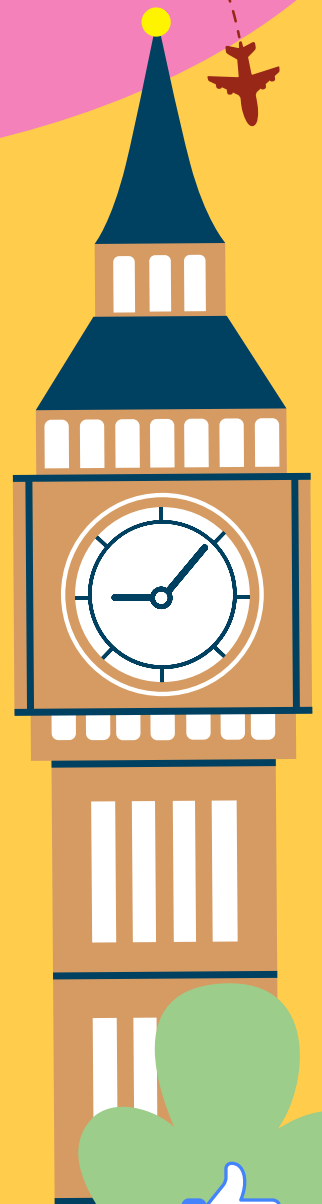
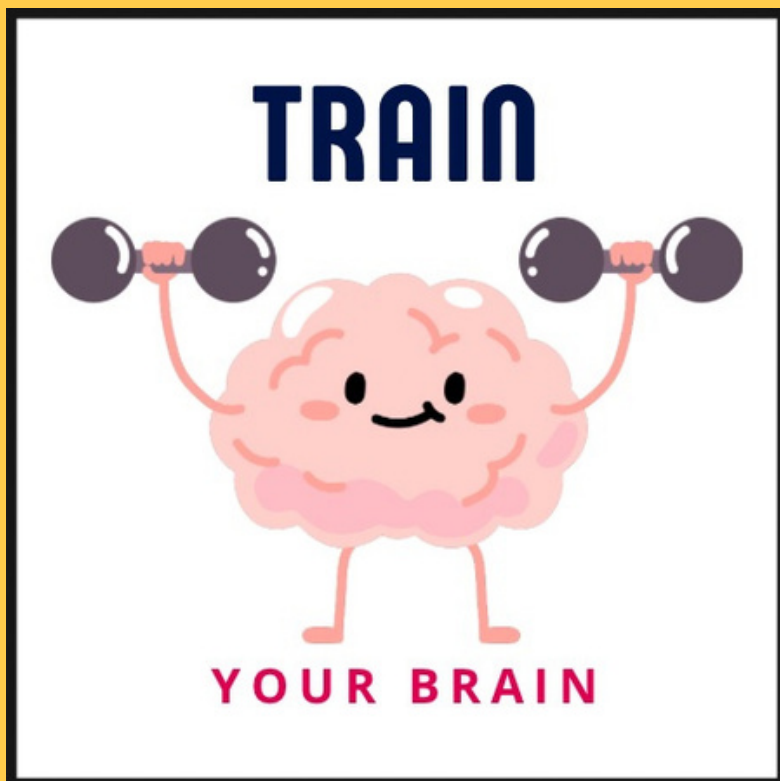


OGÓLNOPOLSKI PROJEKT EDUKACYJNY



Projekt edukacyjny to metoda nauczania, która rozwija wiele umiejętności i integruje wiedzę z różnych dziedzin. Kluczową cechą projektu jest samodzielna, a przede wszystkim zespołowa praca uczniów, zmierzająca do realizacji określonego zadania. Ta efektywna i skuteczna metoda wspiera samodzielność uczniów, umiejętność współpracy w grupie rówieśniczej, pobudza rozwój poznawczy i emocjonalny, rozwija zainteresowania, zdolności i twórcze myślenie, a także umożliwia prezentację wyników własnej pracy.

Projekt kierowany jest do szkół podstawowych i placówek edukacyjnych przygotowujących uczniów wszystkich klas szkoły podstawowej do egzaminu ósmoklasisty z języka angielskiego.

Autorką projektu jest Anita Staniszevska – nauczyciel języka angielskiego z jedenastoletnim doświadczeniem pracy w prywatnej szkole językowej oraz czteroletnim doświadczeniem pracy w państwowej szkole podstawowej. Projekt powstał na bazie własnych doświadczeń i obserwacji.

