



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: CZŁOWIEK (ODKRYWAMY TAJEMNICE ZDROWIA)

Grupa wiekowa: 4-latki

### SŁOWNIK

#### Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Człowiek: odkrywamy tajemnice zdrowia*;
- poznanie słów związanych ze zdrowiem i chorobą;
- opanowanie umiejętności nazywania różnych stanów emocjonalnych;
- doskonalenie 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 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 wykorzystane w animacjach. 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"> <li>• Wybierze wersję językową naciskając na odpowiednią ikonę.</li> <li>• Naciśnie wybraną ikonę</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 ośmiu ikon, dziecko klika na wybrany 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> <li>• Jeśli na podstawie materiału graficznego dziecko nie zrozumie znaczenia</li> </ul>	szczęśliwa	happy
		smutna	sad
		chora	ill
		zdrowa	healthy
		gorączka	fever



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>w zestawie 8 grafik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Odstłucha nazwy poszczególnych elementów.</li> <li>• Powtórzy nazwy polskie lub angielskie.</li> </ul>	<p>angielskiego słowa, może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową, co ułatwi pełne zrozumienie znaczenia ikony.</p>	bakterie	bacteria
		chłopiec	boy
		dziewczynka	girl
		karetka	ambulance
		szpital	hospital
		lekarstwo	medicine
		witaminy	vitamins
		owoce	fruit
		warzywa	vegetables
		dobry	good
zły	bad		

**WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA**

1. Dzieci powinny mieć możliwość przysłuchiwania się nagraniem 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, 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.
4. Jeśli zrozumienie wymowy poszczególnych słów w wersji angielskiej stwarza problemy zarówno dzieciom jak i nauczycielowi, zalecane jest dodatkowo 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 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.



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: GRY

### GRA PUZZLE

#### Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Człowiek: Odkrywamy tajemnice zdrowia*;
- rozwijanie umiejętności uzupełniania kształtów i figur;
- poznanie angielskich nazw czynności związanych ze zdrowym trybem życia;
- poznanie zwrotów angielskich opisujących te czynności;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

<b>Format gry</b>			
<i>Puzzle (pol.: układanka, puzzle)</i>			
<b>Opis grafiki</b>			
Grafika przedstawia jasny pusty prostokąt, wokół którego rozrzucono 20 elementów puzzli. Przesunięcie któregośkolwiek z nich w obszar pustego pola w centrum ekranu rozpoczyna grę. Zadanie dziecka polega na przeciągnięciu wszystkich fragmentów w odpowiednie miejsca w środkowej części ekranu. Jeżeli dwa elementy puzzli zostaną poprawnie ustawione w pewnej odległości od siebie, wówczas połączą się ze sobą. Po ułożeniu wszystkich elementów z puzzli powstaje obrazek. Następnie dzieci słyszą nagranie angielskiego zdania, które nazywa czynność przedstawioną na rysunku. Każde kliknięcie obrazka odtwarza nagranie. Gra zawiera 6 różnych wersji rysunków. Naciśnięcie ikony „powtórz” w prawym dolnym rogu ekranu uruchamia grę ponownie.			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
✓ Wybierze i przesunie w odpowiednie miejsce fragment układanki.	<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> <li>• dopasowanie kształtów puzzli;</li> <li>• dopasowanie elementów graficznych puzzli;</li> <li>• ułożenie sceny lub obrazka;</li> </ul>	Basia is playing football.	Basia gra w piłkę nożną.
		Basia is sleeping.	Basia śpi.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Dopasuje kolejne elementy układanki.</li> <li>✓ Naciśnie ukończony obrazek.</li> <li>✓ Wysłucha zwrotu opisującego przedstawioną na obrazku czynność.</li> <li>✓ Powtórzy ten zwrot.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wysłuchanie zwrotu określającego przedstawioną czynność;</li> <li>• powtórzenie tego zwrotu;</li> <li>• ponowne naciśnięcie obrazka i wysłuchanie określenia;</li> <li>• naciśnięcie przycisku w prawym dolnym rogu ekranu;</li> <li>• ułożenie kolejnej scenki.</li> </ul>	Tadek is making a snowman.	Tadek lepi bałwana.
		Basia is drinking water.	Basia pije wodę.
		Tadek is eating an apple.	Tadek je jabłko.
		Basia is riding a bike.	Basia jeździ na rowerze.
<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 przesuwanie i układanie elementów puzzli.</li> <li>3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dopasowywać elementy, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</li> <li>4. Dobrze jest zachęcić dzieci do układania puzzli w domu.</li> <li>5. W przypadku problemów z wymową zwrotów angielskich można dodatkowo wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.</li> </ol>			

## GRA MEMORY

### Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Człowiek*;
- poznanie nazw czynności i zabaw ruchowych;
- opanowanie umiejętności odszukiwania identycznych obrazów;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

