

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

OPIS MODUŁU ANGIELSKIEGO

Projekt: KOSMOS (ZIEMIA W KOSMOSIE)

Grupa wiekowa: 3-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Kosmos*,
- rozpoznawanie różnic pomiędzy dniem i nocą,
- rozpoznawanie zarysów Ziemi, Słońca i Księżyca,
- kształtowanie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.

Bank słów to zestaw kart – ikon, których wygląd i układ podobny jest do znanej dzieciom i nauczycielom gry „memory”, w której jednak karty pozostają odkryte. Dostęp do nich jest możliwy 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 określonej grupy wiekowej – różnią się jedynie nagraniami słówek, które przygotowane zostały odpowiednio w języku polskim lub angielskim.

Ikony zawierają głównie grafiki zaczerpnięte z animacji. Zawarte w nich obrazki przedstawiają elementy pojawiające się zarówno w części CASUM, 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"> • Dokona wyboru wersji językowej przez naciśnięcie odpowiedniej ikony. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dziecko wybiera polską lub angielską wersję językową na poziomie platformy przez naciśnięcie odpowiedniej ikony z flagą. • Po pojawieniu się zestawu kart, dziecko klika na wybrany element i słyszy jego nazwę, po czym powtarza usłyszane słowo. • W przypadku wersji angielskiej zalecane jest kilkukrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa. 	Ziemia	Earth
		Księżyc	Moon
		Słońce	Sun
		gwiazda	star



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"> Wybierze ikonę w zestawie grafik. Wysłucha nazw elementów zobrazowanych w kafelkach. Powtórzy polskie lub angielskie słowa. 	<ul style="list-style-type: none"> Jeśli materiał graficzny nie wystarczy dziecku w zrozumieniu znaczenia angielskiego słowa, można cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową, co ułatwi pełne wyjaśnienie znaczenia ikony. 	dom	house
		niebo	sky
		noc	night
		dzień	day
		planeta	planet
		Droga Mleczna	Milky Way
		morze	sea
		ludzie	people
		duży dom	big house
		mały dom	small house

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

- Zanim dzieci zaczną powtarzać słowa, powinny mieć możliwość przysłuchiwania się nagraniom.
- Dobrze jest zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały grupowo oraz indywidualnie.
- 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 przejść do poziomu platformy i otworzyć bank polskich słów.
- Jeśli zrozumienie wymowy poszczególnych słów w wersji angielskiej stwarza problemy dzieciom oraz nauczycielowi, zalecane jest skorzystanie z dobrych słowników internetowych wszystkich głównych wydawców, w celu sprawdzenia znaczenia słowa lub dodatkowego przećwiczenia jego wymowy.
- Słowa i grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą głównie z animacji, a 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 opanowaniu języka obcego.



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 HOPSCOTCH

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Kosmos*;
- poznanie nazw elementów otoczenia dziecka;
- poznanie nazw składników krajobrazu;
- kształtowanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Hopscotch (pol.: *Gra w klasy*)

Opis grafiki

Ta popularna wśród dzieci gra znana z zabaw na powietrzu lub w sali gimnastycznej, posłużyła za wzór dla gry językowej. Tłem gry jest scena w kosmosie. W kratkach/ kafelkach znajdują się obrazki z animacji. Nad pierwszą kratką z napisem START pojawia się Tadek. Dzieci klikają na kwadrat (START) i słyszą pierwsze słowo. Ich zadaniem jest naciśnięcie obrazka reprezentującego usłyszany wyraz. Kolejne usłyszane słowa dotyczą ikon z następnymi 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 klikalne i po ich naciśnięciu słychać nazwę 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.

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
✓ Wybierze ikonę rozpoczynającą grę.	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie ikony START; • powtórzenie usłyszanego słowa; • wybranie ikony przedstawiającej element, którego nazwę podano; 	Earth	Ziemia
		Moon	Księżyc



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"> ✓ Wysłucha i powtórzy nazwę kolejnego elementu. ✓ Naciśnie ikonę z elementem, którego nazwę podano. ✓ Powtórzy kolejne nagrane słowa i naciśnie odpowiednie ikony. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie ikony z prawidłowym elementem; • powtórzenie kolejnego słowa; • wybór odpowiedniej ikony z następnego poziomu; • przejście do ostatniego rzędu w schemacie zgodnie z podanymi słowami. 	Sun	Słońce
		people	ludzie
		field	pole
		forest	las
		star	gwiazda
		house	dom
		continent	kontynent
		sea	morze
		sky	niebo
		planet	planeta
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą eksperymentować z grą, oswajając się z jej działaniem i zasadami. 2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie odpowiednich ikon w kolejnych rzędach 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 w domu. 5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można dodatkowo użyć jednego z dobrych słowników internetowych. 			



