



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: DRZEWO (LAS)

Grupa wiekowa: 4-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Las*;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy różnymi drzewami;
- rozbudowanie zasobu słownictwa związanego z roślinami;
- rozwijanie umiejętności artykułowania 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 nagrania słówek, które przygotowane zostały odpowiednio w języku polskim lub angielskim.

Ikony są wzorowane w głównej mierze na grafice zastosowanej w części projektu zawierającej animacje. Zawarte w nich obrazki przedstawiają elementy pojawiające się zarówno w scenkach, 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
<ul style="list-style-type: none"> • Wybierze wersję językową. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dziecko wybiera wersję polską lub angielską z poziomu platformy poprzez naciśnięcie odpowiedniej flagi. • Po pojawieniu się zestawu dziewięciu ikon, dziecko klika na wybrany 	drzewo	tree
		korzeń	root



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>element i słyzy nazwę przedstawionego elementu.</p> <ul style="list-style-type: none"> Dziecko powtarza usłyżane słowo. W przypadku wersji angielskiej zalecane jest kilkukrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa. W celu pełnego zrozumienia znaczenia ikony lub w przypadku, gdy dziecko nie jest w stanie zrozumieć znaczenia angielskiego słowa, może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową. 	gałąź	branch
		brzoza	birch
		świerk	spruce
		krzew	bush
		kasztanowiec	chestnuttree
		dąb	oak
		las	forest
		niedźwiedź	bear
		lis	fox
		żaba	frog
		wiewiórka	squirrel
		ptak	bird
		jeż	hedgehog
		królik	rabbit
mrówka	ant		
sarna	roe deer		
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <p>1. Dzieci mogą przysłuchiwać się nagraniom słów, bez konieczności ich powtarzania.</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

2. Należy zachęcać je, 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, może ono przejść do polskiej wersji słownika. Szczególnie w pierwszych fazach projektu nauczyciel powinien pomóc podopiecznym cofnąć się do poziomu platformy i otworzyć bank polskich słów.
4. Jeśli zrozumienie wymowy poszczególnych słów w wersji angielskiej stwarza problemy dzieciom lub nauczycielowi, zalecane jest skorzystanie z dobrych słowników internetowych wszystkich głównych wydawców, które przedstawiają zarówno znaczenie słowa, jak i jego wymowę.
5. Słowa i grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą głównie z obejrzanych przez dzieci animacji, 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 uczeniu się języka obcego.

Moduł języka angielskiego: gry

GRA HIDDEN OBJECTS

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z drzewami;
- poznanie nazw roślin i zwierząt spotykanych w lesie;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy roślinami;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy zwierzętami;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Hidden objects (pol.: Ukryte przedmioty)

Opis grafiki

Tłem gry jest scena przedstawiająca las. W dole ekranu widnieje dwanaście elementów/grafik, po naciśnięciu których słychać nagraną angielską nazwę. Dziecko odszukuje wybrane szczegóły zawarte w scenie używając kursora lub przesuując palec po powierzchni ekranu tablicy. W miejscach zatrzymania



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

pojawia się lupa, która powiększa przedmioty. Podczas przesuwania palcem lub kursorem po grafice, elementy z dolnego paska ekranu uwypuklają się. Po prawidłowym dopasowaniu grafiki obok danego słówka pojawia się zielony haczyk (✓). Jeśli dziecko źle dopasowuje grafikę, wraca ona na miejsce w dole ekranu. Słychać nagrany zwrot „Try again” (pol.: spróbuj ponownie). Po znalezieniu i dopasowaniu wszystkich elementów rozlegają się brawa oraz słychać gratulacje po angielsku, np. „Congratulations!” (pol.: Gratulacje).

