



**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 ANGIESLKIEGO

**Projekt: CZŁOWIEK (JA - MY - ŚWIAT)**

**Grupa wiekowa: 3-latki**

### SŁOWNIK

#### Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Człowiek: Ja – My – Świat*;
- rozwijanie umiejętności dostrzegania różnic pomiędzy poszczególnymi osobami;
- budowanie zasobu słownictwa związanego z rodziną;
- rozwijanie umiejętności artykułowania samogłosek i spółgłosek 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 takie same dla danego projektu, a ikony 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 słyhać 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dziecko wybiera wersję językową – polską lub angielską – z poziomu platformy.</li> <li>• Po pojawieniu się zestawu sześciu ikon, dziecko wybiera dowolny element i słyszy jego nazwę.</li> <li>• Dziecko powtarza usłyszane słowo.</li> <li>• W przypadku wersji angielskiej zalecane jest kilkukrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa.</li> </ul>	mama	mum
		tata	dad



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

- odpowiednią ikonę.
- Naciśnie wybraną ikonę w zestawie 6 grafik.
- Odsłucha nazwy poszczególnych elementów.
- Powtórzy nazwy polskie lub angielskie.

- 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.

rodzina	family
babcia	grandma
dziadek	grandpa
siostra	sister
brat	brother
dziecko	child
włosy	hair
oczy	eyes
nos	nose
uszy	ears
ramiona	arms
ręce	hands



**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

nogi

legs

#### **WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA**

1. Należy stworzyć dzieciom warunki, aby przysłuchiwały się nagraniom słów, zanim zaczną je powtarzać.
2. Dobrze jest zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały grupowo oraz indywidualnie.
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 utworzyć 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, w celu sprawdzenia znaczenia słowa lub jego wymowy.
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.

#### **GRA DRAG AND DROP**

##### **Cele ogólne:**

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z opisem wyglądu człowieka;
- rozwijanie umiejętności dostrzegania różnic pomiędzy cechami poszczególnych osób;
- rozwijanie umiejętności uzupełniania obrazu;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich;

##### **Format gry**

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

##### **Opis grafiki**

Grafika przedstawia niepełny rysunek popiersia człowieka. Po obu stronach obrazka umieszczone są różne elementy twarzy i głowy (włosy, brwi, oczy, nos, usta, uszy). Zadanie dziecka polega na przeciągnięciu poszczególnych fragmentów w odpowiednie miejsca na rysunku. Dziecko tworzy własną wersję obrazka dopasowując części twarzy zgodnie z dokonanym wyborem. Każdy element z boku obrazka jest klikalny – po naciśnięciu słychać jego angielską



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

nazwę. Przesunięcie któregokolwiek fragmentu rozpoczyna grę. Jeśli dana część twarzy nie zostanie umieszczona w poprawnym miejscu, słychać nagranie „Try again” (pol.: spróbuj ponownie). Po poprawnym przeciągnięciu elementu w odpowiednie miejsce dziecko słyszy nagranie „Correct!” (pol.: dobrze, prawidłowo). Gdy rysunek zostanie ukończony, uruchamia się nagranie „Congratulations” (pol.: gratulacje) oraz słychać oklaski. Dzieci mają możliwość ponownego przejścia gry z innym doбором elementów po naciśnięciu na ikonę w prawym dolnym 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 dowolną ikonę przedstawiającą element twarzy.</li> <li>✓ Wysłucha i powtórzy nazwę danego elementu.</li> <li>✓ Przesunie wybraną ikonę w odpowiednie miejsce w centrum ekranu.</li> <li>✓ Dokona wyboru kolejnych ikon.</li> <li>✓ Uzupełni wszystkie elementy twarzy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie ikony przedstawiającej dany fragment twarzy lub głowy;</li> <li>• powtórzenie usłyszanego słowa;</li> <li>• przesunięcie wybranej ikony na rysunek twarzy w środkowej części ekranu;</li> <li>• w przypadku popełnienia błędu, przesunięcie ikony w odpowiednie miejsce;</li> <li>• wybór kolejnej ikony;</li> <li>• powtórzenie usłyszanego słowa;</li> <li>• umieszczenie wszystkich ikon przedstawiających elementy twarzy i głowy w odpowiednich miejscach;</li> <li>• ponowne rozpoczęcie gry.</li> </ul>	<p>blue eyes</p> <p>brown eyes</p> <p>green eyes</p> <p>eyebrows</p> <p>mouth</p> <p>ears</p> <p>nose</p> <p>curly hair</p> <p>straight hair</p> <p>fair hair</p> <p>dark hair</p> <p>short hair</p> <p>long hair</p>	<p>oczy niebieskie</p> <p>oczy brązowe</p> <p>oczy zielone</p> <p>brwi</p> <p>usta</p> <p>uszy</p> <p>nos</p> <p>włosy kręcone</p> <p>włosy proste</p> <p>włosy jasne</p> <p>włosy ciemne</p> <p>włosy krótkie</p> <p>włosy długie</p>
<b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b>			



