

PROGRAM ZAJĘĆ Z JĘZYKA ANGIELSKIEGO
W RAMACH PROJEKTU „FUTURE4ME!”
DLA I ETAPU EDUKACYJNEGO (KLASY 1–3)

1. CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU:

Program powstał w celu naturalnego, bezstresowego wprowadzenia uczniów młodszego wieku szkolnego w świat języka angielskiego oraz kultury krajów anglojęzycznych przy intensywnym wsparciu nowoczesnych technologii. Kluczowym założeniem jest przełamywanie barier językowych od najmłodszych lat.

Program jest realizowany w oparciu o Program nauczania języka angielskiego dla I etapu edukacyjnego (klasy I–III) zgodny z nową podstawą programową obowiązującą od 1 września 2026 r., która kładzie nacisk na praktyczne kompetencje, komunikację i funkcjonalne użycie języka.

Program zakłada zwiększenie liczby godzin z języka angielskiego do 5 godzin dydaktycznych tygodniowo, co umożliwia częstszy kontakt z językiem obcym oraz poznanie kultury i obyczajów krajów anglojęzycznych.

Głównym celem programu jest intensywne rozwijanie praktycznych umiejętności językowych uczniów poprzez częstszą ekspozycję i naturalne "osłuchanie" się z językiem angielskim oraz przygotowanie dzieci do płynnego posługiwania się nim w starszych klasach.

Program wykorzystuje nowoczesne technologie, multimedia, metody multisensoryczne i aktywizujące oraz naukę przez zabawę w odpowiednio stworzonej przyjaznej atmosferze, co sprzyja motywacji do nauki, zainteresowaniu językiem obcym, przełamywaniu barier komunikacyjnych i lepszemu przyswajaniu języka obcego. Ponadto częstszy kontakt z językiem obcym pozwala na oswojenie się z nowo poznanymi zwrotami i strukturami językowymi oraz utrwalenie materiału leksykalno-gramatycznego niezbędnego do nauki na II etapie edukacyjnym.

2. CELE PROGRAMU

Cele główne:

- Kształtowanie pozytywnej motywacji do nauki języków obcych poprzez gry, zabawy i technologie cyfrowe.
- Rozwijanie elementarnych sprawności językowych, ze szczególnym naciskiem na słuchanie i mówienie.
- Rozbudzanie ciekawości kulturowej, geograficznej i historycznej oraz promowanie postawy otwartości i tolerancji wobec innych kultur

- Budowanie samodzielności uczniów i rozwijanie umiejętności pracy w zespole metodą projektu.
- Rozwijanie zainteresowań i kompetencji językowych uczniów na wczesnym etapie edukacyjnym
- Zróżnicowanie i rozszerzenie treści programowych oraz nauczanie wielopoziomowe
- Wzmacnianie u uczniów poczucia własnej wartości, sprawczości oraz wiary we własne możliwości
- Podnoszenie jakości pracy szkoły

Cele szczegółowe:

- Uczeń rozumie proste polecenia nauczyciela i poprawnie na nie reaguje werbalnie lub ruchowo.
- Uczeń potrafi przedstawić siebie, opisać swoje emocje, najbliższe otoczenie, pasje oraz codzienne czynności.
- Uczeń sprawnie korzysta z podstawowych narzędzi i aplikacji TIK w procesie bezpiecznej nauki i rozrywki.
- Uczeń rozpoznaje flagi, symbole oraz wybrane tradycje Zjednoczonego Królestwa, USA i Australii.