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze ikonę w dole ekranu. ✓ Odsłucha nazwy elementów przedstawionych na obrazkach. ✓ Powtórzy nazwy tych elementów. ✓ Odszuka identyczny lub ukryty element w scenie głównej. ✓ Przesunie ikonę z dolnego paska ekranu w odpowiednie miejsce w scenie głównej. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie ikon w dolnym pasku ekranu ; • wysłuchanie nazw roślin i zwierząt; • powtórzenie nazw przedstawionych elementów; • odszukanie w części głównej ekranu elementów występujących w dolnym pasku; • przeciągnięcie ikon z dolnego paska ekranu i dopasowanie ich do elementów w scenie głównej; • odszukanie wszystkich ukrytych elementów w scenie głównej; • ponowne przejście gry po naciśnięciu ikony w prawym górnym rogu ekranu. 	<p>stone</p> <p>cone</p> <p>branch</p> <p>toadstool</p> <p>anthill</p> <p>spider</p> <p>fox</p> <p>roe deer</p> <p>woodpecker</p> <p>squirrel</p> <p>beetle</p> <p>jay</p>	<p>kamień</p> <p>szyszka</p> <p>gałąź</p> <p>muchomor</p> <p>mrowisko</p> <p>pająk</p> <p>lis</p> <p>sarna</p> <p>dzięcioł</p> <p>wiewiórka</p> <p>żuk</p> <p>sójka</p>

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Zanim dzieci rozpoczną przesuwanie elementów z dolnego paska ekranu, powinny mieć możliwość wysłuchania ich nazw po kliknięciu 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

- poszczególne ikony.
2. Dzieci mogą eksperymentować z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem jak i zasadami.
3. W przedszkolu dzieci powinny mieć możliwość podchodzenia do tablicy interaktywnej i samodzielnego przesuwania ikon z dolnego paska do centralnej części ekranu.
4. Jeśli opanowanie ruchu przesuwania ikony sprawia dzieciom trudność, nauczyciel powinien zademonstrować działanie gry.
5. Po prawidłowym przeciągnięciu i odszukaniu wszystkich elementów gra może być kontynuowana po naciśnięciu odpowiedniej ikony w prawym górnym rogu ekranu.
6. 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 - las*;
- poznanie nazw zwierząt leśnych;
- 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 16 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,



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

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
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze ikonę w zestawie 16 kart. ✓ Odsłucha nazwę ukazanego na niej elementu i powtórzy ją. ✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie. ✓ Powtórzy usłyszane słowo. ✓ Odkryje kolejną kartę. ✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 16 kart. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie 16 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 16 elementów; • ponowne rozpoczęcie gry. 	<p>ant</p> <p>squirrel</p> <p>fox</p> <p>woodpecker</p> <p>owl</p> <p>wolf</p> <p>snake</p> <p>hedgehog</p>	<p>mrówka</p> <p>wiewiórka</p> <p>lis</p> <p>dzięcioł</p> <p>sowa</p> <p>wilk</p> <p>wąż</p> <p>jeż</p>
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

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 16 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.

GRA HOPSCOTCH

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Drzewo*;
- poznanie nazw zwierząt leśnych;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Hopscotch (pol.: *Gra w klasy*)

Opis gry

Ta popularna wśród dzieci gra, znana z zabaw na powietrzu lub w sali gimnastycznej, posłużyła za wzór dla gry językowej. W kratkach/kafelkach znajdują się obrazki z animacji zarówno dla 3-, 4-, jak i 5-latków. Przed ikoną „Start” stoi postać dziewczynki/chłopca. Dzieci naciskają ikonę z głośnikiem i słyszą słowo w języku angielskim. Wówczas klikają ikonę z obrazkiem, którego nazwę usłyszały i dziewczynka/chłopiec przesuwa się w wybrane miejsce. Następnie dzieci znów klikają ikonę z głośnikiem i słyszą kolejne wyrazy z następnych poziomów. Wybrany element uwypukla się, jeżeli jest poprawny, i słychać „Correct!” (pol.: dobrze, prawidłowo). W przypadku, gdy element został błędnie wybrany, słychać „Try again!” (pol.: spróbuj ponownie). Próba kliknięcia na obrazki z poziomów wyżej nie skutkuje żadną reakcją, tj. nie ma komentarza czy podświetlenia. Jeśli dziecko wybrało prawidłową ikonę, pozostałe kratki w rzędzie stają się aktywne i po ich kliknięciu słychać nazwę poszczególnych elementów. Dzieci mają możliwość ponownego przejścia gry z innym doбором wyrazów



