



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** (Prąd)

**Grupa wiekowa:** 5-latki

### SŁOWNIK

#### Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym obszaru tematycznego związanego z *Prądem*;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania elementów obwodu elektrycznego;
- opanowanie umiejętności rozpoznawania źródeł energii elektrycznej;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

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

Ikony przedstawiają głównie grafiki zaczerpnięte z animacji. Zawarte w nich obrazki pochodzą zarówno ze scenek, jak i filmów 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
• Wybierze wersję językową poprzez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Na poziomie platformy dziecko wybiera polską lub angielską wersję językową.</li> <li>• Po pojawieniu się zestawu sześciu ikon, dziecko naciska wybrany element i słyszy jego nazwę.</li> </ul>	żarówka	light bulb
		przewód	wire



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>naciśnięcie odpowiedniej flagi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Naciśnięcie wybraną ikonę w zestawie sześciu grafik.</li> <li>Odsłucha nazwy poszczególnych elementów.</li> <li>Powtórzy nazwy polskie lub angielskie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <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 może zrozumieć znaczenia angielskiego słowa, może z pomocą nauczyciela przejść do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową, co ułatwi pełne zrozumienie znaczenia ikony.</li> </ul>	bateria	battery
		elektryczność	electricity
		kolektor słoneczny	solar panel
		elektrownia	power station
		kuchnia	kitchen
		łazienka	bathroom
		salon	living room
		sypialnia	bedroom
		bezpieczny	safe
		niebezpieczny	dangerous

**WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA**

- Dzieci powinny mieć możliwość przysłuchiwania się nagraniom słów zanim zaczną je powtarzać.
- Dobrze jest zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały najpierw grupowo, a następnie indywidualnie.
- 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 otworzyć polski słownik.



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

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 w końcu 1 tygodnia projektu, a następnie w drugim, trzecim i czwartym tygodniu. Częstotliwość powtórzeń sprzyja przyswajaniu języka obcego.

## MODUŁ JĘZYKA ANGIELSKIEGO: GRY

### GRA DRAG AND DROP

#### Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Prąd*;
- poznanie nazw urządzeń elektrycznych;
- poznanie nazw różnych pomieszczeń w domu lub mieszkaniu;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

#### Format gry

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

#### Opis grafiki

Grafika przedstawia przekrój domu, w którym widoczne są cztery pomieszczenia: łazienka, sypialnia, kuchnia i salon. Pod rysunkiem znajduje się 8 przedmiotów – elementów z animacji, które można przesuwac/ przeciągać do wnętrza budynku. Każde urządzenie jest klikalne – po naciśnięciu słychać jego angielską nazwę. Zadaniem dziecka jest ustawienie wszystkich przedmiotów w odpowiednich pomieszczeniach. Przesunięcie któregoś z elementów do wnętrza domu rozpoczyna grę. Jeśli wybór jest niepoprawny i dane urządzenie nie pasuje do pomieszczenia, słychać nagranie „Try again” (pol.: spróbuj ponownie) i przedmiot powraca na swoje poprzednie miejsce w dole ekranu. Gdy wszystkie urządzenia zostaną poprawnie dopasowane do pomieszczeń, podświetlają się poszczególne pokoje, a po kliknięciu na nie słychać nazwy pomieszczeń. Następnie dziecko słyszy gratulacje i brawa. Grę można uruchomić ponownie przez naciśnięcie ikony „Powtórz” w prawym górnym rogu ekranu.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wybierze ikonę przedstawiającą urządzenie elektryczne z dolnego paska ekranu.</li> <li>• Wystucha i powtórzy nazwę danego urządzenia.</li> <li>• Przesunie wybraną ikonę w odpowiednie miejsce w budynku.</li> <li>• Dokona wyboru kolejnych ikon.</li> <li>• Umieści wszystkie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie w dolnym pasku ekranu ikony przedstawiającej urządzenie elektryczne;</li> <li>• powtórzenie usłyszanego słowa;</li> <li>• przesunięcie wybranej ikony do jednego z pomieszczeń przedstawionego budynku;</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 urządzenia elektryczne w odpowiednich miejscach;</li> <li>• naciśnięcie każdego z pomieszczeń budynku w celu wystuchania jego nazwy;</li> <li>• ponowne rozpoczęcie gry.</li> </ul>	fridge	lodówka
		kettle	czajnik
		lamp	lampa
		computer	komputer
		TV set	telewizor
		radio	radio
		vacuum cleaner	odkurzacz
		washing machine	pralka
		living room	salon
		bedroom	sypialnia
		bathroom	łazienka
		kitchen	kuchnia



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET  
IM. ADAMA MICKIEWICZA  
W POZNAŃU

UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>urządzenia w pomieszczeniach budynku.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Wystucha nazw pomieszczeń.</li></ul>			
<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 z jej działaniem 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. Nazwy pomieszczeń można usłyszeć dopiero wtedy, gdy wszystkie urządzenia znajdą się w odpowiednich pomieszczeniach.</li><li>5. Dobrze jest zachęcić dzieci do korzystania z gry podczas zabaw w domu.</li><li>6. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można dodatkowo użyć jednego z dobrych słowników internetowych.</li></ol>			

### **GRA MEMORY**

#### **Cele ogólne:**

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Laboratorium*;
- poznanie nazw sprzętów elektrycznych;
- 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 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>✓ Wybierze ikonę w zestawie 16 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</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie 16 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 16 elementów;</li> <li>• ponowne rozpoczęcie gry.</li> </ul>	washing machine	pralka
		kettle	dzbanek elektryczny
		lamp	lampka
		TV set	telewizor
		radio	radio
		computer	komputer



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 16 kart.	vacuum cleaner	odkurzacz
	fridge	lodówka
<b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci powinny mieć możliwość eksperymentowania z grą, aby mogły dobrze poznać jej działanie i zasady.</li><li>2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie i dopasowywanie identycznych ikon w ukazanym zestawie 16 kart.</li><li>3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im odszukiwać takie same elementy, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</li><li>4. Dzieci powinny być zachęcane do korzystania z gry w domu.</li><li>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.</li></ol>		

### **GRA WHAT'S MISSING?**

#### **Cele ogólne:**

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



**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

### Format gry

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

### Opis gry

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. 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 ikonek, 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"> <li>✓ Wybierze ikonę z dolnego paska ekranu.</li> <li>✓ Odsłucha nazwy przedmiotów.</li> <li>✓ Powtórzy te nazwy.</li> <li>✓ Zapamięta</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>	washing machine	pralka
		kettle	dzbanek elektryczny
		lamp	lampka
		TV set	telewizor
		radio	radio
		computer	komputer





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

ikony pojawiające się w środku ekranu. ✓ Wybierze brakującą ikonę z dolnego paska ekranu. ✓ Przesunie ją w odpowiednie miejsce w szeregu ikon.		vacuum cleaner	odkurzacz
		fridge	lodówka
<b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b> <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**

Do you know what electricity is and where it's generated? We use electricity every single day. Without it, we wouldn't be able to do many things. Many devices need electricity to work. For instance, without electricity we can't watch TV, play computer games, use a washing machine, or a vacuum cleaner.

But how does electricity get to our houses? It's generated in special factories which are called power stations. In order to generate electricity we need a lot of coal. Coal is burnt and its energy is transformed into electricity. From the power station electricity flows through power lines. Power lines are wires on large towers called pylons. Before electricity gets to our homes, it needs to go through a transformer station. From there it travels to our houses through power lines supported by smaller pylons.

Have you ever wondered what would happen if we ran out of coal? The power station would stop working. Does it mean that there would be no power? Not necessarily, because today there are other ways of generating electricity.

Do you know what they are? There are many places where electricity is generated by wind turbines. What are they? These are tall windmills. The wind moves their wings and, as a result, the turbine generates power. The electricity reaches houses through wires buried underground. Sunbeams can also be changed into electricity.

This is a solar battery. Some people say it looks like a large mirror. Sunbeams heat up the battery. The warmth of the Sun is transformed into electric current which flows through underground wires.

Remember: electricity is a powerful force and it can be very dangerous. If you ever notice that a plug or a wire of any device is broken, tell an adult right away. Don't play near power line pylons. Make sure your hands are dry when you use electronic devices. When you disconnect a plug, hold it tight. It's dangerous to pull on the wire. Always avoid places and objects with this sign. This sign tells you that these places and objects are dangerous and can give you an electric shock. What else would you like to know about electricity?



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**

Do you remember what batteries are? Batteries are a source of electricity. All of these devices work thanks to batteries. There are many types of batteries. They can be small and big. Batteries can also come in different shapes. But how do batteries work? Look! This is an electric circuit. It's made of a bulb (pause), a battery (pause), some wires (pause), and a switch. When we switch on a torch, the battery generates an electric current. It flows to the bulb through the wires. The bulb lights up. Can you see how the electric current doesn't stop? It flows without stopping. From the battery through the wire to the bulb. From the bulb through the wire to the battery. The electric current stops flowing when we switch the torch off. We say that we break the electric circuit. What does it mean to break the electric circuit?

Have a look. This is the inside of the switch. When we switch the torch on, the metal plate connects the wires. The electric current can flow smoothly. And now let's turn the torch off. The plate has gone up. The electric current can no longer flow. Have a look – this electric circuit is broken, too, and the electric current doesn't flow. Let's put a steel nail in here. See? The bulb has lit up. Electric current can flow through the steel nail. We say that the nail is called a conductor. And now let's put a stone there. The bulb doesn't light up. This means that the stone doesn't conduct electric current. The stone is an insulator. What other conductors or insulators do you know?