która z nich ilustruje model właściwego zachowania.



2 ^{CD1}₃₂ Posłuchaj nagrania i pokoloruj te ilustracje, których nazwy zawierają dźwięk a.



1



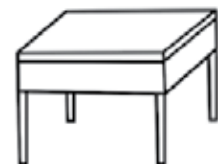
10



2



1



3



4



1 At school

Lesson 1

1 At school

1 Listen, point and say.

2 Listen and chant.

3 Ask and answer.

What's number ?? A ruler.

10 Classroom objects rubber, pen, pencil, bag, book, desk, ruler, notebook, pencil case Lesson 1

1 At school

1 Listen and number.

2 Look and count. Then write the numbers.

= 7 = = = = =

10 Classroom objects Lesson 1

Cele lekcji:

- zaprezentowanie i przećwiczenie słówek związanych z przedmiotami znajdującymi się w klasie
- przećwiczenie rymowanki

Słownictwo:

nowe: nazwy przedmiotów znajdujących się w klasie i innych: *rubber, pen, pencil, bag, book, desk, ruler, notebook, pencil case; school, come back, close your bag*

do powtórzenia: nazwy kolorów

sprawności receptywne: *Oh no! Wow! Hey!*

Materiały potrzebne na lekcji:

CD, karty obrazkowe przedstawiające przedmioty znajdujące się w klasie (18–26), ewentualnie karty wyrazowe (18–26), prawdziwe przedmioty znajdujące się w klasie, ewentualnie dodatkowo Teacher's Resource Book

Podstawowe umiejętności:

Umiejętności językowe: Uczniowie potrafią rozpoznać i nazwać przedmioty znajdujące się w klasie.

Umiejętności interpersonalne: Uczniowie pracują razem, zadając pytania i udzielając odpowiedzi na temat ilustracji.

Umiejętności kulturowe: Wszyscy uczniowie razem recytują rymowankę.

Umiejętności matematyczne: Uczniowie ćwiczą nazwy liczb, licząc przedmioty.

Pupil's Book, page 10

Warm-up

- Zagrajcie w grę prawda/fałsz, żeby przeciwzyć nazwy kolorów.
- Kiedy zdanie jest prawdziwe uczniowie wstają, gdy jest fałszywe – siadają.
- Wskaż, na przykład, zielony przedmiot znajdujący się w klasie i powiedz *It's red*. Uczniowie nie wstają.
- Wypowiadaj podobne zdania, używając innych nazw kolorów i wskazując inne przedmioty. Niektóre zdania powinny być prawdziwe, a niektóre fałszywe.

Presentation

- Podnoś karty obrazkowe do góry i wymawiaj wyraźnie nazwy przedstawionych na nich obiektów. Dzieci chórem powtarzają. Powtórz tę procedurę trzy lub cztery razy.
- Jeśli twoi uczniowie potrafią już czytać, podnieś do góry kartę obrazkową i odpowiadającą jej kartę wyrazową. Poproś o powtórzenie chórem napisanego słówka.
- Przyczep karty obrazkowe do tablicy (razem z kartami wyrazowymi, jeśli ich użyłeś) lub w różnych miejscach w klasie.

Note: karty wyrazowe dla poziomu 1 nie są obowiązkowe, używaj ich tylko wtedy, jeśli sądzisz, że twoi uczniowie poradzą sobie z czytaniem.

1 ^{CD1}₁₂ Listen, point and say.

- Poproś uczniów, aby patrzyli na ilustrację w książce ucznia.
- Odtwórz nagranie.

CD1 Track 12

Flash: Oh no! My notebook!

Misty, Thunder, Whisper: Wow! Look at Flash!

Now say the words.

1 rubber, 2 pen, 3 pencil, 4 bag, 5 book, 6 desk, 7 ruler, 8 notebook, 9 pencil case

- Podczas odtwarzania nagrania dzieci wskazują na ilustracji przedmioty, których nazwy słyszą.
- Ponownie odtwórz nagranie, uczniowie powtarzają słówka.
- Uczniowie pracują w parach i ćwiczą nowe słownictwo, wskazując przedmioty na ilustracji i powtarzając ich nazwy.

2 ^{CD1}₁₃ Listen and chant.

- Zapytaj dzieci, który z bohaterów na ilustracji biegnie (Flash).
- Odtwórz nagranie. Uczniowie słuchają rymowanki i wsłuchują się w jej rytm.
- Ponownie odtwórz nagranie, zatrzymuj je po każdej linijce – uczniowie powtarzają.
- Powtórzcie rymowankę - najpierw chórem, a potem w grupach.
- Poproś dzieci, aby położyły na ławkach długopisy, piórniki itp.
- Powtórzcie rymowankę jeszcze raz, dzieci podnoszą do góry ten przedmiot, o którym jest mowa w nagraniu.

CD1 Track 13

Hey, Flash! Hey, Flash!
Come back, come back!
Your ruler, your rubber,
Your pencil, your book,
Your pen,
And your pencil case.

Hey, Flash! Hey, Flash!
Close your bag, close your bag!

Your ruler, your rubber.
Your pencil, your book,
Your pen,
And your pencil case.

Practice

- Uczniowie zamykają swoje książki.
- Praca w parach: dzieci na zmianę nazywają przedmioty, (te które potrafią nazwać po angielsku), znajdujące się na ich ławkach.

3 Ask and answer.

- Uczniowie patrzą na ilustrację w książce ucznia.
- W parach ćwiczą pytania i nazwy przedmiotów.

Activity Book, page 10

1 ^{CD1}₁₈ Posłuchaj nagrania i ponumeruj przedmioty leżące na stole.

- Uczniowie słuchają nagrania i wpisują odpowiednie cyfry do kwadracików obok narysowanych przedmiotów.

CD1 Track 18

1 bag	4 book	7 pencil
2 pen	5 pencil case	8 ruler
3 notebook	6 rubber	9 desk

Klucz: patrz skrypt

2 Policz przybory szkolne. Napisz cyferki w kratkach.

- Dzieci liczą, ile przedmiotów (piórników, ołówków itd.) widzą na ilustracji, i wpisują końcową liczbę do krater.

