

Planeta Hello!

Hello! wita się
z angielskim!



Knowla.

Planeta Hello! zawiera 230 aktywności rozwijających znajomość języka angielskiego na poziomie podstawowym. Aplikacje w formie zabawy oswajają dzieci z językiem angielskim i doskonałą znajomość podstawowego słownictwa. Podczas rozmaitych aktywności o różnych stopniach trudności uczniowie i przedszkolaki zdobywają kompetencje językowe w obszarach: słuchanie i rozumienie ze słuchu, mówienie i prawidłowa wymowa, pisanie i czytanie ze zrozumieniem. Zadania wprowadzają do nauki języka angielskiego element rozrywki i ruchu, bowiem w aktywnościach zawarte są jednocześnie elementy grywalizacyjne oraz ćwiczenia na refleks, spostrzegawczość, celność, szybkość, czy koordynację oko-ręka.

Oto nauka angielskiego, od której można dostać rumieńców!



Aplikacje Knowla dedykowane są dla dzieci od 3 roku życia.

Aplikacje Planety Hello! zawierają poziomy trudności:

- poziom 1: 3 - 4 lata,
- poziom 2: 5 - 6 lat,
- poziom 3: 7 - 10+ lat



Przedstawiony wiek użytkowania aplikacji jest jedynie sugerowany. Każdą aktywność i jej poziom należy dobrać pod umiejętności ucznia oraz jego specjalne potrzeby edukacyjne (zarówno te wyrównujące poziom, jak i rozwijające talenty).

Planeta Hello! w Edukacyjnym Wszechświecie



Knowla.edu 14:55

Planeta Hello!

INSTRUKCJA

Planeta Hello! zawiera 230 aktywności rozwijających znajomość języka angielskiego na poziomie podstawowym. Aplikacje w formie zabawy oswajają dzieci z językiem angielskim i doskonałą znajomość podstawowego słownictwa. Podczas rozmaitych aktywności o różnych stopniach trudności uczniowie i przedszkolaki zdobywają kompetencje językowe w obszarach: słuchanie i rozumienie ze słuchu,

Planeta Fruu
Dostępny

Planeta Hello!
Dostępny
ODKRYJ

Planeta EduMini
Dostępny

Planeta Pi
Kup dostęp

Planeta M
Kup dostęp

Planeta Ziuuu
Kup dostęp

Knowla.edu



Przyciski systemowe i widok menu

Menu główne - legenda



powrót do widoku wszystkich planet



poprzednie planety/aplikacje/aktywności



kolejne planety/aplikacje/aktywności



przejdźcie do wyszukiwarki aplikacji



przejdźcie do ustawień: wybór języka, aktywacji klucza licencyjnego, ustawień serwisowych



włączanie/wyłączanie dźwięku
(wyłączenie dźwięku na poziomie wyboru planet/aplikacji wyłączy dźwięk w każdej kolejnej włączonej aktywności; wyłączenie dźwięku w aktywności będzie aktywne tylko w czasie zabawy w danej aktywności)



przejdźcie do wyboru trybu Knowla.fun lub Knowla.edu



przejdźcie do widoku pulpitu Windows; aplikacja cały czas pozostanie aktywna na pasku zadań



Ikony menu w aktywnościach - legenda



wyjście z aktywności do widoku planety (wyboru aplikacji); wszelkie wykonane zmiany zostaną utracone



załadowanie ponowne aktywności; wszelkie wykonane zmiany zostaną utracone



włączanie/wyłączanie dźwięku



zmiana tła



wyjście do listy wyboru aktywności, wszelkie zmiany zostaną utracone



poprzednia plansza



następna plansza



pozwala na przesuwanie danego obiektu po planszy, ukrywa lub ujawnia menu aplikacji



wyświetla dodatkowe ustawienia aplikacji



interaktywna instrukcja aktywności



Aktywność zakończona
sukcesem

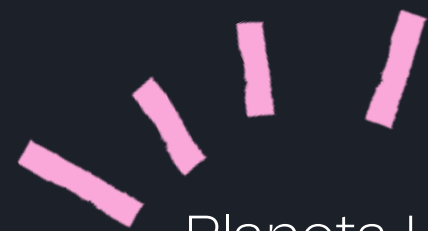
Aktywność zakończona
niepowodzeniem





Spis aktywności z ilością lub czasem





Planeta Hello! to 15 aplikacji zawierających 230 aktywności:

1. Throw it in the wash - 3 poziomy, 6 aktywności,
2. Build a monster - 1 aktywność,
3. Walk and collect - 4 światy, 4 aktywności,
4. Listen and point out - 2 poziomy, 2 aktywności,
5. Identify the animal - 6 aktywności,
6. Hit the letter - 26 aktywności (wszystkie litery alfabetu), każda z aktywności posiada kilka wariantów słów powiązanych z daną literą,
7. Take me there - 3 poziomy, 3 aktywności,
8. Furnish a house - 10 aktywności,
9. Escape room - 1 aktywność,
10. Three emotions in a row - 1 aktywność,
11. Colour me - 3 poziomy, 39 aktywności,
12. Listen to the numbers and point out - 3 poziomy, 3 aktywności,
13. Listen and catch - 3 poziomy, 3 aktywności,
14. Arrange letters - 5 aktywności,
15. Make sentences - 2 tryby, 75 aktywności,



Throw it in the wash

Zadaniem uczestnika jest zebranie odpowiednich ubrań według kategorii podanej na górze. Kategoria odtwarza się dźwiękowo na początku aktywności. Poszukiwane elementy, kolory, rodzaj ubrania można również odsłuchać w dowolnej chwili, wciskając na przycisk głośnika znajdującego się przy koszu. Aby wybrać ubranie, które spełnia wszystkie poszukiwane wymagania, należy na niego nacisnąć pisakiem lub rzucić piłeczką. Prawidłowo wybrane przeniesie się do kosza. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy wszystkie ubrania z danej kategorii trafią do kosza.

