



Harmonogram intensywnego 10-dniowego kursu języka angielskiego (kolonia) dla uczniów klas 4-8 z gminy Lubenia

Metodyka: Każdy dzień rozpoczyna **intensywna sesja językowa** prowadzona w formie zabaw i projektów przez lektorów/native speakerów, rozwijająca równolegle mówienie, słuchanie, czytanie i pisanie. W toku zajęć realizowane są trzy główne komponenty: **konwersacje** (min. 25% czasu – swobodne dialogi w codziennych sytuacjach), **symulacje** (min. 25% – odgrywanie scenek i praktyczne użycie języka) oraz **nauka słownictwa** związanego z zainteresowaniami dzieci - **kręgi tematyczne** (ok. 50% czasu). Lekcje mają charakter interaktywny – wykorzystują gry językowe, piosenki, odgrywanie ról i mini-projekty, tak aby dzieci uczyły się poprzez działanie. W zajęciach regularnie wykorzystywane są **multimedia i narzędzia cyfrowe**, m.in. prezentacje multimedialne, nagrania audio native speakerów czy edukacyjne gry online. Dzięki temu uczestnicy rozwijają także kompetencje cyfrowe, ucząc się np. wyszukiwania informacji w Internecie, korzystania z aplikacji do nauki języka oraz kreatywnego wykorzystania technologii.

Zajęcia popołudniowe: Po obiedzie dzieci biorą udział w różnorodnych aktywnościach prowadzonych **w języku angielskim**: warsztatach artystycznych, grach i zabawach ruchowych na świeżym powietrzu, konkurencjach sportowych oraz integracyjnych zabawach grupowych. W programie przewidziano także **konkursy z elementami grywalizacji**, które motywują dzieci poprzez zdrową rywalizację na punkty. Ponadto zaplanowano **specjalne wydarzenia** wzbogacające kurs: **warsztaty perkusyjne**. Atrakcje te umożliwią naukę przez bezpośrednie doświadczenie – dzieci poznają słownictwo przyrodnicze podczas kontaktu z egzotycznymi zwierzętami oraz rytmiczne zwroty i kulturę muzyczną poprzez grę na bębnach. Wszystkie działania popołudniowe służą utrwaleniu języka w praktyce, rozwijaniu kreatywności i integracji grupy.

Poniżej przedstawiono **szczegółowy harmonogram** każdego dnia kolonii z podziałem na bloki tematyczne, planowanymi aktywnościami (wraz z posiłkami) oraz ich celami edukacyjnymi:

Dzień 1 – Let's Talk! & Real Life English

Wyjazd o 9:00

Adresy odbiorców - do każdej szkoły przyjeżdża osobny autokar:

Szkoła Podstawowa im.ks.mjr. Franciszka Łuszczki, 36-042 Lubenia 100

Szkoła Podstawowa im. bł. ks. Józefa Kowalskiego w Siedliskach, 36-042 Lubenia Siedliska 355

Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Straszycdle, Straszycdle 155 36-043 Straszycdle



15:30-16:00 - Ulokowanie się w pokojach

16:00-16:45 – Obiad + podwieczorek: dialogi „Could you pass the ...?”.

16:45-18:30 – Warsztaty kreatywne: plakat „This is me” w Canva (dodawanie zdjęć, grafik, opisów).

19:00-19:45 – Kolacja.

20:00-21:00 – Ognisko: piosenki „Hello, Goodbye”, zabawy imienne.

Kompetencje językowe: przedstawianie siebie, hobby, pytanie o drogę, zakupy.

Kompetencje cyfrowe: Bitmoji, Canva, wyszukiwanie grafik CC-BY.

Dzień 2 – Culture & Travel

07:30-08:00 – Pobudka + gimnastyka: komendy „Stretch, bend, jump!”.

08:00-08:45 – Śniadanie: rozmowy o ulubionych krajach.

09:00-10:30 – Lekcja: słownictwo podróżnicze, środki transportu; gra planszowa „Race around the World”.

10:30-11:00 – Przerwa: Quizlet Live.

