



**Student Life in Magical Mr. Inkblot's  
Academy? Join us! Uczniowska  
codziennosc w magicznej Akademii  
Pana Kleksa? Bądź jednym z nas!**

Anna Sepiolo

## **Scenariusz interdyscyplinarnego projektu edukacyjnego do języka angielskiego dla II etapu edukacyjnego (klasy IV–VIII szkoły podstawowej)**

opracowany w ramach projektu:

**„Tworzenie zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”**

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach  
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Redakcja merytoryczna: Renata Rychlicka  
Redakcja językowa i korekta: Eduexpert sp. z o.o.  
Projekt graficzny i projekt okładki: Eduexpert sp. z o.o.  
Redakcja techniczna i skład: Eduexpert sp. z o.o.

Weryfikacja i odbiór niniejszej publikacji: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

w ramach projektu: *Weryfikacja i odbiór zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy*

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Ośrodek Rozwoju Edukacji  
Aleje Ujazdowskie 28  
00-478 Warszawa  
[ore.edu.pl](http://ore.edu.pl)

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –  
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).  
[creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl)

## 1. Temat projektu

*Student Life in Magical Mr Inkblot's Academy? Join us!* Uczniowska codzienność w magicznej Akademii Pana Kleksa? Bądź jednym z nas!

## 2. Osoby prowadzące projekt

**2.1. Koordynator:** nauczyciel języka angielskiego

**2.2. Pozostałe przedmioty włączone do projektu:** język polski, plastyka, matematyka, informatyka

## 3. Ramy czasowe

Projekt przewidziany jest na **sześć do ośmiu lekcji języka angielskiego** i składa się odpowiednio z pięciu etapów/lekcji, które realizowane są metodą stacji edukacyjnych wyposażonych w: cele, kryteria sukcesu, zadania i materiały, propozycje form i metod pracy oraz sposoby ewaluacji i oceniania, a także jednej lekcji wprowadzającej do projektu oraz ewentualnych dwóch lekcji dodatkowych, gdyby działania przewidziane na poszczególne stacje przedłużyły się.

Rozpoczęcie prac projektowych jest uzależnione od znajomości lektury i powinno nastąpić równoległe z pracą z książką na lekcjach języka polskiego lub po jej omówieniu. Uczniowie, realizując zaproponowane w projekcie zadania, będą kształcić wybrane umiejętności z matematyki, plastyki i informatyki, zgodnie z zapisanymi poniżej celami, posługując się językiem angielskim. Nauczyciel języka angielskiego powinien zadbać o korelację czasową, aby realizując projekt interdyscyplinarny, uczniowie mieli poczucie, że kształcą umiejętności z języka angielskiego w sposób holistyczny, a zdobywane umiejętności z poszczególnych przedmiotów wzajemnie się przenikają i uzupełniają. Nauczyciel może dostosować termin realizacji projektu według potrzeb.

**4. Grupa wiekowa:** uczniowie klas IV

## 5. Charakterystyka odbiorców

W projekcie przewiduje się realizację zadań dostosowanych do potrzeb i możliwości wszystkich uczniów, aby mogli oni aktywnie uczestniczyć w pracach projektowych oraz mieć poczucie sprawczości na każdym etapie. Projekt jest przeznaczony do realizacji z dowolną grupą uczniów klasy IV szkoły podstawowej, w tym z uczniami ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE). Zadaniem nauczyciela jest zadbanie o najwyższy komfort ich pracy poprzez zapewnienie im odpowiedniego miejsca w klasie oraz dobranie właściwych i efektywnych metod pracy.

W przypadku uczniów z dysleksją preferowane jest podejście polisensoryczne, zastosowanie zabaw ruchowych, kart obrazkowych, gier dydaktycznych, planszowych i aplikacji. Ułatwi to uczniom skupienie się na treściach językowych, wyeliminuje znużenie, a wielokrotnie powtarzanie słownictwa i struktur gramatycznych zagwarantuje ich zapamiętanie.

W przypadku uczniów z niedosłuchem nauczyciel powinien zadbać o właściwe miejsce ucznia w klasie, w pobliżu stosowanego źródła dźwięku: głośnika, tablicy multimedialnej, zwracać się w kierunku ucznia podczas mówienia, aby mógł on obserwować ruch warg.

Uczniowie z ADHD (od ang. *attention deficit hyperactivity disorder*) wymagają jasnego przedstawienia reguł. Dla ułatwienia komunikacji i sprawnego przywoływania ich do porządku można stosować kartki z krótkim przypomnieniami lub komunikatami: *Be quiet! Good job! Well done! Stop talking!* Sprawdzą się również stosowanie gier językowych (ang. *attitude games*), które zakładają stosowanie drobnych nagród po zakończeniu aktywności w postaci naklejki, pucharu przechodniego itp.

Wśród uczniów ze SPE znajdą się także zdolni, utalentowani, szybko opanowujący nowe umiejętności, pracujący w szybkim tempie i oczekujący nowych wyzwań. Dla nich udział w projekcie będzie inspiracją do podejmowania nowych tematów oraz możliwością dalszego rozwijania umiejętności językowych. Swym doświadczeniem i wiedzą będą wspierali uczniów o mniejszych możliwościach percepcyjnych. Wpłyne to pozytywnie na budowanie własnej wartości u wszystkich uczestników. Różnorodność zadań pozwoli każdemu z uczniów odnaleźć swoje miejsce i stać się liderem w obszarach, które są ich mocną stroną. Uczniowie lepiej radzący sobie z rozwiązywaniem problemów logicznych będą prawdopodobnie przewodzili grupie podczas rozwiązywania zadań matematycznych, utalentowani humanistycznie nadadzą ton w zadaniach pisemnych i ustnych z angielskiego, uzdolnieni artystycznie pokierują pracami plastycznymi, a zainteresowani informatyką będą wspierać grupę w obsłudze narzędzi technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK). Grupy będą stanowiły mieszaninę osobowości, znajdą się w nich wizjonerzy, zawodnicy, partnerzy (zob. style myślenia i działania FRIS, od Fakty – Relacje – Idee – Struktury), a to pomoże w planowaniu pracy i osiągnięciu wyznaczonych celów. Ponadto uświadomi to uczniom potencjał wynikający z różnorodności i w naturalny sposób będzie sprzyjać uczeniu się od siebie nawzajem. Uczniowie będą wzajemnie wspierać się w rozwiązywaniu zadań, mając świadomość, że końcowy efekt zależy od ich wspólnej pracy.

