

Narzędziownik dla przedmiotu: **EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA – CZĘŚĆ 4: JĘZYK ANGIELSKI**

Etap edukacyjny: szkoła podstawowa klasy I-III

Autorka: Agnieszka Bilska

Wstęp

Narzędziownik został przygotowany z myślą o nauczycielach klas 1-3 (edukacja wczesnoszkolna) poszukujących pomysłów na realizację lekcji języka angielskiego.

Dzieci w edukacji wczesnoszkolnej w wieku 6-10 uczą się inaczej niż w starszych klasach i metody pracy powinny być dostosowane do form aktywności dzieci w tym wieku, czyli z przewagą aktywności ruchowych, piosenek, rymowanek, zabawy, gier językowych i ruchowych, bajek i baśni, w czasie których można wykorzystać rysunki lub maskotki.

W przypadku dzieci w klasach 1-3 znacznie lepsze efekty niż standardowe lekcje 45-minutowe raz, dwa razy w tygodniu przynoszą codzienne krótsze 15-minutowe sesje, zintegrowane tematycznie z treściami z zajęć. Język obcy wyjątkowo dobrze nadaje się do nauczania międzyprzedmiotowego i łatwo integruje się z nauczaniem arytmetyki, wiedzy o środowisku i przedmiotami artystycznymi.

Źródło: "Wczesnoszkolne nauczanie języków obcych Zarys teorii i praktyki," Centralny Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli, Warszawa 2009, <http://www.bc.ore.edu.pl/Content/465/nauczanie+wcześnieoszkolne.pdf>

Polecane portale, e-zasoby i dobre praktyki

1. ESL Printable Vocabulary Worksheets For Kids

Kategoria: rekomendowany e-zasób

Link: <https://www.eslways.com>

Karty pracy do druku dla dzieci, przeznaczone do nauczania słownictwa do druku z podziałem na kategorie: atrakcyjne graficznie słowniczk obrazkowe, plakaty, ćwiczenia na dobieranie, uzupełnianie liter w wyrazach, łamigłówki, krzyżówki itp.

2. English Worksheets for Teachers and Learners

Kategoria: rekomendowany e-zasób

Link: <https://www.englishworksheets.com/>

Arkusze ćwiczeń z gramatyki języka angielskiego, testy, pytania wielokrotnego wyboru, pytania sprawdzające rozumienie tekstu czytanego, dialogi, ćwiczenia na uzupełnianie luk, ćwiczenia na pisanie, listy słówek, plakaty, konspekty, quizy, ćwiczenia wspierające mówienie.

3. English View

Kategoria: rekomendowany e-zasób

Link: <https://ajvidea.blogspot.com/>

Kolekcja klipów wideo złożona z piosenek, zabaw, fragmentów animowanych filmów, np. Peppa Pig, Moana, Max and Ruby, Frozen.

4. Printable puppets

Kategoria: rekomendowany e-zasób

Link: <https://picklebums.com/printable-puppets/>

Darmowe kukiełki 2D do wydrukowania i wycinania w formacie pdf A4.

5. Toy Theater

Kategoria: rekomendowany e-zasób

Link: <https://toytheater.com/>

Kolekcja interaktywnych gier edukacyjnych - rekomendowana do wykorzystania na tablicy interaktywnej - zawiera gry matematyczne, artystyczne, wspomagające naukę czytania.

6. GoNoodle

Kategoria: rekomendowany e-zasób

Link: <https://www.gonoodle.com/tags/QXBVXI/activity-type>

GoNoodle to platforma z filmami dedykowanymi wspieraniu aktywności ruchowej. Można na niej znaleźć: ćwiczenia oddechowe, taneczne, na rozciąganie się, ćwiczenia siłowe i poprawiające pracę mózgu.

7. Kurs multimedialny i scenariusze lekcji

Linki:

- kurs: <http://innowacja.sfera.lublin.pl/lessons/k1a1/index.html>
- scenariusze: <http://innowacja.sfera.lublin.pl/materialy/>

Powstały w ramach projektu "Innowacyjna Szkoła - Szkołą Przyszłości" kurs zawiera multimedialne lekcje z przyrody, języka angielskiego i języka niemieckiego, na które składają się filmy, ćwiczenia interaktywne, animacje, ilustracje, piosenki, krzyżówki i rebusy multimedialne.

