



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 (OD NASIONA DO NASIONA)

Grupa wiekowa: 5-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa polskiego i angielskiego związanego z tematem *Roślina*;
- poznanie nazw owoców;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy owocami;
- doskonalenie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.

Bank słów to zestaw kart, których wygląd i układ przypomina znaną dzieciom i nauczycielom grę „memory”, jednak ikony pozostają w niej 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
<ul style="list-style-type: none"> • Wybierze wersję językową naciskając odpowiednią ikonę z flagą. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dziecko wybiera wersję językową z poziomu platformy, naciskając odpowiednią ikonę z flagą. • Po pojawieniu się zestawu dwunastu ikon, dziecko 	ogród	garden



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<ul style="list-style-type: none">• Naciśnie wybraną ikonę w zestawie 12 grafik.• Odsłucha nazwy poszczególnych elementów.• Powtórzy odpowiednio nazwy polskie lub angielskie.	<p>dokonuje wyboru elementu przez naciśnięcie ikony, słyszy jego nazwę, po czym powtarza usłyszane słowo.</p> <ul style="list-style-type: none">• Wersja angielska wymaga kilkukrotnego wysłuchania i powtarzania słowa.• Dziecko może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową, jeśli zrozumienie znaczenia ikony jest dla niego zbyt trudne.	nasiona	seeds
		jabłoń	apple tree
		truskawka	strawberry
		wiśnia	cherry
		gruszka	pear
		brzoskwinia	peach
		śliwka	plum
		jabłko	apple
		morela	apricot
		cytryna	lemon
		pomarańcza	orange
		patyk	stick

	pestka	stone
	pszczola	bee
	biedronka	ladybird
	ślimak	snail
	kret	mole
	dynia	pumpkin
	miód	honey



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

wiewiórka	squirrel
zołądź	acorn
dąb	oak
ogrodnik	gardener

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Należy stworzyć warunki, aby dzieci przysłuchiwały się nagraniom słów, zanim zaczną je powtarzać.
2. Można 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. Grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą głównie z animacji. Powtarzanie nazw oraz osadzenie ich w kontekście przyrodniczym prowadzi do bardziej efektywnego zapamiętywania znaczeń. Dobrze jest, jeśli dzieci korzystają z banku słów w końcu 1 tygodnia projektu, oraz w drugim, trzecim, a także czwartym tygodniu. Częstotliwość powtórzeń sprzyja przyswajaniu języka obcego.

GRA – MEMORY

Cele ogólne:

- Rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Roślina (Od nasiona do nasiona)*.
- Poznanie nazw liczebników głównych.
- Opanowanie umiejętności odszukiwania identycznej liczby elementów.
- Rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu.
- Rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Format gry			
<i>Memory</i> (pol.: gra pamięciowa)			
Opis grafiki			
<p>Format gry wykorzystuje znaną dzieciom i nauczycielom zasadę planszowej gry pamięciowej <i>Memory</i>. Tło w tej wersji stanowi fragment ogrodu. W widocznych w centrum ekranu polach – kafelkach – umieszczone są ikony przedstawiające śliwki, jednak początkowo karty są zakryte. Jest w sumie dwadzieścia kafelków, po dwie z określoną, taką samą liczbą śliwek. Dziecko przyciska wybraną kartę, wówczas obrazek odwraca się i słychać angielskie frazy z liczebnikami. Naciśnięcie następnego pola powoduje odwrócenie kolejnego obrazka. Jeśli tak wybrane dwa obrazki tworzą parę, czyli zawierają taką samą liczbę elementów, pozostają widoczne, a dziecko słyszy słowo: <i>correct</i> (pol.: dobrze, prawidłowo). Jeśli wybrane karty nie stanowią pary, zostają ponownie odwrócone i słychać nagrane polecenie: <i>try again!</i> (pol.: spróbuj ponownie). Gra trwa do czasu odkrycia wszystkich par obrazków, kiedy to gracz słyszy oklaski oraz gratulacje (<i>congratulations!</i>). Po zakończeniu gry dziecko może przystąpić do niej ponownie. Następuje wtedy zmiana konfiguracji ikon.</p>			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybiera ikonę w zestawie dwudziestu kart. ✓ Słucha angielskiej nazwy i powtarza ją. ✓ Naciska kolejną, dowolnie wybraną kartę w zestawie. ✓ Powtarza usłyszane słowo. ✓ Odkrywa kolejną kartę. ✓ Odnajduje 	<ul style="list-style-type: none"> • Naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie kart. • Powtórzenie usłyszanej frazy. • Wybranie kolejnej karty. • Powtórzenie liczebnika wraz z nazwą elementu. • Naciśnięcie kolejnych kart, jeśli wybór był niepoprawny. • Odnalezienie wszystkich par kart w zestawie dwudziestu elementów. • Ponowne rozpoczęcie gry. 	one plum	jedna śliwka
		two plums	dwie śliwki
		three plums	trzy śliwki
		four plums	cztery śliwki
		five plums	pięć śliwek
		six plums	sześć śliwek
		seven plums	siedem śliwek
		eight plums	osiem śliwek



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 liczebników w zestawie dwudziestu kart.	nine plums	dziewięć śliwek
	ten plums	dziesięć śliwek
<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 dwudziestu kart. 3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im odszukiwać takie same 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. Takie działanie jest zalecane przede wszystkim w sytuacji, gdy nauczyciel nie zna języka angielskiego. 		