Klucz: 7, 3, 3, 6, 5, 4

OPTIONAL ACTIVITIES

Reinforcement

- Przyczep karty obrazkowe w różnych miejscach w sali.
- Powiedz nazwę przedmiotu – dzieci wskazują właściwą kartę.
- Wymawiaj szybko nazwy przedmiotów, jedną po drugiej, niektóre z nich powiedz więcej niż raz.
- Wskazuj karty obrazkowe, a dzieci mówią nazwy przedstawionych na nich obiektów. Jeśli użyłeś wcześniej kart wyrazowych, pokaż je, aby potwierdzić czy uczniowie podali właściwą nazwę.

☛ *Sprawdź też: Teacher's Resource Book, worksheet 1, strona 11*

Extension

- Poproś dzieci o narysowanie w swoich zeszytach tabelki składającej się z 4 pól (dwa pola na dole, dwa na górze).
- Umieść karty obrazkowe na tablicy.
- W każdym polu dzieci rysują jeden przedmiot. Każdy uczeń sam wybiera, jakie cztery przedmioty chce narysować.
- Wymawiaj nazwy przedmiotów w przypadkowej kolejności. Gdy dzieci usłyszą nazwę przedmiotu, który narysowały – przekreślają go.
- Uczniowie, którzy jako pierwsi przekreślą wszystkie swoje rysunki – wygrywają.

1 ^{CD 14} Listen and number.2 ^{CD 15} Listen and say.

Grammar focus

What's this?

Is it a pen?

It's a pencil.

Yes, it is. / No, it isn't.

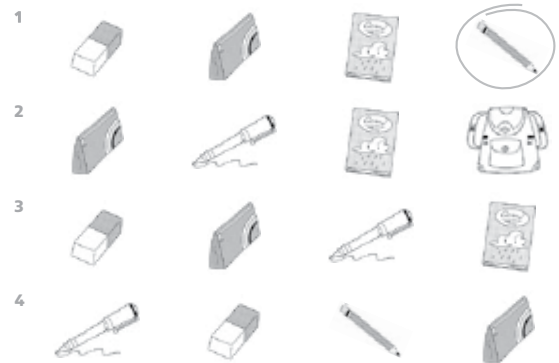


3 Play the guessing game.



Lesson 2

Questions and short answers 11

1 ^{CD 21} Listen and circle.2 ^{CD 22} Listen and tick (✓) or cross (X).

Lesson 2

Questions and short answers 11

Cele lekcji:

- zaprezentowanie podstawowej gramatyki
- gra grupowa

Słownictwo:

nowe: pytania i krótkie odpowiedzi: *What's this? It's a (pencil). Is it a (pen)? Yes, it is. No, it isn't.*; nazwy przedmiotów znajdujących się w klasie

Materiały potrzebne na lekcji:

CD, karty obrazkowe przedstawiające przedmioty znajdujące się w klasie (18–26), plecak, opaska do zakrycia oczu, prawdziwe przedmioty znajdujące się w klasie, ewentualnie dodatkowo Teacher's Resource Book

Podstawowe umiejętności:

Umiejętności językowe: Uczniowie potrafią rozpoznać i nazwać przedmioty znajdujące się w klasie.

Umiejętności interpersonalne: Uczniowie pracują razem, grając w grę.

Pupil's Book, page 11

Warm-up

- Umieść karty obrazkowe na tablicy.
- Wskazuj po kolei karty i wymawiaj słówka. Specjalnie popętnij jeden błąd. Uczniowie powinni poprawić twój błąd.
- Powtórz ćwiczenie, tym razem robiąc błąd w innym miejscu.

1 ^{CD1}₁₄ Listen and number.

- Narysuj na tablicy tabelkę (2 na 2), która będzie odzwierciedlać układ ilustracji w podręczniku. Poproś uczniów o przerysowanie tabeli do zeszytów przedmiotowych.
- Uczniowie patrzą na ilustracje w książce.
- Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają dialogów i wpisują odpowiednie cyfry do pól tabeli narysowanych w zeszytach przedmiotowych.

CD1 Track 14

- 1 Girl:** What's this?
Boy: Is it a rubber?
Girl: Yes, it is.
- 2 Boy:** What's this?
Girl: It's a ruler.
- 3 Girl:** What's this?
Boy: Is it a pencil?
Girl: No, it isn't. It's a pen.
- 4 Girl:** What's this?
Girl: Is it a pencil case?
Girl: Yes, it is.

Key: a 2, b 3, c 4, d 1

- Dzieci w parach sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Ponownie odtwórz nagranie. Wspólnie z całą klasą sprawdźcie odpowiedzi.
- Przeczytaj dialogi, uczniowie powtarzają.

2 ^{CD1}₁₅ Listen and say.

- Odtwórz nagranie.
- Przy pierwszym dialogu podnieś do góry ołówek.
- Przy drugim podnieś do góry długopis i jeszcze jakiś inny przedmiot.
- Odtwórz nagranie ponownie. Uczniowie chórem powtarzają.
- Uczniowie powtarzają pytania i odpowiedzi trzy lub cztery razy.

3 Play the guessing game.

- Wyznacz dwóch uczniów i zademonstrujcie przebieg ćwiczenia.
- Połącz uczniów w czteroosobowe grupy. Poproś, aby na zmianę zadawali sobie pytania i udzielali odpowiedzi, na wzór ćwiczenia 2 z książki ucznia.

Activity Book, page 11

1 ^{CD1}₂₁ Posłuchaj nagrania i obrysuj kółkiem właściwą ilustrację.

- Uczniowie słuchają nagranych odgłosów i zakreślają ten obrazek, z którym kojarzy się odtwarzany dźwięk.

CD1 Track 21

- 1 What's this?
[Someone scribbling with a pencil.]
- 2 What's this?
[Someone flicking through a book.]
- 3 What's this?
[Someone rubbing out with a rubber.]
- 4 What's this?
[Someone unzipping a pencil case.]

