



**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 W NASZYM ŻYCIU)**

**Grupa wiekowa:** 5-latki

### SŁOWNIK

#### **Cele ogólne:**

- rozwijanie zasobu słownictwa polskiego i angielskiego związanego z tematem *Woda*;
- doskonalenie umiejętności rozpoznawania różnic pomiędzy zjawiskami atmosferycznymi;
- powtórzenie nazw opadów atmosferycznych;
- rozwijanie umiejętności nazywania zbiorników wodnych;
- opanowanie umiejętności rozumienia ze słuchu;
- doskonalenie 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 odkryte. Wybór słownika odbywa się na poziomie platformy, po wybraniu 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 przede wszystkim 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).

<b>CEL OPERACYJNY DZIECKO:</b>	<b>DZIAŁANIA DZIECKA</b>	<b>SŁOWO POLSKIE – WERSJA POLSKA</b>	<b>SŁOWO ANGIELSKIE – WERSJA ANGIELSKA</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dokona wyboru wersji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dziecko wybiera wersję językową z poziomu platformy,</li> </ul>	para wodna	steam



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

<p>językowej naciskając na odpowiednią ikonę z flagą.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Wybierze ikonę w zestawie 9 grafik.</li><li>Wysłucha nazw poszczególnych elementów.</li><li>Powtórzy odpowiednio nazwy polskie lub angielskie.</li></ul>	<p>naciskając odpowiednią ikonę z flagą.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Po pojawieniu się zestawu dziewięciu ikon, dziecko dokonuje wyboru elementu przez naciśnięcie ikony, słyszy jego nazwę, po czym powtarza usłyszane słowo.</li><li>Wersja angielska wymaga kilkukrotnego wysłuchania i powtarzania słowa.</li><li>Jeśli zrozumienie znaczenia ikony jest dla dziecka zbyt trudne, można przejść do poziomu platformy i wybrać polską wersję językową w celu wyjaśnienia wątpliwości.</li></ul>	lód	ice
		śnieg	snow
		deszcz	rain
		rzeka	river
		jezioro	lake
		morze	sea
		czysta woda	clean water
		brudna woda	dirty water
		żaglówka	sailboat
		fontanna	fountain
		pływać	float
		tonąć	sink
		żagiel	sail
		statek	ship
oczyszczalnia	sewage pump station		
rury	pipes		



**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

	most	bridge
<p><b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Należy umożliwić dzieciom przysłuchiwanie się nagraniom słów, zanim zaczną je powtarzać.</li> <li>2. Dobrze jest zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały grupowo oraz indywidualnie.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>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.</li> </ol>		

## **GRA – HIDDEN OBJECTS**

### **Cele ogólne:**

- Rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Woda (Woda w naszym życiu)*.
- Poznanie nazw elementów otoczenia i wyposażenia wnętrz.
- Rozwijanie umiejętności rozumienia ze słuchu.
- Doskonalenie umiejętności artykulowania głosek angielskich.

### **Format gry**

*Hidden objects* (pol.: ukryte przedmioty)

### **Opis grafiki**

Tłem gry jest scena przedstawiająca okolice oczyszczalni ścieków oraz powiększony obraz wnętrza łazienki. W dole ekranu widnieje kilka elementów/grafik umieszczonych obok siebie na neutralnym tle. Wśród nich znajdują się także symbole przedmiotów, których nie można umieścić w scenie centralnej. Po naciśnięciu ikon znajdujących się w dole ekranu słychać nagraną ich angielską nazwę. Dziecko odszukuje wybrane szczegóły zawarte w głównej scenie,



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

używając kursora lub przesuwając palec po powierzchni ekranu. W miejscach zatrzymania pojawia się lupa, która powiększa przedmioty. Podczas przesuwania palcem po grafice elementy z paska słów uwypuklają/podświetlają się – są klikalne. Po prawidłowym dopasowaniu grafiki poniżej symbolu w zestawie słów pojawia się zielony haczyk (✓) (i słychać nagranie *correct!* (pol.: dobrze, prawidłowo). Jeśli dziecko źle dopasowuje grafikę, wraca ona na miejsce w dole ekranu, a dziecko słyszy nagrany zwrot *try again* (pol.: spróbuj ponownie). Po znalezieniu i dopasowaniu wszystkich elementów słychać gratulacje po angielsku, np. *Well done! Congratulations!* (pol.: świetnie, gratulacje) oraz brawa.

