



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 *Drewno*;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy zwierzętami leśnymi;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania elementów drzew;
- rozwijanie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.

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

Ikony zawierają głównie grafiki zaczerpnięte z animacji. 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
✓ Wybierze wersję językową	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dziecko wybiera wersję językową – polską lub angielską – z poziomu platformy.</li> <li>• Po pojawieniu się zestawu dwunastu ikon, dziecko klika na wybrany</li> </ul>	las	forest
		liść	leaf



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>naciskając na odpowiednią ikonę.</p> <p>✓ Naciśnie wybraną ikonę w zestawie 12 grafik.</p> <p>✓ Odstucha nazwy poszczególnych elementów.</p> <p>✓ Powtórzy nazwy polskie lub angielskie.</p>	<p>element i słyszy jego nazwę.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Dziecko powtarza usłyszane słowo.</li><li>• W przypadku wersji angielskiej zalecane jest kilkukrotne wystuchanie i powtarzanie słowa.</li><li>• Jeśli na podstawie materiału graficznego dziecko nie jest w stanie zrozumieć znaczenia angielskiego słowa, może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową, co ułatwi pełne zrozumienie znaczenia ikony.</li></ul>	drzewo	tree
		drewno	wood
		gałąź	branch
		deska	plank
		dzięcioł	woodpecker
		sójka	jay
		lis	fox
		wiewiórka	squirrel
		pająk	spider
		żuk	beetle
		żyrafa	giraffe
		małpa	monkey
słoń	elephant		
pingwin	penguin		
niedźwiedź polarny	polar bear		
wąż	snake		
krokodyl	crocodile		



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

		zebra	zebra
		kangur	kangaroo
		lew	lion
		foka	seal
		papuga	parrot
<p><b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dzieci powinny mieć możliwość przysłuchiwania się nagraniom słów zanim zaczną je powtarzać.</li> <li>2. Dobrze jest zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały grupowo oraz indywidualnie.</li> <li>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.</li> <li>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, w celu sprawdzenia znaczenia słowa lub jego wymowy.</li> <li>5. Słowa i grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą głównie z animacji, a zatem ich powtarzanie i osadzenie w kontekście przyrodniczym prowadzi do bardziej efektywnego 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.</li> </ol>			

**Moduł języka angielskiego: gry**

### **GRA HOPSCOTCH**

**Cele ogólne:**

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Drewno*;
- poznanie nazw produktów wytwarzanych z drewna;



**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

- poznanie nazw zjawisk zagrażających lasom;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

<b>Format gry</b>			
<i>Hopscotch (pol.: Gra w klasy)</i>			
<b>Opis grafiki</b>			
<p>Ta popularna wśród dzieci gra znana z zabaw na powietrzu lub w sali gimnastycznej posłużyła za wzór dla gry językowej. Tłem dla gry jest scena w lesie z pięcioosobową rodziną z animacji dla 5-latków. W kratkach/ kafelkach znajdują się obrazki z animacji zarówno dla 3, 4, jak i 5-latków. Nad pierwszą kratką z napisem START pojawia się Basia. Dzieci naciskają strzałkę z symbolem głośnika umieszczoną pod ikoną START i słyszą pierwsze słowo. Ich zadaniem jest naciśnięcie obrazka reprezentującego usłyszany wyraz. Po wybraniu odpowiedniej ikony dziecko ponownie naciska strzałkę znajdującą się poniżej schematu gry. Kolejne usłyszane słowa dotyczą ikon z następnych poziomów. Wybrany element wypukla 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 klikalne i po ich naciśnięciu słychać nazwy poszczególnych elementów. Dzieci mają możliwość ponownego przejścia gry z innym doбором wyrazów po naciśnięciu na ikonę w prawym dolnym rogu ekranu. Kolejna ścieżka zawiera słowa ułożone w innej kolejności.</p>			
<b>CEL OPERACYJNY DZIECKO:</b>	<b>ZADANIA DO WYKONANIA</b>	<b>SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE</b>	<b>TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wybierze ikonę rozpoczynającą grę.</li> <li>✓ Wysłucha i powtórzy nazwę kolejnego elementu.</li> <li>✓ Naciśnie ikonę z elementem,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie strzałki pod ikoną START;</li> <li>• powtórzenie usłyszanego słowa;</li> <li>• wybranie ikony przedstawiającej element, którego nazwę podano;</li> <li>• naciśnięcie ikony z prawidłowym elementem;</li> <li>• powtórzenie kolejnego słowa;</li> <li>• wybór odpowiedniej ikony z następnego poziomu;</li> <li>• przejście do ostatniego rzędu w schemacie zgodnie z podanymi słowami.</li> </ul>	tree	drzewo
		wood	drewno
		fire	pożar
		forest	las
		factory	fabryka
		paper	papier