CELE PROJEKTU

Cel główny:

Głównym celem projektu jest wspieranie i wzmacnianie procesu uczenia się poprzez angażowanie uczniów w praktyczne, realne zadania, które rozwijają ich umiejętności, wiedzę oraz kompetencje społeczne i emocjonalne. Projekt ma na celu nie tylko zwiększenie zasobu słownictwa i poprawę gramatyki, ale także doskonalenie umiejętności mówienia, słuchania, czytania i pisania w języku angielskim.

Cele szczegółowe:

1. Zwiększenie zasobu słownictwa poprzez naukę nowych słów i ich zastosowania w kontekście.
2. Ćwiczenie poprawnej wymowy i intonacji języka angielskiego.
3. Zrozumienie i praktyczne zastosowanie podstawowych zasad gramatycznych.
4. Tworzenie krótkich tekstów, przydatnych na E8.
5. Ćwiczenie umiejętności prowadzenia rozmów na różne tematy.
6. Praktykowanie języka w sytuacjach społecznych, takich jak dialogi w grupach czy symulacje codziennych sytuacji.
7. Poznanie kultury, tradycji i zwyczajów krajów, w których mówi się językiem docelowym.
8. Zachęcanie do tworzenia własnych wypowiedzi i eksperymentowania z językiem.
9. Rozwijanie umiejętności samodzielnej nauki języka poprzez korzystanie z dostępnych narzędzi i materiałów.
10. Współpraca w grupach przy realizacji zadań.
11. Zwiększenie pewności siebie w używaniu języka obcego w różnych sytuacjach życiowych.
12. Zastosowanie teoretycznej wiedzy w praktycznych sytuacjach, co sprzyja lepszemu zrozumieniu i utrwaleniu materiału
13. Zachęcenie uczniów do poszukiwania nowych, oryginalnych rozwiązań i kreatywnego podejścia do zadań.
14. Wspieranie rozwoju umiejętności cyfrowych uczniów i nauczycieli.
15. Zwiększenie motywacji uczniów do nauki języków obcych, podniesienie sprawności komunikowania się w języku angielskim.
16. Ćwiczenie umiejętności prezentacyjnych poprzez przygotowywanie i prezentowanie krótkich wystąpień na różne tematy.

Projekt jest zgodny z obowiązującą Podstawą programową przedmiotu język obcy nowożytny II etapu edukacyjnego: klasy IV-VIII, a także z punktami 2, 3, 4, 5, 8 kierunków polityki oświatowej MEN na rok 2025/2026:

2. Szkoła miejscem edukacji obywatelskiej - kształtowanie postaw patriotycznych, społecznych i obywatelskich, odpowiedzialności za region i ojczyznę, dbałości o bezpieczeństwo własne i innych.
3. Promocja zdrowego trybu życia w szkole - kształtowanie postaw i zachowań prozdrowotnych. Wspieranie aktywności fizycznej uczniów.
4. Profilaktyka przemocy rówieśniczej. Zdrowie psychiczne dzieci i młodzieży, wsparcie w kryzysach psychicznych.
5. Promowanie higieny cyfrowej i bezpiecznego poruszania się w sieci. Rozwijanie umiejętności krytycznej analizy informacji dostępnych w Internecie. Poprawne metodycznie wykorzystywanie przez nauczycieli nowoczesnych technologii, w szczególności opartych na sztucznej inteligencji oraz korzystanie z zasobów Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej.
8. Wspieranie aktywności poznawczej i poczucia sprawczości ucznia poprzez promowanie oceniania kształtującego i metod aktywizujących w dydaktyce.

REGULAMIN

- Ogólnopolski Projekt Edukacyjny "Train your brain" jest skierowany do uczniów wszystkich klas Szkoły Podstawowej (tj.: klasy 1-8).
- Projekt realizowany jest od 1 września 2025 roku do 31 maja 2026 roku.
- Posty na grupie projektowej będą akceptowane do 31 maja 2026 roku, czyli do dnia zakończenia projektu. Jest to termin ostateczny, od którego nie ma wyjątków.
- Udział w projekcie jest bezpłatny i jednoznaczny z akceptacją regulaminu.
- Istnieje możliwość zakupu ebooka z materiałami projektowymi- ułatwiającymi wykonanie zadań, jest to opcja dodatkowa i nieobowiązkowa. Nie wpływa na zaliczenie projektu.