Klucz: 2 book, 3 rubber, 4 pencil case

2 ^{CD1}₂₂ Posłuchaj nagrania i postaw znaczek (✓) obok ilustracji, która jest zgodna z nagraniem oraz znaczek (X) obok ilustracji, która nie jest zgodna z nagraniem.

- Uczniowie słuchają dialogów na nagraniu i starają się właściwie rozpoznać przedmioty na ilustracjach.
- W kwadracikach ptaszkiem (✓) zaznaczają dany obrazek, jeśli zgadza się on z treścią nagrania lub krzyżykiem (X), jeśli się nie zgadza.

CD1 Track 22

- | | |
|---|--|
| 1
What's this?
It's a ruler. | 3
What's this?
It's a rubber. |
| 2
What's this?
It's a pencil case. | 4
What's this?
It's a pencil. |

Klucz: 2 ✓, 3 X, 4 X

OPTIONAL ACTIVITIES

Reinforcement

- Zapytaj: *What's this?* i zacznij rysować na tablicy np. kota. Rysuj powoli, dając uczniom czas na odgadnięcie.
- Powtórz to samo ćwiczenie, wybierz inne wyrazy, np. *classroom*, *hat*.
- Naprowadzaj uczniów na właściwą odpowiedź, zadając pytania, np.: *Is it a book?*

☛ *Sprawdź też: Teacher's Resource Book, worksheet 1, strona 12*

Extension

- Uczniowie-ochotnicy wychodzą po kolei na środek klasy.
- Każdy z nich wydaje polecenia całej klasie, a dzieci je wykonują.

1 Listen and sing.

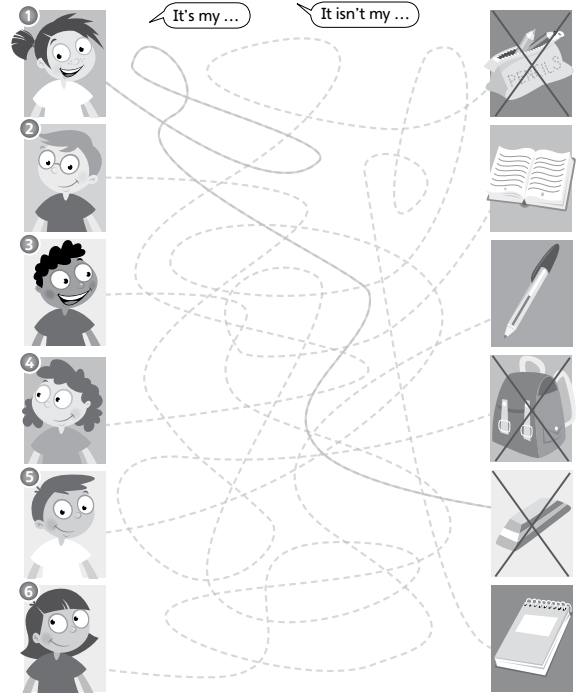


2 Look and match.

12 Singing for pleasure

Lesson 3

1 Trace the lines and say.



12 Song practice

Lesson 3

Cele lekcji:

- wspólne śpiewanie piosenki
- zaprezentowanie i przeciwiczenie konstrukcji *It isn't my (pen)*.

Słownictwo:

nowe: *It isn't my (pen), look at (the desk)*, nazwy przedmiotów znajdujących się w klasie

sprawności receptywne: *in a mess, tell me*

Materiały potrzebne na lekcji:

CD, karty obrazkowe przedstawiające przedmioty znajdujące się w klasie (18–26), ewentualnie karty wyrazowe (18–26), prawdziwe przedmioty znajdujące się w klasie

Podstawowe umiejętności:

Umiejętności językowe: Uczniowie podejmują próbę wspólnego śpiewania piosenki.

Umiejętności interpersonalne: Uczniowie potrafią rozpoznać i nazwać przedmioty znajdujące się w klasie.

Umiejętności kulturowe: Wszyscy uczniowie razem śpiewają piosenkę.

Pupil's Book, page 12

Warm-up

- Szybko pokazuj karty obrazkowe, pytając *What's this?*
- Uczniowie odpowiadają.

1 ^{CD1}₁₆₁₇ Listen and sing.

- Uczniowie patrzą na ilustrację. Zapytaj, co widzą na ławkach.
- Wytłumacz dzieciom znaczenie *in a mess*.
- Odtwórz nagranie. Uczniowie słuchają piosenki.
- Ponownie odtwórz nagranie, zatrzymuj je po każdej linijce – uczniowie powtarzają.
- Kiedy uznasz, że uczniowie znają już piosenkę, skorzystaj z nagrania w wersji karaoke (track 24) i przećwicz piosenkę z całą klasą, a następnie poproś o wykonanie piosenki w grupach.

CD1 Track 16

What's this?
Look at the desk,
Look at the desk,
The desk is in a mess!

Is it your pen?
Is it your book?
Is it your pencil case?
Yes or no?
Tell me, Joe.

It isn't my pen.
It isn't my book.
It isn't my pencil case.
Oh no, no!
No, no, no!

Look at the desk ...

CD1 Track 17

(wersja karaoke)

Practice

- Zaprezentuj grę.
- Zaproś na środek klasy czworo uczniów. Każde dziecko bierze ze sobą dwa przedmioty ze swojej ławki.
- Uczniowie kładą przyniesione przedmioty na biurku.
- Zaśpiewajcie pierwsze cztery linijki piosenki. Potem kontynuujcie, ale pytania powinny dotyczyć przedmiotów na biurku.
- Czworo wybranych uczniów po kolei udziela prawidłowych odpowiedzi, np. *It isn't my ruler*.
- Dzieci powtarzają to ćwiczenie w czteroosobowych grupach, wykorzystując struktury, których nauczyły się, śpiewając piosenkę.

2 Look and match.

- Poproś uczniów, aby popatrzyli na ilustrację i dopasowali pomoce do właściwych ławek. Zwróć uwagę dzieci na kolory pomocy szkolnych na ławkach Toma, Marii i Anny. Mogą rysować linie palcem, od przedmiotu do właściwej ławki. Upewnij się, że dzieci rozumieją, że Joe na swojej ławce ma po dwa przedmioty z innych ławek.
- Uczniowie w parach porównują swoje odpowiedzi. Następnie sprawdźcie odpowiedzi wspólnie.