GRA – DRAG AND DROP

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa angielskiego związanego z tematem *Roślina*;
- zapoznanie z nazwami zwierząt i roślin;
- opanowanie i doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

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

Opis gry

U dołu ekranu 8 elementów graficznych roślinnych i zwierzęcych (patrz: słownictwo). Góra planszy – czarne cienie wszystkich ośmiu elementów. Dziecko klika na ilustrację u dołu ekranu – słyszy jego nazwę w j. angielskim, element się uwypukla. Następnie przeciąga na właściwy cień. Jeśli wybrany obrazek pasuje, pozostaje na ilustracji i słychać głos lektora: „Correct!”. Jeśli wybrany obrazek nie pasuje, wraca na dół ekranu i słychać głos lektora: „Try again!”. Po zakończeniu, kiedy wszystkie elementy zostały poprawnie przeniesione, uwypuklają się i dziecko słyszy: „Well done! Congratulations!”.



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

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 zwierzę lub roślinę. ✓ Wystucha i powtórzy nazwę danego elementu. ✓ Przesunie wybraną ikonę na odpowiedni cień. ✓ Umieści wszystkie elementy na odpowiednich polach. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie grafiki przedstawiającej zwierzęta i rośliny; • powtórzenie usłyszanego słowa; • przesunięcie wybranej grafiki na właściwy cień; • w przypadku popełnienia błędu, przesunięcie ikony na odpowiedni cień; • wybór kolejnej ikony; • powtórzenie usłyszanego słowa; • umieszczenie wszystkich ikon na odpowiednich polach; • rozpoczęcie gry od nowa. 	acorn	żołędź
		honey	miód
		bee	pszczola
		squirrel	wiewiórka
		bird	ptak
		ladybird	biedronka
		mole	kret
peach tree	drzewo brzoskwiowe		
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <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. 			



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 – WHAT’S MISSING?

Cele ogólne:

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

Format gry

What’s missing (pol.: czego brakuje?)

Opis grafiki

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
✓ Wybierze	• naciśnięcie ikon w dolnym pasku ekranu i wysłuchanie nazw przedmiotów;	acorn	żołędź



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>ikonę z dolnego paska ekranu.</p> <p>✓ Odstucha nazwy przedmiotów.</p> <p>✓ Powtórzy te nazwy.</p> <p>✓ Zapamięta ikony pojawiające się w środku ekranu.</p> <p>✓ Wybierze brakującą ikonę z dolnego paska ekranu.</p> <p>✓ Przesunie ją w odpowiednie miejsce w szeregu ikon.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>nut</p> <p>honey</p> <p>vegetables</p> <p>pumpkin</p> <p>plum tree</p> <p>pear tree</p> <p>apple tree</p>	<p>orzech</p> <p>miód</p> <p>warzywa</p> <p>dynia</p> <p>śliwa</p> <p>grusza</p> <p>jabłoń</p>
<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 POZNANIU

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

TUTORIAL A

Have you ever wondered why plants have fruits? Seeds are hidden in fruits. Look at these pips. They are the seeds of an apple tree. Some fruits, such as apples, have many pips. There are some fruits with only one seed, such as cherries or peaches. The seed in a peach is really big and it's called a pit.

We can grow plants from seeds. All we have to do is put them into a flowerpot with some soil and cover them carefully with more soil. Then, we have to water them and wait. We can also sow the seeds of a sunflower this way. If the conditions are good, the seeds will sprout.

A very small plant, which has just grown out of a seed is called a seedling. The seedling can grow if it has enough water and sunlight. Its stem grows, and so do its green leaves. And, finally, a beautiful flower appears.

Do you know that every plant has to bloom in order to have fruits? The apple tree blossoms, too. It has plenty of beautiful flowers, whose smell attracts bees. Bees fly from one flower to another and collect nectar. They eat it and also make honey from it. When collecting nectar, they carry pollen. Flowers pollinated by bees will bear fruit. And there are seeds in the fruits! The cycle starts all over again. Isn't that amazing? Would you like to find out about the seeds in other fruits?

TUTORIAL B

Now you know where seeds come from, but do you know how they are sowed? Seeds can be sowed in many different ways. Very often, people can help them if they want to grow new plants. They sow the seeds in garden patches, take care of them, water them and wait until plants grow from them.

However, not only people can sow seeds. Sometimes the wind does it. Some seeds have a shape that helps the wind carry them. For example, the fruits of the maple tree have special wings, thanks to which the wind can carry them far from the tree. After some time, the seed sprouts. This plant is a dandelion. Its seeds are shaped like small parachutes and they can be easily carried by the wind. That's how they are scattered around. When you blow on the small puffy ball of a dandelion, you help its seeds spread on the ground.



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

Apart from people and the wind, some animals, too, can be very helpful in sowing seeds. For example, this rook hides a nut in the ground in order to eat it later, but it forgets all about it. The nut stays in the ground and finally begins to sprout. The same thing happens to acorns: squirrels hide them in the ground and forget about them, too. Young oaks grow from acorns.

Unfortunately, not all animals living in the garden help the plants. Some animals eat them, others destroy them. For instance, a mole, which makes molehills, damages the lawn. Also, it bites through the roots of plants, making them wither. Snails eat the leaves and fruit of garden plants. Starlings steal cherries, and can sometimes eat all the fruit from a tree. Aphids drink juice from the leaves and stems of a dahlia. Now the flower becomes ill.

Fortunately, there are also helpful animals in the garden. They help plants and people to fight vermin. For instance, these are ladybirds, which eat aphids. And tits eat caterpillars. Which other animals help garden plants, and which damage them?