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. Ważne jest, aby po kliknięciu na odpowiednie ikony dzieci mogły usłyszeć nazwy elementów znajdujących się z boku ekranu zanim rozpoczną grę.
2. Należy pozwolić dzieciom eksperymentować z grą – dowolnie naciskać i przesuwać elementy, aby stopniowo zaznałomiły się z jej zasadami.
3. Przy każdym kliknięciu na ikonę słycać nazwę fragmentu twarzy lub głowy, co pozwala dzieciom skutecznie zapamiętywać słowa.
4. Jeśli opanowanie ruchu przesuwania ikony sprawia dzieciom trudność, nauczyciel powinien zademonstrować działanie gry.
5. Uzupełnianie rysunku twarzy wymaga od dzieci koncentracji – należy zachęcić je do zabawy w domu.
6. W przypadku problemów z wymową, można dodatkowo użyć jednego z dobrych słowników internetowych, przedstawiających znaczenie i wymowę słowa.

## **GRA MEMORY**

### **Cele ogólne:**

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Człowiek*;
- poznanie nazw części ciała;
- 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 12 kart, po dwie z określonym, identycznym rysunkiem. Dziecko przyciska wybrane pole, a wówczas obrazek odwraca się i słycać angielską nazwę ukazanego elementu. Naciśnięcie następnego pola powoduje odwrócenie kolejnego obrazka. Jeśli tak wybrane dwa obrazki tworzą parę, pozostają widoczne, a dziecko słyca słowo: „Correct” (pol.: dobrze, prawidłowo). Jeśli wybrane karty nie stanowią pary, zostają ponownie odwrócone i słycać nagrane polecenie: „Try again!” (pol.: spróbuj ponownie). Gra



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

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 12 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> <li>✓ Odkryje kolejną kartę.</li> <li>✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 12 kart.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie 12 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 12 elementów;</li> <li>• ponowne rozpoczęcie gry.</li> </ul>	eyes	oczy
		hair	włosy
		mouth	usta
		nose	nos
		eyebrows	brwi
		ears	uszy

**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 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.

### **GRA PUZZLE**

#### **Cele ogólne:**

- poznanie słownictwa związanego z tematem *Człowiek*;
- poznanie angielskich wyrażen związanych z codziennymi sytuacjami;
- rozwijanie umiejętności uzupełniania kształtów i figur;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

#### **Format gry**

*Puzzle (pol.: układanka, puzzle)*

#### **Opis grafiki**

Na ekranie wyświetla się układanka z puzzli, składająca się z 9 elementów. Ekran jest pusty o neutralnym tle, z białym prostokątem po środku, puzzle znajdują się wokół niego i częściowo na nim (patrz: załączona grafika, Projekt CZŁOWIEK, 4-latki). Dziecko układa po kolei cztery sceny. Przedstawiają one różne sytuacje opisane poniżej. Po poprawnym ułożeniu całego obrazka słychać frazę w języku angielskim. Są to kolejno: „Thank you!”, „Bye bye!”, „Hello!” oraz „Sorry!”.

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
✓ Wybranie i przesunięcie fragmentu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wybranie fragmentu układanki i ułożenie go w środkowej części ekranu;</li> <li>• wybieranie kolejnych fragmentów puzzli i przeciąganie ich na ekran główny;</li> </ul>	Thank you!	Dziękuję!
		Bye bye!	Do widzenia!