Key: niebieska książka i gumka (g, e) – ławka Anny, żółty piórnik i ołówek (a, f) – ławka Toma, czerwony długopis i linijka (h, i) – ławka Marii

Activity Book, page 12

1 Narysuj linie „po śladzie” i powiedz zdania tak, jak pokazano w przykładzie.

- Uczniowie rysują po śladzie linie łączące dzieci z przedmiotami.
- Kiedy skończą, mówią zdania, wcielając się w rolę każdego dziecka np., *It's my...* lub, jeśli dany przedmiot jest przekreślony, *It isn't my...*

Klucz: 1 It isn't my rubber. 2 It isn't my bag. 3 It's my pen. 4 It isn't my pencil case. 5 It's my notebook. 6 It's my book.

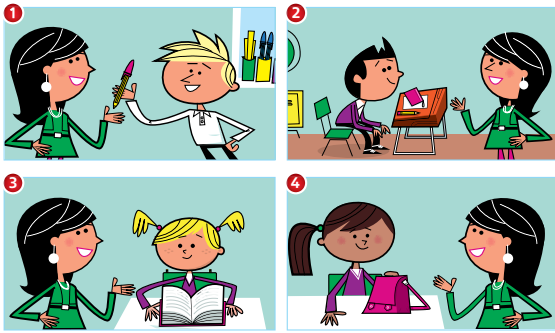
OPTIONAL ACTIVITIES

Reinforcement

- Uczniowie ponownie śpiewają piosenkę z ćwiczenia 1. w książce ucznia.
- Zbierz różne pomoce szkolne i połóż je na swoim biurku.
- Podczas gdy dzieci śpiewają piosenkę, wskazuj różne przedmioty, a dzieci odpowiednio zamieniają słowa w piosence.

Extension

- Podziel uczniów na grupy i poproś, żeby usiedli w małych kołach.
- Na środku każdego koła każdy uczeń kładzie wybrany przedmiot, np. swój długopis, książkę albo piórnik.
- Jeden uczeń z grupy podnosi wybrany przedmiot, podaje go osobie po swojej prawej i pyta *Is it your (pen)?* Pytany odpowiada *No. It isn't my pen.* lub *Yes!* i zatrzymuje przedmiot.
- Jeśli odpowiedź brzmiała *No*, uczeń, który jej udzielił, zwraca się do osoby po swojej prawej stronie i zadaje jej to samo pytanie.
- Jeśli odpowiedź brzmi *Yes*, kolejny uczeń podnosi wybrany przedmiot i ćwiczenie jest kontynuowane w taki sam sposób.
- Gra kończy się wtedy, gdy wszystkie dzieci w kole odzyskają swoje przedmioty.

1 ^{CD 18} Listen and match.2 ^{CD 19} Listen and say.**Grammar focus**

Open your book, please. Pass me a ruler, please.
 Sit at your desk, please. Close your bag, please.

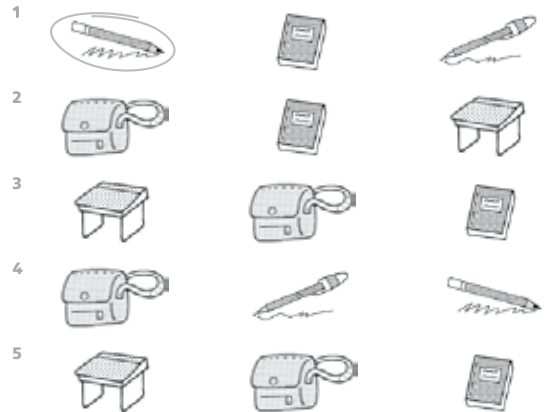
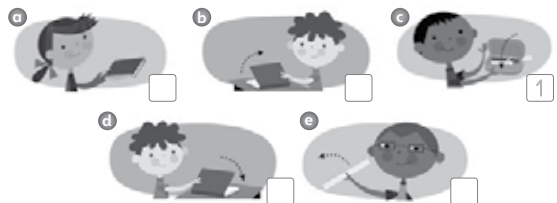


3 Play the chain game.



Lesson 4

Imperatives 13

1 ^{CD 27} Listen and circle. Then say.2 ^{CD 28} Listen and number.

Lesson 4

Imperatives 13

Cele lekcji:

- zaprezentowanie i przećwiczenie bardziej zaawansowanej gramatyki
- gra zespołowa

Słownictwo:

nowe: tryb rozkazujący: *sit (at your desk), open your (bag), close your (book), pass me a (pen), please;*
 nazwy przedmiotów znajdujących się w klasie

sprawności receptywne: *Here you are.*

Materiały potrzebne na lekcji:

CD, karty obrazkowe przedstawiające przedmioty znajdujące się w klasie (18–26), ewentualnie karty wyrazowe (18–26), nożyczki, ewentualnie dodatkowo Teacher's Resource Book

Podstawowe umiejętności:

Umiejętności językowe: Uczniowie wydają polecenia i potrafią na nie reagować.

Umiejętności matematyczne: Uczniowie rozwiązują puzzle obrazkowe.

Umiejętności interpersonalne: Uczniowie pracują razem w grupach, grając w grę.

Pupil's Book, page 13

Warm-up

- Podnoś do góry karty obrazkowe ilustrujące pomoce szkolne.
- Dzieci głośno mówią ich nazwy.

1 ^{CD1}₁₈ Listen and match.

- Uczniowie patrzą na ilustracje i opisują, co się na nich dzieje.
- Odtwórz nagranie.
- Uczniowie słuchają nagrania i wskazują właściwą ilustrację.

CD1 Track 18

1 Teacher: Sit at your desk, please.

2 Teacher: Open your bag, please.

3 Teacher: Close your book, please.

4 Teacher: Pass me a pen, please.

Boy: Here you are.