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

po naciśnięciu na ikonę w prawym dolnym rogu ekranu. Kolejna ścieżka zawiera słowa ułożone w innej kolejności.			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze symbol rozpoczynający grę. ✓ Wystucha i powtórzy nazwę kolejnego elementu. ✓ Naciśnie ikonę z elementem, którego nazwę podano. ✓ Powtórzy następane słowa i naciśnie odpowiednie ikony. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie symbolu głośnika; • powtórzenie usłyszanego słowa; • wybranie ikony przedstawiającej element, którego nazwę podano; • naciśnięcie ikony z prawidłowym elementem; • powtórzenie kolejnego słowa; • wybór odpowiedniej ikony z następnego poziomu; • przejście do ostatniego rzędu w schemacie zgodnie z podanymi słowami. 	lis	fox
		wiewiórka	squirrel
		dzięcioł	woodpecker
		żuk	beetle
		mrówka	ant
		orzeł	eagle
		żaba	frog
		sowa	owl
		borsuk	badger
		wąż	snake
wilk	wolf		
dzik	boar		
WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA			
<p>7. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą eksperymentować z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem jak i zasadami.</p> <p>8. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie odpowiednich ikon w kolejnych rzędach gry.</p> <p>9. Należy pozwolić dzieciom stopniowo, w ich własnym tempie, oswajać się ze słowami bez konieczności ich powtarzania.</p> <p>10. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dokonywać wyboru ikony, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</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

11. Dobrze jest zachęcić dzieci do zabawy grą w domu.
12. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.

TUTORIAL A

Have you ever wondered what a forest looks like and what can be found there? A forest is a place full of plants. The biggest ones are trees. Plants in the forest form layers. The highest forest layer is called the canopy. It's formed by tall trees, such as birch, oak or spruce. The lower layer is called the understory. Here, there are bushes as well as young and small trees, such as the rowan tree. A still lower layer is called the undergrowth. It's just above the ground. The undergrowth consists of low plants: raspberry and blueberry bushes, ferns and mushrooms. The lowest layer of the forest is called the leaf litter. This is a carpet of needles, cones, stones and branches.

The forest is home to many animals – small and big. Different birds build their nests in the tree canopies, for example the woodpecker. The woodpecker can be called a forest doctor because it eats up pests from the bark and saves trees from withering. Small animals, for example squirrels, live in hollows in tree trunks. Wild boars, roe deer and foxes roam the undergrowth. Most often, they can be seen at night, when the forest gets quiet and calm. The leaf litter is inhabited by the smallest animals, such as ants and beetles. Here they build their shelters from needles and sticks.

What other plants and animals can we see in the forest? What else do you know about a tree?

TUTORIAL B

Have you noticed that not all trees look the same? We know many tree species. Different trees have different trunks and crowns. Also, they differ in the appearance of leaves, barks and fruits. Some well-known tree species are: oak, birch, horse chestnut and spruce. A spruce has needles instead of leaves. Trees similar to a spruce are called conifers.



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

Remember that seeds are hidden in chestnuts, acorns and samaras. When the wind blows, ripe fruit drop from trees. Some, like chestnuts, get rid of their hulls. Two round seeds fall out of a samara and acorns lose their cupules. Animals that live in the forest tread some of the fruits into the soil. There the fruits lie until spring comes. Look, you too can help the plant grow by sowing the seed in the ground!

When it gets warmer and sunnier, a small root and a stem grow from the seed hidden in the soil. The stem breaks through the ground. It's a small horse chestnut. In order to grow and become a big tree it needs sunshine and water. In summer, roots absorb water which is transferred up the trunk to the branches and leaves. The tree works flat out. We can say that a tree takes a rest in winter. It's true! No water is sent to the branches or to the leaves. It only circulates quietly in the trunk. Then the tree has a lot less work to do. Leaves, which are delicate and sensitive to frost, drop to the ground because they don't get water anymore. What else do you know about the tree?