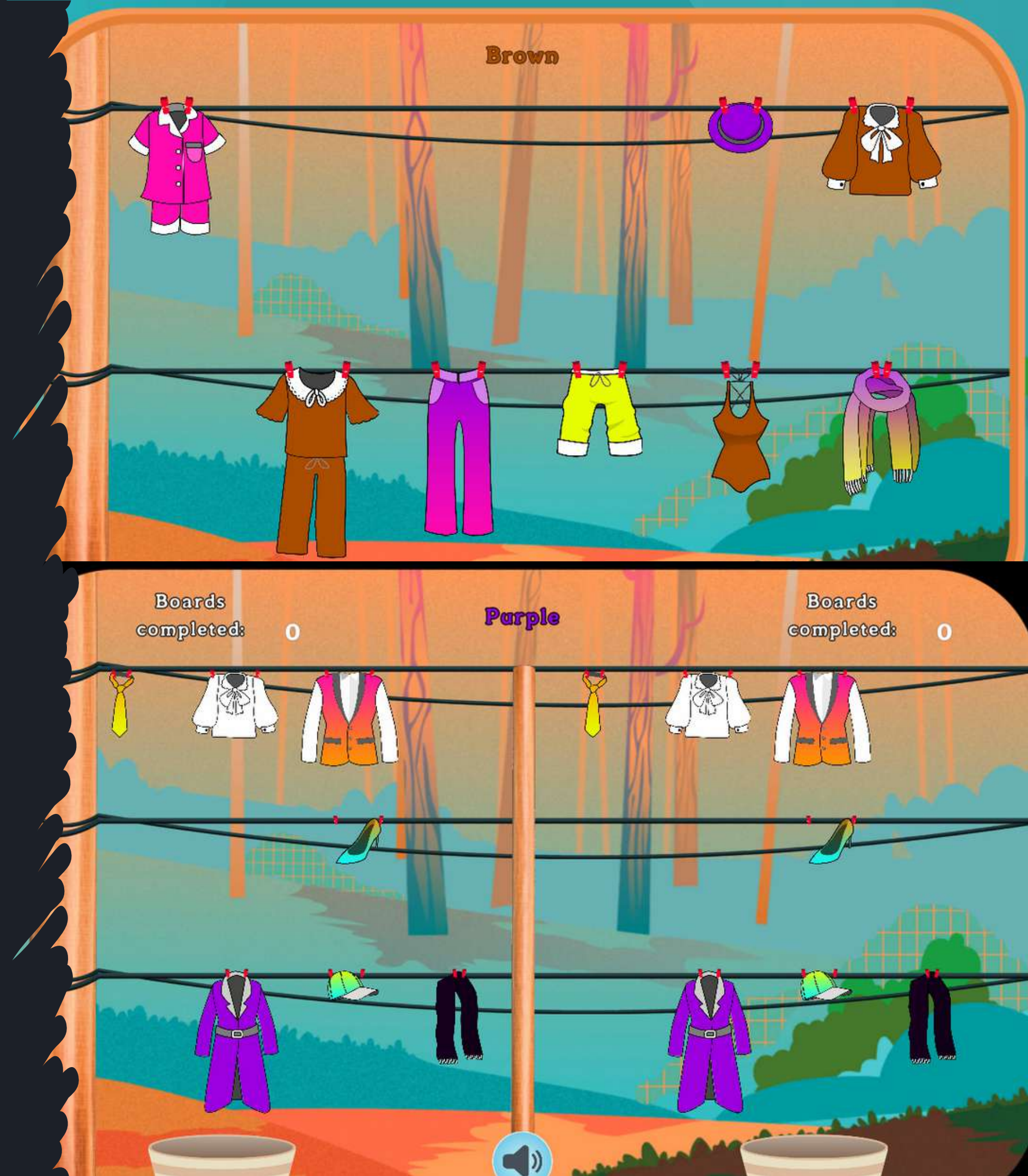
W trybie dwuosobowym wygrywa osoba, która szybciej znajdzie prawidłowo wszystkie poszukiwane ubrania. Aby przejść do kolejnej planszy, odświeżyć lub wyłączyć wymagana jest zgoda użytkowników po obu stronach.

Klikając na zębatkę, możemy ustalić, czy chcemy zliczać prawidłowe odpowiedzi lub ustawić czas wykonywania zadania i na jak długo. Jest opcja resetu timera czy licznika. Znajduje się tam również opcja na wyłączenie powiewania ubrań na wietrze. Na drugiej karcie ustawień możemy zmieniać zakresy kolorystyczne widoku.

Aktywność ma trzy poziomy: łatwy – kolory, średni – ubrania, trudny – miks kolorów, ubrań oraz wzorów.

Aktywność w edukacji:

Oswajanie ze słownictwem. Wspomaga rozwój orientacji wzrokowo-przestrzennej oraz naukę kierunków. Wstęp do rysunku technicznego. Przydatna w przygotowaniu zawodowym m.in. graficznym, architektonicznym, inżynierskim.

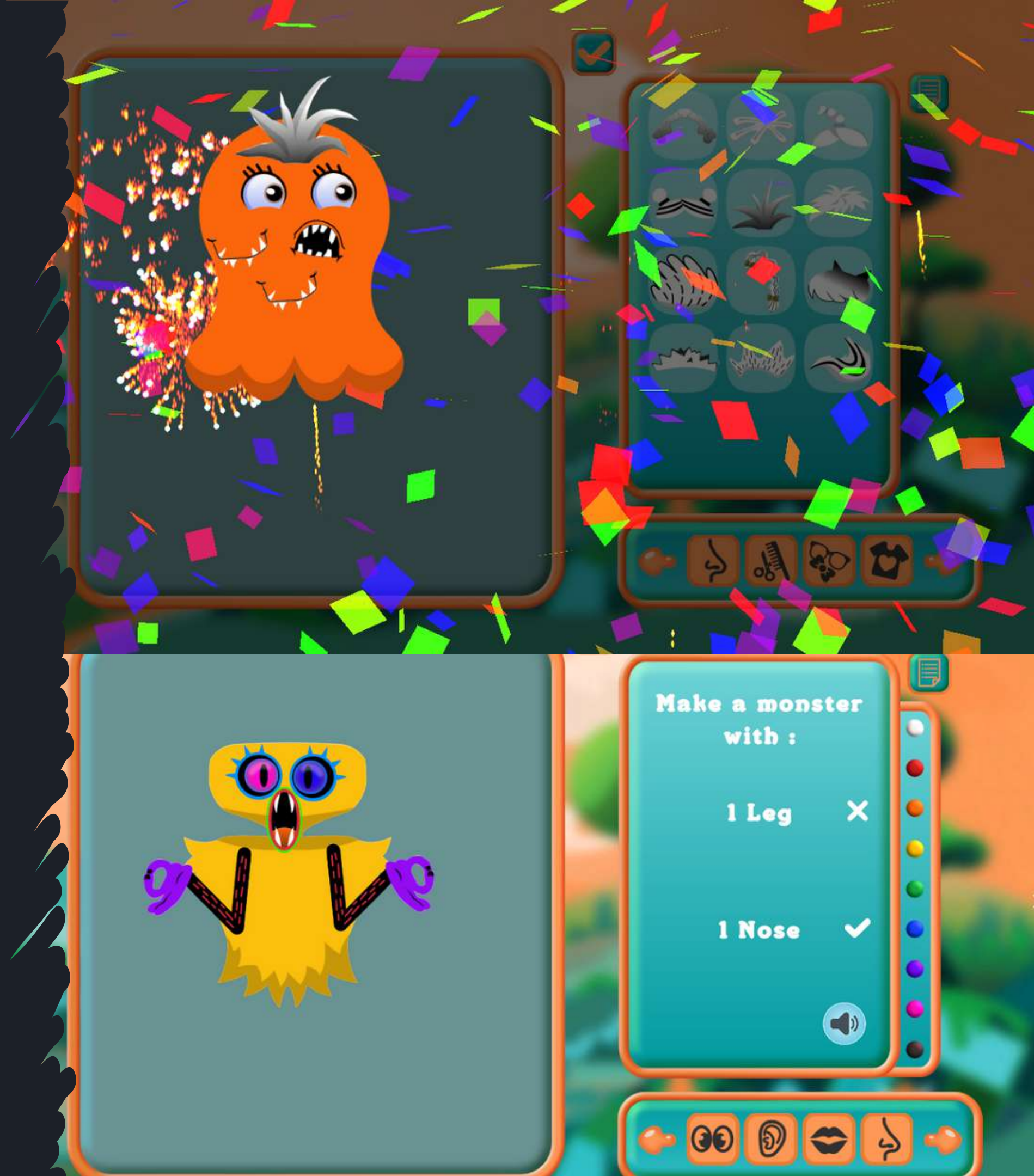


Build a monster

Na początku użytkownik otrzymuje instrukcję, która zawiera informacje z jakiej liczby oraz rodzaju elementów składa się potworek do ułożenia. Aby zakończyć aktywność sukcesem, należy przenieść na planszę dokładną ilość elementów podanych w instrukcji. Aby to zrobić, należy wybrać z prawego dolnego pola odpowiednią kategorię, a następnie wybrany wygląd części ciała i kliknąć pole po lewej. Po przeniesieniu odpowiedniej ilości względem instrukcji należy wcisnąć przycisk z "ptaszkiem" umieszczony pośrodku u góry. Dostaniemy wtedy podgląd na instrukcję z zaznaczeniem, na ile poprawnie wykonaliśmy zadanie. Jeśli ilości się zgadzają, to aktywność zakończy się sukcesem. W ramach danej planszy liczone są tylko elementy podane w instrukcji. Pozostałe części ciała lub akcesoria nieuwzględnione w instrukcji można dodawać wedle uznania i nie wpłyną na sukces aktywności. Aby zobaczyć instrukcję ponownie, należy wcisnąć przycisk znajdujący się po lewej stronie. Każdą część ciała można usuwać, odbijać symetrycznie względem osi lub zmieniać kolor. Wystarczy przytrzymać dłużej już wstawiony element, a po prawej stronie ukażą się dodatkowe opcje. Aby przesunąć dany element, należy przeciągnąć go pisakiem.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa związanego z liczbami, częściami ciała, akcesoriami, kolorami, wzorami.



