



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

MODUŁ JĘZYKA ANGIELSKIEGO

Projekt: GOSPODARSTWO (WIEJSKA ZAGRODA)

Grupa wiekowa: 3-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Wiejska zagroda*;
- poszerzanie zasobu słownictwa;
- rozwijanie umiejętności artykułowania samogłosek i spółgłosek angielskich.

Bank słów to zestaw kart - kwadratów, których wygląd i układ podobny jest do znanej dzieciom i nauczycielom gry „memory”, jednak karty pozostają odkryte. Dostęp do nich jest możliwy z poziomu platformy, po wybraniu wersji polskiej (flaga polska) lub angielskiej (flaga brytyjska). Grafiki w obu wersjach banku słów są identyczne dla danego projektu, natomiast różnią się jedynie nagraniami słówek, które przygotowane zostały odpowiednio w języku polskim lub angielskim.

Ikony są wzorowane w głównej mierze na grafice zastosowanej w części CASUM projektu. Zawarte w nich obrazki przedstawiają elementy pojawiające się zarówno w animacjach, jak i filmach A i B. Po kliknięciu na daną kartę słychać słowo wypowiedziane przez lektorkę po angielsku (wersja angielska) lub po polsku (wersja polska).

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	DZIAŁANIA DZIECKA	SŁOWO POLSKIE – WERSJA POLSKA	SŁOWO ANGIELSKIE – WERSJA ANGIELSKA



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"> • Dokona wyboru wersji językowej. • Wybierze ikonę. • Wysłucha nazw przedstawionych elementów. • Powtórzy usłyszane słowa. • Wybierze ikony o różnym znaczeniu. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dziecko wybiera język z poziomu platformy – wersję polską lub angielską. • Po kliknięciu na daną ikonę dziecko słyszy nazwę przedstawionego elementu. • Dziecko powtarza usłyszane słowo. • W przypadku wersji angielskiej zalecane jest wielokrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa. • Jeśli dziecko nie rozumie znaczenia angielskiego słowa na podstawie materiału graficznego, może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową, co ułatwi pełne zrozumienie znaczenia ikony. 	gospodarstwo	farm
		weterynarz	vet
		gospodarz	farmer
		mleko	milk
		roślina	plant
		dom	house
		warzywa	vegetables
		owoce	fruits
		koń	horse
		świnia	pig
		owca	sheep
		kura	hen
		kogut	rooster
goat	koza		
kaczka	duck		
krowa	cow		
WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA			



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- ✓ W początkowej fazie ćwiczeń należy pozwolić dzieciom przysłuchiwać się nagraniom słów bez konieczności ich powtarzania.
- ✓ Dobrze jest zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały grupowo oraz indywidualnie, a także zasugerować im wykonywanie ćwiczenia w domach.
- ✓ W przypadku, gdy zrozumienie znaczenia słowa angielskiego jest zbyt trudne dla dziecka, możliwe jest przejście do polskiej wersji słownika. Szczególnie w pierwszych fazach projektu nauczyciel powinien pomóc dzieciom cofnąć się do poziomu platformy i otworzyć bank polskich słów.
- ✓ Jeśli zrozumienie wymowy poszczególnych słów w wersji angielskiej stwarza problemy zarówno dzieciom jak i nauczycielowi, zalecane jest skorzystanie z dobrych słowników internetowych wszystkich głównych wydawców, przedstawiających zarówno znaczenie słowa, jak i jego wymowę.
- ✓ Słowa i grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą głównie z części CASUM projektu, a zatem ich powtarzanie i osadzenie w kontekście przyrodniczym prowadzi do skuteczniejszego zapamiętywania znaczeń. Dzieci mogą korzystać z banku słów zarówno w końcu 1 tygodnia projektu, jak i w drugim, trzecim i czwartym tygodniu. Częstotliwość powtórzeń sprzyja przyswajaniu języka obcego.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

GRA – HIDDEN OBJECTS

Cele ogólne:

- poznanie angielskich nazw zwierząt żyjących w gospodarstwie;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy zwierzętami;
- rozwijanie słownictwa;
- rozwijanie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.