## 6. Cele projektu

Scenariusz projektu został oparty na lubianej przez dzieci lekturze dla klasy IV *Akademia Pana Kleksa* autorstwa Jana Brzechwy, jest przeznaczony do realizacji na zajęciach języka angielskiego **w klasie IV szkoły podstawowej** lub na zajęciach dodatkowych dla uczniów klas starszych, zainteresowanych tematyką projektu i nauką języka angielskiego. Realizując projekt, uczestnicy nauczą się rozmawiać w języku angielskim o bohaterach powieści i ich świecie. Zaplanowane zadania nawiązują do baśniowego obrazu szkoły i jej uczniów oraz kształcą u uczestników projektu nowe umiejętności – ze szczególnym naciskiem na kompetencje językowe w zakresie języka angielskiego, który jest językiem wiodącym w projekcie, a także kompetencje matematyczne, cyfrowe i społeczne, kształcenie których zalecane jest przez Radę Unii Europejskiej (Dz. Urz. UE 2018, C189/1).

## 7. Cele ogólne i szczegółowe

### Cel główny

Celem projektu jest kształcenie umiejętności językowych w zakresie języka angielskiego, wynikających z podstawy programowej języka angielskiego dla II etapu edukacyjnego, przy jednoczesnym wprowadzaniu wybranych treści z matematyki, plastyki i informatyki – zgodnie z podejściem *soft CLIL* (od ang. *Content and Language Integrated Learning*). Projekt realizuje rekomendowane przez Radę Unii Europejskiej kształcenie kompetencji kluczowych w zakresie rozumienia i tworzenia informacji,

wykorzystywania matematycznego myślenia i postrzegania do rozwiązywania problemów w sytuacjach codziennych, odpowiedzialnego korzystania z technologii cyfrowych, a także kompetencji osobistych, społecznych i w zakresie umiejętności uczenia się, dokonywania autorefleksji i współpracy w grupie.

### Cele szczegółowe

Uczeń wykształci umiejętność:

- opisywania wyglądu postaci z użyciem czasowników: *have got/to be*;
- pytania o drogę i udzielania wskazówek;
- posługiwania się liczebnikami w zakresie 0–100;
- czytania podstawowych działań matematycznych w języku angielskim;
- tworzenia i rozwiązywania zadań z treścią w oparciu o liczby naturalne i podstawowe działania matematyczne w języku angielskim.

### Cele szczegółowe dla uczniów

Potrafię w języku angielskim:

- ustalić zasady współpracy;
- opisać wygląd postaci i jej strój;
- rozwiązać proste zadania z treścią i czytać podstawowe działania matematyczne na liczbach naturalnych;
- opisać budynek szkolny;
- przygotować quiz za pomocą dowolnego narzędzia, np. Quizlet;
- oceniać efekty pracy własnej i kolegów.

## 8. Formy i metody realizacji projektu

Metody pracy zaproponowane w projekcie nawiązują do rekomendacji zawartych w poradniku metodycznym *Ciekawe lekcje. Interesting Lessons* autorstwa Sylwii Piekarczyk i Ewy Szymkowiak (2022). *Student Life in Magical Mr Inkblot's Academy? Join us!* jest przykładem scenariusza **projektu interdyscyplinarnego**. Uczniowie realizują zadania przewidziane w projekcie, jednocześnie zdobywając wiedzę i kształcąc umiejętności z różnych obszarów, sukcesywnie, w miarę pojawiających się potrzeb, bez sztucznego podziału na poszczególne przedmioty.

Kluczową rolę w realizacji projektu odgrywa **podejście soft CLIL** opisane w programie nauczania języka angielskiego Barbary Muszyńskiej *Soft CLIL Programme* (2019). Uczestnicy opisywanego projektu kształcą kompetencje w zakresie języka angielskiego poprzez wprowadzanie wybranych treści z matematyki, plastyki, informatyki i języka polskiego – zgodnie z założonymi celami.

Pierwszym etapem realizacji scenariusza jest wprowadzenie, które ma na celu zainteresowanie uczniów tematyką projektu. Nauczyciel, wykorzystując metodę **storytellingu i podejście dialogowe**, inicjuje dyskusję na temat lektury. Prezentuje papierowe wydanie książki, ilustracje, opowiada o niezwykłości Pana Kleksa i zadaje pytania dotyczące wychowanków Akademii, ich imion, przedmiotów nauczanych w fikcyjnej szkole itp. Wprowadzenie jest doskonałym momentem do nauki poprawnej wymowy kluczowego w projekcie słownictwa: imion bohaterów, elementów stroju pana

Kleksa, nazw niezwykle przedmiotów szkolnych itd. Nauczyciel może zastosować w tym celu metodę **drylu językowego**, czyli wielokrotnego powtarzania nowych słówek i zwrotów. Kontynuując dyskusję na temat lektury, nauczyciel zachęca uczniów do udziału w projekcie, prezentując plakat rekrutacyjny do Akademii Pana Kleksa. Uczniowie, odgrywając rolę uczniów aplikujących do Akademii, za pomocą **scenek sytuacyjnych** kształcą umiejętności językowe w zakresie samoprezentacji.

W projekcie przewidziano wykorzystanie **metod aktywizujących – burzy mózgów, world café** czy **śnieżnej kuli**. Znajdą one zastosowanie w przypadku prezentowania własnych pomysłów i opinii uczniów, sprawdzą się podczas konstruowania zasad pracy nad projektem oraz w trakcie dalszych etapów jego realizacji, poszukiwania pomysłów rozwiązania zadania i porównywania ich z rezultatami pracy innych grup.

Metodą wiodącą w zasadniczej części projektu jest aktywizująca **metoda stacji edukacyjnych**. Polega ona na stworzeniu uczniom zestawów materiałów, zadań w różnorodnej formie. Uczniowie odwiedzają stacje, w tym przypadku jedną podczas jednej lekcji języka angielskiego i korzystając z przygotowanych materiałów, wskazówek i precyzyjnie opisanych zadań, realizują założone cele projektu. Uczniowie będą pracować techniką **think-pair-share**, która pozwala na indywidualizację w początkowej fazie pracy, a następnie kładzie nacisk na współpracę i uczenie się od siebie nawzajem. Uczniowie samodzielnie rozwiązują zadania, a następnie dzielą się rozwiązaniami z innymi i wspólnie, jako grupa, wypracowują rezultat. Podobną techniką pracy, którą zaproponowano w projekcie, jest **pair-check**. Uczniowie pracują w parach nad rozwiązaniem problemu. Jeden z nich zapisuje swoje pomysły, a drugi przekazuje pozytywne komentarze. Przy następnym zadaniu role się odwracają.

W zadaniach wymagających od uczniów zapamiętywania nowego słownictwa zaproponowano **metodę wizualizacyjną**, która polega na łączeniu słów, treści z obrazem. Uczący samodzielnie tworzy piktogramy, mapy i chmury wyrazowe. Może wykorzystać w tym celu aplikacje takie jak np. Miro czy Mentimeter.

