



**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: ZIEMIA (ODPADY)**

**Grupa wiekowa:** 3-latki

### SŁOWNIK

#### Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym zagadnień związanych z troską o Ziemię;
- poznanie nazw elementów otoczenia w języku polskim i angielskim;
- opanowanie umiejętności rozróżniania poszczególnych elementów roślin;
- opanowanie i 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”. Dostęp do nich odbywa się na poziomie platformy, po wybraniu wersji polskiej lub angielskiej (flaga polska lub brytyjska). Grafiki w obu wersjach banku słów są takie same dla danego projektu i grupy wiekowej, natomiast różnią się jedynie nagraniami słówek, które przygotowane zostały w języku polskim lub angielskim.

Ikony zawierają głównie grafiki zaczerpnięte z animacji. Zawarte w nich obrazy przedstawiają elementy pojawiające się zarówno w scenkach z danego tematu, jak i filmach A i B. Po kliknięciu na ikonę 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"> <li>• Wybierze wersję językową naciskając na odpowiednią ikonę.</li> <li>• Wybierze ikonę w zestawie 8 grafik.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Z poziomu platformy dziecko wybiera wersję językową – polską lub angielską, naciskając przycisk z flagą brytyjską lub polską.</li> <li>• Po pojawieniu się zestawu ośmiu ikon, dziecko klika na wybrany element i słyszy jego nazwę.</li> <li>• Dziecko powtarza usłyszane słowo.</li> <li>• Podczas odtwarzania wersji angielskiej dziecko może kilkakrotnie wysłuchać i powtarzać słowa.</li> <li>• Jeśli na podstawie materiału graficznego dziecko nie zrozumie znaczenia angielskiego słowa, może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską</li> </ul>	gałęzie	branches
		ogród	garden
		liście	leaves
		jabłka	apples
		trawa	grass
		śmieci	rubbish



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"><li>• Wysłucha nazw poszczególnych elementów.</li><li>• Powtórzy nazwy polskie lub angielskie.</li></ul>	wersję językową, co ułatwi odczytanie znaczenia ikony.	owoce	fruits
		warzywa	vegetables
		piłka	ball
		lalka	doll
		samochód	car
		latawiec	kite
		miś	teddy bear
		zielony groszek	green pea
		sałata	lettuce
		ziemniak	potato
<b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Zaleca się, aby dzieci miały możliwość przysłuchiwania się nagraniom słów, zanim zaczną je powtarzać.</li><li>2. Należy zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały grupowo oraz indywidualnie.</li><li>3. Jeśli zrozumienie znaczenia słowa angielskiego jest zbyt trudne dla dziecka, można przejść 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.</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>			



**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 DRAG AND DROP

#### Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa angielskiego związanego z tematem *Odpady*;
- zapoznanie z różnymi rodzajami odpadów;
- zapoznanie z metodą segregacji odpadów;
- opanowanie i doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

<b>Format gry</b>			
<i>Drag and drop (pol.: przeciągnij i upuść)</i>			
<b>Opis grafiki</b>			
<p>Grafika przedstawia cztery kontenery (niebieski – do papieru, żółty – do plastiku, biały – do szkła bezbarwnego, zielony – do szkła kolorowego). Na trawniku i jezdni porozrzucane są śmieci – elementy z animacji, które można przesuwając/ przeciągać do kontenerów, jednocześnie odpowiednio je segregując. Wszystkie śmieci są klikalne – po naciśnięciu słychać ich angielskie nazwy. Przesunięcie dowolnego elementu do kontenera rozpoczyna grę. Jeśli wybór jest niepoprawny, słychać nagranie „Try again” (pol. spróbuj ponownie). Po poprawnym przeciągnięciu elementu do pojemnika słychać nagranie „Correct!” (pol. dobrze, prawidłowo). Gdy wszystkie śmieci znajdują się już w kontenerach, słychać nagranie „Congratulations” (pol. gratulacje) oraz oklaski. Grę można uruchomić ponownie przez naciśnięcie odpowiedniej ikony w prawym dolnym rogu ekranu.</p>			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
✓ Wybierze dowolną ikonę przedstawiającą odpady.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie ikony przedstawiającej dany rodzaj odpadów;</li> <li>• powtórzenie usłyszanego słowa;</li> <li>• przesunięcie wybranej ikony nad pojemnik przeznaczony do zbierania określonego rodzaju odpadów;</li> </ul>	plastic bottle	butelka plastikowa
		can	puszka
		paper	papier



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wysłucha i powtórzy nazwę danego elementu.</li> <li>✓ Przesunie wybraną ikonę do odpowiedniego pojemnika.</li> <li>✓ Umieści wszystkie odpady w odpowiednich pojemnikach.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• w przypadku popełnienia błędu, przesunięcie ikony nad odpowiedni pojemnik;</li> <li>• wybór kolejnej ikony;</li> <li>• powtórzenie usłyszanego słowa;</li> <li>• umieszczenie wszystkich ikon odpadów w odpowiednich pojemnikach;</li> <li>• rozpoczęcie gry od nowa.</li> </ul>	jar	stoik
		glass bottle	szklana butelka
		plastic bag	worek foliowy
		green glass bottle	szklana zielona butelka
		newspaper	gazeta
		milk carton	karton po mleku

**WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA**

1. Należy zachęcić dzieci, aby podczas zajęć w przedszkolu eksperymentowały z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem jak i zasadami.
2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne przeciąganie ikon do pojemników.
3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im przesunąć ikonę nad pojemnik, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.
4. Dobrze jest zachęcić dzieci do eksperymentowania z grą w domu.
5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich 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 *Ogród*;
- poznanie nazw warzyw w ogrodzie;
- 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 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.			
<b>CEL OPERACYJNY DZIECKO:</b>	<b>ZADANIA DO WYKONANIA</b>	<b>SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE</b>	<b>TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI</b>
✓ Wybierze ikonę w zestawie 12	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie 12 kart;</li> <li>• powtórzenie usłyszanego słowa;</li> </ul>	carrot	marchew



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>kart.</p> <ul style="list-style-type: none"> <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> <li>✓ Odkryje kolejną kartę.</li> <li>✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 12 kart.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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 12 elementów;</li> <li>• ponowne rozpoczęcie gry.</li> </ul>	tomato	pomidor
		potato	ziemniak
		garden	ogródek
		green pea	groszek
		lettuce	sałata
<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 12 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> <li>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.</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

## **GRA WHAT'S MISSING**

### **Cele ogólne:**

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Ziemia*;
- poznanie nazw zabawek;
- 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 8 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 od 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.

<b>CEL OPERACYJNY DZIECKO:</b>	<b>ZADANIA DO WYKONANIA</b>	<b>SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE</b>	<b>TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI</b>
✓ Wybierze	• naciśnięcie ikon w dolnym pasku ekranu i wysłuchanie nazw przedmiotów;	red kite	czerwony latawiec



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>ikonę z dolnego paska ekranu.</p> <p>✓ Odstucha nazwy przedmiotów.</p> <p>✓ Powtórzy te nazwy.</p> <p>✓ Zapamięta ikony pojawiające się w środku ekranu.</p> <p>✓ Wybierze brakującą ikonę z dolnego paska ekranu.</p> <p>✓ Przesunie ją w odpowiednie miejsce w szeregu ikon.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <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 ikonki w lewym górnym rogu ekranu nagradzane gratulacjami w języku angielskim oraz brawami.</li> </ul>	yellow kite	żółty latawiec
		red teddy bear	czerwony miś
		yellow teddy bear	żółty miś
		red ball	czerwona piłka
		yellow ball	żółta piłka
		red car	czerwony samochodzik
		yellow car	żółty samochodzik
<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**

Can you remember what waste is? Waste is the things we no longer need and we want to get rid of. For example, old bottles, packaging, used paper, broken toys, clothes that are the wrong size, or a broken TV screen. All this waste is not organic. It will take a long time to break up in a rubbish dump.

There are other kinds of waste, too. For example, dry grass, fallen leaves, scraps of vegetables and fruits, peelings and eggshells. This kind of waste is organic. As you can see, there is a lot of waste around us. We have to throw it away all the time. Otherwise, we would drown in rubbish.

Remember! Always throw rubbish into the right bin. When people throw away waste in the forest they make illegal dumpsites. With time, such waste pollutes the air, water and soil. This is dangerous not only for animals and plants, but also for us.

## **TUTORIAL B**

Do you know what happens to the things we don't need any more? Usually, we throw them into the rubbish bin. A lot of waste can be sorted. Waste sorting means throwing each kind of rubbish into the right bin. Paper, newspapers and cardboard go into the blue bin. Plastic bottles, plastic boxes and metal cans go into the yellow bin. Glass, clear glass bottles and jars go into the white bin. The green bin is used for bottles of other colors, for example green or brown. Dustcarts collect the sorted waste.

Look! Each dustcart takes rubbish from one type of bin. The first one collects plastic from the yellow bin. The second one collects waste paper from the blue bin. The third one collects glass from the white and green bins.

The dustcarts take the rubbish to special places, where it's recycled. Used paper is recycled into toilet paper. Toys are made of recycled plastic bottles. Used glass bottles are recycled to make jars. All of this is called recycling.

All things that can be recycled have this symbol on the packaging. This is the symbol of recycling.



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

And what should we do with dangerous waste? Where should we throw away batteries, a broken TV or ,telephone or light bulbs? They must to be taken to a special place where people will know what to do with them.

In many houses there are compost bins. A compost bin is a bin where you put, for example, fruit and vegetable peelings, fallen leaves, grass and sticks. After some time, it all changes into compost. Compost is good for plants because it helps them grow.

Remember! You don't need to throw away all the things you don't need. If something is in a good condition, give it to someone else. Just like Basia has done – she has given something to a friend. What else can we do with waste?