Walk and collect

Aplikacja posiada cztery światy: ulica, park, galeria sztuki oraz szkoła. Na początku użytkownik usłyszy kategorię przedmiotów, które powinien zbierać. Aby uruchomić aktywność należy kliknąć w dowolny punkt planszy. W aktywności użytkownik powinien zbierać poszukiwane przedmioty i omijać inne na trasie. Unikać przeszkód i pułapek.

Zasady manewrowania elementami aktywności:

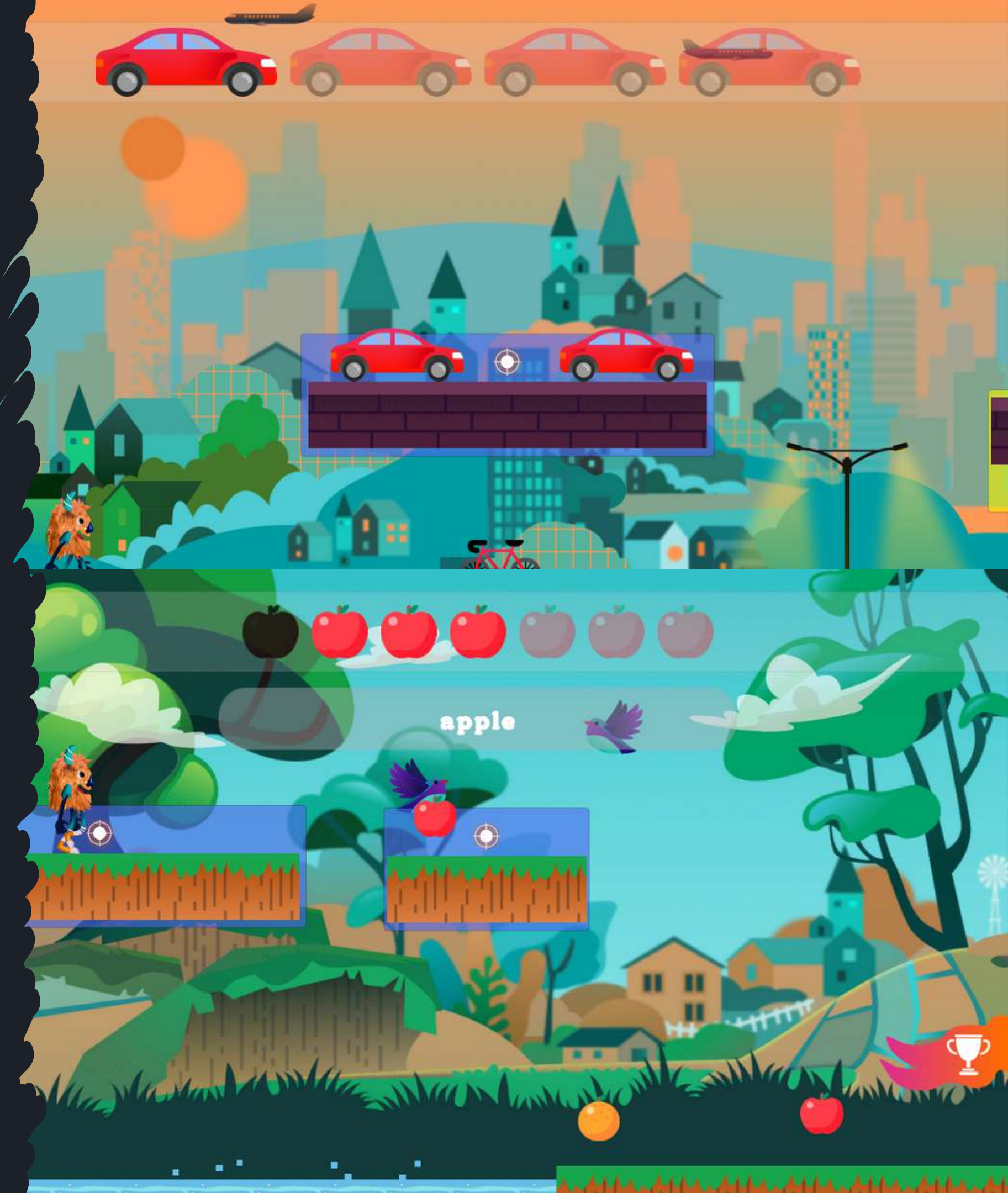
- klikając na niebieskie bloki, postać podskoczy,
- klikając na żółte bloki - blok opadnie,
- klikając na czerwone bloki, czerwony element zniknie.

Jeśli użytkownik "przejdzie" przez właściwy przedmiot, na górze podświetli się on w jego barwach. Jeśli ominie, przedmiot pozostanie wyszarzony. Natomiast kiedy przejdzie przez niewłaściwy przedmiot, jeden z przedmiotów zaczerni się.

Liczba zebranych właściwych i niewłaściwych przedmiotów wpływa na liczbę gwiazdek po przejściu aktywności.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa związanego z pojazdami, owocami i warzywami, sztuką oraz szkołą.



Listen and point out

Użytkownik powinien nacisnąć pisakiem lub piłką na symbol głośnik, żeby usłyszeć, jakiego przedmiotu należy szukać. Następnie należy kliknąć po lewej stronie na wybrany obiekt. Prawidłowe zaznaczenie kończy aktywność sukcesem.

Po kliknięciu “ustawienia” w panelu bocznym można wyłączyć animację obiektów czy dymek z zapisem poszukiwanego przedmiotu. Na drugiej karcie ustawień możemy zmieniać zakresy kolorystyczne widoku.

Po kliknięciu zębatki w panelu bocznym możemy zdecydować czy chcemy, by obiekty były animowane lub czy dana kategoria ma się wyświetlić słownie. Na drugiej stronie możemy wybrać różne warianty kolorystyczne.

Aktywność gromadzi różne kategorie obiektów i posiada dwa poziomy.

- Poziom łatwy zawiera trzy elementy do wyboru i są to pojedyncze rzeczowniki.
- Poziom średni zawiera sześć elementów do wyboru i są to zwykle wyrażenia złożone z przymiotnika oraz rzeczownika.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa związanego ze zwierzętami, porami dnia, dniami tygodnia, pogodą, emocjami, przedmiotami szkolnymi, figurami geometrycznymi.



Identify the animal

Po uruchomieniu aktywności odtworzy się nazwa zwierzęcia, które należy znaleźć. Zwierzęta poruszają się po planszy. Po wskazaniu właściwego, zmieni się kategoria i ponownie możemy zacząć poszukiwania. Po kliknięciu przycisku “następny” w panelu bocznym, będziemy mieli dostęp do innych krajobrazów ze zwierzętami.