Aby uczestniczyć w projekcie, należy:

- dołączyć do grupy projektowej na portalu Facebook "Train your brain"

<https://www.facebook.com/groups/1181403699727026/>

- wypełnić i wysłać formularz zgłoszeniowy do dnia 30 marca 2026 roku
- zrealizować minimum 7 zadań i udokumentować ich realizację poprzez umieszczenie zdjęć lub video w grupie projektowej,
- uzyskać zgody na udostępnianie wizerunku dzieci biorących udział w projekcie.

Informacje dodatkowe:

- Sposób wykonania zadań jest dowolny.
- Każda placówka wybiera jednego koordynatora projektu, który zgłasza wszystkie grupy, klasy. Jeśli w projekcie uczestniczy kilku nauczycieli z jednej placówki, wówczas każdy z nich dba o zamieszczanie swoich postów na grupie ze zrealizowanych zadań. Nie jest to zadanie koordynatora.
- Szkolny koordynator projektu jest zobowiązany do wypełnienia formularza ewaluacyjnego po zakończeniu projektu do dnia 10 czerwca 2026 roku. Ankieta pojawi się najpóźniej 4 maja 2026 roku na grupie projektowej i będzie aktywna przez miesiąc- do 7 czerwca 2026 roku.
- Po wypełnieniu arkusza ewaluacyjnego drogą mailową zostaną wysłane certyfikaty uczestnictwa w projekcie dla uczniów, nauczycieli oraz placówki (najpóźniej do 19 czerwca 2026).
- Organizator projektu zastrzega sobie prawo do zmiany regulaminu.
- Od momentu zgłoszenia udziału w projekcie, wszelka korespondencja między Autorką projektu a Uczestnikami będzie przesyłana drogą elektroniczną zgodnie z danymi podanymi przez Uczestników w Formularzu zgłoszeniowym oraz poprzez grupę projektową na portalu Facebook.

Aby otrzymać certyfikat, należy:

- zgłosić placówkę, wypełniając ankietę zgłoszeniową, do dnia 30 marca 2026,
- zrealizować minimum 7 dowolnych zadań z "listy zadań" projektu
- dodać ich realizację na grupie projektowej najpóźniej do 31.05.2026r. Można dodać jeden post zbiorczy lub kilka z informacją których zadań dotyczą zdjęcia/ filmy.
- wypełnić ankietę ewaluacyjną do dnia 07.06.2026r

Tylko osoby, które zgłoszą placówkę, wstawią realizację zadań na grupie projektowej i wypełnią poprawnie ankietę ewaluacyjną otrzymają certyfikaty.

Każdy z koordynatorów samodzielnie przygotowuje zgody na udostępnienie wizerunku, uwzględniając zasady panujące w placówce.

Wszelkie pytania proszę kierować na adres mailowy: **trainyourbrain.project@gmail.com**

ZADANIA (112)

1. CZŁOWIEK

- a. na szarym papierze narysujcie kształt człowieka i opiszcie jego części ciała
- b. podzielcie się na mniejsze grupy, odrysujcie jednego ucznia na szarym papierze, narysujcie mu ciekawy outfit i opiszcie go
- c. stwórzcie GIGA wizytówkę waszego nauczyciela angielskiego/wychowawcy lub wybranego ucznia opisując jak najwięcej informacji o nim
- d. Stwórzcie postać w formie kolarza wycinając elementy ubrań, części ciała oraz akcesoria z przyniesionych gazet i ulotek
- e. Pralka- Stwórzcie z kartonu fasonowego lub wydrukujcie szablon pralki (dostępny w ebooku) przez której otwór będzie widać różne ubrania mogą być wydrukowane/wycięte z gazety. Następnie podzielcie ubrania na różne kategorie pod względem koloru/pory roku/ materiału z którego są wykonane. **(Materiały do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- f. Stwórzcie klasowy pokaz mody opisując ubrania i wygląd modeli, niech będzie zabawny i szalony- ogranicza was tylko wyobraźnia.
- g. Stwórzcie plakat „Most wanted” o poszukiwaniach idealnego przyjaciela/nauczyciela z opisem jego wyglądu i cech osobowości, a także rysunkiem.
- h. Walizka- Spakujcie walizki na wakacyjny wyjazd. Porozmawiajcie w klasie o tym, co warto spakować w różne miejsca (morze, góry, biwak w lesie) i na jaką pogodę należy być przygotowanym. **(Materiały do tego zadania dostępne są w ebooku.)**

