



**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 (OGRÓD I SAD)**

**Grupa wiekowa:** 5-latki

### SŁOWNIK

#### Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Pole*;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy roślinami uprawnymi;
- poszerzenie zasobu słownictwa związanego z roślinami uprawnymi;
- 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
✓ Dokona wyboru wersji językowej.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dziecko wybiera wersję polską lub angielską słownika z poziomu platformy.</li> <li>• Po kliknięciu na daną ikonę dziecko słyszy nazwę przedstawionego elementu.</li> </ul>	pole	field
		mąka	flour
		żyto	rye



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wybierze ikonę.</li> <li>✓ Odstucha nazwy poszczególnych elementów.</li> <li>✓ Powtórzy nazwy polskie lub angielskie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dziecko powtarza usłyszane słowo.</li> <li>• W przypadku wersji angielskiej zalecane jest kilkukrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa.</li> <li>• Jeśli dziecko ma trudności ze zrozumieniem znaczenia angielskiego słowa na podstawie materiału graficznego, może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową</li> </ul>	owies	oats
		jęczmień	barley
		pszenica	wheat
		ziemniak	potato
		fasola	bean
		bułka	roll
		ser	cheese
		mleko	milk
		szynka	ham
		kiełbasa	sausage
		jajko	egg
		chleb	bread
masło	butter		
krucho ciastko	biscuit		

**WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA**

1. W początkowej fazie ćwiczeń należy pozwolić dzieciom przysłuchiwać się nagraniom słów, bez konieczności ich powtarzania.
2. Dobrze jest zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały grupowo oraz indywidualnie, a także zasugerować im wykonywanie ćwiczenia w domach.
3. 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.
4. 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.
5. 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,



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

jak i w drugim, trzecim i czwartym tygodniu. Częstotliwość powtórzeń sprzyja przyswajaniu języka obcego.

**Moduł języka angielskiego: gry**

### **GRA DRAG AND DROP**

**Cele ogólne:**

- poznanie nazw produktów związanych z pieczeniem chleba;
- poznanie nazw roślin uprawianych w polu i w ogrodzie;
- rozwijanie słownictwa w zakresie tematu *Pole*;
- rozwijanie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.

#### **Format gry**

*Drag and drop* (pol.: *przeciągnij i upuść*)

#### **Opis grafiki**

Grafika przedstawia stół w kuchni, na którym stoi miska oraz leżą produkty – elementy z animacji, które można przesuwając/ przeciągając do miski, aby wymieszać ciasto na chleb. Oprócz niezbędnych składników są na nim również niepotrzebne warzywa, których nie można użyć do pieczenia chleba (burak, rzodkiewka, sałata i ogórek). Każdy produkt jest klikalny – po naciśnięciu słychać jego angielską nazwę. Przesunięcie któregośkolwiek składnika do miski rozpoczyna grę. Jeśli wybór jest niepoprawny, słychać nagranie „try again” (pol. spróbuj ponownie). Poprawne wypełnianie naczynia składnikami pozwala zbierać nagrody – lizaki – pojawiające się w lewym górnym rogu ekranu. Po włożeniu do miski wszystkich koniecznych składników (tj. po właniu wody, wsypaniu mąki, otrębów i soli z solniczki oraz dodaniu drożdży) nad miską pojawi się symbol, którego naciśnięcie spowoduje wymieszanie produktów i uformowanie bochenka chleba. Następnie zostaje on włożony do piekarnika. Grę można uruchomić ponownie przez naciśnięcie ikony „powtórz” w prawym dolnym rogu ekranu.

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
----------------------------	----------------------	--	--------------------------------