GRA DRAG AND DROP

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa angielskiego związanego z tematem *Kosmos*;
- zapoznanie ze słownictwem dotyczącym dnia i nocy;
- opanowanie i doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry <i>Drag and drop</i> (pol.: <i>przeciągnij i upuść</i>)			
Opis gry U dołu ekranu, w jednym rzędzie, znajdują się grafiki odpowiadające przedmiotom pasującym do dnia lub nocy. Góra planszy – neutralne tło; na nim dwie ilustracje: po lewej stronie ilustracja dnia, po prawej stronie ilustracja nocy. Dziecko klika na ilustrację przedmiotu u dołu ekranu i słyszy jego nazwę w języku angielskim: „moon”, „sun”, „bat”, itd. Dziecko przeciąga ikony na odpowiednie ilustracje dnia lub nocy. Jeśli wybrany obrazek pasuje do miejsca pozostaje na ilustracji odpowiednio dnia lub nocy i słychać głos lektora: „Correct!”. Jeśli wybrany obrazek nie pasuje, wraca na dół ekranu i słychać głos lektora: „Try again!”. Po zakończeniu, kiedy wszystkie elementy zostały poprawnie przeniesione, uwypuklają się i dziecko słyszy: „Well done! Congratulations!”.			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze dowolną ikonę przedstawiającą element pasujący do dnia lub nocy. ✓ Wystucha i powtórzy nazwę 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie ikony przedstawiającej dane słowo; • powtórzenie usłyszanego słowa; • przesunięcie wybranej ikony na ilustrację dnia lub nocy; • w przypadku popełnienia błędu, przesunięcie ikony nad odpowiednią ilustrację; • wybór kolejnej ikony; • powtórzenie usłyszanego słowa; 	moon	księżyc
		lamp	lampka nocna
		owl	sowa
		bat	nietoperz
		sun	słońce



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>danego elementu.</p> <p>✓ Przesunie wybraną ikonę na ilustrację dnia lub nocy.</p> <p>✓ Umieści wszystkie elementy na odpowiednich ilustracjach.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • umieszczenie wszystkich ikon na odpowiednich ilustracjach; • rozpoczęcie gry od nowa. 	ball	piłka
		kite	latawiec
		juice	sok
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <p>6. Należy zachęcić dzieci, aby podczas zajęć w przedszkolu eksperymentowały z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem jak i zasadami.</p> <p>7. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne przeciąganie ikon.</p> <p>8. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im przesunąć ikonę, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</p> <p>9. Dobrze jest zachęcić dzieci do eksperymentowania z grą w domu.</p> <p>10. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.</p>			

GRA MEMORY

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Kosmos*;
- poznanie nazw kolorów;
- opanowanie umiejętności odszukiwania identycznych obrazów;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;



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

- 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 dowolnie wybraną kartę w 	<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. 	blue rocket	niebieska rakieta
		green rocket	zielona rakieta
		yellow rocket	żółta rakieta
		white rocket	biała rakieta



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

zestawie. ✓ Powtórzy usłyszane słowo. ✓ Odkryje kolejną kartę. ✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 12 kart.		brown rocket	brązowa rakieta
		silver rocket	srebrna rakieta
WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA <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. 			

TUTORIAL A

Do you know which planet we live on? Where is it? The planet we live on is called the Earth. The Earth is very, very large. That's why all the people, including us, can live here. Our houses are on the Earth, the cities we live in, all the countries, and even huge oceans and continents. There is enough space for all of this on the planet Earth.

The shape of the Earth is similar to a ball. That's why it's called the globe. Our planet is located in space, which is enormous. You need a rocket for space travel.



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

Apart from the Earth, there are also other planets in the solar system. Venus, Mars, Jupiter, Mercury, Saturn, Uranus, and Neptune. There are also stars in space. The Sun is a star, and it shines so bright. The universe is huge and still has many mysteries. What else can you say about outer space?

TUTORIAL B

Have you ever wondered why it's bright during the day and dark at night? The Earth goes round and round all the time. We say it revolves around its own axis. This means that it moves constantly in the same direction.

The Earth is always lit by the Sun. Because the Earth rotates, the Sun first lights one side of the earth, and then the other. When the place we live is lit by the Sun, it's daytime. When the Earth turns, night falls. Remember that the Earth always rotates and never stops, even for a moment. That's why, we always have either day, or night. Day and night. Day and night. What else can you say about the Earth?