- Dzieci w parach sprawdzają swoje odpowiedzi.
- Ponownie odtwórz nagranie. Wspólnie sprawdźcie odpowiedzi.
- Przeczytaj każde polecenie i pokaż je na migi. Uczniowie naśladują to, co robisz. Powtórzcie ćwiczenie dwa lub trzy razy.

Key: 1 b, 2 c, 3 a, 4 d

2 ^{CD1}₂₆ Listen and say.

- Odtwórz nagranie. Uczniowie słuchają zdań i chórem je powtarzają.
- Ponownie odtwórz nagranie. Uczniowie demonstrują sobie nawzajem każdą czynność.
- Poproś uczniów o ponowne pokazywanie czynności, ale podawaj inne polecenia, np. *Pass me a notebook, please.*
- Uczniowie indywidualnie wydają polecenia, a reszta klasy wykonuje je, np. *Open your pencil case, please.* Upewnij się, że każde dziecko reaguje na polecenia.

3 Play the chain game.

- Zaprezentuj przebieg ćwiczenia z grupą uczniów.
- Podziel uczniów na małe grupy. Jedna osoba z każdej grupy wydaje polecenia uczniowi po swojej lewej. Dany uczeń wykonuje polecenie i wydaje kolejne, również osobie po swojej lewej.
- Jeśli ktoś z grupy powtórzy to samo polecenie albo błędnie je powie lub zademonstruje, „łańcuszek” pytań zmienia kierunek.

Activity Book, page 13

1 ^{CD1}₂₇ Posłuchaj nagrania i obrysuj kółkiem przedmiot, o którym jest mowa. Następnie powtórz zdania.

- Uczniowie słuchają nagrania i za każdym razem zakreślają obrazek, o którym jest mowa.

CD1 Track 27

1 Pass me a pencil, please.

2 Close your bag, please.

3 Open your book, please.

4 Pass me a pen, please.

5 Sit at your desk, please.

Klucz: 2 bag, 3 book, 4 pen, 5 desk

2 ^{CD1}₂₈ Posłuchaj nagrania i ponumeruj ilustracje.

- Uczniowie słuchają zdań i numerują odpowiadające im obrazki.

CD1 Track 28

1 Close your pencil case, please.

2 Pass me a ruler, please.

3 Open your book, please.

4 Pass me a notebook, please.

5 Close your book, please.

Klucz: a 4, b 3, (c 1), d 5, e 2

OPTIONAL ACTIVITIES

Reinforcement

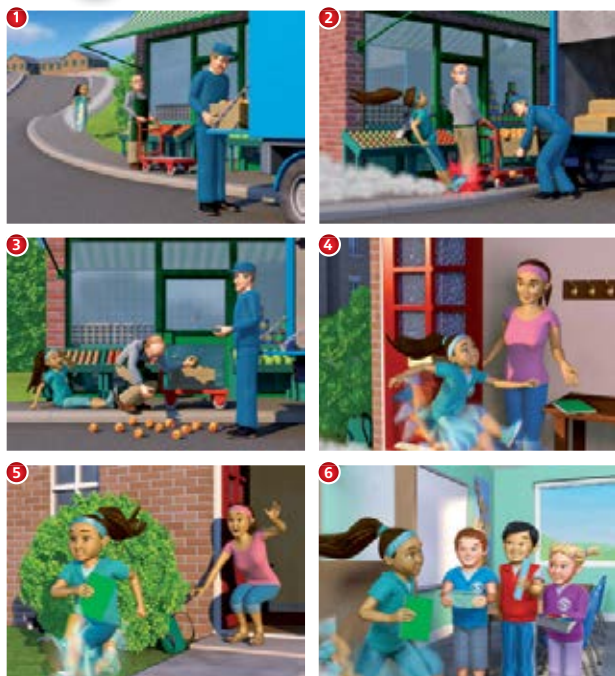
- Zaprezentuj uczniom grę „Please”.
- Kiedy po wydaniu polecenia powiesz *please*, uczniowie wykonują to polecenie.
- Kiedy poleceniu nie towarzyszy słowo *please*, uczniowie go nie wykonują.
- Wydawaj polecenia szybko, jedno po drugim. Przećwiczcie tryb rozkazujący i nazwy przedmiotów znajdujących się w klasie.

☛ Sprawdź też: [Teacher's Resource Book, worksheet 3, strona 13](#)

Extension

- Wybranemu uczniowi zawiąż oczy. Włóż mu np. długopis do ręki.
- Zapytaj: *What's this?* Uczeń zgaduje.
- Postępuj podobnie, wykorzystując inne przedmioty.
- Uczniowie bawią się w parach. Z zamkniętymi oczami identyfikują podane im przedmioty.

1 ^{CD 1 28} **Watch out, Flash!**



14 Value: helping each other

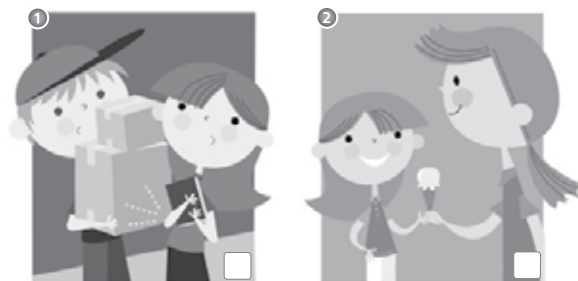
Lesson 5

1 Look at the story. Find Flash and write the number.



2 ^{CD 1 30} Listen and tick (✓).

Think!



14 Story practice

Lesson 5

Cele lekcji:

- zaprezentowanie historyjki obrazkowej
- analiza przesłania z historyjki
- przeciwiczenie historyjki

Słownictwo:

nowe: *watch out, I'm sorry, it's OK, Mum, here you are, thank you, come back, here's (your pencil case), nazwy przedmiotów znajdujących się w klasie, tryb rozkazujący*

Materiały potrzebne na lekcji:

CD, karty obrazkowe przedstawiające przedmioty znajdujące się w klasie (18–26), ewentualnie karty wyrazowe (18–26), nożyczki, ewentualnie dodatkowo Teacher's Resource Book

Podstawowe umiejętności:

- Umiejętności językowe:** Uczniowie słuchają nagrania do historyjki obrazkowej.
- Umiejętności kulturowe:** Uczniowie odgrywają historyjkę.
- Umiejętności interpersonalne:** Uczniowie uczą się, że należy pomagać innym.
- Umiejętności matematyczne:** Uczniowie rozwiązują puzzle obrazkowe.