### 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 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>✓ Wyberze 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>	<p>Basia is playing football.</p> <p>Basia is sleeping.</p> <p>Tadek is making a snowman.</p> <p>Basia is drinking water.</p> <p>Tadek is eating an apple.</p> <p>Basia is riding a bike.</p>	<p>Basia gra w piłkę nożną.</p> <p>Basia śpi.</p> <p>Tadek lepi bałwana.</p> <p>Basia pije wodę.</p> <p>Tadek je jabłko.</p> <p>Basia jeździ na rowerze.</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 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 WHAT'S MISSING**

### **Cele ogólne:**

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Człowiek*;
- poznanie nazw elementów służb ratunkowych;
- 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 9 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 ikonki, można rozpocząć grę ponownie, naciskając przycisk w prawym górnym rogu ekranu.

CEL OPERACYJNY	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE	TŁUMACZENIE 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

DZIECKO:		WYKORZYSTANE W GRZE	JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wybierze ikonę z dolnego paska ekranu.</li> <li>✓ Odsłucha nazwy przedmiotów.</li> <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>	<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 środkowej części ekranu;</li> <li>• zebranie ikonek w lewym górnym rogu ekranu nagradzane gratulacjami w języku angielskim oraz brawami.</li> </ul>	<p>szpital</p> <p>karetka</p> <p>lekarka</p> <p>komisariat</p> <p>radiowóz</p> <p>policjant</p> <p>remiza</p> <p>wóz strażacki</p> <p>strażak</p>	<p>hospital</p> <p>ambulance</p> <p>doctor</p> <p>police station</p> <p>police car</p> <p>police officer</p> <p>fire station</p> <p>fire brigade</p> <p>fireman</p>
<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**

Why do we sometimes get sick? These are germs that cause a lot of diseases. Viruses and bacteria are germs. Although they can't be seen with the naked eye, they can be seen under the microscope. They're everywhere: on the carpet, on the table, even on the toy or the apple.

How can germs move? Unfortunately, we help them do that. We carry germs from one place to another, when we touch different things with dirty hands. When we sneeze or cough without covering the mouth, germs fall on the carpet, furniture, toys and other people. But we can protect ourselves and other people from germs. Let's see how!

It's enough to cover your mouth with a tissue when sneezing. Then simply throw it away into the rubbish bin. Every time you use the toilet, or before a meal, wash your hands very carefully with soap and water. Remember to wash fruits! Wash them just like Basia does. But it's not enough. Cleaning is also very important. When we vacuum the floor, or clean the table and wash the toys, we get rid of germs.

What's happened to Basia? Basia's ill. A doctor has come to see her. She's taking her temperature now. Basia's got a fever. The doctor's using a stethoscope to examine Basia. A stethoscope is a special kind of earphone that helps the doctor hear Basia's heartbeat. The doctor is now examining Basia's throat. And now she is writing out a prescription for Basia. Basia will have to take some medicine to get better. Remember! When we are ill we should rest a lot, stay in bed and take the medication prescribed by the doctor.

Oh, what is going on here?! Tadek's had an accident. He can't stand up. A woman who has seen the accident is calling an ambulance. The ambulance is already here. Tadek's been taken to hospital. Fortunately, he only has a broken arm and a bruised knee.

Look here! Basia's dad has fallen over and fainted. He isn't moving or talking to his daughter. Basia knows what to do. She calls for help immediately. Well done, Basia! Do you now know what to do when you see an accident and there is no adult around? You must call for help. The emergency phone number is 1-1-2 (one, one, two) or 9-9-9 (nine, nine, nine). When someone picks up, you should say your name, say how old you are, say where you are and what's happened. All right, so what should you do when there is an accident?





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 B**

Have you ever wondered why we feel tired from time to time? We have to eat healthy food to have energy to play and learn. A car needs fuel to run while we need food to move about and think. Food is the fuel for our bodies and minds. Fruits and vegetables are very healthy. If we eat them, we don't get sick. Chips, sweet drinks and sweets are unhealthy. They have a lot of harmful fat and sugar. We put on weight. We get sick more often.

Let's not forget about keeping fit. It's best to exercise in the open air. Our bodies need exercise. Watching TV and playing computer games all the time is unhealthy. For example, our eyes suffer and the body becomes weak.

What else do our bodies need? What else do we need to be healthy? We need good sleep. When we're asleep, our bodies get rest and gain strength for the next day. Proper clothes can protect us from diseases, too. When it's very cold we should wear warm clothes. Look! Tadek's got his jacket zipped right to his neck. He's wearing a warm scarf, a hat, gloves and boots. He won't get cold or sick. How about you? Do you know what to wear when the sun is shining or when it's raining?