W prawym górnym rogu ustawiony został timer oraz licznik prawidłowych odpowiedzi. Po kliknięciu tych pól dane zresetują się.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy nazw zwierząt.



Hit the letter

Na planszy pojawią się duże i małe litery. Należy rzucić piłeczką cztery razy w każdą ćwiartkę z literą. Musi się pojawić szesnaście plam po cztery na ćwiartkę, które zakryją literki. Następnie pojawi się podpisany obrazek związany z wybraną literą.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy liter alfabetu, ich dźwięków oraz wyróżnia daną literę w słowie.



Take me there

Na początku należy kliknąć pisakiem lub piłką potworka na środku, żeby otrzymać, usłyszeć cel podróży. Ponownie kliknięcie odtworzy wiadomość. Aby poruszać się, musimy kliknąć dowolną część mapy. Zbliżając się do przechodniów, możemy uzyskać wskazówkę co do lokalizacji danego miejsca. Wystarczy do nich podejść i kliknąć głośnik. Po dotarciu na właściwe miejsce, gra kończy się sukcesem.

Klikając na zębatkę w pasku bocznym, możemy dostosować zbliżenie mapy miasta oraz ustawić timer. Na drugiej stronie pojawiają nam się różne warianty kolorystyczne.

Aktywność ma trzy poziomy: 1 - ma małe stałe mapy miasta (każda mapa jest trwale zapisana w aplikacji i będzie taka sama przy każdym kolejnym uruchomieniu, zmieniać się mogą cele podróży), 2 - ma nieco większe stałe mapy miasta (każda mapa jest trwale zapisana w aplikacji i będzie taka sama przy każdym kolejnym uruchomieniu, zmieniać się mogą cele podróży), 3 - ma duże i losowe mapy miasta (każda mapa jest generowana w chwili uruchomienia i się nie powtórza przy kolejnym uruchomieniu).

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa związanego z różnymi budynkami w mieście oraz kierunkami drogi.



I want to go to the Hospital



The cafe is somewhere there.

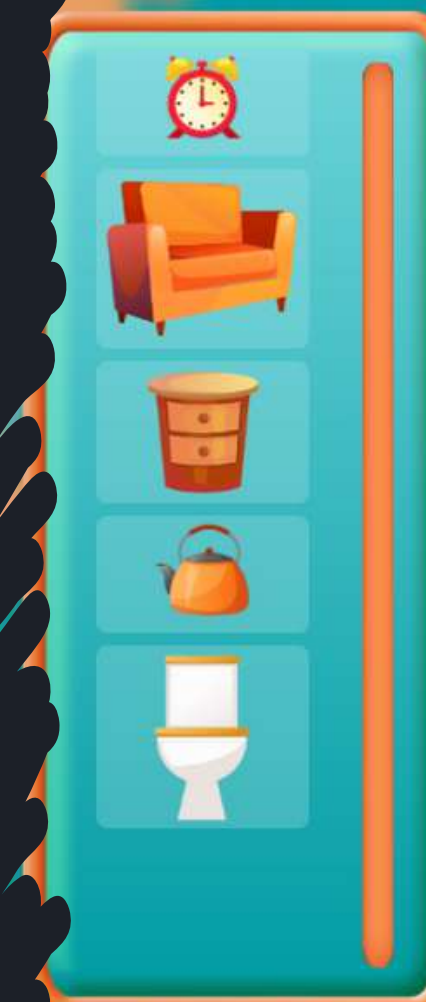
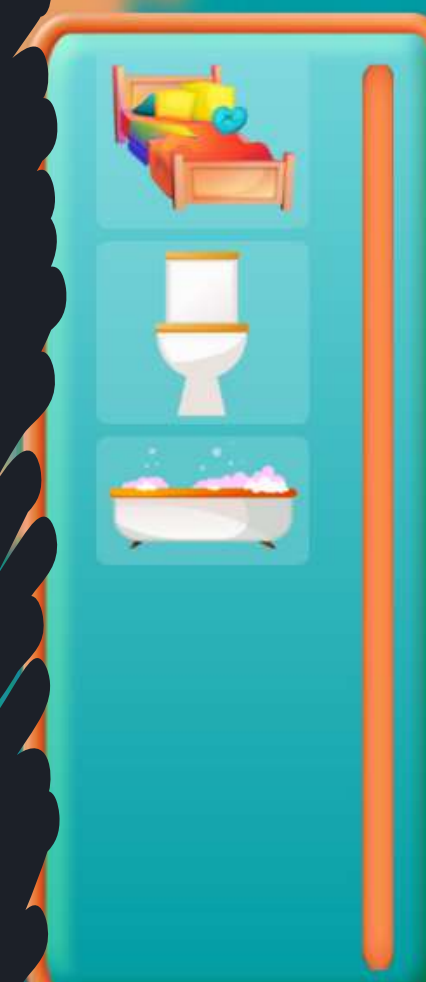


Furnish a house

Z lewej strony znajdują się przedmioty, które należy wstawić na odpowiednie miejsca w domku po prawej strony. Aby przejść do pokoju domu, należy na niego kliknąć. Wyszarzone pokoje nie są dostępne do wyboru. Następnie należy kliknąć wybrany przedmiot i na miejsce, w którym powinien się znaleźć (to pole będzie wyszarzone). Po prawidłowym umieszczeniu przedmiotu nabierze on kolorów. Aby wrócić do podglądu całego domku, należy nacisnąć przycisk w prawym dolnym rogu. Po wstawieniu wszystkich przedmiotów aktywność skończy się sukcesem.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa związanego z pokojami w domu, wyposażeniem wnętrza.



Escape room

W ramach aktywności należy przejść escape room.

1. Odnaleźć wszystkie puzzle w pokoju.
2. Ułożyć układankę na tablicy korkowej.
3. Ustawić zegar zgodnie z godziną z puzzli i zatwierdzić czerwonym przyciskiem.
4. Wybierać bilet zgodny z datą w kalendarzu. Można obrócić bilet, klikając w ramkę wokół niego.
5. Dać każdej postaci czapeczkę urodzinową zgodną z balonem.
6. Usadzić każdą postać na odpowiednim miejscu.
7. Zaśpiewać Happy Birthday.

Gra kończy się sukcesem po przejściu całego escape roomu.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa oraz sformułowań z różnych kategorii.



