



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

Projekt: POWIETRZE (WŁAŚCIWOŚCI POWIETRZA)

Grupa wiekowa: 3-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- budowanie zasobu słownictwa polskiego i angielskiego dotyczącego tematu *Powietrze*;
- poznanie nazw niektórych stanów skupienia;
- opanowanie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy tymi stanami;
- opanowanie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich;
- Bank słów to zestaw „kafelków” – ikon, których wygląd i układ podobny jest do znanej dzieciom i nauczycielom gry „memory”, jednak karty pozostają w niej odkryte. Dostęp do nich jest możliwy 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 i grupy wiekowej, natomiast nagrania słówek są różne i zostały przygotowane odpowiednio w języku polskim lub angielskim. Ikony zawierają głównie grafiki pochodzące z animacji. Zawarte w nich obrazy 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"> • Wybierze wersję językową naciskając na odpowiednią ikonę. • Naciśnie wybraną ikonę w zestawie 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Dziecko wybiera polską lub angielską wersję językową na poziomie platformy przez naciśnięcie odpowiedniej ikony z flagą. • Po pojawieniu się zestawu kart, dziecko klika na wybrany element i słyszy jego nazwę, po czym powtarza usłyszane słowo. • W przypadku wersji angielskiej zalecane jest kilkukrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa. • Jeśli materiał graficzny nie wystarczy dziecku w zrozumieniu znaczenia 	powietrze	air
		zapach	smell
		para wodna	steam
		dym	smoke



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

grafik. • Odsłucha nazwy poszczególnych elementów. • Powtórzy nazwy polskie lub angielskie.	angielskiego słowa, można cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową, co ułatwi pełne wyjaśnienie znaczenia ikony.	gorąco	hot
		zimno	cold
		spaliny	fumes
		lodowaty	freezing
		balon	balloon
		słomka	straw
		bąbelki	bubbles
		oddychać	breathe
WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA <ol style="list-style-type: none"> Należy stworzyć dzieciom warunki, aby przysłuchiwały się nagraniom słów, zanim zaczną je powtarzać. Dobrze jest zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały grupowo oraz 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 bank polskich słów. Jeśli zrozumienie wymowy poszczególnych słów w wersji angielskiej stwarza problemy dzieciom lub nauczycielowi, zalecane jest skorzystanie z dobrych słowników internetowych wszystkich głównych wydawców, w celu sprawdzenia znaczenia słowa lub jego wymowy. 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 DRAG AND DROP

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Powietrze*;
- poznanie nazw elementów garderoby;
- opanowanie umiejętności dopasowania stroju przedstawionej postaci do warunków zewnętrznych;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry			
<i>Drag and drop (pol.: przeciągnij i upuść)</i>			
Opis grafiki			
Grafika przedstawia stojącego przed domem Tadka. Krajobraz w tle zmienia się, w zależności od pory roku. Po obu stronach obrazka znajdują się różne części garderoby, które można przesuwając/ przeciągać. Każdy element ubioru jest klikalny – po naciśnięciu słychać jego angielską nazwę. Przesunięcie któregokolwiek z elementów rozpoczyna grę. Zadaniem dziecka jest wybranie odpowiednich części garderoby dopasowanych do pory roku i ubranie Tadka. Jeśli wybór jest niepoprawny, słychać nagranie „Try again” (pol.: spróbuj ponownie), a element powraca na swoje poprzednie miejsce. Gdy Tadek zostanie ubrany, słychać nagranie „Congratulations” (pol.: gratulacje) oraz oklaski. Grę można uruchomić ponownie przez naciśnięcie ikony „powtórz” w prawym dolnym rogu ekranu.			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze dowolną ikonę z bocznego paska ekranu. ✓ Wysłucha i powtórzy nazwę danego elementu 	<ul style="list-style-type: none"> • wybór elementu ubrania Tadka dostosowanego do przedstawionych warunków atmosferycznych; • naciśnięcie ikony z wybranym fragmentem garderoby; • powtórzenie usłyszanego słowa; • przesunięcie wybranej ikony na odpowiednią część postaci Tadka; • w przypadku popełnienia błędu, wybór innego elementu i przesunięcie go w 	trousers	spodnie
		jacket	kurtka
		boots	trapersy
		hat	czapka zimowa