2. DOM/ MIEJSCE ZAMIESZKANIA

- a. zbudujcie z klocków lego dom i utwórzcie podpisy opisujące meble/pomieszczenia
- b. przygotujcie plakat/rysunek „my dream house”, a na odwrocie stwórzcie opis
- c. lekcja na podstawie zdjęć „where children sleep” Jamesa Mollison’a
- d. Wytnijcie z magazynu wnętrzarskiego meble i stwórzcie kolaż pt.: My Future house- na tej podstawie przygotujcie wypowiedź pisemną
- e. „Board Game: where do you live?”- uczniowie tworzą własną grę planszową której celem jest poznanie słownictwa dotyczącego różnych typów domów. Każde pole to pytanie lub zadanie językowe- **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- f. Zgadnij co to za pokój- uczniowie losują obrazek pokoju, opisują go nie mówiąc nazwy opisywanego pokoju.. Reszta klasy zgaduje o jakim pomieszczeniu jest mowa. **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- g. Real estate agent W parach – jedna osoba to agent nieruchomości, druga – klient. Agent opisuje mieszkanie/dom (przygotowany wcześniej z gazety lub materiałów dostępnych w ebooku), a klient zadaje pytania i wybiera dom dla siebie.
- h. Wirtualny spacer po domu (Virtual House Tour Video) Uczniowie nagrywają krótki filmik, w którym oprowadzają po swoim domu, używając prostych zdań typu: "This is my room. I have a bed and a desk."

3. EDUKACJA

- a. Stwórzcie i zaprezentujcie swój plan lekcji w języku angielskim (**Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.**)
- b. Stwórzcie gazetkę z ciekawostkami "Education around the world"- przeszukajcie internet w celu znalezienia informacji dotyczących różnic/ciekawostek o edukacji w innych krajach na świecie
- c. Kampania Anti-stress tips for exams- zróbcie burzę mózgów w jaki sposób można poradzić sobie w stresujących sytuacjach, przygotujcie kampanię w szkole z okazji Dnia zdrowia Psychicznego na dzień 10 października
- d. nagrajcie filmik pt. "My school" i my zaprezentujcie nam swoją szkołę
- e. przygotujcie fiszki dot. przyborów szkolnych (**Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.**)
- f. przygotujcie grę planszową z pytaniami dot. słownictwa szkolnego

4. PRACA

- a. Stwórzcie plakat: Top 5 Dream Jobs Among Teenagers: Uczniowie przeprowadzają mini-ankietę w klasie lub szkole, a następnie tworzą plakat z wynikami, wykresami i krótkim komentarzem.
- b. Help Wanted! – Create a Job Ad Stwórzcie ogłoszenia o pracę w branży usług (np. "Pet Shop needs helper", "Baker wanted!") z krótkimi opisami obowiązków.
- c. zagrajcie w WHO AM I? żeby odpowiedzią były różne zawody
- d. zagrajcie w kalambury dot. różnych zawodów
- e. obejrzyjcie dostępny na youtube odcinek 4 serialu Extra english „Hector looks for a job” (**Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.**)
- f. obejrzyjcie dostępny na youtube odcinek Extreme Job Interview at Heineken i przedyskutujcie jak uczniowie zachowaliby się w zaprezentowanych w filmiku sytuacjach (**Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.**)

5. ŻYCIE PRYWATNE

- a. Birthday Invitation Project Dzieci projektują kartkę-zaproszenie na urodziny (lub inną uroczystość), wpisując datę, miejsce, godzinę i atrakcje.
- b. Stwórzcie komiks pt.: A day in the life of my family
- c. Role-play: Let's Make Plans! Dialogi w parach: uczniowie planują wspólne wyjście – do kina, na lody, do parku. (**Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.**)
- d. Friendship Acrostic Poem. Dzieci piszą prosty wiersz lub akrostych ze słowa „FRIEND” lub imienia przyjaciela np.: "ANITA" – każde zdanie/określenie opisuje przyjaciela: F – Funny, R – Runs fast, I – Is kind, E – Eats ice cream, etc. (**Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.**)
- e. Party Time! – Plan a Class Party: Grupa uczniów planuje klasową imprezę: miejsce, gry, jedzenie, dekoracje. Opisują to ustnie lub pisemnie. "Let's have music and balloons! We can eat popcorn and dance." a następnie prezentują przed klasą.
- f. przygotuj prezentację zdjęć/filmik ze świąt jak twoja rodzina spędzi Boże Narodzenie/Wielkanoc
- g. nagrajcie klasowego TIK TOKA/filmik dot. daily routines
- h. przebierz się za członka swojej rodziny i opowiedz o nim na forum klasy
- i. stwórzcie plakaty opisujące wasze hobby
- j. Stwórzcie prezentację multimedialną o swojej rodzinie

