



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 WOKÓŁ NAS)

Grupa wiekowa: 4-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa polskiego i angielskiego związanego z tematem *Woda*;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy zjawiskami atmosferycznymi;
- opanowanie nazw opadów atmosferycznych;
- rozwijanie umiejętności artykułowania spółgłosek i samogłosek angielskich.

Bank słów to zestaw kart, 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 identyczne 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 flagą. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dziecko wybiera wersję językową z poziomu platformy, naciskając odpowiednią ikonę z flagą. • Po pojawieniu się zestawu dziewięciu ikon, dziecko 	woda	water
		lód	ice



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

<ul style="list-style-type: none"> Wybierze ikonę w zestawie 9 grafik. Wysłucha nazw 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 kilkakrotnego 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. 	śnieg	snow
		deszcz	rain
		chmura	cloud
		kostka lodu	ice cube
		płatek śniegu	snowflake
		para wodna	steam
		kropla deszczu	raindrop
		parasol	umbrella
		kalosze	wellingtons
		kurtka przeciwdeszczowa	raincoat
		basen	swimming pool
		fale	waves
		wanna	bathtub
		woda gazowana	fizzy water
		woda niegazowana	still water
		szczoteczka do zębów	toothbrush



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, 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. Działanie to jest zalecane szczególnie wtedy, gdy nauczyciel nie zna języka angielskiego.
5. Grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą głównie z animacji. Osadzenie ich nazw 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 – HOPSCOTCH

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Woda*;
- poznanie nazw elementów otoczenia i wyposażenia wnętrz;
- opanowanie umiejętności rozumienia ze słuchu;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Hopscotch (pol.: gra w klasy)

Opis grafiki

Za wzór dla tego formatu gry językowej posłużyła popularna wśród dzieci gra znana z zabaw na świeżym powietrzu lub w sali gimnastycznej, czyli gra w klasy. Tłem gry jest plac zabaw przed domem. W kratkach/ kafelkach znajdują się obrazki z animacji. Nad pierwszą kratką z napisem START pojawia się Tadek. Aby rozpocząć grę, należy nacisnąć przycisk znajdujący się poniżej schematu gry - strzałkę, a dzieci słyszą wtedy pierwsze słowo. Ich zadaniem jest



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

naciśnięcie ikony reprezentującej usłyszany wyraz. Każde kolejne naciśnięcie strzałki uruchamia nagranie audio opisujące ikony z następnym poziomem schematu. Wybrany element uwypukla 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 klikalne i po ich naciśnięciu 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
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Wybierze ikonę rozpoczynającą grę. ✓ Wysłucha i powtórzy nazwę opisywanego elementu. ✓ Naciśnie ikonę z grafiką, której nazwę podano. ✓ Powtórzy kolejne nagrane słowa i wybierze odpowiednie ikony. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie strzałki znajdującej się poniżej ikony START; • powtórzenie usłyszanego słowa; • wybranie ikony przedstawiającej element, którego nazwę podano; • naciśnięcie ikony z prawidłowym elementem; • wysłuchanie i powtórzenie kolejnego słowa po naciśnięciu strzałki; • wybór odpowiedniej ikony z następnego poziomu; • przejście do ostatniego rzędu w schemacie zgodnie z podanymi słowami. 	table	stół
		chair	krzesło
		cupboard	szafka kuchenna
		fridge	lodówka
		lamp	lampa
		sink	zlewozmywak
		curtain	zasłona
		window	okno
		pot	garnek



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

		oven	piekarnik
		tap	kran
<p>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Należy zapewnić dzieciom możliwość eksperymentowania z grą, aby mogły one dobrze poznać jej działanie i zasady. 2. Zaleca się umożliwienie dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie odpowiednich ikon na podstawie usłyszanego nagrania. 3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dokonywać przejścia na kolejne poziomy schematu, jeśli początkowo jest to dla nich zbyt trudne. 4. Dzieci powinny być zachęcane do zabawy grą w domu. 5. W przypadku problemów z wymową lub znaczeniem słówek angielskich można dodatkowo wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych, aby ułatwić dzieciom zapamiętywanie tych znaczeń. Jest to krok zalecany przede wszystkim w sytuacji, gdy nauczyciel nie zna języka angielskiego. 			