Pupil's Book, page 14

Warm-up

- Uzyskaj od uczniów informacje, jak nazywają się czterej Super Friends.
- Poproś pojedyncze osoby, żeby pokazały na migi, jakimi „mocami” obdarzeni są bohaterowie kursu.
- Dowiedz się od dzieci, kto jest ich ulubioną postacią oraz jak nazywa się kot i ile ma lat.

1 ^{CD1}₂₀ Watch out, Flash!

- Zapytaj dzieci, których bohaterów widzą na ilustracjach.
- Umieść karty obrazkowe na tablicy.
- Odtwórz nagranie. Dzieci słuchają nagrania, starając się zapamiętać, o jakich pomocach szkolnych jest mowa.
- W parach dzieci porównują swoje odpowiedzi, zanim sprawdzicie je wspólnie (ewentualnie z pomocą kart wyrazowych).
- Ponownie odtwórz nagranie. Zatrzymuj je po minidialogach towarzyszących ilustracjom 3, 5 i 8, i sprawdź, czy dzieci rozumieją, o czym jest mowa.
- Porozmawiaj z całą klasą na temat przesłania, które zawiera historyjka (należy pomagać sobie nawzajem).
- Odtwórz nagranie po raz trzeci. Dzieci słuchają nagrania i powtarzają minidialogi.

CD1 Track 20

1
Old man: Pass me the box, please.

2
Man: Watch out!

3
Flash: I'm sorry.

Man: It's OK.

4
Flash: Mum. My notebook!
Flash's mum: Here you are.

5
Flash: Thank you.
Flash's mum: Flash, come back!

6
Thunder: Here's your pencil case.

Whisper: Here's your ruler.

Misty: Here's your book.

7
Flash: Oh no!
Thunder: What is it?

8
Flash: My bag!
All: Oh!

Activity Book, page 14

1 Popatrz na cienie postaci Flash. Na których ilustracjach w historyjce obrazkowej z podręcznika (str. 14–15) występują te obrazki? Napisz numer ilustracji z podręcznika w krateczce obok rysunku.

- Uczniowie przyglądają się cieniom Flash i starają się odzyskać analogiczne ilustracje w historyjce obrazkowej. Następnie wpisują numer odpowiedniej ilustracji z historyjki obok danej postaci.

Klucz: b 3, c 7, d 8

2 ^{CD1}₃₀ Posłuchaj nagrania i postaw znaczek (✓) obok właściwej ilustracji. **Think!**

Thinking skill: interpretacja ilustracji, dopasowywanie

- Uczniowie słuchają dialogu. Zaznaczają tę ilustrację, której dotyczy nagranie.

CD1 Track 30

Girl: Watch out!

Boy: I'm sorry.

Girl: It's OK.

Klucz: 1

OPTIONAL ACTIVITIES

Reinforcement

- Uczniowie pracują w grupach 7-osobowych. Każdy uczeń odgrywa rolę jednego z głównych bohaterów kursu.
- Odtwórz nagranie, uczniowie powtarzają swoje kwestie. Następnie ćwiczą je w grupach.
- Chętna grupa odgrywa historyjkę przed całą klasą.

Extension

- W grupach 3-osobowych uczniowie odgrywają mini-historyjki, zamieniając *Pass me the box, please* na inną prośbę.
- Jedna z grup najpierw prezentuje ćwiczenie, np.:
Uczeń 1: *Sit at your desk, please.*
[Uczeń 2. wpada na ucznia 3., gdy ten idzie do ławki.]
Uczeń 3: *Watch out!*
Uczeń 2: *I'm sorry.*
Uczeń 3: *It's OK.*
- Inne wyrażenia, których mogą użyć uczniowie to: *Pass me the pen, please. Close the bag, please. Look at the book, please. Come back, please.*
- Chętna grupa odgrywa historyjkę przed całą klasą.

1

7  **8** 

2 Look and point. **Think!**

a  **b**  **c**  **d** 



3 ^{CD}₂₁ Listen and say. **Phonics**






A fat rat in a black bag.




Lesson 6 **Phonics focus** 15




1 Look and tick (✓). **Values**




1  **2** 

2 ^{CD}₃₂ Listen and colour the 'a' words. Then say. **Phonics**

1   

2   

3   

4   

Lesson 6 **Helping each other: phonics focus** 15

Cele lekcji:

- Uczniowie rozpoznają ilustracje związane z historyjką.
- Uczniowie uczą się, że należy pomagać innym.
- Uczniowie rozwiązują puzzle obrazkowe.

Słownictwo:

nowe: fat rat, bag

do powtórzenia: cat, black

sprawności receptywne: helping each other

Materiały potrzebne na lekcji:

CD, pomoce szkolne

Podstawowe umiejętności:

Umiejętności językowe: Uczniowie rozpoznają ilustracje związane z historyjką

Umiejętności matematyczne: Uczniowie rozwiązują puzzle obrazkowe.

Umiejętności interpersonalne: Uczniowie uczą się, że należy pomagać innym.

Pupil's Book, page 15

Warm-up

- Przejdź się po klasie, weź kilka przedmiotów i dawaj je uczniom, mówiąc: *Here's your pencil case, please.* Dzieci odpowiadają: *Thank you.*
- Dzieci utrwalają wyrażenia w podobny sposób, pracując w grupach 4-osobowych.

2 Look and then point. Think!

Thinking skill: interpretacja ilustracji, dopasowywanie

- Odtwórz nagranie historyjki i daj dzieciom czas na odszukanie fragmentów ilustracji a-d w historyjce.
- Każde dziecko samo wykonuje ćwiczenie, następnie sprawdza je z kolegą/koleżanką.
- Sprawdźcie odpowiedzi wspólnie z całą klasą.

