



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 (MAGNESY)

Grupa wiekowa: 4-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Magnesy*;
- opanowanie umiejętności nazywania różnych materiałów;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy tymi materiałami;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Bank słów to zestaw kart – ikon, których wygląd i układ podobny jest do znanej dzieciom i nauczycielom gry „memory”, w której jednak poszczególne karty pozostają odkryte. Dostęp do nich jest możliwy z poziomu platformy, po wybraniu wersji polskiej (flaga polska) lub angielskiej (flaga brytyjska). Grafiki w obu wersjach słownika są identyczne dla danego projektu i grupy wiekowej, natomiast różnią się nagraniami słówek, które przygotowane zostały odpowiednio w języku polskim lub angielskim.

Ikony zawierają głównie grafiki pochodzące z animacji. Są to obrazki przedstawiające elementy, które pojawiają 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"> • 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
		łyżka	spoon
		widelec	fork
		nóż	knife
		kuchnia	kitchen
		talerz	plate
		książka	book
		papier	paper
butelka	bottle		

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

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.



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

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.

OPIS GIER JĘZYKOWYCH

GRA WHAT'S MISSING

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Magnesy*;
- poznanie nazw przedmiotów wytwarzanych z różnych materiałów;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

What's missing (pol.: czego brakuje?)

Opis grafiki

W dole ekranu w jednym rzędzie znajduje się 8 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. Dla tej grupy wiekowej przewidziano 6 kolejnych kombinacji ikon.

Przykładowe tury gry:

- pojawia się spinacz, klucz, młotek, widelec – znika widelec;
- pojawia się łyżka, spinacz, gwóźdź, magnes – znika spinacz.

Za każdy prawidłowo wybrany obrazek i uzupełnienie brakującego elementu dziecko otrzymuje jeden lizak. Gromadzone lizaki znajdują się w lewym górnym rogu ekranu.



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

Po zebraniu 6 lizaków 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 6 lizaków w lewym górnym rogu ekranu nagradzane gratulacjami w języku angielskim oraz brawami. 	nail	gwóźdź
		hammer	młotek
		clip	spinacz
		key	klucz
		screw	śrubka
		spoon	łyżka
		knife	nóż
		fork	widelec
		plate	talerz
magnet	magnes		
WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA			
<ol style="list-style-type: none"> 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

GRA MEMORY

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Laboratorium*;
- poznanie nazw sztucców, narzędzi, itp;
- opanowanie umiejętności odszukiwania identycznych obrazów;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- 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 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 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
✓ Wyberze ikonę w zestawie 16 kart. ✓ Odsłucha nazwę ukazanego na niej elementu i	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie 16 kart; • powtórzenie usłyszanego słowa; • wybranie kolejnej karty; • powtórzenie nazwy przedstawionego przedmiotu lub substancji; • naciśnięcie kolejnych kart, jeśli wybór nie był poprawny; 	spoon sponge	łyżka gąbka



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>powtórzy ją.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie. ✓ Powtórzy usłyszane słowo. ✓ Odkryje kolejną kartę. ✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 16 kart. 	<ul style="list-style-type: none"> • odnalezienie wszystkich par kart w zestawie 16 elementów; • ponowne rozpoczęcie gry. 	fork	widelec
		knife	nóż
		clip	spinacz
		bottle	butelka
		hammer	młotek
		plate	talerz
<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 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. 			