Tradycyjne gry językowe można wzbogacić lub zamienić na cyfrowe. Aplikacje Genially, Kahoot czy Quizizz są narzędziami pozwalającymi stworzyć cyfrowy odpowiednik gier edukacyjnych takich jak *escape roomy* czy quizy. Także uczniowie, wspierani przez nauczyciela, korzystając z angielskich instrukcji obsługi narzędzi, mogą samodzielnie stworzyć pomoce edukacyjne. Dzięki temu utrwalały zdobyte umiejętności językowe z zakresu informatyki oraz będą rozwijały swoją kreatywność.

## 9. Treści kształcenia

### 9.1. Język angielski

Obszary kształcenia językowego:

- człowiek: opis wyglądu, części ciała, ubrania, cechy charakteru, umiejętności, kolory;
- miejsce zamieszkania, nazwy pomieszczeń, nazwy kolorów, dane adresowe;
- edukacja: budynek szkolny, nazwy klasopracowni, wyposażenie, nazwy przedmiotów szkolnych, komunikacja w klasie, liczby, wyrażenia matematyczne.

## Soft CLIL. Umiejętności językowe

Uczeń:

- rozumie teksty czytane i słuchane;
- rozmawia o bohaterach powieści *Akademia Pana Kleksa*, wyglądzie, umiejętnościach, dokonuje charakterystyki postaci w formie ustnej i pisemnej;
- tworzy i rozwiązuje zadania z treścią, odczytuje podstawowe działania na liczbach naturalnych 0–100;
- korzysta z angielskiej wersji instrukcji wybranych narzędzi TIK i aplikacji, tworząc grę językową sprawdzającą poziom opanowania treści zawartych w projekcie.

Gramatyka:

- czasownik *to be, have got*;
- konstrukcja *there is /are*;
- przyimki *in, on, next to, behind, between, under*;
- czasownik *can /can't*;
- liczebniki główne;
- czas Present Simple;
- czas Present Continuous.

## 9.2. Język polski

I. Kształcenie literackie i kulturowe.

1. Czytanie utworów literackich. Uczeń: 2) rozpoznaje fikcję literacką; rozróżnia (...) elementy realistyczne i fantastyczne.

## 9.3. Matematyka

II. Działania na liczbach naturalnych. Uczeń: 1) dodaje i odejmuje w pamięci liczby naturalne dwucyfrowe lub większe, liczbę jednocyfrową dodaje do dowolnej liczby naturalnej i odejmuje od dowolnej liczby naturalnej; 2) dodaje i odejmuje liczby naturalne wielocyfrowe (...), 9) rozwiązuje zadania tekstowe związane z własnościami działań.

## 9.4. Informatyka

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie prostych problemów. Uczeń: obsługuje wybrane aplikacje, posługuje się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, przestrzega prawa i zasad bezpieczeństwa.

## 9.5. Plastyka

I. Opanowanie zagadnień z zakresu języka i funkcji plastyki; podejmowanie działań twórczych, w których wykorzystane są wiadomości dotyczące formy i struktury dzieła. Uczeń: 2) (...) tworzy różnorodne układy kompozycyjne na płaszczyźnie i w przestrzeni; ustala właściwe proporcje poszczególnych elementów kompozycyjnych (...); 3) klasyfikuje barwy w sztukach plastycznych.

## 10. Sposób realizacji projektu

**Metody:** samodzielnych doświadczeń, zadań stawianych dziecku, objaśnienie i instrukcja, sposoby społecznego porozumienia, ćwiczeń.

**Kompetencje kluczowe:** porozumiewanie się w języku ojczystym, porozumiewanie się w językach obcych, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne, kompetencje cyfrowe, umiejętność uczenia się, kompetencje społeczne i obywatelskie, inicjatywność i przedsiębiorczość, świadomość i ekspresja kulturalna.

## 10.1. Wprowadzenie do projektu

Wprowadzenie do projektu powinno być atrakcyjne, gdyż jego celem jest pozyskanie uwagi i zainteresowania uczniów tematem, co zdecydowanie pozytywnie wpływa na aktywność i zaangażowanie podczas realizacji zaplanowanych w projekcie działań. Ponieważ kanwą projektu jest baśniowa powieść o szkole, nauczyciel może podtrzymać atmosferę lektury i wcielić się w wybraną postać. Jako Pan lub Pani Kleks inicjuje wówczas dyskusję na temat Akademii, jej nauczyciela i uczniów, zadaje pytania: *Do you like Mr Inkblot's Academy? What is your favourite thing in the Academy? Who are the students? What's your favourite character in the book? Would you like to be a student in the Academy? If your answer is yes, join the Academy!* Prowadząc dyskusję, nauczyciel dba o wprowadzenie kluczowego słownictwa: nazw bohaterów oraz słówek przydatnych do opisu unikalności Pana Kleksa oraz samego budynku Akademii. Następnie nauczyciel prezentuje plakat rekrutacyjny Akademii Pana Kleksa „Mr Inkblot's Academy – Recruitment” i rozdaje uczniom kolorowe kartki. Liczba kolorów odpowiada liczbie grup, a każdy kolor może powtórzyć się tylko cztery razy – za ich pomocą nauczyciel podzieli uczniów na czteroosobowe grupy projektowe. Na kartkach uczniowie zapisują swoje imiona, wiek, ulubione przedmioty wg podanych wskazówek:

- *Name: .....*
- *Age (How old are you?) .....*
- *What's your favourite school subject? .....*
- *What do you like doing? .....*
- *What can you do? .....*

Nauczyciel prosi uczniów o przedstawienie się według informacji z karteczek, a następnie o wrzucenie wypełnionych karteczek do przygotowanych kolorowych pudełek – odpowiadających kolorom karetek. Prezentację można rozpocząć od zaproponowanych poniżej początków zdań:

- *My name is...*
- *I am...*
- *My favourite subject is...*
- *I like...*
- *I can...*

W ten sposób uczniowi zostaną podzieleni na grupy.

Następnie nauczyciel wyjaśnia uczniom, że będą pracować w grupach i realizować zadania na stacjach edukacyjnych. Każdy uczeń ma takie samo prawo głosu i uczestnictwa w pracach projektowych, powinien pracować na miarę swoich możliwości, może też liczyć na szacunek i pomoc rówieśników oraz nauczyciela. Czas trwania projektu został zaplanowany na 6–8 kolejnych lekcji, podczas których uczniowie będą zdobywać wiedzę, nowe umiejętności i tworzyć materiały dokumentujące ich pracę – materiały te zostaną wykorzystane do stworzenia wspólnej gry edukacyjnej.



Praca w grupach, aby przyniosła oczekiwane efekty, wymaga przestrzegania wspólnie ustalonych zasad. W tym celu nauczyciel zaprasza uczniów do spisania kontraktu.