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wybierze ikony przedstawiające różne produkty.</li> <li>✓ Wysłucha nazw produktów.</li> <li>✓ Powtórzy nazwy produktów.</li> <li>✓ Przesunie ikony odpowiednich produktów do miski.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie ikon produktów znajdujących się na stole;</li> <li>• wysłuchanie i powtórzenie nazw produktów;</li> <li>• przeniesienie/przeciągnięcie odpowiednich produktów do miski;</li> <li>• naciśnięcie strzałki nad miską;</li> <li>• zebranie 5 lizaków w prawym górnym rogu ekranu nagradzane brawami i gratulacjami.</li> </ul>	bread	chleb
		salt	sól
		flour	mąka
		water	woda
		yeast	drożdże
		bran	otręby
		cucumber	ogórek
		radish	rzodkiewka
		lettuce	sałata
		beetroot	burak
<p><b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ważne jest, aby dzieci mogły wysłuchać nazw produktów zanim rozpoczną przenoszenie elementów do miski.</li> <li>2. Należy pozwolić dzieciom eksperymentować z grą – dowolnie przesuwać i upuszczać elementy – aby jednocześnie mogły wysłuchać ich angielskich nazw.</li> <li>3. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą kolejno podchodzić do tablicy interaktywnej i samodzielnie przesuwać produkty do miski.</li> <li>4. Jeśli opanowanie ruchu „przeciągnij i upuść” sprawia dzieciom trudność, nauczyciel może zademonstrować działanie gry.</li> <li>5. Po prawidłowym przeniesieniu wszystkich elementów, dziecko powinno nacisnąć ikonę chleba, aby usłyszeć jego angielską nazwę.</li> <li>6. W przypadku problemów w wymowę słówek można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych, które przedstawiają wymowę i znaczenie słów.</li> </ol>			

**GRA MEMORY**



**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

### Cele ogólne:

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

<b>Format gry</b>			
<i>Memory (pol.: gra pamięciowa)</i>			
<b>Opis gry</b>			
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 20 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.			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
✓ Wybierze ikonę w zestawie 20 kart.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie 20 kart;</li> <li>• powtórzenie usłyszanego słowa;</li> <li>• wybranie kolejnej karty;</li> </ul>	pasta	makaron
✓ Odsłucha nazwę ukazanego na	<ul style="list-style-type: none"> <li>• powtórzenie nazwy przedstawionego przedmiotu lub substancji;</li> <li>• naciśnięcie kolejnych kart, jeśli wybór nie był poprawny;</li> </ul>	rice	ryż



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>niej elementu i powtórzy ją.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie.</li> <li>✓ Powtórzy usłyszane słowo.</li> <li>✓ Odkryje kolejną kartę.</li> <li>✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 20 kart.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• odnalezienie wszystkich par kart w zestawie 20 elementów;</li> <li>• ponowne rozpoczęcie gry.</li> </ul>	butter	masło
		milk	mleko
		pizza	pizza
		bread	chleb
		ham	szynka
		egg	jajko
		sausage	kielbasa
		cheese	ser
<p><b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci powinny mieć możliwość eksperymentowania z grą, aby mogły dobrze poznać jej działanie i zasady.</li> <li>2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie i dopasowywanie identycznych ikon w ukazanym zestawie 20 kart.</li> <li>3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im odszukiwać takie same elementy, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</li> <li>4. Dzieci powinny być zachęcane do korzystania z gry w domu.</li> </ol>			



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

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.

### **GRA WHAT'S MISSING**

#### **Cele ogólne:**

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Gospodarstwo*;
- poznanie nazw produktów żywnościowych;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

#### **Format gry**

*What's missing* (pol.: czego brakuje?)

#### **Opis gry**

W dole ekranu w jednym rzędzie znajduje się 10 losowo wybranych ikon przedstawiających elementy wykorzystane w animacjach. Ikona umożliwiająca ponowne przejście gry umieszczona jest w prawym górnym rogu ekranu. W środku ekranu widnieje trójkątny przycisk pozwalający na rozpoczęcie gry. Naciśnięcie go powoduje pojawienie się w centrum ekranu rzędu czterech ikon przedstawiających grafiki z dolnego paska. Każdy element, zarówno w dole ekranu, jak i w jego środku, jest klikalny – wybranie go uruchamia nagranie audio i słyhać jego nazwę. Po 5 sekundach rząd ikon w środku ekranu znika, po czym po sekundzie pojawia się ponownie. Wówczas jednak brakuje jednej ikony, którą należy wskazać wśród grafik w dole ekranu. Zadaniem dziecka jest wybór identycznego obrazka spośród tych na dolnym pasku i przeciągnięcie go do rzędu w środku ekranu. Klikając na ikonkę dziecko słyszy wyraz angielski. Za każdy prawidłowo wybrany obrazek i uzupełnienie brakującego elementu dziecko otrzymuje jeden punkt w postaci ikonki, np. miniaturowej rakiety, wiaderka, samochodziku (w zależności o temat). Gromadzone ikonki znajdują się w lewym górnym rogu ekranu. Po zebraniu 4 ikonki, można rozpocząć grę ponownie, naciskając przycisk w prawym górnym rogu ekranu.