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wybiera i naciska dowolną ikonę z dolnego paska ekranu.</li> <li>✓ Słucha i powtarza nazwę elementu.</li> <li>✓ Dopasowuje element z dolnego paska ekranu do jego odpowiednika w scenie głównej.</li> <li>✓ Dokonuje kolejnego wyboru ikony i powtarza działanie.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Naciśnięcie ikony w dolnym pasku ekranu.</li> <li>• Wysłuchanie nazwy elementu.</li> <li>• Odszukanie na ekranie głównym elementów zawartych w dole ekranu.</li> <li>• Przeciągnięcie – dopasowanie ikon z dolnego paska ekranu do elementów w scenie głównej.</li> <li>• Po odszukaniu i dopasowaniu przez dziecko dwóch identycznych ikon w dolnym pasku pojawia się zielony haczyk (✓).</li> <li>• Odszukanie wszystkich elementów z dolnego paska ekranu w scenie głównej.</li> <li>• Ponowne rozpoczęcie gry po naciśnięciu przycisku „powrót” w prawym dolnym rogu ekranu.</li> </ul>	tap	kran
		bathtub	wanna
		toilet	toaleta
		shower	prysznic
		pipe	rura
		sewage works	oczyszczalnia ścieków
		river	rzeka
		clean water	czysta woda
		table	stół



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

✓ Dopasowuje wszystkie ikony z dolnego paska ekranu do elementów w scenie centralnej.		oven	piekarnik
<p><b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Należy zapewnić dzieciom możliwość eksperymentowania z grą, aby mogły dobrze poznać jej działanie i zasady.</li> <li>2. Zaleca się umożliwienie dzieciom korzystania z tablicy interaktywnej oraz samodzielnego wybierania odpowiednich ikon na podstawie usłyszanego nagrania.</li> <li>3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dokonywać przejścia na kolejne poziomy schematu, jeśli początkowo jest to dla nich zbyt trudne.</li> <li>4. Dzieci powinny być zachęcane do zabawy grą w domu.</li> <li>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.</li> </ol>			

## GRA – MEMORY

### Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Woda*;
- poznanie nazw urządzeń i miejsc związanych z wodą;
- opanowanie umiejętności odszukiwania identycznych obrazów;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.



**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

### 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.

CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wybierze ikonę w zestawie 16 kart.</li> <li>✓ Odsłucha nazwę ukazanego na niej elementu i powtórzy ją.</li> <li>✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie.</li> <li>✓ Powtórzy usłyszane słowo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie dowolnej ikony w zestawie 16 kart;</li> <li>• powtórzenie usłyszanego słowa;</li> <li>• wybranie kolejnej karty;</li> <li>• powtórzenie nazwy przedstawionego przedmiotu lub substancji;</li> <li>• naciśnięcie kolejnych kart, jeśli wybór nie był poprawny;</li> <li>• odnalezienie wszystkich par kart w zestawie 16 elementów;</li> <li>• ponowne rozpoczęcie gry.</li> </ul>	shower	prysznic
		hairdryer	suszarka
		washing machine	pralka
		pipes	rury
		sink	zlew



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"> <li>✓ Odkryje kolejną kartę.</li> <li>✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 16 kart.</li> </ul>		toilet	muszla klozetowa
		puddle	kałuża
		pond	staw
<p><b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci powinny mieć możliwość eksperymentowania z grą, aby mogły dobrze poznać jej działanie i zasady.</li> <li>2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie i dopasowywanie identycznych ikon w ukazanym zestawie 16 kart.</li> <li>3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im odszukiwać takie same elementy, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</li> <li>4. Dzieci powinny być zachęcane do korzystania z gry w domu.</li> <li>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.</li> </ol>			

## **GRA – WHAT'S MISSING?**

### **Cele ogólne:**

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Woda*;
- poznanie nazw elementów łazienki;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.