11:00-12:30 – Projekt: planowanie wycieczki – uczniowie w grupach tworzą prezentację w Google Slides (budżet, trasa, atrakcje).

12:45-13:30 – Obiad.

14:30-16:00 – Gra terenowa: orientacja z kompasem i mapą; zadania „Turn left/right...”.

16:15-17:00 – Podwieczorek: idiom flashcards („on cloud nine”, „travel on a shoestring”).

17:00-18:30 – Warsztaty „My dream country” – plakaty cyfrowe (Canva).

19:00-19:45 – Kolacja.

20:00-21:00 – Wieczór filmowy: fragment „Paddington” + worksheet.

Kompetencje językowe: transport, orientacja, prezentacje.

Kompetencje cyfrowe: Google Slides, Canva, aplikacja kompas.

Dzień 3 – Let’s Talk! & Game On!

07:30-08:00 – Pobudka: checklist na tabletach (✓ task list).

08:00-08:45 – Śniadanie.

09:00-10:30 – Lekcja: emocje i preferencje; drama „Inside Out” – mimika i gesty.

10:30-11:00 – Przerwa.

11:00-12:30 – Symulacje reakcji w codziennych sytuacjach (problem–solution cards).

12:45-13:30 – Obiad.

14:30-16:00 – Turniej sportowy: instrukcje („Serve!”, „Pass!”) + aplikacja Strava do mierzenia dystansu.

16:15-17:00 – Podwieczorek.

17:00-18:30 – **Żywa lekcja biologii z gadami** – pokaz węży i jaszczurek; słówka: „scales, habitat, reptile”.

19:00-19:45 – Kolacja.

20:00-21:00 – Dziennik emocji w Padlet – wpis tekst + emotikon.

Kompetencje językowe: emocje, instrukcje sportowe, nazwy zwierząt.

Kompetencje cyfrowe: Padlet, Strava, wyszukiwanie informacji o gadach.

Dzień 4 – Mission: Creativity

07:30-08:00 – Pobudka + poranna rozgrzewka z Just Dance Now.

08:00-08:45 – Śniadanie.

09:00-10:30 – Tworzenie komiksu (Pixton) – czasowniki w past simple.

10:30-11:00 – Przerwa.

11:00-12:30 – Nagrywanie vloga „My Daily Routine” – montaż w CapCut.



12:45-13:30 – Obiad.

14:30-16:00 – Warsztaty teatralne + **warsztaty perkusyjne** (djembe); rytmiczne zwroty „Keep the beat!”.

16:15-17:00 – Podwieczorek.

17:00-18:30 – Próby do Talent Show: ćwiczenie intonacji i gestów.

19:00-19:45 – Kolacja.

20:00-21:00 – Talent Show – głosowanie online (Mentimeter).

Kompetencje językowe: narration in past, storytelling, rytmika języka.

Kompetencje cyfrowe: Pixton, CapCut, Mentimeter.

Dzień 5 – Me & My Future

07:30-08:00 – Pobudka.

08:00-08:45 – Śniadanie.

09:00-10:30 – Zawody i marzenia; gra „Job Charades”.

10:30-11:00 – Przerwa.

11:00-12:30 – Tworzenie wizytówek w Canva; frazy „I would like to...”.

12:45-13:30 – Obiad.

14:30-16:00 – Symulacje „Job Interview” – Flipgrid nagrania.

16:15-17:00 – Podwieczorek.

17:00-18:30 – Vision board w Jamboard; sticky notes z celami.

19:00-19:45 – Kolacja.

20:00-21:00 – Wieczór inspiracji: TED-Ed klipy + dyskusja.

Kompetencje językowe: zawody, czas przyszły, argumentacja.

Kompetencje cyfrowe: Canva, Flipgrid, Jamboard, TED-Ed.

Dzień 6 – Real Life English & Culture & Travel

07:30-08:00 – Pobudka + gimnastyka.

08:00-08:45 – Śniadanie.

09:00-10:30 – Sytuacje życiowe: dworzec, restauracja; symulacyjna gra online „Order Up!”.

10:30-11:00 – Przerwa.

11:00-12:30 – Symulacje zamawiania jedzenia, pytania o drogę (role-play cards).