## 10.2. Spisanie kontraktu

Nauczyciel wyjaśnia zasady spisania kontraktu i wspólnie z uczniami wybiera metodę pracy nad nim. Może to być praca wspólna wszystkich uczestników projektu **metodą burzy mózgów**. Uczniowie wypowiadają pomysły zasad współpracy w grupach i zapisują je na wspólnym arkuszu. Jeżeli pracują metodą **world café**, w grupach spisują pomysły, a następnie członkowie grup przesiadają się do stolików innych grup, czytają zapisy i dopisują swoje pomysły. Zmieniając grupy, dbają, aby liczba uczniów przy stoliku wynosiła 4. Czas na pracę grup powinien być określony z góry, a liczba zmian powinna być równa liczbie grup. Po upływie ustalonego czasu uczniowie wracają do swoich stolików i grupy kolejno prezentują zapisy. Uczestnicy projektu, pracując zarówno metodą **brain storm**, jak i **world café**, wybierają finalne zasady kontraktu, zapisują je na dużym arkuszu i eksponują w widocznym miejscu. Nauczyciel powinien zadbać, aby uczniowie zawarli w kontrakcie zapisy o równości wszystkich, zobowiązaniu do pracy z zaangażowaniem i odpowiedzialnością za końcowy rezultat na miarę własnych możliwości, wzajemnym szacunku i wsparciu. Praca nad kontraktem jest okazją do kształcenia językowego – zapisy powinny zostać sporządzone w języku angielskim. Rolą nauczyciela jest pomoc w tłumaczeniu zapisów. Można skorzystać z propozycji kontraktu zamieszczonego poniżej lub przygotować odpowiednie zadanie językowe: 1) rozsypankę wyrazową, w której uczniowie układają zasady z podanych wyrazów; 2) łączenie fragmentów zdań w języku angielskim lub polskich zasad z angielskimi odpowiednikami, 3) brakujących fragmentów do podanych początków zdań. Ostatecznie zapisy regulaminu powinny zostać naklejone lub zapisane na arkuszu w poprawnej wersji i podpisane przez wszystkich uczestników projektu.

### Propozycja kontraktu w języku polskim i angielskim

**Tytuł projektu:** Uczniowska codzienność w Akademii Pana Kleksa? Bądź jednym z nas!

- Pracuję w grupie z zaangażowaniem.
- Zwracam się o pomoc w przypadku problemów.
- Szanuję pomysły i rozwiązania rówieśników.
- Jestem odpowiedzialny(-a) za wykonanie zadań najlepiej jak potrafię.
- Znam swoje mocne i słabsze strony.

Uczniowie: .....

Nauczyciel: .....

### **Project Rules in English**

**Subject:** *Student Life in Mr Inkblot's Academy. Join us!*

### **Work rules:**

- *I work with my peers at my best.*
- *I can ask my friends and teacher for help.*
- *I respect the ideas of other students.*
- *I am responsible for the results.*
- *I know my good and bad points.*

Students: .....

Teacher: .....

### 10.3. Realizacja projektu metodą stacji edukacyjnych

Uczniowie będą realizować projekt poprzez podejmowanie zaproponowanych na każdą stację/lekcję działań. Praca będzie odbywała się w grupach czteroosobowych. Kolejność realizacji stacji edukacyjnych jest z góry ustalona i jednakowa dla wszystkich. Ze względu na wiek uczestników i ich poziom posługiwania się językiem angielskim nauczyciel będzie wprowadzał uczniów do tematyki każdej stacji ze szczególnym naciskiem na nowe słownictwo i umiejętności. Ponadto uczniowie będą mieli dostęp do materiałów niezbędnych do realizacji zaplanowanych na stacjach zadań. Uczestnicy będą mogli skorzystać z sugestii nauczyciela lub dostosowywać formę i metodę pracy zgodnie z potrzebami, dbając o udział wszystkich uczniów w projekcie.

Stacje edukacyjne zawierają propozycje materiałów przygotowanych w postaci zestawu ilustracji, odniesienia do podręczników, linków do stron internetowych zakodowanych za pomocą kodów QR oraz słowniczków polsko-angielskich korespondujących z tematyką projektu.

W celu utrwalenia i sprawdzenia poziomu opanowania treści praca na każdej ze stacji edukacyjnych zakończy się wybraną grą edukacyjną, do której materiały przygotowują sami uczniowie w trakcie realizacji zadań. Będą to kartoniki/fiszki z wyrazami w obu wersjach językowych lub angielskiej opatrzone grafikami, zdaniem z lukami, poleceniami, pytaniami itp. Pomocna może okazać się aplikacja Quizlet, dzięki której można wydrukować dwustronne fiszki. Projekt może być realizowany w formie stacjonarnej, zdalnej lub mieszanej. W pracy zdalnej należy wykorzystać proponowane materiały w wersji cyfrowej, a dodatkowo wybrać dowolną platformę, np. MS Teams, która pozwala na łączenie uczniów w grupy, pracę na wspólnym dokumencie i tworzenie prezentacji. Dobrym rozwiązaniem do przygotowania stacji edukacyjnych jest platforma Miro, która pozwala na stworzenie kart z wyżej wymienionymi informacjami, załączenie linków, ilustracji i zadań interaktywnych. Dzięki jej wielofunkcyjności będzie przydatna zarówno na zajęciach stacjonarnych, jak i zdalnych. W edukacji zdalnej miejsce tradycyjnych gier edukacyjnych mogą zająć gry przygotowane za pomocą aplikacji takich jak Kahoot, Genially, Quizizz.

Każdy etap projektu kończy się ewaluacją w oparciu o arkusz ewaluacji zamieszczony w punkcie 11 scenariusza.

Nauczyciel podczas prac nad projektem monitoruje pracę grup, sprawdza zrozumienie zadań i materiałów oraz udziela wsparcia w razie napotkanych problemów. Nauczyciel, przygotowując stacje edukacyjne, może wzbogacić propozycje zawarte w scenariuszu o własne pomysły i dostosować go do potrzeb uczniów, korzystając z tradycyjnych materiałów i narzędzi cyfrowych, takich jak LiveWorkSheets, Wordwall, Quizlet.

#### **Stacja edukacyjna nr 1: Co wiemy o Akademii Pana Kleksa? *What do we know about Mr Inkblot's Academy?***

**Cel:** uczeń potrafi wysłuchać i zanotować potrzebne informacje.

## Kryteria sukcesu

Uczeń:

- zna angielskie nazwy bohaterów powieści *Akademia Pana Kleksa*;
- potrafi zapytać o adres, liczbę uczniów i ich imiona, nazwy pomieszczeń w Akademii i udzielić odpowiedzi.

## Materiały dodatkowe:

- kartoniki/fiszki 10 cm × 5 cm lub komputer z dostępem do internetu, drukarki; fiszki można stworzyć za pomocą aplikacji Quizlet;
- dostępny w serwisie YouTube [film prezentujący bohaterów powieści – Mr. Inkblot's Academy \(Akademia Pana Kleksa\) Character Design](#);
- dostępny w serwisie YouTube [fragment I rozdziału czytany przez tłumacza – Professor Inkblot's Academy Chapter 1](#).

