



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: ZIEMIA (MÓJ DOM)

Grupa wiekowa: 4-latki

SŁOWNIK

Cele ogólne:

- zapoznanie ze słownictwem polskim i angielskim dotyczącym tematu *Ziemia (Mój Dom)*;
- poznanie nazw elementów krajobrazu;
- opanowanie i doskonalenie umiejętności dostrzegania różnic pomiędzy tymi elementami;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Bank słów to zestaw kart – ikon, których wygląd i układ podobny jest do znanej dzieciom i nauczycielom gry „memory”, w której jednak karty pozostają odkryte. Dostęp do nich jest możliwy na poziomie platformy, po wybraniu wersji polskiej lub angielskiej (odpowiednio ikona z flagą polską lub brytyjską). Grafiki w obu wersjach banku słów są takie same dla danego projektu i danej grupy wiekowej, natomiast różnią się w zakresie nagrań, które przygotowane zostały w języku polskim lub angielskim.

Ikony zawierają najczęściej grafiki wykorzystane również w animacjach. Przedstawione na nich obrazki to elementy pojawiające się zarówno w części CASUM programu, jak i filmach A i B. Po kliknięciu na daną ikonę 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 odpowiednią ikonę. • Wybierze ikonę w zestawie 	<ul style="list-style-type: none"> • Dziecko wybiera polską lub angielską wersję językową z poziomu platformy. • Po pojawieniu się zestawu ikon, dziecko klika na wybrany element i słyszy jego nazwę. • Dziecko powtarza usłyszane słowo. • W przypadku wersji angielskiej zalecane jest kilkukrotne wysłuchanie i powtarzanie słowa. • Jeśli na podstawie materiału graficznego dziecko nie zrozumie znaczenia 	rzeka	river
		jezioro	lake
		morze	sea
		góry	mountains



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>grafik.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Odsłucha nazwy poszczególnych elementów. • Powtórzy nazwy polskie lub angielskie. 	<p>angielskiego słowa, może cofnąć się do poziomu platformy i wybrać polską wersję słownika, co ułatwi pełne zrozumienie znaczenia ikony.</p>	pole	field
		las	forest
		miasto	city
		ulica	street
		dom	house
		radiowóz	police car
		karetka pogotowia	ambulance
		autobus	bus
		wóz strażacki	fire engine
		koparka	digger
		wywrotka	dumper
		rower	bike
		ciężarówka	lorry
		hulajnoga	scooter

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

1. Należy zapewnić dzieciom możliwość wysłuchania nagrań słów, zanim zaczną je powtarzać.
2. Dobrze jest zachęcić dzieci, aby angielskie słowa powtarzały najpierw grupowo, a następnie indywidualnie.
3. W przypadku, gdy zrozumienie znaczenia słowa angielskiego jest zbyt trudne dla dziecka, możliwy jest powrót do polskiej wersji słownika. Szczególnie w pierwszych etapach projektu nauczyciel powinien pomóc dzieciom cofnąć się do poziomu platformy i utworzyć bank polskich słów.
4. Jeśli zrozumienie wymowy poszczególnych słów w wersji angielskiej stwarza problemy zarówno dzieciom jak i nauczycielowi, zalecane jest skorzystanie z dobrych



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

słowników internetowych.

5. Słowa i grafiki zamieszczone w słownikach pochodzą głównie z animacji, a ich osadzenie w kontekście przyrodniczym prowadzi do bardziej efektywnego zapamiętywania znaczeń. Dzieci mogą korzystać ze słowników już w końcu 1 tygodnia projektu, a następnie w tygodniu drugim, trzecim i czwartym tygodniu. Częste słuchanie i powtarzanie słówek angielskich sprzyja przyswajaniu tego języka.