3. ZASADA SPIRALNOŚCI TREŚCI (PRZYROSTU WIEDZY)

Konstrukcja programu opiera się na układzie spiralnym. Oznacza to, że uczniowie w każdej z klas (1, 2 i 3) stykają się z podobnymi blokami tematycznymi, jednak zakres słownictwa, struktur gramatycznych oraz stopień samodzielności i trudności zadań rośnie wraz z ich rozwojem poznawczym:

- **Klasa 1 (Poziom sensoryczno-zabawowy):** Skupienie na percepcji słuchowej, powtarzaniu słów, piosenkach, rymowankach oraz metodzie TPR (Total Physical Response). Narzędzia TIK są obsługiwane głównie przez nauczyciela na tablicy interaktywnej w celu wizualizacji pojęć.
- **Klasa 2 (Poziom komunikacji sterowanej):** Przejście od pojedynczych wyrazów do budowania prostych zdań, krótkich dialogów sytuacyjnych oraz odgrywania scenek. Uczniowie zaczynają brać czynny, samodzielny udział w interaktywnych quizach grupowych.
- **Klasa 3 (Poziom miniprojektów i samodzielności):** Samodzielne tworzenie krótkich spójnych wypowiedzi ustnych, czytanie globalne tekstów i realizacja miniprojektów w grupach. TIK staje się dla ucznia środowiskiem pracy twórczej (np. nagrywanie wypowiedzi, proste projektowanie graficzne).

4. METODY I FORMY PRACY:

Główne metody: Podejście komunikacyjne (Communicative Approach), metoda reagowania ruchem (TPR), CLIL (zintegrowane kształcenie przedmiotowo-językowe), metoda projektowa oraz wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), metody audiowizualne i polisensoryczne - nauczanie wielozmysłowe.

Formy pracy: praca indywidualna (ćwiczenia pisemne, ze słuchu, czytanie), praca grupowa (praca z tablicą interaktywną, projekty, scenki, gry interaktywne), praca w parach (dialogi, ćwiczenia komunikacyjne).

5. TEMATYKA:

Tematyka zajęć w programie **FUTURE4ME!** w klasach 1-3 łączy podstawowe obszary życia dziecka z elementami kultury i geografii krajów anglojęzycznych. Treści są podzielone na **trzy główne bloki tematyczne**, realizowane poprzez konwersacje, mini-projekty i zabawy:

1. Personal file (Moja autoprezentacja) - najbliższe otoczenie dziecka. Uczniowie budują bazę słownictwa, ucząc się mówić o sobie i wyrażać swoje zdanie

- **Wszystko o mnie:** Przedstawianie się, wiek, nastroje i emocje.
- **Moja rodzina i dom:** Opisywanie członków rodziny, zwierząt domowych oraz pokoi i zabawek.
- **Mój dzień i szkoła:** Nazwy przyborów szkolnych, codzienne czynności oraz ulubione gry i zabawy.
- **Świat wokół mnie:** Kolory, ubrania, jedzenie, pogoda oraz części ciała (często wprowadzane poprzez piosenki ruchowe).

2. English speaking countries (Kraje anglojęzyczne) - Dzieci zaczynają swoją podróż po świecie, poznając podstawy geografii i symbole:

- **Wielka Brytania i USA:** Flagi, stolice, charakterystyczne miejsca (np. czerwone autobusy, Big Ben, Statua Wolności).
- **Królewska rodzina:** Kim jest król, jak wygląda pałac i strażnicy.
- **Zwierzęta świata:** Podróże przez różne ekosystemy (np. Afryka, Australia, Arktyka) i poznawanie dzikich zwierząt.

3. Tradition and culture (Tradycja i kultura) - Treści te są realizowane kalendarzowo i pozwalają dzieciom doświadczać zwyczajów rówieśników z innych krajów:

- **Jesienne i zimowe święta:** Halloween (przebrania, potwory), Thanksgiving (indyk, wdzięczność) oraz Christmas (tradycje bożonarodzeniowe w UK/USA, pisanie listu do Santa Claus).
- **Wiosenne zwyczaje:** Valentine's Day (kartki dla przyjaciół), St. Patrick's Day (szukanie garnca złota, koniczynki) oraz Easter (polowanie na jajka – *Easter Egg Hunt*).
- **Ekologia i nauka:** Proste tematy dotyczące ochrony środowiska (np. projekty typu *Planet Earth Museum*) czy budowanie prostych maszyn (np. tworzenie własnego robota).