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

<p>którego nazwę podano. ✓ Powtórzy następne słowa i naciśnie odpowiednie ikony.</p>		book	książka
		table	stół
		chair	krzesło
		bookcase	regał
		furniture	meble
		rubbish	śmieci
<p><b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą eksperymentować z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem jak i zasadami.</li> <li>2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie odpowiednich ikon w kolejnych rzędach gry.</li> <li>3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dokonywać wyboru ikony, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</li> <li>4. Dobrze jest zachęcić dzieci do zabawy grą w domu.</li> <li>5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.</li> </ol>			

## GRA MEMORY

### Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Drzewo*;
- poznanie nazw zwierząt egzotycznych;
- 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 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
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wybierze ikonę w zestawie 20 kart.</li> <li>✓ Odsłucha nazwę ukazanego na niej elementu i powtórzy ją.</li> <li>✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie.</li> <li>✓ Powtórzy usłyszane słowo.</li> </ul>	<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> <li>• powtórzenie nazwy przedstawionego przedmiotu lub substancji;</li> <li>• naciśnięcie kolejnych kart, jeśli wybór nie był poprawny;</li> <li>• odnalezienie wszystkich par kart w zestawie 20 elementów;</li> <li>• ponowne rozpoczęcie gry.</li> </ul>	elephant	słoń
		penguin	pingwin
		kangaroo	kangur
		giraffe	żyrafa
		crocodile	krokodyl



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Odkryje kolejną kartę.</li> <li>✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 20 kart.</li> </ul>		tiger	tygrys
		bear	niedźwiedź
		zebra	zebra
		lion	lew
		monkey	małpa

#### **WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA**

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 20 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 WHAT'S MISSING**

##### **Cele ogólne:**

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Drzewo*;



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- poznanie nazw zwierząt egzotycznych;
- 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 słycać 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 tematu). Gromadzone ikonki znajdują się w lewym górnym rogu ekranu. Po zebraniu 4 ikonek, można rozpocząć grę ponownie, naciskając przycisk w prawym górnym rogu ekranu.

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wybierze ikonę z dolnego paska ekranu.</li> <li>✓ Odsłucha nazwy</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</li> </ul>	giraffe	żyrafa
		rhino	nosorożec
		zebra	zebra
		koala bear	koala





Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>przedmiotów.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>	<p>środkowej części ekranu;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zebranie ikon w lewym górnym rogu ekranu nagradzane gratulacjami w języku angielskim oraz brawami.</li> </ul>	kangaroo	kangur
		camel	wielbłąd
		monkey	małpa
		seal	foka
		tiger	tygrys
		hippo	hipopotam
<p><b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą eksperymentować z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem, jak i zasadami.</li> <li>2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie ikon w kolejnych turach gry.</li> <li>3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dokonywać wyboru ikony, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</li> <li>4. Dobrze jest zachęcić dzieci do korzystania z gry podczas zabawy w domu.</li> <li>5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można dodatkowo użyć jednego z dobrych słowników internetowych.</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

## **TUTORIAL A**

Have you ever wondered what we need the forest for? What does it mean that there is fresh air in the forest? There are a lot of trees in the forest. The trees have plenty of leaves. The leaves produce the oxygen that we breathe in. They also screen pollution. It's thanks to trees that the air in the forest is clean. Try taking a deep breath through your nose next time you go for a walk in the forest. I'm sure you'll feel that it smells different. Unfortunately, people can pollute the air badly. Luckily, forests act as filters. They are a barrier to pollution.

A forest is a great place for relaxing or going for a walk. Try getting your family to go for a walk in the forest. The forest is also a wonderful spot for a picnic. Remember, though, that you always need to clean up after your visit.

The forest is home to many animals. You mustn't leave a mess there. Find litter bins for your litter. If there are no bins, take your rubbish with you and throw it into a proper bins near your house. Remember! A glass bottle left in the forest may easily cause a fire! When a bottle stays in the sunlight, it heats up the leaf litter so that it catches fire. All animals will run from a burning forest. There will be no more picnics here. What else should you remember about when you're in the forest?

## **TUTORIAL B**

What do we need the forest for? The forest is not only a perfect place to relax. It is also a huge wood warehouse. Cut-down trees are used to produce timber. Trees are cut down by a lumberjack.

A forest ranger takes care of the forest. He decides which trees can or cannot be cut down. Cut-down trees are taken to a sawmill, or a special factory. In the sawmill, cut-down trunks, which are called logs, are sawn into boards. Carpenters make furniture from the boards. Sometimes, however, wood is not taken to a sawmill, but to a paper factory. Yes! Paper is made of wood! In a paper factory, wood isn't cut into boards, but milled into chips and



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

pulped. The wood pulp is used to make paper. Many useful objects are made of paper, such as the books that we buy in the bookshop. What do you think — what is made of wood in your classroom?