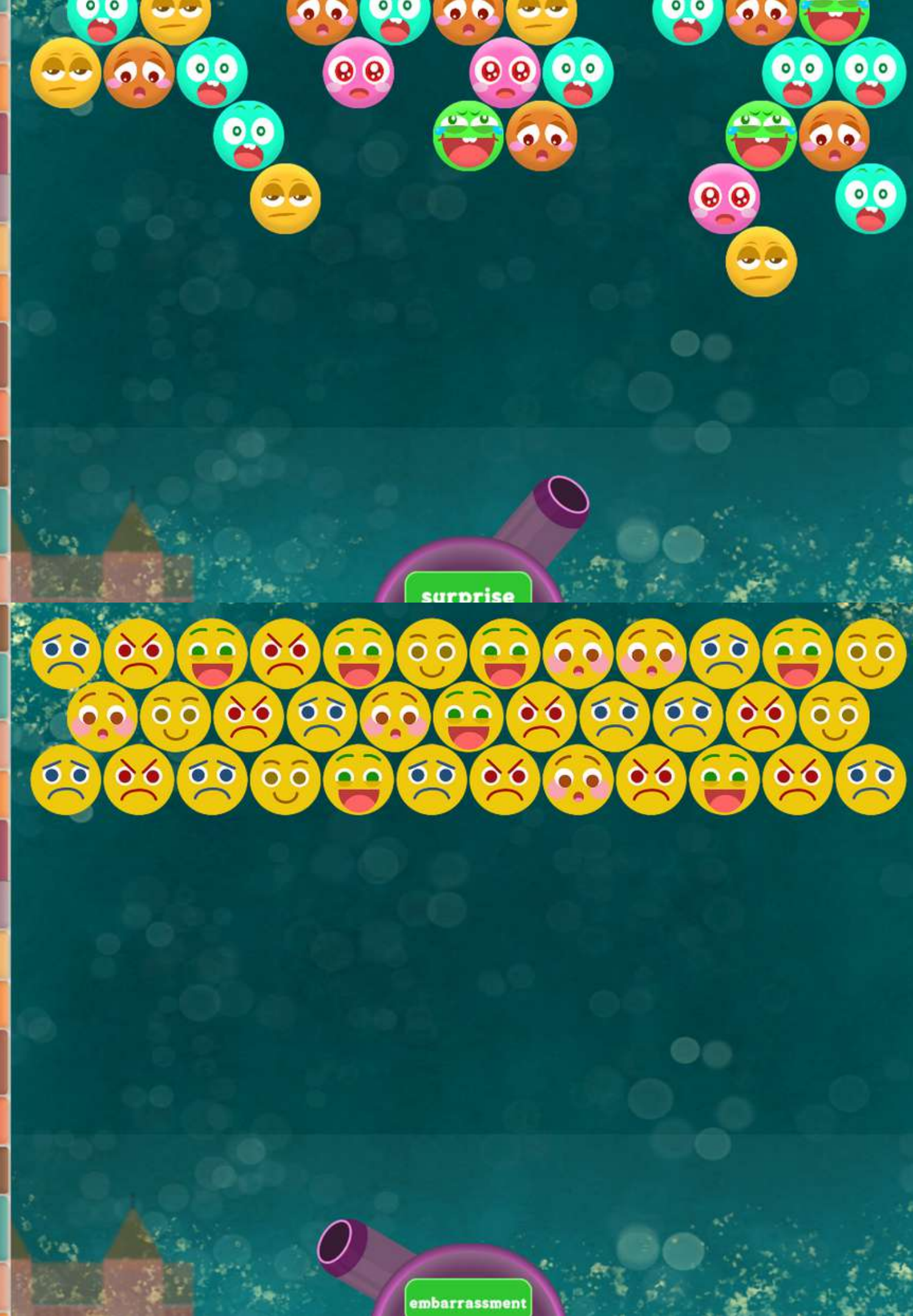
Three emotions in a row

Jest to aktywność typu bubble shooter. Na armatce pojawia się słowo emocji, która zostanie wystrzelona. Zadaniem uczestnika jest oczyścić planszę z emotek. Należy kliknąć/rzucić piłeczką w wybrane miejsce, żeby wystrzelić emotkę. Aby bąbelki zniknęły, należy zebrać co najmniej 3 emotki obok siebie. Bąbelki odbijają się od ściany. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy oczyścimy planszę z emocji.

Klikając przycisk w pasku bocznym, będzie możliwość dostępu do uproszczonej wersji aplikacji.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa związanego z emocjami.



Colour me

Krok 1 to wylosowanie wszystkich kolorów do kolorowanki za pomocą koła kolorów. Koło kolorów jest umieszczone w prawym dolnym rogu. Jednocześnie losowany jest jeden kolor. Po wypełnieniu wszystkich krerek kolorami, koło do losowania się blokuje. Aby nabrać kolor do kolorowania, należy kliknąć odpowiednią kratkę. Wybrany kolor zmieni się również na przyrządzie do malowania w prawym górnym rogu. Żeby pomalować dany obiekt koniecznym jest kliknięcie na ten obiekt z wybranym kolorem. Aktywność zakończy się sukcesem, kiedy pokolorujemy wszystkie pola.

W poziomie średnim oraz trudnym musimy spełnić dodatkowy warunek, by móc ukończyć aktywność. W kratkach pojawią się liczby lub oczka kostki do gry. Oznaczają liczbę elementów, które możemy pomalować danym kolorem. W czasie kolorowania zmieniać się będzie cyfra lub liczba oczek. Jeśli będzie pomalowana odpowiednia liczba elementów, to pojawi się zero lub uśmiechnięta buźka, kiedy będzie za dużo elementów pomalowanych danym kolorem, pojawią się liczby ujemne lub smutna buźka.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa związanego z kolorami. Grafiki nawiązują do różnych tradycji świątecznych.



Listen to the numbers and point out

Z głośnika usłyszysz liczbę, której należy poszukać. Słowny zapis pojawi się na górze, a ponownie odtworzyć można, wciskając przycisk głośnika. Na planszy pojawi się kilka dymków z liczbami. Po trafieniu we właściwy pojawi się kolejna plansza i nowa liczba do znalezienia. Na dole znajduje się liczba planszy, które należy przejść: 4 dla poziomu łatwego, 6 dla poziomu średniego oraz 8 dla poziomu trudnego. Po ukończeniu wszystkich plansz aktywność zakończy się sukcesem.

Poziomy różnią się między sobą wymienionymi wcześniej ilościami plansz do ukończenia oraz zakresami liczbowymi: od 1 do 10 w poziomie łatwym, od 1 do 20 w poziomie średnim i od 1 do 100 w poziomie trudnym.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa związanego z cyframi i liczbami.



Listen and catch

Z głośnika usłyszysz nazwę obiektu, którego należy poszukać. Słowny zapis pojawi się na górze, a ponowne odtworzenie tekstu można wywołać, wciskając przycisk głośnika. Na planszy pojawi się kilka obiektów. Po trafieniu we właściwy obiekt pojawi się kolejna plansza i nowy obiekt do znalezienia. Na dole znajduje się liczba planszy, które należy przejść. Po ukończeniu 4 plansz aktywność zakończy się sukcesem.

Poziomy różnią się między sobą obiektami do znalezienia: rzeczowniki zwierząt w poziomie łatwym, rzeczowniki zwierząt i innych obiektów wraz z przymiotnikami w poziomie średnim i zwierzęta wraz z przymiotnikami w poziomie trudnym.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa związanego ze zwierzętami, przedmiotami.



