



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: ROŚLINA (CO LUBIĄ ROŚLINY?)

Grupa wiekowa: 4-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- Rozwijanie zasobu słownictwa polskiego i angielskiego związanego z tematem *Roślina (Co lubią rośliny?)*.
- Rozwijanie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy roślinami oraz ich elementami.
- Powtórzenie nazw niektórych narzędzi przydatnych w ogrodzie.
- Rozwijanie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.

Bank słów to zestaw kart – kafelków, których wygląd i układ podobny jest do znanej dzieciom i nauczycielom gry *Memory*, jednak w tym przypadku ikony pozostają odkryte. Wybór słownika odbywa się na poziomie platformy, po naciśnięciu flagi polskiej lub brytyjskiej (wersja polska lub angielska). Grafiki w obu wersjach banku słów są takie same dla danego projektu i danej grupy wiekowej, natomiast nagrania słówek różnią się i zostały przygotowane odpowiednio w języku polskim lub angielskim. W ikonach wykorzystano głównie grafikę pochodzącą z animacji. Obrazy przedstawiają zazwyczaj 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
✓ Dokonuje	<ul style="list-style-type: none"> • Wybiera wersję językową z poziomu platformy, naciskając odpowiednią ikonę z 	doniczka	flowerpot



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>wyboru wersji językowej, naciskając na odpowiednią ikonę z flagą.</p> <p>✓ Naciska wybraną ikonę w zestawie dziewięciu grafik.</p> <p>✓ Słucha nazw poszczególnych elementów.</p> <p>✓ Powtarza odpowiednio nazwy polskie lub angielskie.</p>	<p>flagą.</p> <ul style="list-style-type: none"> Po pojawieniu się zestawu dziewięciu ikon dokonuje wyboru elementu przez naciśnięcie ikony, słyszy jego nazwę, po czym powtarza usłyszane słowo. Wersja angielska wymaga kilkukrotnego wysłuchania i powtarzania słowa. jeśli zrozumienie znaczenia ikony jest zbyt trudne, Może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową. 	konewka	watering can
		ogród	garden
		kwiat	flower
		korzeń	root
		liść	leaf
		łodyga	stem
		ziemia	soil
		piasek	sand

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, można przejść do polskiej wersji słownika. Szczególnie w pierwszych fazach projektu nauczyciel powinien pomóc dzieciom cofnąć się do poziomu platformy i otworzyć bank polskich słów.
4. W celu dodatkowego sprawdzenia znaczenia słowa lub jego wymowy, można skorzystać z dobrych słowników internetowych wszystkich głównych wydawców. Działanie to jest zalecane szczególnie wtedy, gdy nauczyciel nie zna języka angielskiego.
5. Słowa i grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą głównie z animacji. Powtarzanie ich oraz osadzenie w kontekście przyrodniczym prowadzi do bardziej efektywnego zapamiętywania znaczeń. Dobrze jest, jeśli dzieci korzystają z banku słów w końcu pierwszego tygodnia projektu oraz w drugim, trzecim, a także 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

MODUŁ JĘZYKA ANGIELSKIEGO: GRY

GRA MEMORY

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Roślina*;
- poznanie nazw kolorów;
- opanowanie umiejętności odszukiwania identycznych elementów gry;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry <i>Memory (pol.: gra pamięciowa)</i>			
Opis grafiki Format gry wykorzystuje znaną dzieciom i nauczycielom zasadę planszowej gry pamięciowej „memory”. Tło w tej wersji stanowi fragment ogrodu. W widocznych w centrum ekranu polach – kafelkach – umieszczone są ikony kwiatów w różnych kolorach. Jest w sumie 16 kart przedstawiających kwiaty w ośmiu kolorach, po dwa w danym kolorze. Dziecko przyciska wybrane pole, wówczas obrazek odwraca się i słychać angielską nazwę ukazanego koloru. 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
✓ Wybierze ikonę z zestawu 16 kart.	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie kart; • powtórzenie usłyszanego słowa; 	blue	niebieski
✓ Odsłucha nazwę ukazanego na niej	<ul style="list-style-type: none"> • wybranie kolejnej karty; • powtórzenie nazwy przedstawionego koloru; 	red	czerwony



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>koloru oraz powtórzy ją.</p> <p>✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie.</p> <p>✓ Powtórzy usłyszane słowo.</p> <p>✓ Odkryje kolejną kartę.</p> <p>✓ Odnajdzie wszystkie pary kolorów w zestawie 16 kart.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie kolejnych kart, jeśli wybór był niepoprawny; • odnalezienie wszystkich par kart w zestawie 16 elementów; • ponowne rozpoczęcie gry. 	pink	różowy
		brown	brązowy
		white	biały
		yellow	żółty
		orange	pomarańczowy
		green	zielony
<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 zestawie 16 kart. 3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im odszukiwać takie same kolory, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne. 4. Dzieci powinny być zachęcane 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. Takie działanie jest zalecane przede wszystkim w sytuacji, gdy nauczyciel nie zna języka angielskiego. 			