Key: a – rys. 4, b – rys. 8, c – rys. 5, d – rys. 3

2 ^{CD1}₂₁ Listen and say. **Phonics**

- Odtwórz nagranie. Uczniowie patrzą na ilustrację, słuchają nagrania i powtarzają zdanie.

CD1 Track 31

a – a – a

A fat rat in a black bag.

A fat rat in a black bag!

- Uczniowie ponownie powtarzają zdania, bez towarzyszenia nagrania. Powiedzcie je głośno, cicho, szybko, powoli, itd.
- Dzieci w parach, na zmianę, powtarzają zdania z nagrania.

Activity Book, page 15

- 1 Popatrz na ilustracje i powiedz, która z nich ilustruje model właściwego zachowania. **Values**

Value: pomaganie sobie nawzajem

- Uczniowie przyglądają się ilustracjom i decydują, która z nich pokazuje właściwy model zachowania. Możecie tę kwestię przedyskutować, używając L1. Następnie dzieci zaznaczają (✓) właściwą ilustrację.

Klucz: ilustracja 2

- 2 ^{CD1}₃₂ Posłuchaj nagrania i postaw znaczek (✓) obok właściwej ilustracji. **Phonics**

- Uczniowie słuchają pierwszej części nagrania i wyłapują wyrazy zawierające dźwięk „a”. Następnie kolorują te obiekty, których nazwy zawierają dźwięk „a”.
- Odtwórz drugą część nagrania, dzieci powtarzają wyrazy.

CD1 Track 32

1 pen, ten, bag

2 cat, one, desk

3 book, pencil, Flash

4 box, rat, sit

Now listen and say the 'a' words.

bag, cat, Flash, rat

Klucz: 1 bag, 2 cat, 3 Flash, 4 rat

OPTIONAL ACTIVITIES

Reinforcement

- Podziel dzieci na grupy i poproś, żeby usiadły w małych kołach.
- Jedno z dzieci mówi wyraz z krótkim dźwiękiem „a”, a potem imię wybranego dziecka siedzącego w kołku.
- Wywołany uczeń wymawia inny wyraz z dźwiękiem „a”, a potem również imię wybranego dziecka z kołka.
- Jeśli ktoś nie potrafi szybko powiedzieć właściwego wyrazu, mówi Pass (zwróćcie uwagę na długie „a” w tym wyrazie). Dziecko, które wywoływało kolegę lub koleżankę, mówi imię kogoś innego.
- Kontynuujcie zabawę, dopóki dzieci w grupie nie będą potrafiły wymyślić już ani jednego wyrazu z dźwiękiem „a”.

Extension

- Skupcie się na tych fragmentach historyjki, gdzie bohaterowie przepraszają się i pomagają sobie nawzajem.
- Uzyskaj od dzieci odpowiedź, dlaczego taka umiętność jest ważna, i zapytaj o przykłady sytuacji, w których dzieci kogoś przepraszają i/lub komuś pomagały.

Uwaga: Ta dyskusja prawdopodobnie odbędzie się w L1.

Learn and think 

1 Look at the primary colours.

1 What are they?



2 Look and say.



2 Look and say.



16 Art Lesson 7

Cele lekcji:

- poszerzenie znajomości nazw barw podstawowych i pochodnych
- umożliwienie uczniom użycia swojej wiedzy o otaczającym świecie
- praktyczna nauka czytania w celu pozyskania informacji

Słownictwo:

nowe: nazwy barw podstawowych i pochodnych, kolory, nazwy przedmiotów znajdujących się w klasie

Podstawowe umiejętności:

Umiejętności językowe: Uczniowie przypominają sobie słownictwo dotyczące kolorów.

Umiejętność uczenia się: Uczniowie stosują nowo zdobyte informacje, żeby uzyskać nowe kolory i nazwać je.

Materiały potrzebne na lekcji:

farby (nieobowiązkowo), Teacher's Resource Book (nieobowiązkowo)

Pupil's Book, page 16

Warm-up

- Poproś uczniów, żeby przypomnieli sobie wszystkie nazwy kolorów, jakie znają.
- Na zmianę mówcie nazwę koloru i nazwy obiektów w tym kolorze.
- Dzieci mogą używać L1.

1 Look at the primary colours.

- Przeczytaj na głos pierwsze pytanie. Dowiedz się od dzieci, jakie trzy kolory widać na zdjęciach.
- Wspólnie ustalcie znaczenie słówka *primary*.
- Przeczytaj głośno drugie polecenie. Poproś, żeby dzieci w parach rozpoznały w klasie tyle przedmiotów w danych kolorach, ile potrafią.
- Podziel uczniów na grupy 4-osobowe. W grupach uczniowie dzielą się swoimi przemyśleniami.
- Sprawdźcie wspólnie odpowiedzi i przedyskutujcie je.

2 Look and say.

- Przeczytaj na głos polecenie.
- Dowiedz się od dzieci, jakie barwy pochodne można uzyskać ze zmieszania kolorów przedstawionych na ilustracjach (fioletowy, zielony, pomarańczowy).

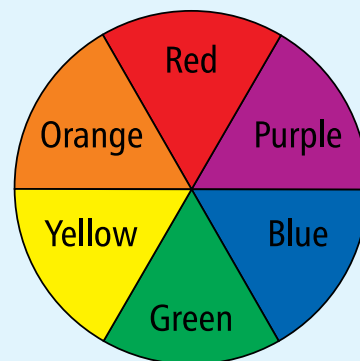
OPTIONAL ACTIVITIES

Reinforcement

- Wymawiaj na głos nazwy kolorów.
- Jeśli jest to nazwa barwy podstawowej, uczniowie podnoszą jedną rękę, jeśli pochodnej – dwie.
- Dzieci powtarzają zabawę w parach.

Extension

- Narysuj na tablicy koło barw.



- Dzieci kopią rysunek do zeszytów, kolorują odpowiednio pola, a następnie w parach porównują swoje rysunki, pytając się nawzajem o nazwy kolorów.

🔗 Sprawdź też: *Teacher's Resource Book, worksheet 4, strona 14*

1

3 Find the secondary colours.



- 1 What are they?
- 2 Can you remember how to make them?