GRA – PUZZLE

Cele ogólne:

- poznanie słownictwa związanego z tematem *Człowiek - codzienne czynności*;
- poznanie nazw osób, produktów i obiektów związanych z wykonywaniem codziennych czynności;
- rozwijanie umiejętności uzupełniania kształtów i figur;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Puzzle (pol.: układanka, puzzle)

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



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

znajdują się wokół niego i częściowo na nim (patrz: załączona grafika, Projekt CZŁOWIEK, 4-latki). Dziecko układa kilka scen. Przedstawiają one różne czynności – np. odkręcanie wody, szczotkowanie zębów, itd. Po ułożeniu całego obrazka słyhać 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. ✓ Wysłuchanie 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; • wysłuchanie nazwy przedstawionego elementu; • powtórzenie nazwy tego elementu; • ponowne naciśnięcie obrazka i wysłuchanie nazwy; • naciśnięcie przycisku w prawym dolnym rogu ekranu – ułożenie kolejnej scenki. 	<p>Basia is turning on the water.</p> <p>Basia is putting the toothpaste on the brush.</p> <p>Basia is brushing her teeth.</p> <p>Basia is rinsing her mouth.</p> <p>Basia is cleaning the washbasin.</p>	<p>Basia odkręca wodę.</p> <p>Basia nakłada pastę na szczoteczkę.</p> <p>Basia szczotkuje zęby.</p> <p>Basia przepłukuje usta.</p> <p>Basia czyści umywalkę.</p>

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

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

- początkowo zbyt trudne.
4. Dobrze jest zachęcić dzieci do zabawy układanką w domu.
 5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych, aby dodatkowo przećwiczyć nazwy obiektów i osób.

GRA – MEMORY

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Woda*;
- poznanie nazw czynności towarzyszących myciu zębów;
- opanowanie umiejętności odszukiwania identycznych obrazów;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

Memory (pol.: gra pamięciowa)

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.



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 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 kartę. ✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 16 kart. 	<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>turn on the water</p> <p>rinse your toothbrush</p> <p>turn off the water</p> <p>put the toothpaste on the brush</p> <p>brush your teeth</p> <p>fill in the cup</p> <p>rinse your mouth</p> <p>clean the washbasin</p>	<p>odkręć wodę</p> <p>przepłucz szczoteczkę</p> <p>zakręć wodę</p> <p>nałóż pastę na szczoteczkę</p> <p>wyszczotkuj zęby</p> <p>odkręć wodę i napełnij kubek</p> <p>przepłucz usta</p> <p>wyczyść umywalkę</p>
<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 ukazanym 			



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

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.

TUTORIAL A

Do you know why it rains? We are going to find out in a minute. Look! Water is heated up in the pot. It's getting hotter and hotter. When we heat up water, it starts to turn into steam. We say it evaporates. The cloud floating above the pot is called steam.

The same thing happens in nature. When the sun shines and when it's warm, water from rivers and lakes changes into steam. The steam floats up in the air. Up there, the steam gets colder and changes back into small drops of rain. The drops are very small and light. That's why they can stay up in the air. Specks of dust float in the air, too. They mix with the drops of water. In this way, clouds are formed. The drops which form clouds mix with other drops. They get bigger and bigger. When they're big and heavy they fall down. Then we can see them: it rains.

When it rains, small and big puddles are formed on the ground. Do you know what happens to the water from puddles?

TUTORIAL B

Do you remember what snow is and how it's formed? When the sun shines and it's warm, water from rivers and lakes changes into steam. The steam floats up in the air. Up there, the steam gets colder and changes back into small drops of rain. Specks of dust also float in the air. They mix with the drops of water. Thus, clouds are formed. The drops which form clouds mix with other drops. They get bigger and bigger... But they don't form the rain because...



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Look at the thermometer! It's getting cold. The drops of water in the cloud change into small ice crystals; they freeze. Do you remember how Basia made ice cubes? Water in the ice-tray froze. It changed into ice. Why? Because it was very cold in the freezer. So how is snow formed? Look! The small ice crystals, which formed a cloud, fall down. Then they mix with other crystals. They all form tiny beautiful stars. This is snow.

Snow falls from grey, low clouds. It's difficult to find two identical snowflakes. Look! All the stars have six arms. One, two, three, four, five, six. Although all snowflakes have six arms, each of them is different and unique. What else do you know about snow?