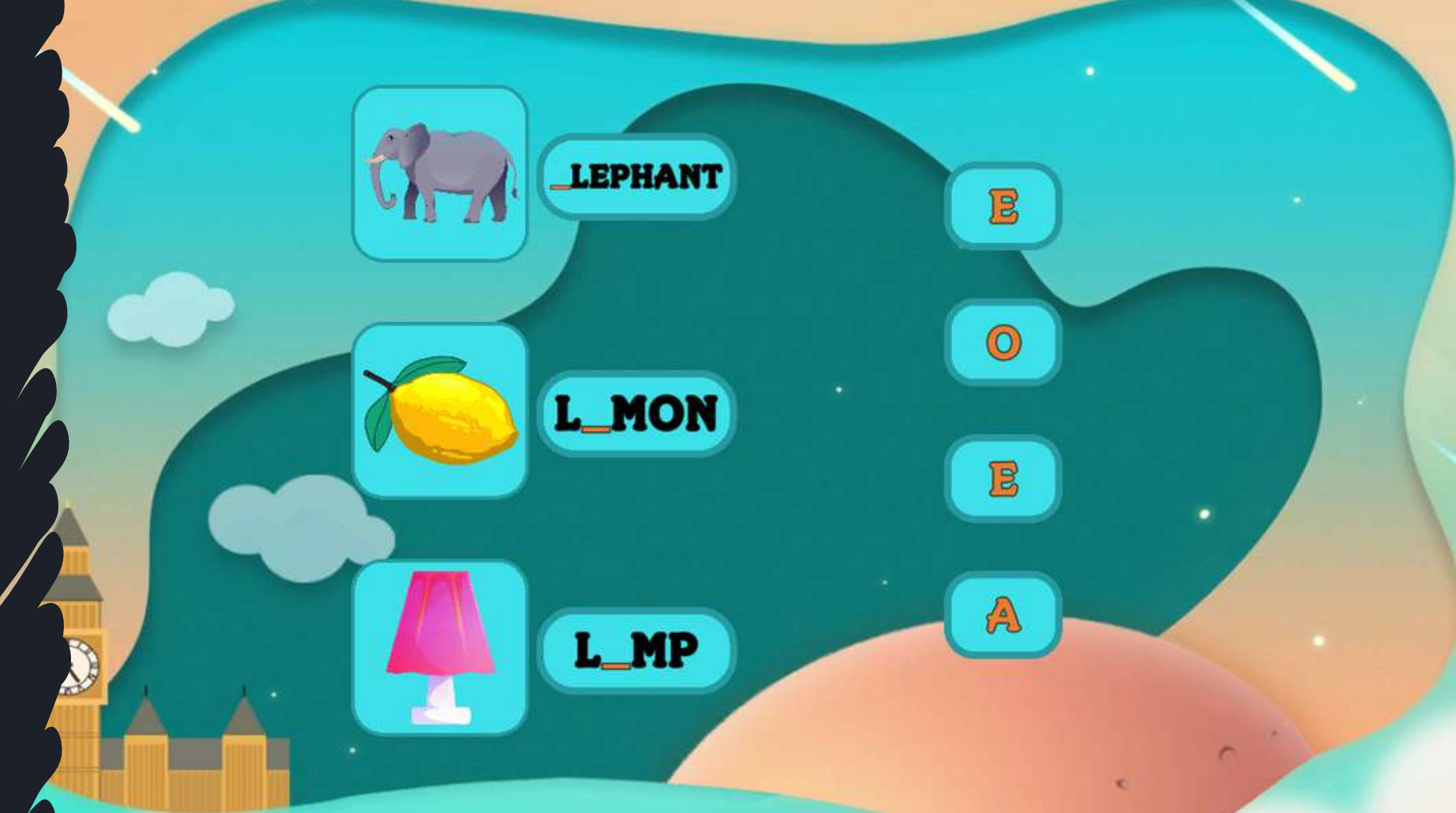
Arrange letters

W ramach tej aplikacji znajdziemy pięć aktywności, które różnią się ilością układanych słów i liter: 1 - jedno słowo do zapisania, trzy litery do wyboru, 2 - trzy słowa do zapisania, trzy litery do wyboru, 3 - trzy słowa do zapisania, cztery litery do wyboru, 4 - dziesięć słów do zapisania, dziesięć liter do wyboru, 5 - rozsypanka wyrazowa dla wszystkich cyfr od 1 do 10. Klikając “następny” przejdziemy do kolejnej aktywności. Klikając “odśwież” otrzymamy nowy zestaw słów.

Zadaniem uczestnika jest uzupełnienie wyrazów właściwą literą. Aby to zrobić, należy kliknąć wybraną literkę, a następnie w odpowiednie pole w słowie. Każdą literę można używać dowolną ilość razy. Jeśli prawidłowo uzupełnimy słowo, odczyta się ono, podświetli na biało oraz zablokuje dalsze jego uzupełnianie. Klikając na obrazek obok, również odczytane zostanie słowo, które obrazek symbolizuje.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa różnych kategorii. Przede wszystkim jednak skupia się na prawidłowym zapisie słowa.