Moduł języka angielskiego: gry

GRA DRAG AND DROP

Cele ogólne:

- opanowanie i rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Ziemia*;
- poznanie nazw krajów europejskich;
- poznanie lokalizacji tych krajów;
- doskonalenie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry

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

Opis grafiki

Grafika przedstawia mapę Europy z zarysami poszczególnych krajów. Po obu stronach mapy umieszczone są kontury niektórych państw. Są to elementy z animacji, które można przesuwac na główny obrazek. Zadanie polega na przeciągnięciu konturów poszczególnych państw w odpowiednie, podświetlane miejsca na mapie. Każdy kontur kraju jest klikalny – po naciśnięciu konturu danego kraju słychać jego angielską nazwę. Przesunięcie któregośkolwiek z elementów na mapę rozpoczyna grę. Jeśli wybór jest niepoprawny, słychać nagranie „Try again” (pol.: spróbuj ponownie). Po poprawnym przeciągnięciu zarysu danego państwa w odpowiednie miejsce na mapie Europy słychać nagranie „Correct!” (pol.: dobrze, prawidłowo). W kolejnych trzech rundach gry pojawiają się różne konfiguracje nazw 18 krajów europejskich. Gdy wszystkie kraje znajdą się już w odpowiednich miejscach, dziecko słyszy nagranie „Congratulations” (pol.: gratulacje) oraz oklaski. Grę można uruchomić ponownie przez naciśnięcie ikony w prawym dolnym rogu ekranu.



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 kontury kraju europejskiego. ✓ Wysłucha nazwy danego kraju i powtórzy ją. ✓ Przesunie wybrany kontur w odpowiednie miejsce na mapie. ✓ Umieści wszystkie ikony w odpowiednich miejscach na mapie. 	<ul style="list-style-type: none"> • naciśnięcie ikony przedstawiającej kontury danego kraju; • powtórzenie usłyszanej nazwy; • przesunięcie wybranej ikony w podświetlony obszar mapy Europy; • wybór kolejnej ikony i przesunięcie jej w podświetlony obszar; • powtórzenie usłyszanego słowa; • umieszczenie konturów wszystkich krajów w odpowiednich miejscach na mapie; • ponowne rozpoczęcie gry. 	Europe	Europa
		Poland	Polska
		Spain	Hiszpania
		France	Francja
		Finland	Finlandia
		Sweden	Szwecja
		Norway	Norwegia
		Great Britain	Wielka Brytania
		Italy	Włochy
		Greece	Grecja
		Czech Republic	Czechy
		Slovakia	Słowacja
		Germany	Niemcy
		Estonia	Estonia
		Latvia	Łotwa
		Lithuania	Litwa



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

		Ukraine	Ukraina
		Belarus	Białoruś
WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA			
<div><div>1.</div><div>Należy zachęcać dzieci, aby podczas zajęć w przedszkolu eksperymentowały z grą, osuwając się zarówno z jej działaniem jak i zasadami.</div></div> <div><div>2.</div><div>Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie i przesuwanie ikon w kolejnych turach gry.</div></div> <div><div>3.</div><div>Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im przesuwać kontury państw, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</div></div> <div><div>4.</div><div>Dobrze jest zachęcić dzieci do układania mapy Europy w domu.</div></div> <div><div>5.</div><div>Jeśli dzieci lub/i nauczyciel mają problemy z wymową słówek angielskich, można wykorzystać jeden z dobrych słowników internetowych, aby poćwiczyć brzmienie słów.</div></div>			

GRA WHAT'S MISSING

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Ziemia*;
- poznanie nazw pojazdów i zabawek;
- 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.



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

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"> ✓ 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 ikonek w lewym górnym rogu ekranu nagradzane gratulacjami w języku angielskim oraz brawami. 	kite	latawiec
		lorry	ciężarówka
		scooter	hulajnoga
		teddy bear	miś
		fire engine	straż pożarna
		bike	rower
		dumper	śmieciarka
		police car	radiowóz

WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA

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.

GRA MEMORY

Cele ogólne:

- rozwijanie zasobu słownictwa związanego z tematem *Ziemia*;
- poznanie nazw pojazdów;
- opanowanie umiejętności odszukiwania identycznych obrazów;
- rozwijanie umiejętności zapamiętywania obrazu;
- rozwijanie umiejętności artykułowania głosek angielskich.

