



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 (LATANIE)

Grupa wiekowa: 5-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- poszerzenie zasobu słownictwa polskiego i angielskiego związanego z tematem *Powietrze (Latanie)*;
- doskonalenie znajomości nazw zjawisk atmosferycznych;
- poznanie nazw elementów budowy ciała ptaków;
- 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 poszczególne kwadraty pozostają odkryte. Dostęp do nich odbywa się 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 zostały przygotowane stosownie do wersji, w języku polskim lub angielskim.

Ikony zawierają przede wszystkim grafiki zaczerpnięte z animacji i 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 	<ul style="list-style-type: none"> • Na poziomie platformy dziecko wybiera polską lub angielską 	powietrze	air



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>naciskając na odpowiednią ikonę.</p> <ul style="list-style-type: none"> Po pojawieniu się ikon, naciśnie wybrany element w zestawie 8 grafik. Odsłucha nazwy poszczególnych elementów. Powtórzy nazwy polskie lub angielskie. 	<p>wersję językową.</p> <ul style="list-style-type: none"> Po pojawieniu się zestawu ośmiu ikon, dziecko klika na wybrany element i słyszy jego nazwę. Dziecko powtarza usłyszane słowo. W przypadku wersji angielskiej zalecane jest kilkukrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa. 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. 	wiatr	wind
		huragan	hurricane
		chmura	cloud
		ptak	bird
		skrzydło	wing
		dym	smoke
		kość	bone
		bilet	ticket
wysoko	high		
nisko	low		
kształty	shapes		
trójkąt	triangle		
kwadrat	square		
okrąg	circle		
mapa	map		



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

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 dzieciom lub 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, toteż 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.

GRA – HIDDEN OBJECTS

Cele ogólne:

- poszerzanie zasobu słów związanych z tematem *Powietrze: latanie*;
- poznanie nazw przedmiotów związanych z lataniem;
- poznanie nazw zwierząt oraz elementów budowy ciała ptaków;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Hidden objects (pol.: *ukryte przedmioty*)

Opis grafiki

Tłem gry jest scena przedstawiająca polanę i jezioro. W dole ekranu widnieje siedem elementów, po naciśnięciu których słychać nagraną angielską nazwę. Dziecko odszukuje wybrane szczegóły zawarte w scenie używając kursora lub przesuwając palec po powierzchni ekranu tablicy. 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 dopasowuje grafikę, słychać nagrany zwrot „Try again” (pol.: spróbuj ponownie). Po znalezieniu i dopasowaniu wszystkich elementów słychać gratulacje po angielsku, np. „Congratulations!” (pol.: gratulacje) oraz brawa.



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIWERSYTET
IM. ADAMA MICKIEWICZA
W POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOLECZNY



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"> Wybierze ikonę z dolnego paska ekranu. Odsłucha nazwy poszczególnych elementów sceny. Powtórzy te nazwy. Przesunie ikonę z dolnego paska ekranu w odpowiednie miejsce w scenie głównej. 	<ul style="list-style-type: none"> naciśnięcie ikony w dolnym pasku ekranu; wysłuchanie nazwy wybranego elementu; odszukanie na ekranie głównym ikon przedstawionych w dole ekranu; przeciągnięcie – dopasowanie grafiki z dolnego paska ekranu do elementów w scenie głównej; po odszukaniu wszystkich elementów słyhać gratulacje w języku angielskim oraz brawa; grę można przejść ponownie po naciśnięciu przycisku POWRÓT w prawym górnym rogu ekranu. 	plane	samolot
		eagle	orzeł
		feather	pióro
		kite	latawiec
		bird	ptak
		hot-air balloon	balon (statek powietrzny)
		balloon	balonik
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <ol style="list-style-type: none"> Podczas zajęć w przedszkolu dzieci powinny eksperymentować z grą, oswajając się z jej działaniem i zasadami. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie odpowiednich ikon w kolejnych turach gry. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im w dokonaniu wyboru ikony i przesunięciu jej na obszar ekranu głównego, 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. 			