### Zadanie 1. *Characters of Mr Inkblot's Academy*. Bohaterowie Akademii Pana Kleksa

Uczniowie oglądają na tablicy interaktywnej fragment filmu *Akademia Pana Kleksa*, zapisują w zeszycie imiona uczniów Pana Kleksa. Uczniowie porównują zapisy z innymi grupami, pracując metodą **world café**. Nauczyciel wyświetla na tablicy poprawny zapis imion uczniów Akademii. Następnie uczniowie tworzą fiszki dwujęzyczne, zapisując pytania o imiona bohaterów w wersji polskiej na jednej stronie i angielskie imiona bohaterów na odwrocie, np. *What's Ambroży Kleks in English? His name is Mr Inkblot*.

### Zadanie 2. *Mr Inkblot's Academy*. Co wiemy o Akademii Pana Kleksa?

Uczniowie wysłuchują trzyminutowego fragmentu pierwszego rozdziału – link do materiału zostaje podany uczniom w postaci kodu QR, nauczyciel umieszcza go w widocznym miejscu, np. na tablicy i prosi jednego z uczniów o zeskanowanie go w celu uruchomienia nagrania. Uczniowie szukają informacji dotyczących: *Academy's address, classrooms and places in Mr Inkblot's Academy, students' names, the number of students...*

Następnie uczniowie tworzą pytania dotyczące trzech dodatkowych informacji, które udało im się pozyskać z nagrania, mogą porównać notatki z innymi grupami, pracując metodą world café, śnieżnej kuli lub burzy mózgów. W kolejnym kroku przepisują każde z pytań na kartonik, a na odwrocie poprawną odpowiedź, tworząc w ten sposób fiszki.

Przykładowe pytania do fiszek:

- *What's the Academy's address?*
- *How many students are there in Mr Inkblot's Academy? Name three students.*
- *What classrooms are in the Academy?*

### Consolidation. Utrwalenie

Uczniowie utrwalają umiejętność zadawania pytań i udzielania odpowiedzi na nie, korzystając z fiszek.

Po zakończonych czynnościach nauczyciel monitoruje postęp prac w projekcie według arkusza zamieszczonego w punkcie 12 scenariusza.

## Stacja edukacyjna nr 2: Poznajemy Pana Kleksa. *What does Mr Inkblot look like?*

**Cel:** uczniowie potrafią opisać wygląd postaci w języku angielskim.

### Kryteria sukcesu

Uczeń:

- potrafi nazwać i poprawnie zapisać podstawowe części ciała;
- zna przymiotniki opisujące wygląd i charakter postaci i potrafi opisać dowolną postać (bohatera *Akademii Pana Kleksa*), stosując czasowniki *to be, have/has got*;
- potrafi pytać o szczegóły wyglądu postaci i udzielać odpowiedzi.

### Materiały:

- ilustrowane wydanie powieści *Akademia Pana Kleksa* dla każdej grupy;
- słowniczki obrazkowe, linki do stron z nazwami: [części głowy \(learnenglishkids.britishcouncil.org/1\)](https://learnenglishkids.britishcouncil.org/1), [części ciała \(learnenglishkids.britishcouncil.org/2\)](https://learnenglishkids.britishcouncil.org/2), [części ciała \(learnenglishteens.britishcouncil.org\)](https://learnenglishteens.britishcouncil.org) (podane strony nie wymagają logowania, aby skorzystać z zawartych na nich ćwiczeń).
- kartoniki/fiszki 10 cm × 5 cm lub dostęp do aplikacji Quizlet;
- opis postaci Pana Kleksa w języku angielskim, który nauczyciel przekazuje każdej grupie (załącznik nr 2);
- arkusz szarego papieru.

### Zadanie 1. *Body parts. Części ciała*

Nauczyciel prosi, by każda grupa przypomniała sobie słownictwo związane z częściami ciała i przy użyciu dowolnej metody wizualizacyjnej, np. chmury wyrazowej, zapisała ćwiczenie na kartce papieru. Nauczyciel może określić czas na wykonanie zadania, by między grupami wywiązała się rywalizacja. Następnie, korzystając z zamieszczonych powyżej linków do słowniczków obrazkowych, nauczyciel przedstawia słownictwo zamieszczone na powyższych stronach internetowych na tablicy interaktywnej i prosi uczniów, by słówka, które nie pojawiły się w stworzonej przez grupę chmurze wyrazowej, a znajdują się w słowniczku na stronie internetowej, dopisać innym kolorem. Nauczyciel zbiera informację zwrotną o wykonaniu zadania i chwali wszystkie grupy za zaangażowanie i wysiłek, który dzieci włożyły w tę część stacji. Nauczyciel przechodzi do kolejnego zaplanowanego na tę stację działania.

### Zadanie 2. *What does Ambrose Inkblot look like? Jak wygląda Ambroży Kleks?*

Uczniowie otrzymują od nauczyciela fragment powieści w języku angielskim dotyczący wyglądu Pana Kleksa (załącznik nr 2). Uczniowie czytają ten fragment w grupach. Następnie na arkuszu szarego papieru każda grupa rysuje postać pana Kleksa, uwzględniając szczegóły opisu i własne pomysły. W trakcie rysowania uczniowie nazywają części ciała, ubioru i utrwalają słownictwo. Następnie nauczyciel wyświetla na tablicy pytania dotyczące Pana Kleksa, np. *Is Mr Inkblot tall or short? Is Mr Inkblot fat or thin? What colour hair has Mr Inkblot got? What does he usually wear? What colour is his frock coat? How many pockets have his trousers got? How many pockets has his waistcoat got?* Następnie, pracując metodą **think-pair-share**, uczniowie odpowiadają na pytania dotyczące szczegółów wyglądu i zapisują

je np. w notatniku lub zeszytcie. Wzbogacają listę pytań o własne pomysły i zapisują odpowiedzi. Przykładowe pytania: *What is the colour of his eyes/hair/beard/moustache? Has he got a beard? What colour is his beard? Is he young or old?*

Po porównaniu pytań i odpowiedzi z innymi grupami uczniowie tworzą z fiszki, zapisując pytanie na jednej stronie, a odpowiedź na odwrocie kartonika.

### **Consolidation. Utrwalenie**

Uczniowie eksponują swoje rysunki postaci w widocznym miejscu.

Po zakończonych czynnościach nauczyciel monitoruje postęp prac w projekcie według arkusza zamieszczonego w punkcie 12 scenariusza.

## **Stacja edukacyjna nr 3: *School subjects in Mr Inkblot's Academy. Szkolne przedmioty w Akademii Pana Kleksa***

**Cel:** uczniowie posługują się językiem angielskim, rozwiązując zadania matematyczne.

Kryteria sukcesu:

- uczniowie znają nazwy przedmiotów wykładanych w Akademii;
- uczniowie czytają podstawowe działania matematyczne w języku angielskim;
- uczniowie rozwiązują proste zadania z treścią w zakresie dodawania i odejmowania na liczbach naturalnych.

