



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: WODA (WODA JEST NIEZWYKŁA)

Grupa wiekowa: 3-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- budowanie zasobu słownictwa polskiego i angielskiego związanego z tematem *Woda*;
- poznanie nazw niektórych ciał stałych rozpuszczalnych i nierozpuszczalnych w wodzie;
- poznanie nazw stanów skupienia wody;
- 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 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"> • Dokona wyboru wersji językowej naciskając na odpowiednią ikonę z 	<ul style="list-style-type: none"> • Dziecko wybiera wersję językową z poziomu platformy, naciskając odpowiednią ikonę z flagą polską 	woda	water



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>flagą.</p> <ul style="list-style-type: none">Wybierze ikonę w zestawie 6 grafik.Odsłucha nazwy poszczególnych elementów.Powtórzy nazwy polskie lub angielskie.	<p>lub brytyjską.</p> <ul style="list-style-type: none">Po pojawieniu się zestawu sześciu ikon, dziecko dokonuje wyboru obrazu przez naciśnięcie ikony.Dziecko słyszy nazwę elementu i powtarza usłyszane słowo.Wersja angielska wymaga kilkukrotnego wystuchania i powtarzania słowa.Dziecko może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową, jeśli zrozumienie znaczenia ikony jest dla niego zbyt trudne.	para wodna	steam
		olej	oil
		sól	salt
		pieprz	pepper
		cukier	sugar
		kran	tap
		myć	wash
		umywalka	basin
		czajnik	kettle
		filiżanka	cup
kubek	mug		



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. Należy zachęcać dzieci, aby angielskie słowa powtarzały grupowo oraz indywidualnie.
3. W sytuacji, 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 przejść 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, szczególnie w sytuacji, gdy nauczyciel nie zna języka angielskiego.
5. Grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą przede wszystkim z animacji. Powtarzanie ich nazw oraz osadzenie 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 *Woda*;
- poznanie nazw naczyń i pojemników;
- opanowanie umiejętności odszukiwania identycznych obrazów;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Memory (pol.: gra pamięciowa)

Opis grafiki

Format gry wykorzystuje zasadę planszowej gry pamięciowej „memory”, która jest dobrze znana zarówno dzieciom jak i nauczycielom. Tło w tej wersji



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

stanowi fragment pokoju. W centrum ekranu umieszczone są karty – kafelki – zawierające ikony różnych naczyń lub substancji, jednak są one zakryte. Na ekranie widnieje 12 kart, po dwie z określonym, identycznym rysunkiem. Dziecko przyciska wybrane pole, a wówczas obrazek odwraca się i słycać 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 słycać 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 12 kart. ✓ Odsłucha nazwę ukazanego na niej elementu i powtórzy ją. ✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie. ✓ Powtórzy usłyszane słowo. ✓ Odkryje kolejną kartę. ✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 12 kart. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie 12 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 12 elementów; • ponowne rozpoczęcie gry. 	szklanka	glass
		butelka	bottle
		miska	bowl
		ryż	rice
		łyżka	spoon
		kałuża	puddle



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. 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 12 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 – DRAG AND DROP

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa angielskiego związanego z tematem *Woda*;
- zapoznanie z nazwami sprzętów ogrodowych i domowego użytku związanych z wodą;
- rozróżnienie zastosowania sprzętów w domu lub w ogrodzie;
- opanowanie i doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

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

Opis gry

U dołu ekranu, w jednym rzędzie, znajdują się grafiki sprzętów ogrodowych i domowego użytku. Góra planszy – neutralne tło; na nim dwie ilustracje: po prawej stronie dom, po lewej stronie ogród. Dziecko klika na ilustrację przedmiotu u dołu ekranu i słyszy jego nazwę w języku angielskim: „kettle”, „sprinkler”, „dishwasher”, itd. Dziecko przeciąga urządzenia na odpowiednie ilustracje domu lub ogrodu. Jeśli wybrany obrazek pasuje do miejsca znika i słychać głos lektora: „Correct!”. Jeśli wybrany obrazek nie pasuje do miejsca, wraca na dół ekranu i słychać głos lektora: „Try again!”. Po zakończeniu, kiedy