4 Look. What colour is it? Think!

1  +  =  ?

2  +  =  ?

5 Make your own picture. Project



Lesson 8 Art, project 17

Cele lekcji:

- umożliwienie uczniom sprawdzenia w praktyce, czego się nauczyli na temat barw podstawowych i pochodnych
- rozwijanie umiejętności logicznych i analitycznych
- malowanie obrazka
- powtórzenie materiału

Słownictwo:

nowe: *white, black, pink, grey, primary (colours), secondary (colours);* nazwy kolorów

Materiały potrzebne na lekcji:

karty obrazkowe z kolorami (11-17), ewentualnie karty wyrazowe (11-17), kredki, ewentualnie farby

Podstawowe umiejętności:

Umiejętności językowe: Uczniowie przypominają sobie słownictwo dotyczące kolorów.

Podstawowe umiejętności związane z nauką i technologią: Uczniowie rozwiązują problem, wykorzystując poznane słownictwo.

Inicjatywa i przedsiębiorczość: Uczniowie wykorzystują swoją wiedzę na temat barw podstawowych i pochodnych, aby namalować swój własny obrazek.

Pupil's Book, page 17

Warm-up

- Zapytaj uczniów o nazwy kolorów z poprzedniej lekcji. Na tablicy przyczep karty obrazkowe obrazujące te kolory. (Możesz też wykorzystać karty wyrazowe).
- Obrysuj kółkiem kartę obrazującą kolor czerwony, niebieski i żółty, i zapytaj dzieci, dlaczego właśnie te karty są zakreślone (bo ilustrują barwy podstawowe).

3 Find the secondary colours.

- Przeczytaj na głos polecenie do ćwiczenia 3. Dobierz uczniów w pary.
- Dzieci razem czytają pierwsze pytanie i zastanawiają się nad odpowiedzią. Podobnie postępuj z pytaniem 2.
- W grupach 4-osobowych uczniowie zadają sobie pytania i udzielają odpowiedzi.
- Wspólnie sprawdźcie odpowiedzi i przedyskutujcie je.

Key: 1 fioletowy, zielony, pomarańczowy 2 czerwony i niebieski, niebieski i żółty, czerwony i żółty

3 Look. What colour is it? Think!

Thinking skill: stawianie hipotez, przewidywanie

- Przeczytaj na głos polecenie do ćwiczenia.
- Zanim dzieci zmieszają farby (jeśli będziecie ich używać), odgadują nazwy kolorów wtórnych.
- Sprawdź odpowiedzi z całą klasą. Następnie dzieci rysują puszki w swoich zeszytach i kolorują je tak, aby uzyskać kolor wtórny.

Key: 1 różowy, 2 szary

4 Make your own picture. Project

- Poproś uczniów, żeby narysowali plamę koloru lub jakiś obrazek, tak jak w ćwiczeniu 3. Dzieci powinny użyć zarówno barw podstawowych jak i pochodnych.
- Jeśli dzieci używają farb, zachęć je do mieszania kolorów.
- Po skończonej pracy możecie zrobić wystawę i zademonstrować wasze prace całej szkole.

OPTIONAL ACTIVITIES

Reinforcement

- Napisz na tablicy następującą wskazówkę:
My favourite colour is...
- Zapytaj dzieci, jakich nazw kolorów używały na dzisiejszej lekcji.
- Zapytaj poszczególne osoby o ich ulubione kolory.
- Poproś dzieci o narysowanie w zeszytach swoich ulubionych zabawek i pokolorowanie ich na ulubione kolory.

Extension

- Zrób dyktando obrazkowe. Powiedz np. *Draw an orange cat. Draw a red balloon. Draw a green book. Draw a purple bag.*
- W parach dzieci porównują swoje rysunki, mówiąc np. *What's this? It's a cat.*

Picture Dictionary and self-evaluation

Activity Book, page ..

1 Napisz wyrazy po śladzie.

- Poproś uczniów, aby napisali wyrazy po śladzie.

2 Powiedz, jakie przedmioty przedstawiają ilustracje. Pokoloruj „buźki”.

Quick Minds Reforma 2017 – kurs do nauki języka angielskiego adresowany do uczniów klas 1–6 zreformowanej szkoły podstawowej.

Seria została specjalnie przygotowana z myślą o dzieciach i młodzieży w wieku 7–13 lat. Każdy jej poziom dostosowany jest do możliwości poznawczych oraz zainteresowań uczniów uczęszczających do danej klasy. Zastosowanie różnorodnych technik nauczania wykorzystujących gry, zabawy, utwory muzyczne, historyjki obrazkowe oraz prace projektowe angażuje uczniów i sprzyja przyswajaniu wiedzy. Ponadto seria koncentruje się na propagowaniu wartości moralnych i społecznych połączonych do właściwego funkcjonowania we współczesnym społeczeństwie.

Zalety podręcznika **Quick Minds 1** to:

- > Historyjki obrazkowe, które, oprócz wartości dydaktycznych, ilustrują pożądane modele zachowań społecznych.
- > Sekcje *Create that!*, których celem jest rozwijanie wyobraźni i kreatywności.
- > Sekcje *Project*, które rozwijają umiejętność pracy zespołowej.
- > Sekcje *Learn and think*, które doskonalą umiejętność logicznego i krytycznego myślenia, jak również zawierają elementy nauczania międzyprzemiotowego.


Seria **Quick Minds** Reforma 2017 składa się z podręczników:

- > Quick Minds 1
- > Quick Minds 2
- > Quick Minds 3
- > Quick Minds 4
- > Quick Minds 5
- > Quick Minds 6

Quick Minds REFORMA 2017	ESOKJ
Klasy 1–3	pre-A1/A1
Klasa 4	A1+
Klasa 5	A1+/A2
Klasa 6	A2



Wybierz dla siebie dogodną formę kontaktu:

 Zadzwoń
22 69 54 800

 Skorzystaj z Livechat na
wszpwn.pl

 Znajdź Reprezentanta na
wszpwn.pl/pl/reprezentanci

 Napisz do nas – formularz kontaktowy na
wszpwn.pl/pl/kontakt/