6. ŻYWIENIE

- a. Stwórzcie klasową mini książkę kucharską, niech każdy uczeń przygotuje rysunek/zdjęcie z informacjami jakich składników potrzeba do przygotowania dania, oraz jak to zrobić krok po kroku
- b. Na podstawie gazetek z Lidla lub Biedronki przygotujcie własny kosz na zakupy + opiszcie go w języku angielskim. Następnie w parach uczniowie czytają swój opis koszyka, a druga osoba próbuje go narysować. **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- c. Create a Funny Menu, Tworzenie śmiesznego menu z wymyślonymi daniami np. „Monster Burger”, „Worm Soup”, „Rainbow Ice Cream” – z krótkimi opisami. **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- d. Let's Make a Smoothie! – Recipe Poster, Tworzenie plakatu z przepisem na zdrowy koktajl lub deser
- e. Restaurant Role-Play Dzieci wcielają się w rolę kelnera i klienta – tworzą dialogi, zamawiają dania, ćwiczą pytania i odpowiedzi. Warto wykorzystać do tego smartfony, niech dzwonią do siebie w czasie lekcji i próbują złożyć zamówienie przez telefon.
- f. zaprojektujcie MENU do wymyślonej przez was restauracji **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- g. zabawcie się w restaurację/lodziarnię/ cukiernię po angielsku
- h. zorganizujcie klasowy piknik, przygotujcie opisy przekąsek/potraw
- i. show me your fridge/ przegląd lodówki (zrób zdjęcie wnętrza twojej lodówki i zaprezentuj ją klasie)

7. ZAKUPY I USŁUGI

- a. Odwiedźcie lokalny sklep i zróbcie zakupy oczywiście po angielsku- warto dogadać się z właścicielem lokalnego sklepu, że planujecie taki nalot 😊
- b. At the Post Office – Create a Postcard Dzieci projektują kartkę pocztową i piszą krótką wiadomość, którą mogłyby wysłać z wakacji. **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- c. Let's Make a Booking – Role-Play, Scenka: dzieci umawiają się na wizytę – u fryzjera, weterynarza, w kinie lub zamawiają pizzę przez telefon (! Ważne ! Pozwól dzieciakom dzwonić do siebie nawzajem podczas lekcji i robić takie rezerwacje, to zawsze duże urozmaicenie lekcji.)
- d. Service Station – Role-Play Carousel W klasie rozstawione są „punkty usługowe” (np. apteka, bank, biblioteka), uczniowie w parach odgrywają krótkie scenki z użyciem wyrażen i zwrotów adekwatnych do sytuacji. **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- e. Create a Service Passport- Uczniowie tworzą paszport, w którym zbierają pieczętki z odwiedzanych miejsc: bank, apteka, poczta – z krótkimi wpisami: “Today I visited the post office. I sent a card to my cousin.”
- f. Stwórzcie grę, której celem będzie dopasować zakupy do właściwego sklepu w którym można je kupić lub wykonać jakąś usługę. **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- g. pobawcie się w sklep
- h. stwórzcie makietę/mapę miasta z różnymi sklepami
- i. stwórzcie poradnik/zbiór zwrotów co powiedzieć w przypadku zwrotu towaru/reklamacji
- j. stwórzcie domino (sklep---->towar) **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**