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"> ✓ ubrania. ✓ Nałoży element ubrania na postać Tadka; ✓ Dokona kolejnego wyboru. 	<ul style="list-style-type: none"> • odpowiednie miejsce; • wybór kolejnej ikony; • powtórzenie usłyszanego słowa; • umieszczenie wszystkich odpowiednio dobranych do warunków zewnętrznych części garderoby w obrębie postaci Tadka; • ponowne rozpoczęcie gry. 	scarf	szalik
		gloves	rękawiczki
		shorts	krótkie spodenki
		T-shirt	koszulka
		cap	czapka z daszkiem
		sandals	sandały

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 odpowiednich elementów ubrania w zależności od przedstawionego na ekranie krajobrazu.
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 zabawy grą w domu.
5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można dodatkowo wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych, aby ułatwić dzieciom zapamiętywanie brzmienia słówek.

GRA HIDDEN OBJECTS

Cele ogólne:

- powtórzenie angielskich słówek z różnych dziedzin;
- rozwijanie słownictwa;
- rozwijanie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.

Format gry

Hidden objects (pol.: ukryte przedmioty)

Opis gry



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

Tłem gry jest obrazek przedstawiający błękitne niebo pełne różnej wielkości chmur, za którymi poukrywane są przedmioty. U dołu ekranu widnieje kilka elementów/grafik umieszczonych obok siebie na neutralnym tle. Po naciśnięciu ikon znajdujących się w dole ekranu słychać nagraną angielską nazwę. Dziecko odszukuje wybrane szczegóły zawarte w scenie, używając kursora lub przesuwając palec po powierzchni ekranu. W miejscach zatrzymania pojawia się lupa, która powiększa przedmioty. Podczas przesuwania palcem po grafice, elementy z banku słów uwypuklają/podświetlają się – są one klikalne. Po prawidłowym dopasowaniu grafiki obok danego słówka w banku słów pojawia się zielony haczyk (✓). Jeśli dziecko źle dopasuje grafikę, wraca ona na miejsce w dole ekranu i słychać nagrany zwrot „Try again” (spróbuj ponownie). Po znalezieniu i dopasowaniu wszystkich elementów dziecko słyszy gratulacje po angielsku, np. „Congratulations!” (Gratulacje!) oraz brawa.

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 elementów na ikonach. ✓ Przesunie ikonę z dolnego paska ekranu w odpowiednie miejsce w scenie głównej. ✓ Znajdzie dwa takie same elementy i dopasuje je do siebie. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie ikony w dolnym pasku ekranu; • wysłuchanie angielskiej nazwy elementu; • odszukanie na ekranie głównym elementów zawartych w dole ekranu; • przeciągnięcie – dopasowanie ikon z dolnego paska ekranu do elementów w scenie głównej; • po odszukaniu i dopasowaniu dwóch takich samych elementów w dolnym pasku ikon pojawia się zielony haczyk (✓); • po odszukaniu wszystkich elementów słychać gratulacje w języku angielskim oraz brawa; • grę można przejść ponownie po naciśnięciu przycisku POWRÓT w prawym górnym rogu ekranu. 	<p>chimney</p> <p>butterfly</p> <p>bubbles</p> <p>balloon</p> <p>spaghetti</p>	<p>(dymiący) komin</p> <p>motyl</p> <p>bańki</p> <p>balon</p> <p>spaghetti</p>

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Ważne jest, aby dzieci mogły wysłuchać nazw zwierząt, klikając na ikony w dolnym pasku ekranu, zanim rozpoczną przesuwanie elementów po ekranie.
2. Należy pozwolić dzieciom eksperymentować z grą – dowolnie przesuwać i dopasowywać elementy, aby stopniowo zaznajomiły się z jej zasadami.
3. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą kolejno podchodzić do tablicy interaktywnej i indywidualnie przesuwać ikony.
4. Jeśli opanowanie ruchu przesuwania ikony sprawia dzieciom trudność, nauczyciel powinien zademonstrować działanie gry.
5. Po prawidłowym odszukaniu wszystkich elementów i pojawieniu się zielonych haczyków w dolnym pasku ekranu, można ponownie kliknąć nazwy zwierząt i dla utrwalenia powtarzać je wraz z dziećmi.



