



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 *Ciało – cudowna maszyna*;
- poznanie nazw organów wewnętrznych człowieka;
- rozpoznawanie poszczególnych części ciała;
- rozwijanie 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”. 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 oraz określonej grupy wiekowej, natomiast różnią się jedynie nagraniem słówek, które przygotowane zostały w języku polskim lub angielskim.

Ikony oparte są najczęściej na grafikach zaczerpniętych z animacji. Zawarte w nich obrazy przedstawiają elementy pojawiające się zarówno w scenkach części CASUM projektu, 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
• Dokona wyboru wersji	• Dziecko wybiera wersję językową – polską lub angielską – na poziomie platformy.	człowiek	human
		mózg	brain



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>językowej.</p> <ul style="list-style-type: none">Wybierze ikonę w zestawie 12 grafik.Odsłucha nazwy poszczególnych elementów.Powtórzy nazwy polskie lub angielskie.	<ul style="list-style-type: none">Po pojawieniu się zestawu dwunastu ikon, dziecko klika na wybrany element i słyszy jego nazwę.Dziecko powtarza usłyszane słowo.W przypadku wersji angielskiej zalecane jest kilkukrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa.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 zrozumienie znaczenia ikony.	głowa	head
		ręce	hands
		nogi	legs
		serce	heart
		szkielet	skeleton
		mięsień	muscle
		kość	bone
		płuca	lungs
		żołądek	stomach
		rew	blood
		skóra	skin
		śpiewać	sing
		widzieć	see
		słyszeć	hear
wąchać	smell		
smakować	taste		
czuć	feel		



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

		mówić	speak
		pić	drink
		jeść	eat
		tańczyć	dance
		skakać	jump
WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA <ol style="list-style-type: none">1. Dzieci powinny mieć możliwość przysłuchiwania 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, można przejść do polskiej wersji słownika. Szczególnie w pierwszych etapach 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 dzieciom i nauczycielowi, zalecane jest skorzystanie z dobrych słowników internetowych wszystkich głównych wydawców, aby dodatkowo poćwiczyć wymowę danego słowa.5. Słowa i grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą głównie z animacji, a ich powtarzanie i osadzenie w kontekście przyrodniczym prowadzi do bardziej skutecznego zapamiętywania znaczeń. Dzieci mogą korzystać z banku słów w każdym tygodniu projektu, począwszy od końca pierwszego tygodnia.			

MODUŁ JĘZYKA ANGIELSKIEGO: GRY

GRA PUZZLE

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa angielskiego związanego z tematem *Ciało – cudowna maszyna*;
- poznanie angielskich nazw czynności związanych ze zmysłami oraz aktywnością fizyczną;
- poznanie zwrotów angielskich opisujących umiejętności;



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 uzupełniania kształtów i figur;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry <i>Puzzle (pol.: układanka, puzzle)</i>			
Opis grafiki Grafika przedstawia jasny pusty prostokąt, wokół którego rozrzucono 20 elementów puzzli. Przesunięcie któregośkolwiek z nich na puste pole 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 umiejętność 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
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze i przesunie w odpowiednie miejsce fragment układanki. ✓ Dopasuje kolejne elementy układanki. ✓ Naciśnie ukończony obrazek. ✓ Wysłucha zwrotu opisującego przedstawioną na 	<ul style="list-style-type: none"> • wybranie fragmentu układanki i ułożenie go w środkowej części ekranu; • wybieranie kolejnych fragmentów puzzli i przeciąganie ich na ekran główny; • dopasowanie kształtów puzzli; • dopasowanie elementów graficznych puzzli; • ułożenie sceny lub obrazka; • wysłuchanie zwrotu określającego przedstawioną czynność; • powtórzenie tego zwrotu; • ponowne naciśnięcie obrazka i wysłuchanie określenia; • naciśnięcie przycisku w prawym dolnym rogu ekranu; • ułożenie kolejnej scenki. 	I can listen to music.	Mogę słuchać muzyki.
		I can smell the flower.	Mogę powąchać kwiat.
		I can talk.	Potrafię mówić.
		I can dance.	Potrafię tańczyć.
		I can jump.	Potrafię skakać.