8. Twinkl

Kategoria: rekomendowany e-zasób

Link: <https://www.twinkl.pl/resources/polska-materialy-edukacyjne-dla-szkol-podstawowych/polska-materialy-edukacyjne-dla-szkol-podstawowych-nauczanie-początkowe-klasy-i-iii/jzyk-angielski-nauczanie-początkowe-klasy-i-iii-polska>

Twinkl to platforma dla nauczycieli do tworzenia materiałów edukacyjnych. Oferuje duży pakiet bezpłatnych zasobów stworzonych przez użytkowników serwisu, pogrupowanych według poziomów nauczania, przedmiotów i umiejętności językowych (reading, writing, speaking, vocabulary). Są wśród nich

karty pracy w pdf, prezentacje w ppt, plakaty i inne. Dodatkowa funkcja kreatora materiałów pozwala projektować awatary, karty pracy i chmury wyrazowe z gotowych szablonów i grafik.

9. Proste przykłady zastosowania TIK na lekcjach języka angielskiego

Kategoria: rekomendowany e-zasób

Link: <https://www.csw2020.com.pl/cykl-zajec-z-jezyka-angielskiego-przeznaczony-dla-dzieci-w-wieku-przedszkolnym-i-wczesnoszkolnym/>

Scenariusze zajęć z języka angielskiego przeznaczone dla dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym powstałe w ramach projektu Cyfrowa Szkoła Wielkopolsk@ 2020.

10. Gry i zabawy

Kategoria: rekomendowany e-zasób

Link: <https://gryzabawy.pl/>

"Gry i zabawy" to portal edukacyjny, na którym można znaleźć przykłady prostych gier i zabaw z dziećmi. Zasoby są uporządkowane według takich kategorii jak: integracja, koncentracja, podział na grupy, poznajmy się, praca w grupie, rozładowanie energii i współzawodnictwo. Prezentowane pomysły mogą być inspiracją do tego typu aktywności zarówno na lekcjach w szkole, jak i na wycieczkach, koloniach, obozach itp.

11. ClassDojo

Kategoria: aplikacja do zarządzania klasą

Link: www.classdojo.com

Narzędzie sprzyjające tworzeniu pozytywnej kultury pracy poprzez wzmacnianie uczniów w realizacji właściwych zachowań i prezentowaniu pozytywnych postaw. Nauczyciel/nauczycielka, wykorzystując intuicyjne narzędzie, tworzy klasę oraz system wartości, które będą punktowane. Uczniowie otrzymują przestrzeń do tworzenia swojego portfolio. Aplikacja umożliwia także kontakt z rodzicami, szybką wymianę informacji oraz dzielenie się ważnymi chwilami z życia klasy.

Polecamy zastosowanie ClassDojo w edukacji wczesnoszkolnej ze względu na fakt, że w klasach 1-3 nie stosuje się ocen a zgamifikowany system awatarów i odznak pomaga udzielać pozytywnych wzmocnień w czasie rzeczywistym. Dzieci uwielbiają swoje awatary i możliwość ich personalizacji. Podczas gdy zawartość platformy jest tłumaczona na potrzeby nauczyciela/nauczycielki automatycznie, to pakiet materiałów do druku (nawiązujących do awatarów stylem graficznym dyplomów, kart pracy, zakładek, itp.) jest w języku angielskim i dlatego szczególnie nadaje się do wykorzystania podczas zajęć z języka angielskiego.

Na Facebooku istnieje grupa dla dużej społeczności polskich nauczycieli, którzy korzystają z ClassDojo - jest to miejsce wymiany doświadczeń oraz materiałów związanych z pracą w awatarkowej klasie, np.

<https://www.facebook.com/groups/420688021447667>.