GRA HIDDEN OBJECTS

Cele ogólne:

- poznanie angielskich nazw sprzętów ogrodowych i warzyw;
- rozwijanie słownictwa;
- rozwijanie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Format gry <i>Hidden objects (pol.: ukryte przedmioty)</i>			
Opis gry Tłem gry jest obrazek przedstawiający wiejski krajobraz. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> lawn mower garden hose watering can rake shovel pruner cauliflower broccoli beetroot carrot 	<ul style="list-style-type: none"> kosiarka do trawy wąż ogrodowy konewka grabie łopata sekator kalafior brokuł burak marchew
WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA			
<ol style="list-style-type: none"> 6. Ważne jest, aby dzieci mogły wysłuchać nazw zwierząt, klikając na ikony w dolnym pasku ekranu, zanim rozpoczną przesuwanie elementów po ekranie. 7. Należy pozwolić dzieciom eksperymentować z grą – dowolnie przesuwać i dopasowywać elementy, aby stopniowo zaznajomiły się z jej zasadami. 8. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą kolejno podchodzić do tablicy interaktywnej i indywidualnie przesuwać ikony. 			



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. Jeśli opanowanie ruchu przesuwania ikony sprawia dzieciom trudność, nauczyciel powinien zademonstrować działanie gry.
10. 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.
11. W przypadku problemów w wymową słówek można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.

GRA WHAT'S MISSING

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Roślina*;
- poznanie nazw warzyw i elementów środowiska;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

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 słychać 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	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
----------------------------	----------------------	------------------------------------	--------------------------------



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

		GRZE	
<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 ikon w lewym górnym rogu ekranu nagradzane gratulacjami w języku angielskim oraz brawami. 	seeds	nasiona
		grass	trawa
		bush	krzew
		sand	piasek
		soil	gleba
		cauliflower	kalafior
		broccoli	brokuł
		beetroot	burak
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <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 POZNAŃU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

TUTORIAL A

Have you ever wondered what the parts of a plant are? A plants has a number of parts: the roots, the stem, the leaves, and flowers. Plants differ a lot in how they look and what they need.

All plants need water, but in different amounts. They need to be watered in different ways. For example, a sunflower likes a lot of water. A cactus, on the other hand, likes to have dry soil. It will wilt when we water it too much. And the other way round: when the sunflower gets too little water, it withers. But even if the cactus doesn't get much water, it can still flourish.

All plants need sunlight to live, but some like a lot of sunshine, while others prefer shaded spots. A sunflower really loves the Sun. It grows well when it gets a lot of sunshine. In turn, a violet wilts if it grows in a very sunny place. And the other way round. If we put the violet in the shade, it will be just fine because it likes shaded spots. But the sunflower will start to wither without sunlight.

Apart from water and light, how a plant looks depends on the type of soil. There are plants, such as the cactus, which grow well in every type of soil, even in sand. But the violet or the sunflower will wilt if we plant them in sand. Brown soil is better than sand. Both the cactus and the sunflower will grow well in brown soil. But the violet will wither or it won't grow very well. By far the best kind of soil is black, fertile soil. All plants will flourish in it. Do you know now how to look after plants?

TUTORIAL B

Now you know how to look after plants at home. But do you know how to look after those that grow in the garden? We can take care of plants in the garden on our own, or we can ask a gardener to do it for us.

Some bushes need to have their branches trimmed to give them a good shape. To do this, we can use shears, a tool that looks quite a lot like scissors. Grass needs to be cut, too. We use a lawn-mower to do that. Sometimes other plants grow among the ones we have planted; they are weeds. We need to remove them. To do this, we can use a hoe. When our plants are trimmed and there are no weeds among them, we can use a fertilizer. A fertilizer is a special substance which helps plants grow and stay healthy.



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

Garden plants need to be watered, especially when there hasn't been much rain. We can pour water from a watering can, but the easiest way is to use a garden hose. Do you like the gardener's job?