**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

### Format gry

*What's missing* (pol.: czego brakuje?)

### Opis grafiki

W dole ekranu w jednym rzędzie znajduje się 7 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
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Wybierze ikonę z dolnego paska ekranu.</li> <li>✓ Odsłucha nazwy przedmiotów.</li> <li>✓ Powtórzy te nazwy.</li> <li>✓ Zapamięta ikony</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• naciśnięcie ikon w dolnym pasku ekranu i wysłuchanie nazw przedmiotów;</li> <li>• naciśnięcie trójkątnej ikony START w środku ekranu;</li> <li>• zapamiętanie konfiguracji ikon w centrum ekranu;</li> <li>• odszukanie w dolnym pasku ekranu elementu brakującego w pojawiającym się rzędzie;</li> <li>• przeciągnięcie wybranej ikony z dolnego paska ekranu do rzędu elementów w środkowej części ekranu;</li> <li>• zebranie ikonek w lewym górnym rogu ekranu nagradzane gratulacjami w języku angielskim oraz brawami.</li> </ul>	shower	prysznic
		hairdryer	suszarka
		washing machine	pralka
		tap	kran
		bath	wanna
		toilet	muszla klozetowa





**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>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>		washbasin	umywalka
		shower	prysznic
<p><b>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci mogą eksperymentować z grą, oswajając się zarówno z jej działaniem, jak i zasadami.</li> <li>2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie ikon w kolejnych turach gry.</li> <li>3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im dokonywać wyboru ikony, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</li> <li>4. Dobrze jest zachęcić dzieci do korzystania z gry podczas zabawy w domu.</li> <li>5. W przypadku problemów z wymową słówek angielskich można dodatkowo użyć jednego z dobrych słowników internetowych.</li> </ol>			

### **TUTORIAL A**

Have you ever wondered why we have water in the tap? When we turn the tap on, water runs from it. But where is it coming from?

Water flows through pipes. These pipes are called water pipes. First, water is collected from a river or a lake in a special place. Then it's cleaned and pumped into our houses. It reaches the house through pipes. When we turn the tap on, clean water flows from it. We can use this water for example to wash ourselves.

Have you ever wondered what happens with the dirty water that we've used in the bathroom or toilet? First it disappears down an outlet. And then? This dirty water is called sewage. Sewage flows in pipes, but they are completely different from the pipes with clean water. These pipes are called



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

sewage pipes. Through these pipes, the dirty water reaches the sewage treatment plant. The sewage treatment plant is a place full of different devices, such as filters which purify water. When the water is completely clean it flows to the river through pipes.

Remember that water is a precious resource. There are many ways to save water. When you brush your teeth, don't let the water run from the tap; you'll be wasting it. Pour water into a mug and rinse your mouth with it. When you take a bath, don't fill the whole bathtub with water. Pour in only as much as you really need to wash yourself. And when you take a shower, don't let the water run when you're soaping yourself. Turn it on only when you want to rinse the soap off. Saving water is very important and we should all learn how to do it. Do you know any other ways of saving water?

### **TUTORIAL B**

Have you ever wondered why some things sink while others float? A ball floats without a problem, but a stone sinks right away. Heavy things sink, like this brick. But lighter things, filled with air, float, like this ball. Is it always like this?

Let's see if plasticine sinks. When we make a plasticine ball and throw it into the water, it'll sink. But when we make a boat instead of a ball, it'll float. A huge ship filled with heavy products can also float because it has a proper shape. It is not the weight of objects that makes them sink, however. Remember! Heavy objects float when they have a proper shape – the shape of a boat – or are filled with air. Can you name other objects which can float on water?