Format gry

Hidden objects (pol.: ukryte przedmioty)

Opis grafiki

Tłem gry jest scena przedstawiająca wiejskie podwórze. W dole ekranu widnieje kilka elementów/grafik umieszczonych obok siebie na neutralnym tle. Po naciśnięciu ikon znajdujących się w dole ekranu słychać nagraną angielską nazwę. Dziecko odszukuje wybrane szczegóły zawarte w scenie używając kursora lub przesuując palec po powierzchni ekranu. W miejscach zatrzymania pojawia się lupa, która powiększa przedmioty. Podczas przesuwania palcem po grafice, elementy z banku słów uwypuklają/podświetlają się – są one klikalne. Po prawidłowym dopasowaniu grafiki obok danego słówka w banku słów pojawia się zielony haczyk (✓). Jeśli dziecko źle dopasuje grafikę, wraca ona na miejsce w dole ekranu i słychać nagrany zwrot „Try again” (spróbuj ponownie). Po znalezieniu i dopasowaniu wszystkich elementów dziecko słyszy gratulacje po angielsku, np. „Congratulations!” (Gratulacje!) oraz brawa.

CEL OPERACYJNY
DZIECKO:

ZADANIA DO WYKONANIA

SŁOWA ANGIELSKIE
WYKORZYSTANE W

TŁUMACZENIE NA
JĘZYK POLSKI



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

		GRZE	
✓ Wybierze ikonę z dolnego paska ekranu.	<ul style="list-style-type: none"> naciśnięcie ikony w dolnym pasku ekranu; wysłuchanie nazwy zwierzęcia; odszukanie na ekranie głównym elementów zawartych w dole ekranu; przeciągnięcie – dopasowanie ikon z dolnego paska ekranu do elementów w scenie głównej; po odszukaniu i dopasowaniu dwóch takich samych zwierząt w dolnym pasku ikon pojawia się zielony haczyk (v); po odszukaniu wszystkich elementów słychać gratulacje w języku angielskim oraz brawa; grę można przejść ponownie po naciśnięciu przycisku POWRÓT w prawym górnym rogu ekranu. 	cow	krowa
✓ Odsłucha nazwy zwierząt.		bull	byk
✓ Powtórzy nazwy zwierząt.		hen	kura
✓ Przesunie ikonę z dolnego paska ekranu w odpowiednie miejsce w scenie głównej.		rooster	kogut
✓ Znajdzie dwa takie same zwierzęta i dopasuje je do siebie.		horse	koń
		sheep	owca
		calf	cielę
		foal	źrebię
		lamb	jagnię
		chick	pisklę



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Ważne jest, aby dzieci mogły wysłuchać nazw zwierząt, klikając na ikony w dolnym pasku ekranu, zanim rozpoczną przesuwanie elementów po ekranie.
2. Należy pozwolić dzieciom eksperymentować z grą – dowolnie przesuwać i dopasowywać elementy, aby stopniowo zaznajomiły się z jej zasadami.
3. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą kolejno podchodzić do tablicy interaktywnej i indywidualnie przesuwać ikony.
4. Jeśli opanowanie ruchu przesuwania ikony sprawia dzieciom trudność, nauczyciel powinien zademonstrować działanie gry.
5. Po prawidłowym odszukaniu wszystkich elementów i pojawieniu się zielonych haczyków w dolnym pasku ekranu, można ponownie kliknąć nazwy zwierząt i dla utrwalenia powtarzać je wraz z dziećmi.
6. W przypadku problemów w wymowę słówek można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

GRA MEMORY

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Gospodarstwo*;
- poznanie nazw zwierząt w gospodarstwie;
- opanowanie umiejętności odszukiwania identycznych obrazów;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Memory (pol.: gra pamięciowa)