Format gry <i>Memory (pol.: gra pamięciowa)</i>			
Opis gry <p>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.</p>			
CEL OPERACYJNY DZIECKO:	ZADANIA DO WYKONANIA	SŁOWA ANGIELSKIE WYKORZYSTANE W GRZE	TŁUMACZENIE NA JĘZYK POLSKI
✓ Wyberze ikonę w zestawie 16 kart. ✓ Odsłucha nazwę ukazanego na niej elementu i	<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; 	car	samochód
		lorry	ciężarówka



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

<div>✓ powtórzy ją.</div> <div>✓ Naciśnie kolejną dowolnie wybraną kartę w zestawie.</div> <div>✓ Powtórzy usłyszane słowo.</div> <div>✓ Odkryje kolejną kartę.</div> <div>✓ Odnajdzie wszystkie pary elementów w zestawie 16 kart.</div>	<div>• odnalezienie wszystkich par kart w zestawie 16 elementów;</div> <div>• ponowne rozpoczęcie gry.</div>	traffic lights	sygnalizacja świetlna
		fire engine	straż pożarna
		bike	rower
		dumper	śmieciarka
		police car	radiowóz
		ambulance	karetka
<div>WSKAZÓWKI DLA NAUCZYCIELA</div> <div><div>1. Podczas zajęć w przedszkolu dzieci powinny mieć możliwość eksperymentowania z grą, aby mogły dobrze poznać jej działanie i zasady.</div><div>2. Należy umożliwić dzieciom korzystanie z tablicy interaktywnej oraz samodzielne wybieranie i dopasowywanie identycznych ikon w ukazanym zestawie 16 kart.</div><div>3. Nauczyciel może zademonstrować dzieciom działanie gry oraz pomóc im odszukiwać takie same elementy, jeśli na początku jest to dla nich zbyt trudne.</div><div>4. Dzieci powinny być zachęcane do korzystania z gry w domu.</div><div>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.</div></div>			



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

Do you know where we live? This is Europe. One of the seven continents of the Earth. The inhabitants of Europe are called Europeans. There are many countries in Europe.

Look! This is Spain. Spain is known for corrida, or bull fighting. This is France. France is famous for the tall Eiffel Tower. And this is Holland. There are large tulip fields here. There are many countries in Europe.

Poland is in Europe. Poland is our country. Poland's neighbours are: Germany, the Czech Republic, Slovakia, Ukraine, Belarus, Lithuania and Russia. There are international borders between Poland and our neighbors. The people of Poland are called Poles. Poles speak Polish. People who have come from other countries also live in Poland. There are many beautiful and interesting places in Poland. There are fields, meadows and forests. There is the Baltic Sea, the Masurian Lakes and mountains. Poland has its own national symbols. They are the white-and-red flag and the national emblem: a white eagle wearing a golden crown, on a red shield. The longest river in Poland is the Vistula. Warsaw is on the Vistula River. Warsaw is the capital of Poland. Other big cities in Poland are: Cracow, Gdańsk, Poznań, Toruń and Wrocław. In Poland there are also many smaller towns and villages.

How about you? Where do you live? What's the place like where you live?

TUTORIAL B

Have you ever wondered what it means that we are inhabitants of the Earth? The Earth is a planet. The Earth resembles a sphere. To some, it looks like a ball. The Earth has some land. That's where people and animals live and where plants grow.

This land is made up of continents. Besides, the Earth has a lot of water: the seas and oceans that surround continents. There are seven continents. Each continent has its own name. There is Europe, Asia, Africa, North America, South America, Australia and Oceania, and Antarctica. The weather on each continent is different. In some places it's always cold and in others it's always hot.

There are different plants and animals on each continent. Outside of zoos, kangaroos live only in Australia. And the giant panda only lives in China. Elephants with big ears are African elephants that live in Africa.



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

Elephants with small ears are Asian elephants. They live in Asia.

People who live in different places on the Earth look different. They have different skin, hair and eye colours. People travel all around the world. They can get on a plane, train, car, ship or ferry and go to different places they want to see. How about you? Where would you like to go?