12:45-13:30 – Obiad.

14:30-16:00 – Wycieczka terenowa: miejskie podchody z aplikacją Actionbound.

16:15-17:00 – Podwieczorek.

17:00-18:30 – Prezentacja kulturowa: „My favourite European spot” – plakaty cyfrowe (Canva).

19:00-19:45 – Kolacja.

20:00-21:00 – Evening Tea Talks – dyskusja w parach.

Kompetencje językowe: restauracja, kierunki, prezentacje kulturowe.

Kompetencje cyfrowe: Actionbound, Canva.

Dzień 7 – Mission: Creativity & Game On!

07:30-08:00 – Pobudka + rozruch.

08:00-08:45 – Śniadanie.

09:00-10:30 – Wymyślanie gier: vocabulary „rules, dice, pawn”.

10:30-11:00 – Przerwa.

11:00-12:30 – Projekt gry planszowej w Google Drawings.

12:45-13:30 – Obiad.



14:30-16:00 – Testowanie gier + konkurs na najlepszą; sheet z kryteriami oceny.

16:15-17:00 – Podwieczorek.

17:00-18:30 – Warsztaty perkusyjne „Rhythm & Games” – komponowanie sygnałów start/stop.

19:00-19:45 – Kolacja.

20:00-21:00 – Wieczne quizy i kalambury (Blooket).

Kompetencje językowe: instrukcje, porównywanie, negocjowanie zasad.

Kompetencje cyfrowe: Google Drawings, Blooket, arkusz oceny online.

Dzień 8 – Me & My Future & Let's Talk!

07:30-08:00 – Pobudka.

08:00-08:45 – Śniadanie.

09:00-10:30 – Wizja przyszłości; dyskusja „2040 – a day in my life”.

10:30-11:00 – Przerwa.

11:00-12:30 – Prezentacje „This is my plan!” – nagranie w PowerPoint Recorder.

12:45-13:30 – Obiad.

14:30-16:00 – Kręgi tematyczne: marzenia i talenty – speed networking.

16:15-17:00 – Podwieczorek.

17:00-18:30 – List do przyszłego siebie w FutureMe.org; papierowa wersja ozdobiona w Canva.

19:00-19:45 – Kolacja.

20:00-21:00 – Wieczór inspiracji: prezentacje motywacyjne uczniów, głosowanie emoji.

Kompetencje językowe: czas przyszły, perswazja, storytelling.

Kompetencje cyfrowe: PowerPoint Recorder, FutureMe.org, Canva.

Dzień 9 – Culture & Travel & Let's Talk!

07:30-08:00 – Pobudka + gimnastyka.

08:00-08:45 – Śniadanie.

09:00-10:30 – Ciekawostki o krajach anglojęzycznych; Kahoot „British or American?”.

10:30-11:00 – Przerwa.

11:00-12:30 – Projekt „One country – one story” – podcast w Anchor.fm.

12:45-13:30 – Obiad.

14:30-16:00 – Gry i quizy kulturowe (Escape Room online).

16:15-17:00 – Podwieczorek.

17:00-18:30 – Próba prezentacji końcowej – kompilacja filmików w Clipchamp.

19:00-19:45 – Kolacja.

20:00-21:00 – Wieczne wspomnienia – mur inspiracji w Padlet.

Kompetencje językowe: fakty kulturowe, tworzenie podcastów, praca zespołowa.

Kompetencje cyfrowe: Anchor, Escape Room creator, Clipchamp.

Dzień 10 – Graduation Day

07:30-08:00 – Pobudka, pakowanie: checklist „Did you...?”.

08:00-08:45 – Śniadanie.

09:00-10:30 – Ceremonia wręczenia certyfikatów; autoprezentacje 60-sek.

10:30-11:00 – Pakowanie, przygotowanie do wyjazdu.

11:00 – Wyjazd.

17:30 – powrót



Fundusze Europejskie
dla Podkarpacia

Dofinansowane przez
Unię Europejską



PODKARPACKIE
przestrzeń otwarta

Kompetencje językowe: autoprezentacja, podsumowanie doświadczeń.