



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: LABORATORIUM (MATERIAŁY)

Grupa wiekowa: 3-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Materiały*;
- opanowanie umiejętności rozpoznawania przedmiotów wykonanych z różnych materiałów;
- rozwijanie umiejętności wyodrębniania cech tych materiałów;
- 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”, jednak w tym przypadku karty pozostają odkryte. Dostęp do nich jest możliwy na poziomie platformy, po wybraniu wersji polskiej lub angielskiej, które symbolizuje odpowiednio flaga polska lub brytyjska. Grafiki w obu wersjach banku słów są identyczne dla danego projektu i grupy wiekowej, natomiast różnią się nagrania słówek, które przygotowane zostały w języku polskim lub angielskim.

Ikony zawierają przede wszystkim grafiki wykorzystane w animacjach. Przedstawione na nich obrazki to elementy pojawiające się zarówno w scenkach, 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"> • Wybierze wersję językową naciskając na odpowiednią ikonę. • Wybierze ikonę 	<ul style="list-style-type: none"> • Dziecko wybiera polską lub angielską wersję językową z poziomu platformy. • Po pojawieniu się zestawu sześciu ikon, dziecko naciska wybrany element i słyszy jego nazwę. • Dziecko powtarza usłyszane słowo. • W przypadku wersji angielskiej zalecane jest kilkukrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa. 	metal	metal
		szkło	glass
		plastik	plastic



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>w zestawie 6 grafik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Odsłucha nazwy poszczególnych elementów. • Powtórzy nazwy polskie lub angielskie. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	drewno	wood
		guma	rubber
		gumowa kaczka	rubber duck
		krzesło	chair
		stół	table
		lalka	doll
		klocki	building blocks
		klucz	key
		okno	window
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <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 najpierw grupowo, a następnie indywidualnie. 3. W przypadku, gdy zrozumienie znaczenia słowa angielskiego jest zbyt trudne dla dziecka, zaleca się skorzystanie z 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 skorzystanie z dobrych słowników internetowych wszystkich głównych wydawców, w celu dodatkowego 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. 			



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 HIDDEN OBJECTS

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Materiały*;
- poznanie nazw przedmiotów wykonanych z różnych materiałów;
- opanowanie umiejętności odnajdywania i dopasowania podobnych do siebie przedmiotów;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry			
<i>Hidden objects</i> (pol.: <i>ukryte przedmioty</i>)			
Opis grafiki			
Tłem gry jest scena przedstawiająca pokój. W dole ekranu widnieje trzynaście elementów/grafik, po naciśnięciu których słychać nagraną angielską nazwę. Dziecko odszukuje wybrane szczegóły zawarte w scenie głównej używając kursora lub przesuując palec po powierzchni ekranu tablety. W miejscach zatrzymania pojawia się lupa, która powiększa przedmioty. Podczas przesuwania palcem po grafice, elementy z dolnego paska ekranu uwypuklają się. Po prawidłowym dopasowaniu grafiki, obok danego słówka pojawia się zielony haczyk (✓). Jeśli dziecko źle dopasuje dany element, wraca on na miejsce w dole ekranu. Słychać nagrany zwrot „Try again” (pol.: spróbuj ponownie). Po znalezieniu i dopasowaniu wszystkich elementów pojawiają się gratulacje po angielsku, tj. „Congratulations!” (pol.: gratulacje).			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
✓ Wybierze ikonę z dolnego paska ekranu.	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie ikony w dolnym pasku ekranu; • wysłuchanie nazwy przedmiotu; • odszukanie na ekranie głównym elementów zawartych w dole ekranu; • przeciągnięcie elementów – dopasowanie ikon z dolnego paska ekranu do obrazków w scenie głównej; • po odszukaniu i dopasowaniu przez dziecko dwóch takich samych przedmiotów w dolnym pasku ikon pojawia się zielony haczyk (✓); • po odszukaniu wszystkich elementów słychać gratulacje w języku angielskim oraz 	desk	biurko
✓ Odsłucha nazwy przedmiotów.		chair	krzesło
✓ Powtórzy te nazwy.		bed	łóżko
✓ Przesunie ikonę z		wardrobe	szafa
		bookcase	regał