### **Materiały:**

- [informacje o podstawowych działaniach matematycznych i ich nazewnictwie \(crownacademyenglish.com\)](http://crownacademyenglish.com);
- fragment tekstu nawiązujący do znikających piegów Pana Kleksa (załącznik nr 3);
- zestaw zadań z treścią w języku angielskim nawiązujących do lektury;
- piłka (najlepiej z mapą świata);
- kartoniki/fiszki 10 cm × 5 cm lub dostęp do aplikacji Quizlet.

### **Zadanie 1. *School subjects. Przedmioty szkolne***

Uczniowie rozpoczynają zadanie od nawiązania do lekcji geografii w Akademii. Nauczyciel rozpoczyna z uczniami grę w piłkę. Uczeń, który rzuca piłkę, musi wymienić nazwę przedmiotu szkolnego w języku polskim, a uczeń, który ją łapie – tłumaczy tę nazwę na język angielski i następnie podaje swoją propozycję nazwy przedmiotu szkolnego w języku polskim i rzuca piłkę do kolejnego ucznia, który powtarza całą procedurę. Jeżeli uczniowie mają problem z przetłumaczeniem nazwy przedmiotu na język angielski, nauczyciel wymienia nazwę przedmiotu, a uczeń powtarza. Gra trwa do momentu, kiedy wszyscy wezmą w niej udział. Następnie nauczyciel wyświetla na tablicy interaktywnej kolejno pięć nazw przedmiotów szkolnych w Akademii Pana Kleksa i prosi, by uczniowie podali ich polskie odpowiedniki.

### **Zadanie 2. *Maths class***

Nauczyciel wprowadza matematyczne słownictwo, prezentując działania dodawania i odejmowania, a uczniowie odczytują w języku angielskim działania zaprezentowane na tablicy interaktywnej. Następnie sami układają przykłady działań dodawania i odejmowania w zakresie do 100, zapisują je w notatniku lub zeszytcie, potem podpisują je w języku angielskim. Uczniowie mogą także skorzystać z linków w postaci kodów QR,

które nauczyciel umieszcza w widocznych miejscach w sali lekcyjnej, np. na tablicy. W linkach znajdują się instrukcje jak czytać podstawowe działania matematyczne w języku angielskim.

Następnie nauczyciel nawiązuje do znikających piegów Pana Kleksa, czytając fragment tekstu. Wspólnie z uczniami rozwiązuje pierwsze zadania z treścią, zwracając uwagę na treść.

- 1. *Let's look at the freckles! Mr Inkblot had 12 freckles on his left cheek and 17 on his right one. He lost 2 freckles from his left cheek. How many freckles are there?*
- $12 + 17 - 2 = ?$

Następnie grupy samodzielnie rozwiązują pozostałe dwa zadania i prezentują opis działania przed całą klasą. Mogą także zapisać działanie na tablicy i przeczytać je po angielsku.

- 2. *Mr Inkblot had 7 freckles on his left cheek and 10 on his right one. He lost 5 freckles from his left cheek and 2 from his right cheek. How many freckles are there?*
- 3. *Mr Inkblot had 10 freckles on his left cheek and 21 on his right one. He lost 8 freckles from his left cheek and 6 from his right cheek. How many freckles are there?*

Wzorując się na powyższych zadaniach, uczniowie w każdej z grup układają własne zadanie i zapisują je na kartoniku. Na odwrocie zamieszczają rozwiązanie zadania. W ten sposób powstaje fiszka.

### **Consolidation. Utrwalenie**

Uczniowie zbierają wszystkie fiszki do jednego pudełka. Następnie wskazani przez nauczyciela uczniowie lub ochotnicy losują fiszki, odczytują zadania matematyczne i prezentują rozwiązanie zadania.

Po zakończonych czynnościach nauczyciel monitoruje postęp prac w projekcie według arkusza zamieszczonego w punkcie 12 scenariusza.

### **Stacja edukacyjna nr 4: Akademia Pana Kleksa od środka. Let's visit Mr Inkblot's Academy!**

**Cel:** uczniowie potrafią opisać budynek Akademii Pana Kleksa.

Kryteria sukcesu

Uczeń potrafi w języku angielskim:

- nazwać pomieszczenia w szkole i w domu oraz poprawnie je zapisać;
- zapytać o szczegóły wyglądu szkoły i udzielić odpowiedzi.

### **Materiały:**

- zestaw ilustracji i słówek związanych ze szkołą, jej popularnymi klasopracownikami i pomieszczeniami nawiązującymi do Akademii Pana Kleksa;
- link do strony ze słownictwem: [learnenglishkids.britishcouncil.org \(klasopracownie i miejsca szkole\)](https://learnenglishkids.britishcouncil.org/klasopracownie-i-miejsca-szkole) (PDF, 422 KB; dostęp 7.06.2022);
- arkusze szarego papieru dla każdej grupy i zestaw kredek;
- kartoniki/fiszki 10 cm × 5 cm lub komputer z dostępem do internetu, drukarki; fiszki można stworzyć za pomocą aplikacji Quizlet;
- opis Akademii w języku angielskim, załącznik nr 3.

### Zadanie 1. *Classrooms*. Klasopracownie

Nauczyciel prezentuje zdjęcie lub ilustrację budynku szkolnego, nazywa pomieszczenia i klasopracownie, a następnie zachęca uczniów do powtarzania i samodzielnego ich nazywania. Uczniowie, korzystając z zaprezentowanego przez nauczyciela materiału, tworzą w zeszytach wizualny słowniczek, zapisują nazwy wszystkich poznanych pomieszczeń. Pracują metodą **think-pair-share**.

### Zadanie 2.

Korzystając z opisu Akademii Pana Kleksa (załącznik nr 3) i własnej wyobraźni, uczniowie rysują budynek Akademii. Następnie odpowiadają na następujące pytania zadawane przez nauczyciela: *How many floors are there? How many classrooms are there? Is there a school canteen/teachers' room/gym/Maths classroom? Where is the school canteen? Is there a globe/map/computer? Where is it?* Posługując się pytaniami jako wzorami, uczniowie tworzą własne pytania o szczegóły budynku szkolnego i zapisują odpowiedzi. Następnie przepisują je na kartoniki, tworząc fiszki.

### Consolidation. Utrwalenie

Uczniowie utrwalają umiejętność zadawania pytań i udzielania odpowiedzi na temat narysowanych szkół, korzystając z fiszek. Grupy mogą wyeksponować swoje rysunki szkół w widocznym miejscu w pracowni języka angielskiego.

Po zakończonych czynnościach nauczyciel monitoruje postęp prac w projekcie według arkusza zamieszczonego w punkcie 12 scenariusza.

