



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: POWIETRZE (POWIETRZE I POGODA)

Grupa wiekowa: 4-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- poznanie słownictwa polskiego i angielskiego związanego z tematem *Powietrze*;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania różnych skutków działania wiatru;
- poznanie nazw elementów krajobrazu;
- opanowanie umiejętności dostrzegania różnic pomiędzy tymi elementami;
- doskonalenie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.

Bank słów to zestaw kart, których wygląd i układ podobny jest do znanej dzieciom i nauczycielom gry „memory”, w której jednak wszystkie karty pozostają 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 takie same dla danego projektu i grupy wiekowej, natomiast różnią się nagraniami słówek, które przygotowane zostały odpowiednio w języku polskim lub angielskim.

Ikony zawierają głównie grafiki zastosowane w animacjach. Zawarte w nich obrazki przedstawiają 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. • Naciśnie wybraną ikonę w zestawie 8 grafik. • Odśluha nazwy poszczególnych elementów. • Powtórzy nazwy polskie lub angielskie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dziecko wybiera wersję językową – polską lub angielską – z poziomu platformy. • Po pojawieniu się zestawu ośmiu ikon, dziecko klika na wybrany element i słyszy jego nazwę, po czym powtarza usłyszane słowo. • W przypadku wersji angielskiej zalecane jest 	powietrze	air
		dym	smoke
		wiatr	wind
		huragan	hurricane



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

	<p>kilkukrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa.</p> <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. 	morze	sea
		góry	mountains
		pole	field
		las	forest
		deszcz	rain
		chmura	cloud
		prawo	left
		lewo	right
		wiosna	spring
		lato	summer
		jesień	autumn
		zima	winter

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 grupowo oraz indywidualnie.
3. 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.
4. Jeśli zrozumienie wymowy poszczególnych słów w wersji angielskiej stwarza problemy zarówno dzieciom jak i nauczycielowi, można dodatkowo skorzystać z dobrych słowników internetowych wszystkich głównych wydawców, w celu 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. Dobrze jest, gdy dzieci korzystają z banku słów zarówno w końcu 1 tygodnia projektu, jak i w drugim, trzecim i czwartym



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

tygodniu. Częstotliwość powtórzeń sprzyja przyswajaniu języka obcego.

MODUŁ JĘZYKA ANGIELSKIEGO: GRY

GRA HOPSCOTCH

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego ze zjawiskami atmosferycznymi oraz ich skutkami;
- poznanie nazw elementów krajobrazu;
- doskonalenie umiejętności dostrzegania różnic pomiędzy zjawiskami atmosferycznymi;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Hopscotch (pol.: Gra w klasy)

Opis grafiki

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. Nad pierwszą kratką z napisem START pojawia się Basia. Dzieci klikają na strzałkę umieszczoną pod napisem START i słyszą pierwsze słowo. Ich zadaniem jest naciśnięcie obrazka reprezentującego usłyszany wyraz. Następnie dzieci klikają ponownie na strzałkę i słyszą kolejne słowa dotyczące grafiki z następnego poziomu. Jeżeli wybrany element jest poprawny, Basia przesuwa się na dane pole. 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 ani podświetlenia. Jeśli dziecko wybrało prawidłową ikonę, pozostałe kratki w rzędzie stają się klikalne i po ich naciśnięciu słychać nazwy poszczególnych przedmiotów i zjawisk. Dzieci mają możliwość ponownego przejścia gry z innym ustawieniem ikon po naciśnięciu na symbol powtórzenia 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
✓ Naciśnie strzałkę	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie strzałki umieszczonej poniżej kratki START; 	tree	drzewo



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>rozpoczynającą grę.</p> <p>✓ Wysłucha i powtórzy nazwę przedmiotu lub zjawiska.</p> <p>✓ Naciśnie ikonę z elementem, którego nazwę podano.</p> <p>✓ Powtórzy kolejne słowa i naciśnie odpowiednie ikony.</p>	<ul style="list-style-type: none"> wysłuchanie i powtórzenie usłyszanego słowa; wybranie ikony przedstawiającej element, którego nazwę podano; naciśnięcie ikony z prawidłowym elementem; ponowne naciśnięcie strzałki i powtórzenie kolejnego słowa; wybór odpowiedniej ikony z następnego poziomu; przejdzie do ostatniego rzędu w schemacie zgodnie z usłyszanymi słowami. 	bench	ławka
		leaf	liść
		grass	trawa
		root	korzeń
		cloud	chmura
		rain	deszcz
		windmill	wiatrak
		puddle	kałuża
		chimney	komin
house	dom		
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <ol style="list-style-type: none"> Należy pozwolić dzieciom eksperymentować z grą, aby oswoiły się zarówno z jej działaniem jak i zasadami. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie ikon w kolejnych etapach gry. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dokonywać wyboru ikony, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne. Dobrze jest zachęcić dzieci do zabawy grą w domu. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można dodatkowo wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych. 			