12. Daylio

Kategoria: aplikacja na urządzenia mobilne

Link: <https://daylio.net/>

Urządzenia mobilne stały się atrybutem młodego pokolenia. Daylio to aplikacja, rodzaj osobistego dziennika, pozwalająca na prezentowanie informacji o swoich nastrojach i codziennych zajęciach za pomocą prostych ikon. Dzieci i młodzież nawiązują za ich pośrednictwem kontakty, podtrzymują relacje. Telefon może stać się także narzędziem wspierającym pobudzanie do refleksji nad codzienną rutyną i rytmem tygodnia. Ułatwia śledzenie zmian nastroju i regularności w realizacji postawionych sobie celów.

13. Quizlet

Kategoria: aplikacja na urządzenia mobilne

Link:

- Google Play <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quizlet.quizletandroid&hl=pl&gl=US>
- App Store <https://apps.apple.com/us/app/quizlet-learn-with-flashcards/id546473125>

Quizlet to znane i lubiane narzędzie przeglądarkowe. Jest to także aplikacja mobilna, która dzięki odtwarzaniu audio, możliwości dodawania obrazków do zestawów oraz trybowi nauki poprzez gry (memo, „strzelanki”) nadaje się do nauki słówek przez nawet najmłodszych uczniów.

Po wpisaniu w okno wyszukiwania nazwy podręcznika można znaleźć wiele gotowych zestawów stworzonych przez innych nauczycieli, a nawet niektóre wydawnictwa.

Uczniowie mogą ćwiczyć słownictwo na własną rękę, ale także rywalizować rozwiązując testy, grając w gry z innymi koleżankami i kolegami (jeśli nauczyciel/nauczycielka stworzy dla nich w Quizlecie klasę). Dzięki temu może przydzielać zestawy do nauki wszystkim jednocześnie np. na zadanie domowe.

14. Duolingo

Kategoria: aplikacja na urządzenia mobilne

Link:

- App Store <https://apps.apple.com/pl/app/duolingo-language-lessons/id570060128?l=pl>
- Google Play <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duolingo&hl=pl&gl=US>

Bezpłatna aplikacja do nauki języków obcych skierowana zarówno do dzieci, jak i osób dorosłych. Ma bardzo przyjemny interfejs graficzny i jest łatwa w użyciu, ponieważ zadania są podzielone tematycznie.

Po każdej grupie tematycznej znajduje się test, który pozwala ocenić poziom zrozumienia i po zaliczeniu przejść na wyższy poziom, niczym w grze. BOWIEM Duolingo jest oparte na grywalizacji (za poprawne odpowiedzi otrzymuje się punkty, dodatkowe punkty za wykonanie zadań na czas; są też punkty za doświadczenie, a gdy zgromadzimy wystarczającą ilość, przechodzimy na wyższe poziomy). W aplikacji funkcjonuje wirtualna waluta - Lingoty, której nie da się kupić za prawdziwe pieniądze, tylko trzeba ją zdobyć dzięki systematycznemu powtarzaniu materiału. Lingoty można wydać na dodatkowe poziomy lub testy.

Na platformie dla szkół <https://schools.duolingo.com/> nauczyciele mogą tworzyć wirtualne klasy i śledzić postępy uczniów.

Podsumowanie

Rekomendowane e-zasoby i praktyki są wysoko cenione w środowisku nauczycieli: wychowawców, tutorów i mentorów. Zasoby zaprezentowane w narzędziowniku są dostępne bez opłat, umożliwiają dostosowanie do indywidualnych potrzeb i możliwości uczniów, w tym uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

Proponowane zestawienie zostało przetestowane przez praktyków, w tym przez członków opiniotwórczej grupy SuperBelfrzy RP. Proponowane narzędzia TIK mogą stanowić uzupełnienie warsztatu nowoczesnych nauczycieli języka angielskiego w edukacji wczesnoszkolnej.



Materiał dostępny na licencji Creative Commons: Uznanie autorstwa 4.0. Międzynarodowe. Pewne prawa zastrzeżone na rzecz Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego i autorek. Zezwala się na dowolne wykorzystanie materiałów w tym utworów, tworzenia i rozpowszechniania ich kopii w całości lub we fragmentach, wprowadzania zmian i rozpowszechniania utworów zależnych - pod warunkiem zachowania niniejszej informacji licencyjnej i wskazania autorki oraz Fundacji Rozwoju Społeczeństwa Informacyjnego jako właścicieli praw do tekstu. Tekst licencji dostępny na stronie: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.pl>.