6. W przypadku problemów w wymową słówek można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.

GRA DRAG AND DROP

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa angielskiego związanego z tematem *Powietrze*;
- zapoznanie z nazwami elementów o miłym i niemiłym zapachu;
- opanowanie i doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

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

Opis gry

U dołu ekranu, w jednym rzędzie, znajduje się 8 obrazków przedstawiających elementy o miłym i niemiłym zapachu. Góra planszy – neutralne tło; na nim po lewej stronie cztery ikony ☺ w układzie 2x2, a po prawej stronie cztery ikony ☹ w układzie 2x2. Dziecko dopasowuje elementy o miłym zapachu, przeciągając je na ikony ☺ i elementy o niemiłym zapachu, przeciągając je na ikony ☹. Jeśli wybrany obrazek nie jest poprawny, słychać polecenie: „Try again!”. Jeśli dziecko wybrało poprawnie, słychać: „Correct!”. Po zakończeniu, kiedy wszystkie elementy zostały poprawnie przeniesione, uwypuklają się i dziecko słyszy: „Congratulations!”.

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze dowolną ikonę przedstawiającą element o miłym/niemiłym zapachu. ✓ Wystucha i powtórzy nazwę danego elementu. ✓ Przesunie 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie ikony przedstawiającej dany element o miłym/niemiłym zapachu; • powtórzenie usłyszanego słowa; • przesunięcie wybranej symbol ☺ lub ☹; • w przypadku popełnienia błędu, przesunięcie ikony na odpowiedni symbol; • wybór kolejnej ikony; • powtórzenie usłyszanego słowa; • umieszczenie wszystkich elementów na odpowiednich symbolach; • rozpoczęcie gry od nowa. 	<ul style="list-style-type: none"> fumes traffic jam smoke old cheese rose pie 	<ul style="list-style-type: none"> spaliny korek uliczny dym stary ser róża ciasto



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

wybraną ikonę do odpowiedniego symbolu ☺ lub ☹. ✓ Umieści wszystkie elementy na odpowiednich symbolach.		soup	zupa
		perfume	perfum
WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA <ol style="list-style-type: none"> 1. Należy zachęcić dzieci, aby podczas zajęć w przedszkolu eksperymentowały z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem jak i zasadami. 2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne przeciąganie ikon. 3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im przesunąć ikonę, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne. 4. Dobrze jest zachęcić dzieci do eksperymentowania z grą w domu. 5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych. 			

TUTORIAL A

Have you ever wondered what air really is? If we imagined that air is made from transparent bubbles, it would turn out that the bubbles are everywhere. We cannot see the air, but it is everywhere. Clean air has no smell, no colour and no taste. That is why we often forget that it exists.

The air can be “caught and locked up”. Look! Tadek has locked up some air in the balloon. When you let the air out of the balloon, it escapes from it as quickly as possible.

We, too, have air inside. We need it to live. We breathe it in and out. When there isn't enough air around us, we feel dizzy. We sweat and cough. Air can be warm or cold. When it's warm, we say that the temperature is high. We feel warm. When the air is cold, we say that the temperature is low. It's cold outside and we have to wear warmer clothes. What else can you say about the air?



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 know that air can be dirty? The air can be clean or dirty. Air is made dirty, or polluted, by chimney smoke from factories and houses, and by exhaust fumes from cars. Clean air has no smell. But it can carry a smell from one place to another.

Not all smells are pleasant. There are also bad smells. Polluted air has an unpleasant smell. Polluted air is dangerous to our health. Dirty air is also bad for plants and animals. What can we do to make the air cleaner?