GRA MEMORY

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Powietrze*;



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

- poznanie nazw pór roku i związanych z nimi elementów;
- 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
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze ikonę w zestawie 16 kart. ✓ Odsłucha nazwę ukazanego na niej elementu i powtórzy ją. ✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie. ✓ Powtórzy usłyszane słowo. ✓ Odkryje kolejną 	<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; • odnalezienie wszystkich par kart w zestawie 16 elementów; • ponowne rozpoczęcie gry. 	<p>sun</p> <p>storm</p> <p>clouds</p> <p>rain</p>	<p>słońce</p> <p>burza</p> <p>chmury</p> <p>deszcz</p>



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

kartę. ✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 16 kart.		rainbow	tęcza
		wind	wiatr
		snowflakes	płatki śniegu
		snow	śnieg

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

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 PUZZLE

Cele ogólne:

- poznanie słownictwa związanego z tematem *Pogoda*;
- poznanie przymiotników i rzeczowników związanych z pogodą;
- rozwijanie umiejętności uzupełniania kształtów i figur;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Puzzle (pol.: układanka, puzzle)



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Opis grafiki:

Na ekranie wyświetla się układanka z puzzli, składająca się z 20 elementów. Ekran jest pusty o neutralnym tle, z białym prostokątem po środku, puzzle znajdują się wokół niego i częściowo na nim (patrz: załączona grafika, Projekt CZŁOWIEK, 4-latki). Dziecko układa cztery sceny. Przedstawiają one różne stany pogody i odpowiadające im pory roku. Po ułożeniu całego obrazka słychać zdanie w języku angielskim, według kolejności poniżej.

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybranie i przesunięcie fragmentu układanki. ✓ Wybranie i przesunięcie kolejnych elementów układanki. ✓ Dopasowanie elementów. ✓ Naciśnięcie ukończonego obrazka. ✓ Wystuchanie nazwy ukazanego na nim obiektu. ✓ Powtórzenie tej nazwy. 	<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; • wystuchanie nazwy przedstawionego elementu; • powtórzenie nazwy tego elementu; • ponowne naciśnięcie obrazka i wystuchanie nazwy; • naciśnięcie przycisku w prawym dolnym rogu ekranu – ułożenie kolejnej scenki. 	It's sunny. It's summer!	Jest słonecznie. To lato!
		It's windy. It's spring!	Jest wietrznie. To wiosna!
		It's rainy. It's autumn!	Jest deszczowo. To jesień!
		It's snowy. It's winter!	Jest śnieżnie. To zima!

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

6. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci powinny mieć możliwość eksperymentowania z grą, aby móc oswoić się z jej działaniem i zasadami.
7. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej podczas samodzielnego układania puzzli.
8. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im przeciągać elementy puzzli na środek ekranu, jeśli jest to dla nich początkowo zbyt trudne.



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

9. Dobrze jest zachęcić dzieci do zabawy układanką w domu.
10. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych, aby dodatkowo przećwiczyć nazwy obiektów i osób.

TUTORIAL A

Can you remember what wind is? Wind is moving air. When the air moves, we say there's a wind. The wind blows through branches of trees. It can blow a newspaper off a bench and leaves off the lawn.

There are various types of wind. A breeze is a light wind that gently shakes the leaves on trees. A gale is a strong wind that sways trees and picks up lighter objects. A hurricane is a powerful wind that can tear roofs off houses or uproot trees. The wind also blows clouds around and so can change the weather.

Look! The wind is blowing the rain clouds to the right. The sky above the sea is more and more overcast. That's where the rain starts falling. The sky above the mountains is getting brighter and the sun appears from behind the clouds. The wind has changed direction. The clouds are moving towards the left. This time, the sky above the sea is getting brighter. The rain falls on the mountains. What else can the wind move?

TUTORIAL B

We already know that the wind can be destructive through its power. But did you know that the wind can be useful, too? The wind turns the blades of a wind turbine. A number of wind turbines make up a wind farm. How does it work? When the blades of a wind turbine spin, special equipment changes the force of the wind into electricity. This electricity is sent to many houses. It makes different appliances work, for example the TV set, the computer and lamps. Importantly, wind farms don't pollute the environment. The stronger the wind, the faster the turbine's blades turn. When there is no wind, the blades don't move, which means they don't produce electricity. What are some other ways for wind to be useful?