



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

OPIS MODUŁU ANGIELSKIEGO

Projekt: DRZEWO (DRZEWO)

Grupa wiekowa: 3-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Drzewo*;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy elementami drzewa;
- rozbudowanie zasobu słownictwa związanego z roślinami;
- rozwijanie umiejętności artykułowania długich i krótkich samogłosek angielskich.

Bank słów jest zestawem kart - kwadratów, których wygląd i układ podobny jest do znanej dzieciom i nauczycielom gry „memory”, jednak karty pozostają odkryte. Dostęp do nich jest możliwy na poziomie 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
✓ Wybierze wersję językową.	<ul style="list-style-type: none"> • Dziecko wybiera odpowiednią ikonę na poziomie platformy, aby wysłuchać wersji polskiej lub angielskiej. • Kliknięcie ikony w zestawie kwadratów/kafelków uruchamia odpowiednie 	las	forest
		liść	leaf



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

<ul style="list-style-type: none">✓ Naciśnie wybraną ikonę.✓ Wysłucha nazw poszczególnych elementów.✓ Powtórzy nazwy polskie lub angielskie.✓ .	<p>nagranie.</p> <ul style="list-style-type: none">• Dziecko powtarza usłyszane słowo.• W słowniku angielskim zalecane jest wielokrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa.• Dziecko może cofnąć się – samodzielnie lub z pomocą nauczyciela – do poziomu platformy, jeśli ma trudności ze zrozumieniem znaczenia angielskiego słowa na podstawie materiału graficznego, aby wysłuchać wersji polskiej.	korzeń	root
		gałąź	branch
		drzewo	tree
		trawa	grass
		kwiat	flower
		małe drzewo	small tree
		duże drzewo	big tree
		pień	trunk
		słoje	rings
		kora	bark



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

OPIS GIER JĘZYKOWYCH

GRA WHAT'S MISSING

Cele ogólne:

- poznanie nazw roślin oraz określeń odnoszących się do ich fragmentów;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich;
- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z drzewem i roślinami.

Format gry

What's missing (pol.: Czego brakuje?)

Opis grafiki

W dole ekranu w jednym rzędzie znajduje się 8 losowo wybranych ikon przedstawiających elementy z animacji. 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 trzech ikon przedstawiających niektóre grafiki z dolnego paska. Każdy element, zarówno w dole ekranu, jak i w jego środku, jest klikalny – wybranie go uruchamia nagranie audio i słychać 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. Dziecko klikając na ikonkę słyszy wyraz angielski. Dla tej grupy wiekowej przewidziano 6 kolejnych kombinacji ikon.

Przykładowe tury gry:

- pojawia się drzewo, kwiat, liść – znika liść;
- pojawia się sadzonka, pąk, gałąź – znika pąk.

Za każdy prawidłowo wybrany obrazek i uzupełnienie brakującego elementu dziecko otrzymuje jeden lizak. Gromadzone lizaki znajdują się w lewym górnym rogu ekranu. Po zebraniu 6 lizaków można rozpocząć grę ponownie, naciskając przycisk w prawym górnym rogu ekranu.

CEL OPERACYJNY	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE	TŁUMACZENIE NA
----------------	----------------------	------------------	----------------



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

DZIECKO:		WYKORZYSTANE W GRZE	JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze ikonę w dole ekranu. ✓ Odsłucha nazwy elementów przedstawionych na obrazkach. ✓ Powtórzy nazwy tych elementów. ✓ Zapamięta ikony pojawiające się w środku ekranu. ✓ Wybierze brakującą ikonę z dolnego paska ekranu i przesunie ją w odpowiednie miejsce w szeregu ikon. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie ikon w dolnym pasku ekranu i wysłuchanie nazw poszczególnych elementów drzewa oraz nazw roślin; • naciśnięcie trójkątnej ikony w środku ekranu – START; • zapamiętanie konfiguracji ikon w centrum ekranu; • odszukanie w dolnym pasku ekranu elementu brakującego w pojawiającym się rzędzie; • przeciągnięcie wybranej ikony z dolnego paska ekranu do rzędu umieszczonego w centrum ekranu; • po uzupełnieniu brakującego elementu naciśnięcie trójkątnej ikony START; • ponowne dokonanie wyboru; • zebranie 6 lizaków w lewym górnym rogu ekranu, które nagradzane jest gratulacjami w języku angielskim oraz brawami. 	<p>flower</p> <p>leaf</p> <p>sapling</p> <p>rings</p> <p>root</p> <p>trunk</p> <p>branch</p> <p>tree</p> <p>bark</p> <p>bud</p>	<p>kwiat</p> <p>liść</p> <p>sadzonka drzewa</p> <p>stoje</p> <p>korzeń</p> <p>pień</p> <p>gałąź</p> <p>drzewo</p> <p>kora</p> <p>pąk</p>
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ważne jest, aby po kliknięciu na odpowiednie ikony dzieci mogły usłyszeć nazwy elementów znajdujących się w dolnym pasku ekranu zanim rozpoczną grę. 2. Należy pozwolić dzieciom eksperymentować z grą – dowolnie naciskać i przesuwać elementy, aby stopniowo zaznajomiły się z jej zasadami. 3. Przy każdym kliknięciu na ikonę – również w środku ekranu – słycać nazwę rośliny lub jej części, co sprzyja zapamiętywaniu słów. 4. Jeśli opanowanie ruchu przesuwania ikony sprawia dzieciom trudność, nauczyciel powinien zademonstrować działanie gry. 5. Zapamiętywanie kolejnych konfiguracji ikon wymaga od dzieci koncentracji – dobrze jest wspólnie z nimi przećwiczyć ten format gry. 			