### Stacja edukacyjna nr 5: *We are Mr Inkblot's students*

Ta stacja będzie podsumowaniem realizacji pomysłu w formie gry stworzonej przez uczniów – z wykorzystaniem wypracowanych rezultatów w postaci fiszek i rysunków. Uczniowie układają na podłodze w klasie wszystkie wykonane podczas projektu prace oraz fiszki, układają je na wzór gry planszowej. Fiszki ułożone pytaniami do góry będą odpowiadały polom, po których będą poruszały się pionki. Fiszki z pytaniami o wygląd Pana Kleksa powinny być ułożone na tle rysunku jego postaci, a fiszki z pytaniami o wygląd szkoły na rysunku prezentującym szkołę itd. Uczniowie ustalają początek gry (*START*) i koniec (*FINISH*), ustawiają pionki i rozpoczynają grę.

Poniżej opisano zasady gry. Można je modyfikować w dowolny sposób w zależności od liczebności grupy i poziomu umiejętności uczniów.

### Zasady gry

Uczniowie grają w grupach według wcześniejszego podziału. Rzucają kostką i przesuwają pionki na określone pole. Każda grupa dysponuje jednym pionkiem, ale zmieniają się osoby rzucające kostką. Uczniowie wykonują zadanie znajdujące się na polu, na którym się zatrzymują. Jeżeli wykonają poprawnie zadanie, grają dalej. Jeżeli nie, tracą jedną kolejkę. Można wprowadzić zasadę, że uczniowie w grupie wspierają się wzajemnie i mogą podawać podpowiedzi, ale rzucający musi je głośno wypowiedzieć. Poprawność wykonania zadania oceniają jego twórcy i nauczyciel, który monitoruje przebieg gry i udziela wsparcia. Wygrywa grupa, która pierwsza dotrze do końcowego pola.

Po zakończonych czynnościach nauczyciel monitoruje postęp prac w projekcie według arkusza zamieszczonego w punkcie 12 scenariusza.

## 11. Ewaluacja projektu

W celu dokonania ewaluacji projektu zaleca się, by nauczyciel zgromadził wszystkich uczestników projektu w kole i opowiedział dzieciom, że chce poznać ich opinię na temat projektu, który właśnie dobiegł końca. Nauczyciel wyjaśnia, że zada kilka pytań, na które uczniowie proszeni są odpowiedzieć szczerze poprzez podniesienie do góry czerwonego kartonika (jeśli odpowiedź na pytanie jest negatywna), zielonego kartonika (jeśli odpowiedź na pytanie jest pozytywna) lub pomarańczowego kartonika (jeśli uczeń nie jest pewien odpowiedzi lub nie może się zdecydować). Nauczyciel może zadać zaproponowane poniżej pytania.

- Czy udało Ci się poznać lub utrwalić większość słówek w języku angielskim, które pojawiły się na lekcjach podczas trwania projektu?
- Czy udało Ci się komunikować z kolegami/koleżankami w języku angielskim podczas trwania projektu?
- Czy łatwo współpracowało Ci się w grupie?
- Czy praca z koleżankami/kolegami była udana?
- Czy podobała Ci się praca metodą projektu?
- Czy będziesz chciał(a) uczestniczyć w kolejnych projektach językowych w przyszłości?

Poprzez obserwację, jakie kolory kartoników są prezentowane podczas udzielania odpowiedzi, nauczyciel może odnotować lub zapamiętać, które elementy projektu należałoby usprawnić w przyszłości, a które powtórzyć w kolejnych projektach. Nauczyciel dziękuje dzieciom za udział w pracach projektowych.

## 12. Ocenianie

Uczniowie uczestniczący w projekcie będą oceniani na podstawie bieżących kart monitorowania postępów prac w projekcie, które nauczyciel wypełnia po wykonaniu przez grupy poszczególnych stacji, a także arkusza samooceny. Udział procentowy każdego z użytych narzędzi pomiaru w ocenie końcowej wynosi 50%. Wynik średni każdego ucznia z uzyskanych pięciu kart monitorowania postępów prac w projekcie oraz średni wynik z karty samooceny dodaje się do siebie i dzieli przez dwa. Sugeruje się zastosowanie skali ocen, która zamieszczona jest pod kartą samooceny.

Arkusz samooceny ucznia został opracowany w oparciu o cele projektowe. Uczniowie uzupełniają arkusz na zakończenie projektu. Odpowiedzi posłużą uczestnikom do uświadomienia sobie swoich mocnych stron i jednocześnie sprowokują do podjęcia działań na rzecz kształcenia umiejętności będących słabszą stroną. Ponadto odpowiedzi zawarte w arkuszu będą dla nauczyciela elementem oceny pracy projektowej ucznia.

### Arkusz samooceny

W kolejnych podpunktach należy zaznaczyć odpowiedź zgodnie z samooceną dotyczącą poszczególnych umiejętności. W polu „Co mogę jeszcze zrobić” należy dodać komentarz dotyczący danych umiejętności.



Potrafię:

- opisać wygląd postaci i jej strój w języku angielskim:
  - tak / raczej tak / raczej nie
  - Co mogę jeszcze zrobić? .....
- rozwiązać proste zadania z treścią i czytać podstawowe działania matematyczne na liczbach naturalnych w języku angielskim:
  - tak / raczej tak / raczej nie
  - Co mogę jeszcze zrobić? .....
- nazwać pomieszczenia w szkole i domu w języku angielskim:
  - tak / raczej tak / raczej nie
  - Co mogę jeszcze zrobić? .....
- dokonywać samooceny i oceny pracy grupy:
  - tak / raczej tak / raczej nie
  - Co mogę jeszcze zrobić? .....
- współpracować w grupie:
  - tak / raczej tak / raczej nie
  - Co mogę jeszcze zrobić? .....

Suma zaznaczonych odpowiedzi:

- Tak: .....
- Raczej tak: .....
- Raczej nie: .....

Ocena końcowa może być wystawiona na podstawie procentowego udziału odpowiedzi „zdecydowanie tak” oraz „tak” i może zostać przeliczona na ocenę numeryczną w następujący sposób: 6 > 80%, 5 = 60–80%, 4 < 60%.

Ocenie powinna podlegać praca grup na poszczególnych etapach projektu, a także praca, zaangażowanie i poziom nabytych umiejętności każdego ucznia. Pomocna w ocenianiu będzie karta oceny pracy ucznia. Nauczyciel powinien wypełniać ją na bieżąco, na podstawie obserwacji uczniów oraz ich wypowiedzi podsumowujących prace po każdej stacji edukacyjnej. Ocena końcowa może zostać wystawiona na podstawie procentowych odpowiedzi „zdecydowanie tak” oraz „tak” i może zostać przeliczona na ocenę numeryczną w następujący sposób: 6 > 80%, 5 = 60–80%, 4 < 60%. Poniżej przedstawiono kartę monitorowania postępów prac w projekcie dla pierwszej stacji edukacyjnej. W celu stworzenia kolejnych kart należy skorelować cele założone do osiągnięcia po wykonaniu zadań z danej stacji edukacyjnej z pytaniami znajdującymi się w karcie.