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 *Powietrze*;
- poznanie nazw środków transportu i elementów podróży;
- 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/chłopca. Dzieci naciskają ikonę z głośnikiem i słyszą słowo w języku angielskim. Wówczas klikają ikonę z obrazkiem, którego nazwę usłyszały i dziewczynka/chłopiec przesuwa się w wybrane miejsce. Następnie dzieci znów klikają ikonę z głośnikiem i słyszą kolejne wyrazy z następnych poziomów. Wybrany element wypukła 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
✓ Wybierze symbol rozpoczynający grę.	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie symbolu głośnika; • powtórzenie usłyszanego słowa; • wybranie ikony przedstawiającej element, którego nazwę podano; • naciśnięcie ikony z prawidłowym elementem; 	plane	samolot
		spaceship	statek kosmiczny
		balloon	balon (pasażerski)



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wysłucha i powtórzy nazwę kolejnego elementu. ✓ Naciśnie ikonę z elementem, którego nazwę podano. ✓ Powtórzy następane słowa i naciśnie odpowiednie ikony. 	<ul style="list-style-type: none"> • powtórzenie kolejnego słowa; • wybór odpowiedniej ikony z następnego poziomu; • przejście do ostatniego rzędu w schemacie zgodnie z podanymi słowami. 	bus	autobus
		kite	latawiec
		train	pociąg
		car	samochód
		ferry	prom
		ticket	bilet
		map	mapa

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 ikon w kolejnych rzędach gry.
3. Należy pozwolić dzieciom stopniowo, w ich własnym tempie, oswajać się ze słowami bez konieczności ich powtarzania.
4. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dokonywać wyboru ikony, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.
5. Dobrze jest zachęcić dzieci do zabawy grą w domu.
6. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.

GRA MEMORY

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Powietrze*;
- poznanie nazw środków transportu;



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

- 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 20 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 20 kart. ✓ Odsłucha nazwę ukazanego na niej elementu i powtórzy ją. ✓ Naciśnie kolejną 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie 20 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 20 elementów; • ponowne rozpoczęcie gry. 	plane	samolot
		spaceship	statek kosmiczny
		balloon	balon (pasażerski)



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

<p>dowolnie wybraną kartę w zestawie.</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Powtórzy usłyszane słowo.✓ Odkryje kolejną kartę.✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 20 kart.		bus	autobus
		ship	(mały) statek
		train	pociąg
		car	samochód
		ferry	prom
		sailboat	żaglówka
		liner	statek pasażerski

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 20 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

TUTORIAL A

Can people fly? Many people dream of flying like birds. The easiest way would be to fix fake wings to the arms – just like Basia has done. Do you think Basia will be able to fly? Look! The fake wings didn't work. Basia could not fly. We, humans, can't fly like birds. Our bones are too heavy and our muscles too weak. Unlike birds, which use their wings to fly, people can't rise from the ground using their arms.

If we want to fly, we can get into a hot air balloon. This kind of balloon has a light but strong basket, a burner and a colourful bag – the envelope – made of a durable fabric. Before each flight, the balloon's envelope is unfolded on the ground. A big fan blows air inside until the balloon is inflated. After the air is blown inside, it needs to be heated up. A big hot flame heats up the air inside the balloon, and the balloon rises. The balloon can be steered upward and downward. Warm air is light and it rises upward, so when we use the burner, the balloon goes up. If we stop heating up the air inside the balloon, the balloon starts descending slowly. We can fly up and down, up and down. What are some other ways for people to fly?

TUTORIAL B

How does a plane fly? Before the first plane was built people had been observing flying birds. If you compare a plane to a bird, you'll notice a few similarities. Look! Doesn't that plane look a bit like an eagle? Both have a beak, a tail and curved wings. But how do planes fly? They don't have feathers, strong muscles or light bones. Besides, planes don't flap their wings.

Look! The large blades of the fan inside the engine of a plane rotate and suck air inside. The air is mixed with burning fuel and heated up by it. The hot air flows out of the engine with a lot of force and pushes the plane forward. So now the plane is taxiing on the runway. When the plane speeds up, the air hits the wings and pushes the plane upward. This makes the plane take off into the air. How about you? Have you ever flown a plane?