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>obrazku umiejętność. ✓ Powtórzy ten zwrot.</p>		<p>I can ride a bike.</p>	<p>Potrafię jeździć na rowerze.</p>
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą eksperymentować z grą, aby poznać zarówno jej działanie jak i zasady. 2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne przesuwanie i układanie elementów puzzli. 3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dopasowywać elementy, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne. 4. Dobrze jest zachęcić dzieci do układania puzzli w domu. 5. W przypadku problemów z wymową zwrotów angielskich można dodatkowo wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych. 			

GRA MEMORY

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Człowiek*;
- poznanie nazw czynności związanych ze zmysłami;
- 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 16 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



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

odwrócone i słycać nagrane polecenie: „Try again!” (pol.: spróbuj ponownie). Gra trwa do czasu odkrycia wszystkich par obrazków, kiedy to gracz słyzy 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"> ✓ Wybierze ikonę w zestawie 16 kart. ✓ Odsłyca nazwę ukazanego na niej elementu i powtórzy ją. ✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie. ✓ Powtórzy usłyzone słowo. ✓ Odkryje kolejną kartę. ✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 16 kart. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie 16 kart; • powtórzenie usłyzanego słowa; • wybranie kolejnej karty; • powtórzenie nazwy przedstawionego przedmiotu lub substancji; • naciśnięcie kolejnych kart, jeśli wybór nie był poprawny; • odnalezienie wszystkich par kart w zestawie 16 elementów; • ponowne rozpoczęcie gry. 	I can feel	dziecko dotykające przedmiot
		I can jump	dziecko w podskoku
		I can dance	dziecko tańczące
		I can smell	dziecko wąchające
		I can hear	dziecko nasłuchujące
		I can speak	dziecko mówiące
		I can eat	dziecko jedzące
		I can see	dziecko spoglądające (np. układające dłonie jakby patrzyło



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

			przez lornetkę)
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 16 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 DRAG AND DROP

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa angielskiego związanego z tematem *Człowiek*;
- zapoznanie z nazwami części ciała, czynności, zmysłów;
- rozróżnienie zmysłów i części ciała;
- opanowanie i doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry			
<i>Drag and drop (pol.: przeciągnij i upuść)</i>			
Opis gry			
Plansza główna: ilustracja przedstawiająca dzieci na trawniku; każde wykonuje inną czynność – tańczenie, wąchanie, podskakiwanie, dotykanie/tulenie, słuchanie (patrz: szkic poniżej). U dołu ekranu: grafiki części ciała – nos, nogi, stopy, dłoń, uszy. Dziecko klika na grafikę u dołu ekranu i słyszy jej odpowiednik w j. angielskim, np.: „legs”, „nose”, „feet”, itp. Przeciąga grafikę z częścią ciała, aby nałożyć go na odpowiednią ilustrację czynności po lewej stronie. Jeśli zadanie wykona poprawnie, grafika z częścią ciała zostaje obok grafiki czynności i słychać odpowiednio głos lektora: „I can dance!”, „I can jump!”, itd. Jeśli wybrana część ciała nie pasuje do czynności, grafika wraca na swoje miejsce po prawej stronie i słychać polecenie: „Try again!”. Po ukończonym zadaniu, grafiki czynności i części ciała uwypuklają się, a dziecko słyszy: „Congratulations!”			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