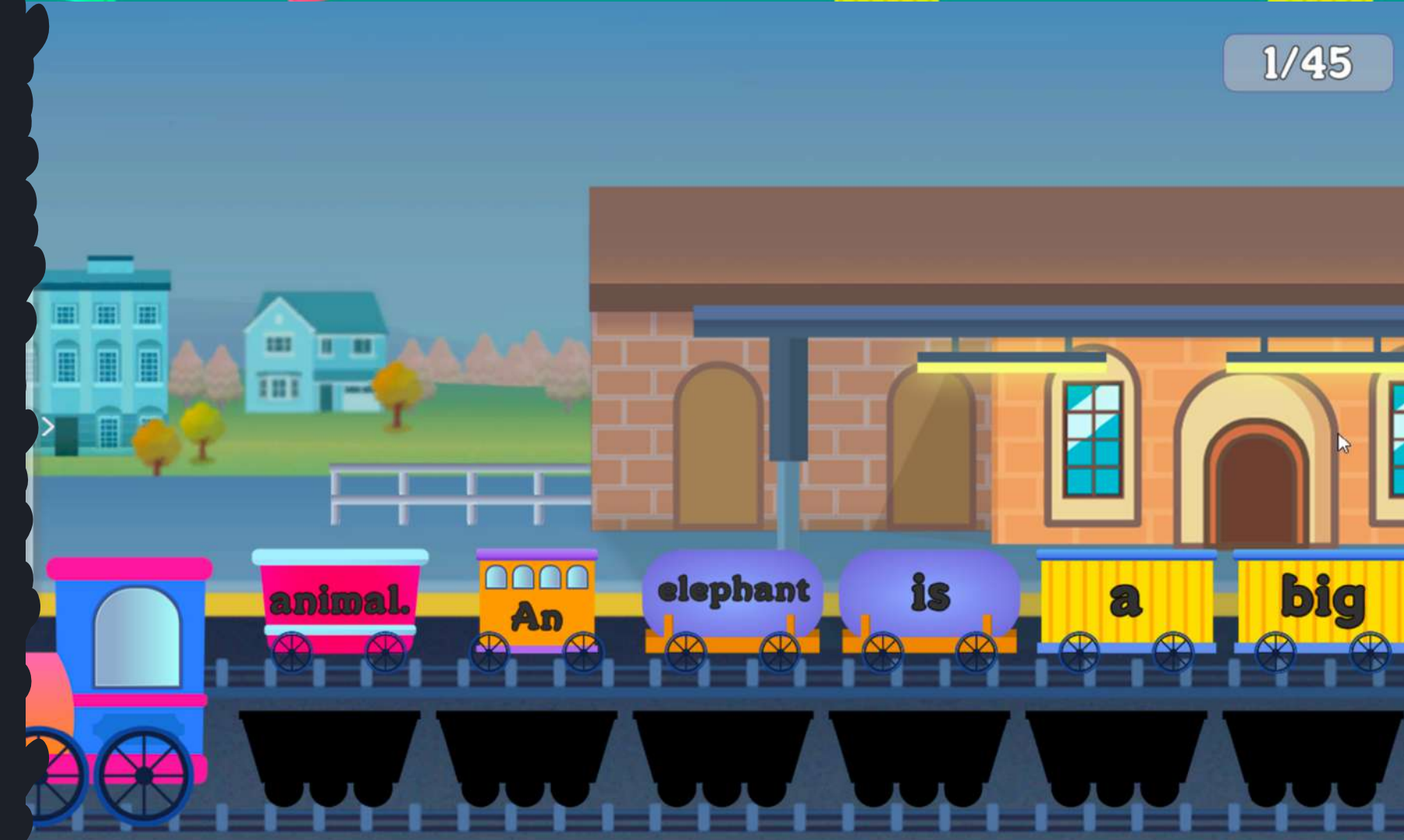
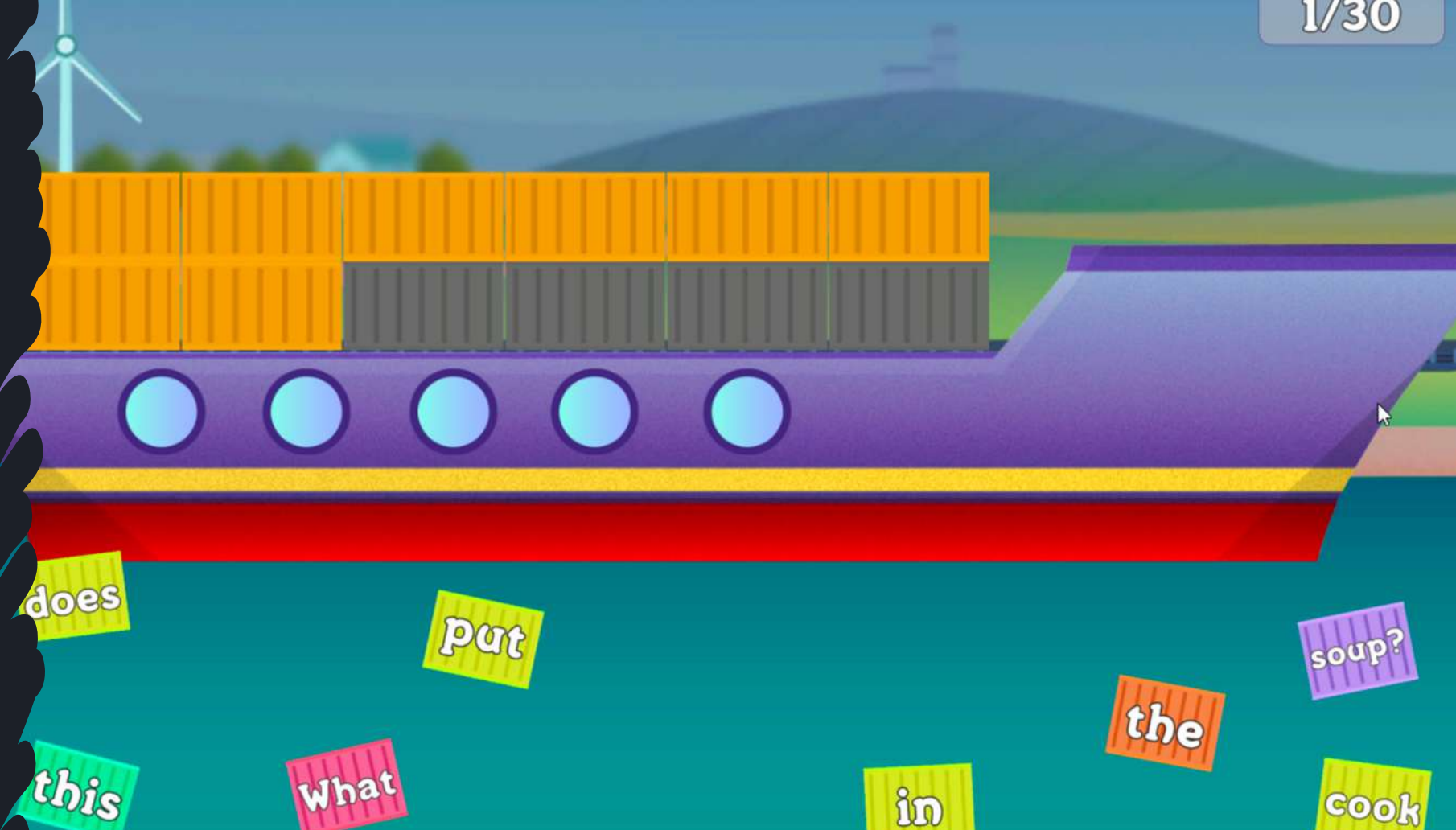
Make sentences

Aktywność dostępna jest w dwóch wariantach - pociągów i statków. Można przełączać je za pomocą przycisku “kapsułki” w pasku bocznym. W trybie pociągu znajdziemy po 15 zdań z to be, have/has got, can. W trybie statku znajdziemy po 15 zdań z: present simple, present continuous.

Zadaniem uczestnika jest poprawnie ułożyć zdanie z podanych wyrazów. Każdy z nich może być użyty tylko raz. Aktywność kończy się sukcesem, kiedy odpowiednio ułożymy wagoniki lub kontenery.

Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy poprawnego zapisu zdania. Znajdują się tu zdania z: to be, have/has got, can, present simple, present continuous. Występują zdania twierdzące, przeczące i pytania.



Planeta w praktyce edukacyjnej

The title 'Planeta w praktyce edukacyjnej' is centered on a dark blue background. The word 'Planeta' is circled in yellow. The words 'praktyce edukacyjnej' are underlined with blue dashes. A pink arrow points from the bottom left towards the yellow circle. A light blue scribble with an arrow points from the right towards the underlined text.

Eliminacje w zbieraniu prania

Aktywność Knowla: Throw it in the wash

Należy podzielić grupę na dwa zespoły. Każdy uczestnik ustawia się w rzędzie po obu stronach urządzenia. Włączamy aplikację z podziałem na dwie osoby. Działa ona na zasadzie, kto pierwszy prawidłowo wykona zadanie, ten wygrywa. Po kolei każdy podchodzi i rywalizuje z osobą z drugiej drużyny. Drużyna, która zdobędzie więcej punktów, wygrywa.

Która ręka lepiej sobie radzi?

Aktywność Knowla: Build a monster

W ramach każdej aktywności Build the monster otrzymujemy instrukcję, której należy ściśle przestrzegać. Aplikacja pozwala sprawdzić wyobraźnię grupy. Każda osoba po kolei może zaprezentować swojego potwora zgodnego z podanymi wskazówkami. Można tworzyć potwory w ramach aplikacji i po każdej osobie klikać przycisk odśwież lub każda osoba z grupy wykonuje polecenie indywidualnie na swojej kartce. Każdy (nauczyciel, terapeuta) może być uczestnikiem tej zabawy.

Zakryjcie wszystkie litery

Aktywność Knowla: Hit the letter

Należy przygotować kosz z piłeczkami i włączyć aplikację Hit the letter. Zadanie polega na rzucaniu w wyświetlające się litery piłeczkami, tak długo, aż wszystkie zostaną zakryte.

Przy każdym rzucie ćwiczona jest wymowa wybranej litery. Na sam koniec należy powtórzyć wspólnie słowo związane z daną literą oraz powiedzieć, co znaczy.

Jeśli grupa liczy szesnaście osób lub jej dzielniki, lub wielokrotności, to można wykonywać aktywności po kolei.

Wystarczą po cztery rzuty w każdą ćwiartkę pola, na którym wyświetlane są litery. Po ukazaniu się słowa, należy kliknąć przycisk odśwież, by powtórzyć zabawę z daną literą lub przycisk następny, by ćwiczyć dalej kolejne litery.

Każda litera posiada kilka różnych słów z nią związanych.