6. SZCZEGÓŁOWY ROZKŁAD BLOKÓW TEMATYCZNYCH I PROJEKTÓW

Klasa	Blok tematyczny	Tytuł projektu i opis	Narzędzie TIK i metoda
Klasa 1	Traditions & Culture	My Magical Christmas Poznanie brytyjskich tradycji Bożego Narodzenia, list do Świętego Mikołaja.	Gry językowe Wordwall, piosenki wideo (YouTube).
Klasa 1	All About Me & Everyday Life	This is Me! Przedstawianie się, nazywanie podstawowych emocji, części ciała i zmysłów.	Fiszki cyfrowe Quizlet, metoda TPR (ruchowa).
Klasa 1	English Speaking Countries	London Calling Poznanie najważniejszych symboli Londynu (Big Ben, autobus, rodzina królewska).	Wirtualny spacer Google Earth, prezentacja obrazkowa.
Klasa 1	CLIL & ICT Projects	Green Planet Elementy przyrody w języku angielskim: kolory Ziemi, segregacja odpadów.	Kolaż zdjęć w aplikacji Padlet, piosenki edukacyjne.
Klasa 2	Traditions & Culture	The Royal Easter Zwyczaje wielkanocne w Wielkiej Brytanii, tradycyjne zabawy (Egg Hunt).	Interaktywne teleturnieje i quizy Kahoot!

Klasa	Blok tematyczny	Tytuł projektu i opis	Narzędzie TIK i metoda
Klasa 2	All About Me & Everyday Life	My Day, My Rules Moje codzienne obowiązki, plan dnia, hobby, czas wolny.	Cyfrowa tablica Miro (wspólne układanie planu).
Klasa 2	English Speaking Countries	Castles and Knights Legendy o zamkach w Szkocji i Walii, rycerze i smoki.	Prezentacja multimedialna Canva, opowiadanie historii.
Klasa 2	CLIL & ICT Projects	Young Scientists Proste eksperymenty przyrodnicze: badanie stanów skupienia wody i pogody.	Filmy edukacyjne, quizy na platformie Baamboozle.
Klasa 3	Traditions & Culture	Halloween vs. All Saints' Day Porównanie różnic kulturowych, tradycje anglosaskie a polskie.	Gry zespołowe w aplikacji Quizizz (indywidualny wybór).
Klasa 3	All About Me & Everyday Life	Around the World Moje podróże marzeń, kuchnie świata, zamawianie prostych posiłków.	Krótkie wypowiedzi wideo nagrywane przez uczniów (Flip).
Klasa 3	English Speaking Countries	Across the Ocean Dzika przyroda i rdzenni mieszkańcy Ameryki Północnej oraz Australii.	Interaktywna mapa świata, wirtualne zwiedzanie muzeów.
Klasa 3	CLIL & ICT Projects	Smart City Projektowanie ekologicznego miasta przyszłości w oparciu o geometrię i kierunki.	Praca w grupach, tworzenie plakatu cyfrowego w Canva.

5. PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW I MATERIAŁY

- Indywidualizacja procesu nauczania poprzez dostosowanie stopnia trudności zadań i ról w projektach grupowych do możliwości dziecka.

- Zapewnienie bezpiecznego i higienicznego środowiska cyfrowego podczas pracy z narzędziami TIK (rekomendowane aplikacje bez konieczności zakładania indywidualnych kont przez dzieci).
- Aktywne wykorzystanie infrastruktury szkolnej: tablic interaktywnych, tabletów lub komputerów, a także tradycyjnych rekwizytów (flashcards, maskotki, gry planszowe).

6. EWALUACJA PROGRAMU I MONITOROWANIE POSTĘPÓW

W klasach 1–3 ewaluacja ma charakter wspierający, motywujący i kształtujący. Nie stosuje się tradycyjnych ocen cyfrowych.

- Bieżąca obserwacja zaangażowania ucznia, jego reakcji na polecenia oraz aktywności podczas gier i zabaw.
- Portfolio ucznia – gromadzenie prac projektowych, rysunków
- Prezentacja rezultatów projektowych na forum klasy lub dedykowanej tablicy wystawowej.