### **Karta oceny pracy ucznia**

W kolejnych podpunktach należy zaznaczyć odpowiedź zgodnie z oceną dotyczącą poszczególnych umiejętności. W polu „Co mogę jeszcze zrobić” należy dodać komentarz dotyczący danych umiejętności.

Uczeń:

- z zaangażowaniem pracuje w projekcie, na miarę swoich możliwości:
  - tak / raczej tak / raczej nie
  - Co mogę jeszcze zrobić? .....

- poprawnie posługuje się językiem angielskim w zakresie zadawania pytań o imię, dane adresowe, liczbę uczniów w Akademii Pana Kleksa etc.:
  - tak / raczej tak / raczej nie
  - Co mogę jeszcze zrobić? .....
- zna angielskie imiona bohaterów Akademii Pana Kleksa:
  - tak / raczej tak / raczej nie
  - Co mogę jeszcze zrobić? .....
- uzyskuje określone informacje, rozumiejąc tekst ze słuchu:
  - tak / raczej tak / raczej nie
  - Co mogę jeszcze zrobić? .....
- współpracuje w grupie:
  - tak / raczej tak / raczej nie
  - Co mogę jeszcze zrobić? .....

Suma zaznaczonych odpowiedzi:

- Tak: .....
- Raczej tak: .....
- Raczej nie: .....

### 13. Bibliografia

Brzechwa J., 2020, *Professor Inkblot's Academy of Wonders*, trans. M. Kaźmierski, London: Apart Arts Ltd, Give The World.

Brzechwa J., 2021, *Akademia Pana Kleksa*, Kraków: Wydawnictwo Greg.

Muszyńska B. 2019, [Soft CLIL Programme. Program nauczania języka angielskiego dla szkoły podstawowej](#) (PDF, 1,07 MB; dostęp 13.06.2022), Warszawa: ORE.

Piekarczyk S., Szymkowiak E. 2022, *Ciekawe lekcje. Interesting Lessons. Poradnik metodyczny dla II etapu edukacyjnego, klasy IV–VIII. Język obcy nowożytny nauczany jako pierwszy II.1 – język angielski*, Warszawa: ORE.

Zalecenie Rady Unii Europejskiej z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie, Dz. Urz. UE 2018, C189/1.

### 14. Załączniki

#### Załącznik nr 1

*Mr Inkblot's Academy*

My name is Adam Contrary Notagree, I am twelve years old and I've been at Professor Inkblot's Academy now for about six months. (...) Academy is located right at the end of Chocolate Street, in a large, three-storey mansion built of multicoloured bricks. The top floor is reserved for Professor Inkblot's own secrets – no one is ever allowed up there, and even if someone did think of trying to sneak in, they wouldn't have any way to do so, because the stairs only lead up to the second floor and Professor Inkblot gets up to his secret level through the chimney stack. All the classrooms are to be found on the ground floor; on the first are the student bedrooms and the dining hall, while Professor Inkblot himself shares a single room on the second floor with Matthew, all the other rooms on that floor being

locked shut. Professor Inkblot's Academy only accepts boys whose names begin with the letter A, because – as he explains – he has no intention of cluttering his head with all the letters of the alphabet. That is why the Academy is home to four Adams, five Alexanders, three Andrews, three Alfreds, six Anthonys, one Arthur, one Albert and one Anastasius.

- *large* – ogromny
- *three-storey mansion* – trzypoziomowy gmach
- *built of* – zbudowany z
- *top floor* – górne piętro
- *stairs* – schody
- *bedrooms* – sypialnie
- *ground floor* – parter
- *single room* – pokój jednoosobowy
- *multicoloured bricks* – kolorowe cegły
- *no one is ever allowed to* – nikomu nie wolno
- *sneak in* – skradać się
- *the stairs lead up* – schody prowadzą
- *through the chimney* – przez komin
- *accepts* – akceptuje
- *Has no intention of cluttering his head* – Nie ma zamiaru zaśmiecąc sobie głowy.

## Załącznik nr 2

### *Mr Inkblot's description*

Professor Inkblot **is of average height**, but we don't really know if **he is fat or thin**, seeing as he always seems to be drowning in layers of clothing. **He wears wide trousers**, which sometimes, especially when a wind is blowing, look just like a balloon; **a very spacious, long frock coat, the colour of chocolate or red wine; a lemon-coloured velvet waistcoat, buttoned with glass globes the size of plums; a stiff, very high collar and a velvet bowtie instead of a cravat.** Professor Inkblot **has got lots of pockets** I once managed to count a total of **16 pockets in his trousers, and another 24 in his waistcoat alone.** **His coat only has got one pocket** – designed for Matthew, who is allowed to pop into it any time he feels like it. (...) Professor Inkblot's **head is covered with lots of hair, glistening with all the colours of the rainbow**, and **has got a bushy, raggedy beard, as black as tar** and a big nose which keeps on leaning either to the left or to the right, depending on the time of year. A **pair of silver glasses** remind me of a tiny bicycle – while a **bright orange moustache** is perched upon his top lip. Professor Inkblot's eyes are like two little drills. Professor Inkblot's face is completely covered with **freckles**. Professor Inkblot can see absolutely everything, and when he wants to see that which he cannot see.

- *of average height* – średniego wzrostu
- *seems to be drowning in layers of clothing* – wydaje się tonąć w warstwach ubrań
- *look like* – wyglądają jak
- *spacious* – ogromny
- *frock coat* – frak
- *glass globes* – szklane globusy
- *the size of...* – wielkości...

- *stiff* – sztywny
- *velvet bowtie* – aksamitna mucha
- *waistcoat* – kamizelka
- *pop into* – schować się
- *covered with* – pokryty
- *glistening* – połyskując
- *freckles* – piegi.

### Załącznik nr 3

#### *Mr Inkblot's freckles*

Professor Inkblot has a special cure for his stubbornness, and that cure is – freckles. I don't remember if I have already mentioned that Professor Inkblot's face is completely covered with freckles. At first, I was most surprised by the fact that every day those freckles would change their position: one day, they would sit upon Professor Inkblot's nose, the next they would move to his forehead, to then on the third day appear on his chin or his neck.

**Anna Sepiolo** – ukończyła filologię angielską oraz studia podyplomowe w zakresie metodyki nauczania języka angielskiego, absolwentka studiów podyplomowych Akademii Pedagogiki Specjalnej. Nauczycielka szkoły podstawowej z wieloletnim doświadczeniem. W 2012 roku otrzymała Europejski znak innowacyjności w dziedzinie nauczania i uczenia się języków obcych. W 2013 roku otrzymała Brązową Odznakę Zasłużony w pracy Polskiego Towarzystwa Turystyczno-Krajoznawczego wśród młodzieży. Ukończyła kurs „Uczniowie o specjalnych potrzebach edukacyjnych w twojej klasie” Future Classroom Lab w Brukseli.