Opis gry

Format gry wykorzystuje zasadę planszowej gry pamięciowej „memory”, która jest dobrze znana zarówno dzieciom jak i nauczycielom. W centrum ekranu umieszczone są karty – kafelki – zawierające ilustracje, jednak są one zakryte. Na ekranie widnieje 12 kart, po dwie z określonym, identycznym rysunkiem. Dziecko przyciska wybrane pole, a wówczas obrazek odwraca się i słychać angielską nazwę ukazanego elementu. Naciśnięcie następnego pola powoduje odwrócenie kolejnego obrazka. Jeśli tak wybrane dwa obrazki tworzą parę, pozostają widoczne, a dziecko słyszy słowo: „Correct” (pol.: dobrze, prawidłowo). Jeśli wybrane karty nie stanowią pary, zostają ponownie odwrócone i słychać nagrane polecenie: „Try again!” (pol.: spróbuj ponownie). Gra trwa do czasu odkrycia wszystkich par obrazków, kiedy to gracz słyszy oklaski oraz gratulacje („Congratulations!”). Po zakończeniu gry dziecko może przystąpić do niej ponownie. Następuje wtedy zmiana konfiguracji ikon.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze ikonę w zestawie 12 kart. ✓ Odsłucha nazwę ukazanego na niej elementu i powtórzy ją. ✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie. ✓ Powtórzy usłyszane słowo. ✓ Odkryje kolejną kartę. ✓ Odnajdzie 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie 12 kart; • powtórzenie usłyszanego słowa; • wybranie kolejnej karty; • powtórzenie nazwy przedstawionego przedmiotu lub substancji; • naciśnięcie kolejnych kart, jeśli wybór nie był poprawny; • odnalezienie wszystkich par kart w zestawie 12 elementów; • ponowne rozpoczęcie gry. 	<p>horse</p> <p>sheep</p> <p>cow</p> <p>bull</p> <p>rooster</p> <p>dog</p>	<p>koń</p> <p>owca</p> <p>krowa</p> <p>byk</p> <p>kogut</p> <p>pies</p>



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

wszystkie pary elementów w zestawie 12 kart.			
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <ol style="list-style-type: none">1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci powinny mieć możliwość eksperymentowania z grą, aby mogły dobrze poznać jej działanie i zasady.2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie i dopasowywanie identycznych ikon w ukazanym zestawie 12 kart.3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im odszukiwać takie same elementy, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.4. Dzieci powinny być zachęcane do korzystania z gry w domu.5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można dodatkowo wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych, aby ułatwić dzieciom zapamiętywanie brzmienia słówek. Takie działanie jest zalecane przede wszystkim w sytuacji, gdy nauczyciel nie zna języka angielskiego.			



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

GRA - DRAG AND DROP

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa angielskiego związanego z tematem *Gospodarstwo*;
- zapoznanie z nazwami zwierząt gospodarczych – młodych i dorosłych;
- opanowanie i doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry			
<i>Drag and drop</i> (pol.: <i>przeciągnij i upuść</i>)			
Opis gry			
Plansza podzielona na dwie części. Tło jasne, neutralne. Po prawej stronie kolorowe postacie zwierzęcych rodzin – mama i/lub tata + małe. Po lewej stronie cienie tych samych zwierząt. Dziecko klika na kolorową sylwetkę zwierzęcia po prawej stronie i słyszy jego nazwę w j. angielskim, np.: „pig”, „piglet”, „horse”, „foal”, itp. Przeciąga sylwetkę pojedynczego zwierzęcia, aby nałożyć ją na odpowiedni cień po lewej stronie. Jeśli zadanie wykona poprawnie słyszy odpowiednio: „correct”, jeśli wykona je niepoprawnie słyszy „try again”. Po ukończonym zadaniu, sylwety się uwypuklają i dziecko słyszy: “Congratulations!”			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
✓ Wybierze dowolną ikonę	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie ikony przedstawiającej dane zwierzę; • powtórzenie usłyszanego słowa; 	horse	koń
		foal	źrebak