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

GRA HOPSCOTCH

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Laboratorium*;
- poznanie nazw sprzętów kuchennych;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry <i>Hopscotch</i> (pol.: <i>Gra w klasy</i>)			
Opis gry Ta popularna wśród dzieci gra, znana z zabaw na powietrzu lub w sali gimnastycznej, posłużyła za wzór dla gry językowej. W kratkach/kafelkach znajdują się obrazki z animacji zarówno dla 3-, 4-, jak i 5-latków. Przed ikoną „Start” stoi postać dziewczynki/chtópca. Dzieci naciskają ikonę z głośnikiem i słyszą słowo w języku angielskim. Wówczas klikają ikonę z obrazkiem, którego nazwę usłyszały i dziewczynka/chtópiec przesuwa się w wybrane miejsce. Następnie dzieci znów klikają ikonę z głośnikiem i słyszą kolejne wyrazy z następnych 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 aktywne i po ich kliknięciu 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
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze symbol rozpoczynający grę. ✓ Wystucha i powtórzy nazwę kolejnego elementu. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie symbolu głośnika; • powtórzenie usłyszanego słowa; • wybranie ikony przedstawiającej element, którego nazwę podano; • naciśnięcie ikony z prawidłowym elementem; • powtórzenie kolejnego słowa; • wybór odpowiedniej ikony z następnego poziomu; 	łyżka	spoon
		gąbka	sponge
		widelec	fork
		nóż	knife



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>✓ Naciśnię ikonę z elementem, którego nazwę podano.</p> <p>✓ Powtórzy następne słowa i naciśnię odpowiednie ikony.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • przejście do ostatniego rzędu w schemacie zgodnie z podanymi słowami. 	lodówka	fridge
		butelka	bottle
		książka	book
		talerz	plate
		krzesło	chair
		regał	bookstand
		szkło	glass
		drewno	wood
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <p>6. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą eksperymentować z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem jak i zasadami.</p> <p>7. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie odpowiednich ikon w kolejnych rzędach gry.</p> <p>8. Należy pozwolić dzieciom stopniowo, w ich własnym tempie, oswajać się ze słowami bez konieczności ich powtarzania.</p> <p>9. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dokonywać wyboru ikony, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</p> <p>10. Dobrze jest zachęcić dzieci do zabawy grą w domu.</p> <p>11. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.</p>			

TUTORIAL A

Do you know what magnets are? Magnets may have different shapes. Sometimes they are round, sometimes they are oblong. Some of them have the shape of a horseshoe. Magnets are of different sizes. There are small magnets and big ones.



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

Do you know that some things can be attracted by magnets and others cannot? Look! The magnet attracts a spoon, a jar lid, a paperclip, a steel nail, and a door key. These are all magnetic objects, which are attracted by a magnet. The sponge, the stone, the bottle, the jar, the paper, and the woolen glove have stayed in the box. Thus we can say that they are not magnetic. The magnet can't attract them.

Every magnet has most power at two ends: one end (pole) and the other end. The ends of a magnet are called poles. The poles of some magnets are marked with different colors. Look! One pole is red, and the other one is blue. Two magnets can either attract or repel each other. What does this depend on? Have a look. These magnets attract each other. Their poles have different colors: one is red, and the other is blue. When we bring two different poles together, they attract each other. Now the two magnets push each other away. Why? Their ends have the same color. When we bring like poles together, they repel each other.

Magnets are very useful. They are used in many devices we know, such as the radio and the telephone. Sometimes magnets are used instead of glue. They make it easy to stick a note on the fridge or on a magnetic board. Magnets keep fridge and cupboard doors closed. What are some other places where you can find magnets?

TUTORIAL B

Why can magnets attract other objects? Magnets attract objects due to their force. It's called magnetic force. This force is invisible. All we can see is that a magnet attracts an object. Let's imagine that we could see the force of a magnet. Can you see it? Let's make it blue. This bar magnet attracts the clip faster because its magnetic force is stronger than that of the fridge magnet. What do you think? Which magnet will attract more screws? We will find out in a minute. The horseshoe magnet attracted the most screws. This means that its magnetic force is the strongest. The bar magnet was the second. The fridge magnet attracted the fewest screws. It has the least force.

Did you know that magnets can attract objects through some materials? Look! The magnet attracts the clip although there is a wall of a jar full of water between them. Magnetic force can be blocked. Let's see how this can be done. In the box there are some magnetic objects, which can be attracted by



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

magnets. When we hide a magnet in a woolen glove, the magnet will not attract the objects from the box. The thick wool has blocked the force of the magnet and the magnet is no longer working. What other things would you like to learn about magnets?