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ układanki.</li> <li>✓ Wybranie i przesunięcie kolejnych elementów układanki.</li> <li>✓ Dopasowanie elementów.</li> <li>✓ Naciśnięcie ukończonego obrazka.</li> <li>✓ Wysłuchanie nazwy ukazanego na nim obiektu.</li> <li>✓ Powtórzenie tej nazwy.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dopasowanie kształtów puzzli;</li> <li>• dopasowanie elementów graficznych puzzli;</li> <li>• ułożenie sceny lub obrazka;</li> <li>• wysłuchanie nazwy przedstawionego elementu;</li> <li>• powtórzenie nazwy tego elementu;</li> <li>• ponowne naciśnięcie obrazka i wysłuchanie nazwy;</li> <li>• naciśnięcie przycisku w prawym dolnym rogu ekranu – ułożenie kolejnej scenki.</li> </ul>	Hello!	Cześć/Witam!
		Sorry!	Przepraszam!
<p><b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci powinny mieć możliwość eksperymentowania z grą, aby móc oswoić się z jej działaniem i zasadami.</li> <li>8. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej podczas samodzielnego układania puzzli.</li> <li>9. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im przeciągać elementy puzzli na środek ekranu, jeśli jest to dla nich początkowo zbyt trudne.</li> <li>10. Dobrze jest zachęcić dzieci do zabawy układanką w domu.</li> <li>11. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych, aby dodatkowo przećwiczyć nazwy obiektów i osób.</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 noticed that everyone looks different? Look! Some people are tall, others are short. Some are slim, others are fat. Some can run, others need a wheelchair to move. Some people have dark hair, others have fair hair. Some of us have ginger hair. Our hair can be of different length, too. Tadek has got short hair. Basia wears plaits. Nina has a ponytail. Jaś, however, wears his hair loose. He has straight hair. And Agata's hair is curly.

People also have different skin color. Some people have fair skin, others have darker skin. There are also different eye colours. Eyes can be blue, green or brown. Some of us wear glasses to see better. But everyone is special and unique! And, everyone is just as important as everyone else. What if everyone looked exactly the same... That would be very boring!

Families also differ from one another. Can you see these photographs? These are pictures of different families. Every family is different. There are big and small families. This is the twins' family. It is an extended family, because there are children, parents, grandfather and great grandfather. This family is smaller, but happy, too. This couple is going to have a baby soon. Where is it now? It is in the mother's belly. In some families, there are animals. In Basia's family there is a dog. And what is your family like?

## **TUTORIAL B**

Do you remember how we learn about the world? When we discover something new, we use our senses. Everyone has them. These senses are: sight, hearing, taste, smell and touch. Thanks to our ears we can hear different sounds, for example singing birds, driving cars, or music. Thanks to the sense of taste we can taste everything we eat. The sense of touch helps us to feel things. We can feel if something is warm or cold, smooth or rough, nice or unpleasant.

If we didn't have the sense of smell, we wouldn't be able to smell anything. Thanks to our eyes we can see everything around us, for example people, plants, animals, food or toys. All of our senses are very important.



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 senses, we also have feelings. What are they? Look at Tadek. Tadek is sad. He is crying. His tennis racket is broken. And now Tadek is angry. He doesn't want to hold his mother's hand because he thinks he is a big boy. Tadek has won a competition and has received a medal. Look how proud he is! Everyone is clapping and Tadek is as proud as a peacock. Sometimes Tadek is scared. Look at the shadows of these branches. Tadek thinks they are ghosts, but they are only trees moved by the wind. And now Tadek is riding a scooter. Can you see him smiling? He's happy! He really enjoys riding a scooter. As you can see, feelings can be pleasant and unpleasant. All the feelings are important and necessary, but we prefer to feel good.

How you behave can also make somebody happy or sad. Look! What do you think about the boy's behavior? He took Basia's car, and that made her unhappy. Basia's sad and she is crying. He should have come and asked if he could play with the kids. Everyone is happy now.

What's happened here? There's a mess in Basia's room. Basia's grandmother is asking her to help in cleaning. Basia doesn't want to help her grandmother. Why do you think Basia's grandmother is sad?