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

dolnego paska ekranu w odpowiednie miejsce w scenie głównej.	brawa; • grę można przejść ponownie po naciśnięciu przycisku POWRÓT w prawym górnym rogu ekranu.	toys	zabawki
		building blocks	klocki
		bucket	wiaderko
		ball	piłka
		doll	lalka
		teddy	miś
		car	samochodzik
		lorry	ciężarówka
WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA <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 turach gry. 3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dokonywać wyboru ikon, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne. 4. Dobrze jest zachęcić dzieci do samodzielnego korzystania z gry podczas zabawy w domu. 5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można użyć jednego z dobrych słowników internetowych, aby dodatkowo pomóc dzieciom w powtarzaniu słówek. 			

GRA MEMORY

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Zabawki*;
- poznanie nazw zabawek;
- 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 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"> ✓ Wybierze ikonę w zestawie 12 kart. ✓ Odsłucha nazwę ukazanego na niej elementu i powtórzy ją. ✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie. ✓ Powtórzy usłyszane słowo. ✓ Odkryje kolejną kartę. ✓ Odnajdzie 	<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. 	building blocks	klocki
		teddy	miś
		car	samochód
		doll	lalka
		bucket	wiaderko



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

wszystkie pary elementów w zestawie 12 kart.		lorry	ciężarówka
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <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. 			

GRA WHAT'S MISSING

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Laboratorium*;
- poznanie nazw zabawek i elementów otoczenia;
- 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 7 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 słychać 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,



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

samochodzik (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 DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze ikonę z dolnego paska ekranu. ✓ Odsłucha nazwy przedmiotów. ✓ Powtórzy te nazwy. ✓ Zapamięta ikony pojawiające się w środku ekranu. ✓ Wybierze brakującą ikonę z dolnego paska ekranu. ✓ Przesunie ją w odpowiednie miejsce w szeregu ikon. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie ikon w dolnym pasku ekranu i wysłuchanie nazw przedmiotów; • naciśnięcie trójkątnej ikony START w środku ekranu; • zapamiętanie konfiguracji ikon w centrum ekranu; • odszukanie w dolnym pasku ekranu elementu brakującego w pojawiającym się rzędzie; • przeciągnięcie wybranej ikony z dolnego paska ekranu do rzędu elementów w środkowej części ekranu; • zebranie ikonki w lewym górnym rogu ekranu nagradzane gratulacjami w języku angielskim oraz brawami. 	chair	krzesło
		table	stół
		key	klucz
		doll	lalka
		bucket	wiaderko
		lorry	ciężarówka
		rubber duck	gumowa kaczka

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą eksperymentować z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem, jak i zasadami.
2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie ikon w kolejnych turach 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 podczas zabawy w domu.
5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można dodatkowo użyć jednego 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

We are surrounded by different objects. Have you ever wondered what they're made of? Look! This is a shelf. There are many books here. How come the shelf doesn't break? All these books are very heavy. The shelf is made of wood. Wood is very tough, so heavy things can be put on it. Many things are made of wood. Have a look. Tables and chairs are made of wood. Toys, too, are made of wood: these building blocks, and this peg doll. Rulers are made of wood too. On the walls of many houses there are wooden picture frames.

What are these objects made of? They're made of plastic. Plastic may be hard or soft. Look! When you press the doll with a finger, it bends a little. It's soft. However, this block is made of hard plastic. It can't be crushed easily.

And which objects are made of glass? Bottles, vases and jars are made of glass. Look what's happened. Basia's knocked a glass off the table. Glass is very brittle so it's shattered. Be careful! There's broken glass on the floor. Don't cut yourself!

TUTORIAL B

What is a balloon made of? A balloon is made of rubber. So, it can be stretched and inflated. The band that Basia tied the sack of candies with is also made of rubber. Wellies are also made of rubber and that's why they keep water out. Bike tires and toys such as a rubber duck or a balloon are also made of rubber. Rubber is elastic and sturdy. Look! What's Tadek doing? Tadek is bouncing a rubber ball.

All around us there are also many things made of metal, for instance: beds, rubbish bins, pots, and keys. Hammers are made of metal, too. Do you know why? Because metal is hard and very durable. Look! This hammer is so durable that we can use it to knock nails into a board. This key is also like that. It's so hard that it can't be broken. What else can we say about things made of rubber or metal?