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	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wybierze ikonę z dolnego paska ekranu.</li> <li>✓ Odsłucha nazwy przedmiotów.</li> <li>✓ Powtórzy te nazwy.</li> <li>✓ Zapamięta ikony pojawiające się w środku ekranu.</li> <li>✓ Wybierze brakującą ikonę z dolnego paska ekranu.</li> <li>✓ Przesunie ją w odpowiednie miejsce w szeregu ikon.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie ikon w dolnym pasku ekranu i wysłuchanie nazw przedmiotów;</li> <li>• naciśnięcie trójkątnej ikony START w środku ekranu;</li> <li>• zapamiętanie konfiguracji ikon w centrum ekranu;</li> <li>• odszukanie w dolnym pasku ekranu elementu brakującego w pojawiającym się rzędzie;</li> <li>• przeciągnięcie wybranej ikony z dolnego paska ekranu do rzędu elementów w środkowej części ekranu;</li> <li>• zebranie ikonek w lewym górnym rogu ekranu nagradzane gratulacjami w języku angielskim oraz brawami.</li> </ul>	biscuit	ciastko
		roll	bułka
		lollipop	lizak
		cupcake	babeczka
		ice-cream	lód
		yoghurt	jogurt
		jam	dżem
		chocolate	czekolada
		cake	tort
tea	herbata		

**WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA**

1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą eksperymentować z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem, jak i zasadami.
2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie ikon w kolejnych turach gry.
3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dokonywać wyboru ikony, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.
4. Dobrze jest zachęcić dzieci do korzystania z gry podczas zabawy w domu.





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

5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można dodatkowo użyć jednego z dobrych słowników internetowych.

### **TUTORIAL A**

Do you know what a field is? A field is a big piece of land where plants cultivated by a farmer grow. Here, we can see four fields with different cereals. Can you recognize them? This is rye... This is wheat... This is barley... and these are oats.

Grains are hidden in spikes. When we crush or grind the grains, we get flour. Large amounts of flour are made in mills.

Apart from cereals, other plants grow in fields, too. For example, corn and potatoes. Did you know that they can be made into flour, too? There are also other things that can be made of potatoes. Did you know that chips are fried potatoes? Corn can be used to make popcorn.

I'm sure you've seen a yellow field near a road. It's a field of rapeseed. Rapeseed is a very interesting plant. It has grains which are used to produce oil. The oil is used, for example, for frying, cooking and baking.

And this is a sugar beet field. The root hidden under the ground is the most important part of a sugar beet. It's this root that sugar is made of in special places called sugar factories. What else can grow in a field? What do you think?

### **TUTORIAL B**

Have you ever seen a farmer working in a field? After winter, a field needs to be ploughed. The ground has to be tilled in order to move the soil and break it up. A farmer uses a special machine which turns the soil upside down. Then the prepared field can be sowed. A tractor, along with a special machine, drives through the field and drops seeds into the holes. The seeds stay there until they sprout. A few months later, you can see small plants in the field. They are stalks of cereal. At first, they look like grass. Then they grow and grow... until they become ripened, golden spikes.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Look! This big vehicle is a combine. It harvests the cereal and collects the grain. See? The grain will be taken to the mill where it'll be milled into flour.

Can you remember? Different kinds of flour are made from different grains. Flour made of ground wheat is white. Flour is used for baking. For example, bread is made from flour. Do you know how to bake it? We need flour, water, salt and yeast. We knead the dough, shape it to look like a loaf and leave it to rise. Then the dough goes into the oven. Now we have to wait. Be careful never to touch the oven while it's on. It's very hot! Look! Here it is! A delicious, fragrant and crunchy loaf of bread. What do you think? What else can be made from flour?