		GRZE	
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze dowolną ikonę przedstawiającą część ciała. ✓ Wysłucha i powtórzy nazwę danego elementu. ✓ Przesunie wybraną ikonę na odpowiednią ilustrację czynności ✓ Umieści wszystkie części ciała na odpowiednich polach. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie grafiki przedstawiającej części ciała; • powtórzenie usłyszanego słowa; • przesunięcie wybranej grafiki na ilustrację czynności; • w przypadku popełnienia błędu, przesunięcie ikony na odpowiednią ilustrację; • wybór kolejnej ikony; • powtórzenie usłyszanego słowa; • umieszczenie wszystkich ikon części ciała na ilustracje czynności; • rozpoczęcie gry od nowa. 	I can feel	dziecko tulące misia
		I can jump	dziecko w podskoku
		I can dance	dziecko tańczące
		I can smell	dziecko wąchające
		I can hear	dziecko słuchujące muzyki
		nose	nos
		ear	ucho
		hand	dłoń
		feet	tańczące stopy
		legs	nogi w podskoku
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Należy zachęcić dzieci, aby podczas zajęć w przedszkolu eksperymentowały z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem jak i zasadami. 7. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne przeciąganie ikon. 8. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im przesunąć ikonę, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne. 9. Dobrze jest zachęcić dzieci do eksperymentowania z grą w domu. 10. 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

TUTORIAL A

Do you ever wonder what's under your skin? The body is built on hard bones. All the bones make up the skeleton. The human skeleton is very strong. It keeps the body straight. The bones of the skull are like a helmet. They protect the soft and delicate brain. Bones in the human body don't connect rigidly. They are held together by special connections called joints. In order to see the bones you need to have an x-ray taken. Look! We can see the whole human skeleton.

In order to move about, we need muscles in addition to bones. Muscles look like cushions of different sizes, which are glued to the bones. They can move the bones around. Physical exercise makes muscles strong. Muscles and bones can't be seen, because they are covered with skin.

The skin protects our bodies. It's strong and tough. It's also sensitive to touch, which means that it helps us feel everything we touch. We can feel whether things are warm or cold, smooth or rough, nice or unpleasant. Apart from the sense of touch we also have other senses that help us discover the world. The other senses are: hearing, taste, smell and sight. Ears help us hear different sounds, such as the singing of birds, driving cars or music. Thanks to the sense of taste, we know what we eat. The sense of smell tells us if things smell nice or foul. The eyes let us see everything around us.

All of our senses are very important. But sometimes they need help. Look! Basia can't see properly. But glasses will help her. Everything is clear now. A hearing aid can help people who have hearing problems. But there are people who can't be helped by wearing glasses or hearing aids. This girl is blind. Her eyesight is impaired. But she, too, can discover the world by listening to it and touching it. This boy has impaired hearing. But he will be happy to play with you if you show him how. Do you know any people with impaired sight or hearing?

TUTORIAL B

Do you know what controls our bodies? The human body is like an amazing machine controlled by the brain. For example, the brain makes it possible to taste food, talk, move about, smell, hear and see. The brain can be divided into three parts. The upper part, the biggest one, allows us to think.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOLECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

The second, lower part of the brain, allows us to move. The third part looks like a tree trunk. It controls breathing and heartbeat. The brain is very important! That's why we must take good care of it and protect our heads, for example by using a helmet when riding a bike!

The heart is very important, too. It's just like a pump which pumps blood all around the body. That's why your blood can reach the top of your head and the tips of your toes. The heart is the strongest muscle in the human body. Did you know that the heart works round the clock? It keeps beating all day and all night. We need the heart to live, so we must take good care of it. If you smoke and have too little exercise, your heart will be damaged.

If we stopped eating, we wouldn't be able to live. Do you know what happens to food in our bodies? First, we bite the food, and then we chew it. The tongue mixes the food with saliva, which helps in chewing. Then the food reaches the foodpipe. This is a pipe that connects the throat to the stomach. The stomach looks like a sack. It's filled with a fluid that's called the gastric juice. This fluid helps food to break into smaller pieces. Then the food reaches the small bowel. The small bowel has the shape of a long, twisted pipe. Here, the food is digested. Valuable nutrients are picked up and absorbed. The other parts, which we don't need, go into the large bowel and are removed to the toilet. This is the end of the journey of food in the human body. Now can you tell us what happens to the food we eat?