8. PODRÓŻOWANIE I TURYSTYKA

- a. poćwiczcie Role-play dot. kupna biletu do kina, na samolot, na rejs statkiem czy wejście do muzeum
- b. pozwól uczniom stworzyć i zaprezentować na forum prezentację o wybranym miejscu na świecie
- c. idźcie na wycieczkę po najbliższej okolicy i niech wskazówki będą po angielsku
- d. zagrajcie w podchody po angielsku
- e. Stwórzcie mapę ciekawych miejsc w waszej okolicy
- f. Skrzynia z przygodami Każdy tworzy pudełko „tajemniczego podróżnika” z rysunkami, notatkami, zdjęciami z podróży (prawdziwymi lub zmyślonymi) – następnie prezentuje je klasie: “This is a train ticket from Japan. I found a shell on the beach in Greece!”
- g. Tourist Survival Kit – Zadanie polega na tym, aby Uczniowie stworzyli „zestaw przetrwania turysty” – rysują i opisują: “I need a map, a water bottle, and a camera. It’s very hot! Zestawy mogą mieć np. tematy: „pustynia”, „dżungla”, „Arktyka”
(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)
- h. Zaprojektujcie wakacyjny park rozrywki Dzieci wymyślają park tematyczny (np. „Animal World”, „Pirate Island”, „Space Adventure”), rysują jego mapę i opisują atrakcje. “Here is the Water Slide. Next to it is the Dinosaur Cave.”
- i. Stwórzcie giga pocztówkę z wakacyjnego miejsca (realnego lub wymyślnego): ilustracja + krótki tekst. “Dear Mum, I’m in Greece. The sea is blue and the food is yummy!” **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- j. Holiday ticket- Zaprojektujcie giga bilet lotniczy do waszego dream destination.
(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)
- k. Wykonajcie okulary przeciwsłoneczne w których zamiast ciemnych szkielek będą się odbijać obrazy z wakacji lub dream destination **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**

9. KULTURA

- a. Obejrzyjcie wybrany film w języku angielskim **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- b. Stwórzcie skecz po angielsku i nagrajcie go/przedstawcie na szkolnym apelu
(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)
- c. Odtwórzcie dzieło sztuki Dzieci wybierają znane dzieło (np. Van Gogh, Frida Kahlo, Hokusai), odtwarzają je plastycznie i opisują “Starry Night is full of blue and yellow. The sky is moving.”
- d. Odtwórzcie dzieło sztuki za pomocą selfie! Ogranicza was tylko wyobraźnia! Zróbcie zdjęcie w stylu wybranego obrazu, a następnie przygotujcie jego opis.
- e. Wywiad z artystą (prawdziwym lub wymyślnym) Dzieci piszą scenariusz wraz z pytaniami i odpowiedziami potencjalnego artysty. Następnie tworzą nagranie z takiego wywiadu.
- f. wybierzcie się na spektakl po angielsku
- g. prezentacja zwyczajów panujących w kraju anglojęzycznym
- h. stwórzcie ulotkę reklamującą wasz region/szkołę/ciekawe miejsca w waszej okolicy
- i. idźcie do światowego muzeum online

10. SPORT

- a. Zagrajcie w quiz sportowy **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- b. Design a Sports T-shirt” – Projekt graficzny z opisem, Każdy uczeń projektuje swoją sportową koszulkę (np. na mecz, wycieczkę, turniej) i pisze o tym, co oznaczają kolory, logo, napisy. **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- c. Stwórzcie Profil sportowca może być Prawdziwy lub wymyślony + jego rekordy, ulubione sporty, dieta, hobby – forma plakatu, książeczki lub komiksu. “Her name is Speedy Sue. She can run 100m in 3 seconds. She loves bananas!”
- d. zagrajcie w jakąś dyscyplinę zespołową z zasadami po angielsku
- e. zagrajcie w wisielca z dyscyplinami sportowymi
- f. stwórz kody QR (ukryj pod nimi dyscypliny/ sprzęt sportowy) i rozwiąż na szkolnym boisku. Poruszajcie się i za pomocą tabletów/telefonów odszyfrujcie kody. **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**