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>przedstawiającą zwierzę.</p> <p>✓ Wysłucha i powtórzy nazwę danego elementu.</p> <p>✓ Przeciągnie wybraną grafikę na odpowiedni cień.</p> <p>✓ Umieści wszystkie grafiki zwierząt na odpowiednich sylwetkach.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przesunięcie wybranej ikony na odpowiednie miejsce; • w przypadku popełnienia błędu, przesunięcie ikony nad odpowiednie miejsce; • wybór kolejnej ikony; • powtórzenie usłyszanego słowa; • umieszczenie wszystkich ikon zwierząt na odpowiednich sylwetkach; • rozpoczęcie gry od nowa. 	cat	kot
		dog	pies
		puppy	szczeniak
		rooster	kogut
		hen	kura
		chick	kurczak
		cow	krowa
		bull	byk
		calf	cielak
		duck	kaczka
		duckling	kaczętko
		sheep	owca
lamb	owieczka		

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

- Należy zachęcić dzieci, aby podczas zajęć w przedszkolu eksperymentowały z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem jak i zasadami.
- Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne przeciąganie ikon do pojemników.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

9. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im przesunąć ikonę nad pojemnik, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.
10. Dobrze jest zachęcić dzieci do eksperymentowania z grą w domu.
11. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.

TUTORIAL A

Have you ever wondered what a farmstead is? A farmstead is all the buildings on a farm. In this farmstead, there is a house, a henhouse, a cowshed, a stable and a sheep pen. Different animals live in different buildings. Do you know which animals live where?

A cow lives in a cowshed. Look! This is a cow and a bull. A young cow is called a calf. See? In order to grow healthy, the calf drinks its mother's milk. But why is this cow brown? Because not all cows are black and white. A farmer takes care of the cows and other animals on the farm. Every morning the farmer puts them out to pasture. There the cows eat grass, clover and other plants. This is their food. When they come back from the field, the farmer washes them and cleans up the cowshed. Also, adult cows must be milked. Yes! That's where milk comes from – it's cows that give us milk.

What's the name of the place where hens live? It's called a henhouse. A rooster lives together with hens. This is here we get eggs from – hens lay them. Eggs from different hens have different shell colours. Look! A chicken has hatched from this egg. How did that happen? Why do chickens hatch only from some eggs? In order for chickens to hatch, the hen must brood the eggs. This means that she heats them up with her own body by sitting on them for a long time.

This is a sheep pen. This is where a sheep, a ram and a young lamb live. Sheep, just like cows, give us milk. Milk is used to make different kinds of cheese. What else do we get from sheep? Sheep give us wool. Clothes are made from wool. However, wool must be specially prepared first. Can you remember what other kinds of animals live on a farm?



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

TUTORIAL B

Can you remember what animals live in a stable? Yes! These are horses! Horses differ in colour. It's said they have different coat colours. Horses, just like cows and sheep, spend a lot of time on a pasture. They, too, eat grass. See? This is a mare, a stallion and a young foal. Horses used to be very helpful on a farm. When there were no tractors, they helped in fieldwork. For example, they drew carts. Today, they're mostly used for riding. Horseback riding is pleasant and relaxing. Have you tried it yet? If you want to thank your horse for a ride, you can comb the horses' coat. Or you can give the horse its favourite food. After hard work, the horse may get hurt or become ill. A doctor must be called in.

A doctor who takes care of animals is a vet. Look! He's walking towards the stable. He needs to dress the wounded leg so that the horse can run again. Where's he going now? To the cowshed. What's happening? A cow is very tired. She has just calved a small calf. The vet must take care of the mother and her child. Do you know other ways in which the vet can help animals?