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

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 sprzęt. ✓ Wysłucha i powtórzy nazwę danego elementu. ✓ Przesunie wybraną ikonę na odpowiednią ilustrację ogrodu lub domu. ✓ Umieści wszystkie sprzęty na odpowiednich polach. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie grafiki przedstawiającej sprzęty ogrodowe i domowego użytku; • powtórzenie usłyszanego słowa; • przesunięcie wybranej grafiki na ilustrację domu lub ogrodu; • w przypadku popełnienia błędu, przesunięcie ikony na odpowiednią ilustrację; • wybór kolejnej ikony; • powtórzenie usłyszanego słowa; • umieszczenie wszystkich ikon sprzętów na ilustrację domu lub ogrodu; • rozpoczęcie gry od nowa. 	dishwasher	zmywarka do naczyń
		washing machine	pralka
		kettle	czajnik elektryczny
		shower	prysznic
		bath	wanna
		sink	zlewozmywak
		toilet	muszla klozetowa
		garden hose	wąż ogrodowy
		pot	doniczka
		sprinkler	zraszacz
watering can	konewka		

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

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.



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

5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych.

GRA – HOPSCOTCH

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Woda*;
- poznanie nazw sprzętów i naczyń związanych z wodą;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Hopscotch (pol.: *Gra w klasy*)

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	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie symbolu głośnika; 	zmywarka do naczyń	dishwasher



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>symbol rozpoczynający grę.</p> <p>✓ Wysłucha i powtórzy nazwę kolejnego elementu.</p> <p>✓ Naciśnie ikonę z elementem, którego nazwę podano.</p> <p>✓ Powtórzy następne słowa i naciśnie odpowiednie ikony.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • powtórzenie usłyszanego słowa; • wybranie ikony przedstawiającej element, którego nazwę podano; • naciśnięcie ikony z prawidłowym elementem; • powtórzenie kolejnego słowa; • wybór odpowiedniej ikony z następnego poziomu; • przejście do ostatniego rzędu w schemacie zgodnie z podanymi słowami. 	pralka	washing machine
		czajnik elektryczny	kettle
		prysznic	shower
		wanna	bath
		zlewozmywak	sink
		szklanka	glass
		miska	bowl
		butelka	bottle
kubek	mug		
<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 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. 			



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

What do you think, what's the shape of water? Look! There's water in these glasses. The water has the shape of the glass. Let's pour some water into a bottle. We need a funnel so that water doesn't spill. What's the shape of the water now? The water seems to have the shape of the bottle. Can you say where there's more water? Now, let's pour some water into a bowl. The water has lost the shape of the bottle. Now it has the shape of the bowl.

What's happened? Water is a liquid. It doesn't have its own shape. It always takes the shape of the container it's in. And now look! It doesn't matter what we pour the water into - it's always the same water. Did you notice how the amount of water was the same in each container? But it seemed sometimes that there was less of it. That's because it changed its shape.

Does water have any color? Tap water is transparent, so it doesn't have any colour. Look, you can see everything through it. Let's put the glass next to an orange wall. It seems that the water is orange. But it's not. It's just clear and we can see the color of the wall through it.

Tadek's poured some water from a puddle into a glass. Will it be transparent? Water has some colour only when it's dirty. The water from this puddle is brown. It's the color of the pollutants that are in it.

You drink water all the time, don't you? Have you ever wondered if water has any taste? The taste of water is very delicate; you can hardly feel it. But there are many types of drinking water. Every type has a different taste. Do you know what this is? This is sparkling water. It has bubbles. What does it taste like? Is it bitter? Is it sour? Does it sting your tongue? Do you know what type of water Tadek's tasting now? This is flavoured water. There is a delicate lemon flavour added to it. Think about what other flavours water can have.

TUTORIAL B

Can you remember what can be dissolved in water? What happens to sugar that we add to water or tea? Sugar disappears when we stir it with a spoon. It dissolves in water. It can't be seen, but the water changes its taste. It's sweet now. We can't dissolve everything in water. What do you think: will rice dissolve in water? Rice doesn't dissolve in water. Look, it's fallen to the bottom of the glass.



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

Why do we stir sugar with a spoon when we want a sweet drink? Yes, we want sugar to dissolve as quickly as possible. If we stir something, it dissolves much faster. It also matters if the water is hot or cold. Look, there's hot water in one glass and cold water in the other. There's some steam over the glass with hot water. What do you think: in which glass will the sugar dissolve faster? It takes a longer time for the sugar to dissolve in cold water. And it is more difficult, even though we stir the water. Hot water and stirring help sugar to dissolve. What else can you easily dissolve in water?