11. ZDROWIE

- a. zróbcie w szkole akcję promującą zdrowy styl życia po angielsku
- b. stwórzcie plakat healthy vs unhealthy, na którym narysujecie/wytniecie z gazet produkty spożywcze i podzielicie je na powyższe kategorie
- c. stwórzcie słowniczek obrazkowy/mapę myśli zawierającą zróżnicowane słownictwo dotyczące działu zdrowie
- d. Stwórzcie i zagrajcie wspólnie w karciankę- memory (obrazek choroby + nazwa w języku angielskim, obrazek lekarstwa + nazwa w języku angielskim) **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- e. Healthy Hero- Dzieci wymyślają postać superbohatera, który promuje zdrowie (np. „Captain Carrot”, „Tooth Fairy Ninja”). Tworzą plakat z jego mocami i misją. “She eats apples, drinks water, and hates sugar!”
- f. First Aid Kit- Projekt + opis. Uczniowie Tworzą papierową apteczkę z podpisami: bandaż, plaster, termometr, witaminy
- g. Labirynt z dobrymi wyborami Dzieci projektują labirynt: idąc przez niego, wybiera się zdrowe rzeczy (sport, warzywa, sen), by dotrzeć do „super zdrowia”. 🏁 Start → apple → bike → sleep → dentist → 🏁 Finish!
- h. Healthy Day Spinner” – Zdrowe koło fortuny Projektowanie obrotowego koła z kategoriami: sport, food, hygiene, rest. Uczeń kręci i opisuje zdrowy wybór z danej kategorii. 🏁 “Sport: I ride a bike every day.”
- i. Nauczcie się jak prawidłowo segregować śmieci. To dobry krok w kierunku dbania o planetę przy okazji Dnia Ziemi- 22 kwietnia. **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**

12. NAUKA I TECHNIKA

- a. My future invention-plakat z rysunkiem i opisem w języku angielskim prezentujący kreatywny wynalazek przyszłości
- b. Konkurs klasowy na wynalazek przyszłości wraz z jego prezentacją
- c. Nauczycielu, przeprowadź lekcję o cyberbezpieczeństwie. **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- d. Pozwól uczniom Zbudować eko robota i przedstawić go na forum klasy Dzieci tworzą robota z kartonów, kubeczków, folii i innych materiałów. Opisują jego funkcje: 🗣️ "This is RoboMax. He can clean my room and do my homework!"
- e. Układ słoneczny 3D Uczniowie tworzą model planet z podpisami i krótkimi faktami: 🗣️ "Mars is red. It is small. Earth is blue and green."
- f. Projekt kosmicznej wiadomości- Uczniowie projektują wiadomość dla kosmitów: rysunek + proste zdania o Ziemi i ludziach. 🗣️ "Hello aliens! We eat pizza. We love football and music."
- g. poznajcie jak korzystać z youglish/chat gpt do nauki angielskiego
- h. nagrajcie filmik w którym opowiecie o wynalazcy/wynalazku
- i. stwórzcie listę korzyści i zagrożeń wynikających z korzystania z internetu **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- j. zaprosicie na lekcję zaprzyjaźnionego informatyka

13. ŚWIAT PRZYRODY

- a. How to protect the environment- stwórzcie klasowego lapbooka ze wskazówkami mówiącymi o ochronie środowiska
- b. Wildlife Photo Challenge" – Przyrodnicze bingo fotograficzne Lista rzeczy do sfotografowania: bird, flower, insect, tree, cloud...Dzieci robią zdjęcia, a potem podpisują je po angielsku i tworzą mini-album lub prezentację. "I saw a red ladybug on a green leaf." **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- c. Pogodowi dziennikarze Uczniowie codziennie przez tydzień obserwują pogodę i nagrywają lub piszą prognozę: "Today it's sunny and warm. Tomorrow: cloudy with rain." **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- d. Obrazy z liści i patyków Uczniowie tworzą obrazki lub kolaże z elementów przyrody + podpisy po angielsku: "Leaf cat", "Stick robot", "Pinecone house" potem wystawa w klasie i prezentacja!
- e. Plakat o wybranym stworzeniu Uczniowie wybierają zwierzę, tworzą plakat z ilustracjami i ciekawostkami. "Frogs can jump far. They live near water. They eat bugs."
- f. Śledztwo w terenie Zestaw zadań do wykonania w ogrodzie/parku/lesie (np. znajdź coś miękkiego, coś zielonego, coś pachnącego) + opisy i zdjęcia: "I found soft moss. It's green and wet." Można połączyć z prezentacją klasową lub zespołową grą! **(Materiały pomocnicze do tego zadania dostępne są w ebooku.)**
- g. Projekt społeczny "Save the Bees" Uczniowie tworzą plakaty, hasła lub spot (video/audio/komiks) zachęcające do ochrony pszczół: "No bees – no food!" / "Plant flowers – help bees!"
- h. stwórzcie kalendarz w j.angielskim
- i. nagrajcie prognozę pogody w j.angielskim
- j. Nauczycielu przeprowadź lekcję o tematyce przyrodniczej w języku angielskim np. pszczoły, pogoda, chemia