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

6. Po prawidłowym odnalezieniu brakującego w rzędzie elementu pojawia się kolejna wersja szeregu czterech ikon; dzieci mają możliwość ponownego wysłuchania nazw i powtórzenia ich.
7. W przypadku problemów z wymową, można użyć jednego z dobrych słowników internetowych, przedstawiających znaczenie i wymowę słowa.

GRA DRAG AND DROP

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa angielskiego związanego z tematem *Drzewo*;
- zapoznanie z nazwami części drzewa i ich rozmiarami;
- opanowanie i doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

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

Opis gry

U dołu ekranu elementy graficzne małego i dużego drzewa: pień, gałęzie, korzenie, liście. Góra planszy – czarne cienie dwóch drzew (małego i dużego) na tle lasu. Dziecko klika na ilustrację elementu drzewa np. mały pień (słyszy jego nazwę „small trunk”), przeciąga na właściwe zacienione miejsce małego drzewa i słyszy głos lektora: „Correct”. Po zakończeniu, kiedy drzewo jest kompletne, podświetla/uwypukla się całe drzewo i dziecko słyszy: „Small tree!”. Podobnie przebiega to dla dużego drzewa.

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
✓ Wybierze dowolną ikonę przedstawiającą element drzewa.	• naciśnięcie ikony przedstawiającej dany element drzewa;	small trunk	mały pień
	• powtórzenie usłyszanego słowa;	big trunk	duży pień
	• przesunięcie wybranej ikony odpowiedni element drzewa; • w przypadku popełnienia błędu, przesunięcie ikony nad odpowiedni	small leaves	małe liście



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wysłucha i powtórzy nazwę danego elementu. ✓ Przesunie wybraną ikonę na odpowiednie miejsce. ✓ Umieści wszystkie elementy drzewa w odpowiednich miejscach. 	<p>fragment drzewa;</p> <ul style="list-style-type: none"> • wybór kolejnej ikony; • powtórzenie usłyszanego słowa; • umieszczenie wszystkich elementów drzewa na obu grafikach w poprawnych miejscach; • rozpoczęcie gry od nowa. 	big leaves	duże liście
		small roots	małe korzenie
		big roots	duże korzenie
		small branches	małe gałęzie
		big branches	duże gałęzie

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

8. Należy zachęcić dzieci, aby podczas zajęć w przedszkolu eksperymentowały z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem jak i zasadami.
9. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne przeciąganie ikon.
10. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im przesunąć ikonę, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.
11. Dobrze jest zachęcić dzieci do eksperymentowania z grą w domu.
12. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.

GRA MEMORY

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Drzewo*;
- poznanie nazw elementów drzewa;



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

- opanowanie umiejętności odszukiwania identycznych obrazów;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry			
<i>Memory (pol.: gra pamięciowa)</i>			
Opis gry			
<p>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.</p>			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W 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 	<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. 	tree	drzewo
		flower	kwiat
		leaf	liść



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>dowolnie wybraną kartę w zestawie.</p> <p>✓ Powtórzy usłyszane słowo.</p> <p>✓ Odkryje kolejną kartę.</p> <p>✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 12 kart.</p>		root	korzeń
		branch	gałąź
		bark	kora
<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

TUTORIAL A

Can you remember what the parts of a tree are called? A tree is made up of roots, a trunk, branches and leaves. Large branches coming from the trunk are called boughs. Some trees don't have leaves on branches. Instead, they have needles. They're called coniferous trees.

Have you ever wondered what the different parts of a tree are for? Roots absorb water from the soil. Water is necessary for trees to live. A tree absorbs water so that its trunk, bark, branches and leaves don't wither. Because trees, just like people and animals, need to drink to live. Thanks to water, a tree can grow higher. It can put out leaves and bear fruit.

Have you noticed one more part of a tree? It's the bark. It can be called the skin or clothes of a tree. It protects the tree from different bad things, such as pests. Thanks to the bark, the tree is resistant to weather changes. In winter, the bark protects the tree from freezing. In summer, it protects the tree from the heat and from loss of water. Remember that you cannot destroy or tear off the bark from a growing tree. Without the bark, the tree will quickly wither. What else can you say about trees?

TUTORIAL B

Can you remember how a tree changes during its life? A tree grows, just like you do, and when it grows, its trunk gets bigger. In the beginning, a tree is a sapling. A sapling is a small tree. It has a thin trunk and branches. It doesn't have many leaves. Also, it doesn't bear a lot of fruit. When it becomes a grown tree, its trunk and branches get strong and thick. Then, the tree grows more leaves and when it is healthy, it blooms and produces fruits and seeds.

If you cut across a trunk, you'll see patterns that look like circles. These circles are called tree rings. Tree rings show how old a tree is. One ring means one year in the life of a tree. This tree was about 70 years old.

Remember that a tree changes all the time. We can notice that, for instance, during one year. In Poland there are four seasons: spring, summer, autumn and winter. When the season changes, a tree needs to prepare for that change, almost like a human does. In spring, after a long winter, the weather gets warmer and sunnier. The tree wakes up from sleep. It begins to grow the first leaves and buds, which will bloom later on. In summer, flowers



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

change into fruit which ripen in the warm summer sunlight. It gets cold and rainy outside. The tree prepares for winter by shedding leaves. Thanks to this it can survive winter frost. We can say that a tree falls asleep for winter. It needs to rest in order to grow green leaves in spring again.

Do you know other plants which also change during the year?