Planeta w Edukacji



Podstawa Programowa dla Przedszkola

Zadania przedszkola

1. Wspieranie wielokierunkowej aktywności dziecka poprzez organizację warunków sprzyjających nabywaniu doświadczeń w fizycznym, emocjonalnym, społecznym i poznawczym obszarze jego rozwoju.
2. Tworzenie warunków umożliwiających dzieciom swobodny rozwój, zabawę i odpoczynek w poczuciu bezpieczeństwa.
3. Wspieranie aktywności dziecka podnoszącej poziom integracji sensorycznej i umiejętności korzystania z rozwijających się procesów poznawczych.
4. Zapewnienie prawidłowej organizacji warunków sprzyjających nabywaniu przez dzieci doświadczeń, które umożliwią im ciągłość procesów adaptacji oraz pomoc dzieciom rozwijającym się w sposób nieharmonijny, wolniejszy lub przyspieszony.
5. Wspieranie samodzielnej dziecięcej eksploracji świata, dobór treści adekwatnych do poziomu rozwoju dziecka, jego możliwości percepcyjnych, wyobrażeń i rozumowania, z poszanowaniem indywidualnych potrzeb i zainteresowań.
17. Tworzenie sytuacji edukacyjnych sprzyjających budowaniu zainteresowania dziecka językiem obcym nowożytnym, chęci poznawania innych kultur.

IV Poznawczy obszar rozwoju dziecka. Dziecko przygotowane do podjęcia nauki w szkole

21. rozumie bardzo proste polecenia w języku obcym nowożytnym i reaguje na nie; uczestniczy w zabawach, np. muzycznych, ruchowych, plastycznych, konstrukcyjnych, teatralnych; używa wyrazów i zwrotów mających znaczenie dla danej zabawy lub innych podejmowanych czynności; powtarza rymowanki i proste wierszyki, śpiewa piosenki w grupie; rozumie ogólny sens krótkich historyjek opowiadanych lub czytanych, gdy są wspierane np. obrazkami, rekwizytami, ruchem, mimiką, gestami;

Warunki i sposób realizacji:

10. Przygotowanie dzieci do posługiwania się językiem obcym nowożytnym powinno być włączone w różne działania realizowane w ramach programu wychowania przedszkolnego i powinno odbywać się przede wszystkim w formie zabawy. Należy stworzyć warunki umożliwiające dzieciom osłuchanie się z językiem obcym w różnych sytuacjach życia codziennego. Może to zostać zrealizowane m.in. poprzez kierowanie do dzieci bardzo prostych poleceń w języku obcym w toku różnych zajęć i zabaw, wspólną lekturę książeczek dla dzieci w języku obcym, włączanie do zajęć rymowanek, prostych wierszyków, piosenek oraz materiałów audiowizualnych w języku obcym. Nauczyciel prowadzący zajęcia z dziećmi powinien wykorzystać naturalne sytuacje wynikające ze swobodnej zabawy dzieci, aby powtórzyć lub zastosować w dalszej zabawie poznane przez dzieci słowa lub zwroty.

Dokonując wyboru języka obcego nowożytnego, do posługiwania się którym będą przygotowywane dzieci uczęszczające do przedszkola lub innej formy wychowania przedszkolnego, należy brać pod uwagę, jaki język obcy nowożytny jest nauczany w szkołach podstawowych na terenie danej gminy.



Podstawa Programowa dla Klas I-III

Do zadań szkoły w zakresie edukacji wczesnoszkolnej należy:

1. wspieranie wielokierunkowej aktywności dziecka przez organizowanie sytuacji edukacyjnych umożliwiających eksperymentowanie i nabywanie doświadczeń oraz poznawanie polisensoryczne, stymulujących jego rozwój we wszystkich obszarach: fizycznym, emocjonalnym, społecznym i poznawczym;
2. zapewnienie prawidłowej organizacji zabawy, nauki i odpoczynku dla uzyskania ciągłości procesów adaptacyjnych w odniesieniu do wszystkich dzieci, w tym rozwijających się w sposób nieharmonijny, wolniejszy lub przyspieszony;
4. wybór (opracowanie) programu nauczania opartego na treściach adekwatnych do poziomu rozwoju dzieci, ich możliwości percepcyjnych, wyobrażeń i rozumowania oraz uwzględniającego potrzeby i możliwości uczniów rozwijających się w sposób nieharmonijny, wolniejszy lub przyspieszony;
7. b. organizacja zajęć: umożliwiających nabywanie doświadczeń poprzez zabawę, wykonywanie eksperymentów naukowych, eksplorację, przeprowadzanie badań, rozwiązywanie problemów w zakresie adekwatnym do możliwości i potrzeb rozwojowych na danym etapie oraz z uwzględnieniem indywidualnych możliwości każdego dziecka,
7. h. umożliwiających zaspokojenie potrzeb poznawania kultur innych narodów, w tym krajów Unii Europejskiej, różnorodnych zjawisk przyrodniczych, sztuki, a także zabaw i zwyczajów dzieci innych narodowości, uwzględniających możliwości percepcji i rozumienia tych zagadnień na danym etapie rozwoju dziecka;

Cele kształcenia – wymagania ogólne

IV. 4. umiejętność rozumienia i używania prostych komunikatów w języku obcym;

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

X. Edukacja językowa. Język obcy nowożytny.

1. Uczeń posługuje się bardzo podstawowym zasobem środków językowych dotyczących jego samego i jego najbliższego otoczenia, umożliwiającym realizację pozostałych wymagań ogólnych w zakresie następujących tematów:
2. ja i moi bliscy (rodzina, przyjaciele);
3. moje miejsce zamieszkania (mój dom, moja miejscowość);
4. moja szkoła;
5. popularne zawody;
6. mój dzień, moje zabawy;
7. jedzenie;
8. sklep;
9. mój czas wolny i wakacje;
10. święta i tradycje, mój kraj;
11. sport;
12. moje samopoczucie;
13. przyroda wokół mnie;
14. świat baśni i wyobraźni.

2. Uczeń rozumie bardzo proste wypowiedzi ustne, artykułowane wyraźnie i powoli, w standardowej odmianie języka:

1. reaguje na polecenia;

2. rozumie sens krótkich wypowiedzi, opowiadań, bajek i historyjek oraz prostych piosenek i wierszyków, szczególnie gdy są wspierane np. obrazkami, rekwizytami, ruchem, mimiką, gestami, dodatkowymi dźwiękami;

3. znajduje w wypowiedzi określone informacje.

3. Uczeń rozumie wyrazy oraz jedno- lub kilkuzdaniowe, bardzo proste wypowiedzi pisemne (np. historyjki obrazkowe z tekstem, opowiadania):

1. rozumie ogólny sens tekstu, szczególnie gdy jest wspierany obrazem lub dźwiękiem;

2. znajduje w wypowiedzi określone informacje.

4. W zakresie wypowiedzi ustnych uczeń:

1. powtarza wyrazy i proste zdania;

2. tworzy bardzo proste i krótkie wypowiedzi według wzoru, np. nazywa obiekty z otoczenia i opisuje je, nazywa czynności;

3. recytuje wiersze, rymowanki, odgrywa dialogi, śpiewa piosenki – samodzielnie lub w grupie np. w realizacji małych form teatralnych;

4. używa poznanych wyrazów i zwrotów podczas zabawy.



5. W zakresie wypowiedzi pisemnych uczeń:

1. pisze pojedyncze wyrazy i zwroty;
2. pisze bardzo proste i krótkie zdania według wzoru i samodzielnie.

6. W zakresie reagowania uczeń:

1. reaguje werbalnie i niewerbalnie na polecenia;
2. wyraża swoje upodobania.

7. W zakresie przetwarzania tekstu uczeń nazywa w języku obcym nowożytnym np. osoby, zwierzęta, przedmioty, czynności – z najbliższego otoczenia oraz przedstawione w materiałach wizualnych i audiowizualnych.

8. Uczeń:

1. wie, że ludzie posługują się różnymi językami i aby się z nimi porozumieć, warto nauczyć się ich języka;
2. posiada podstawowe informacje o krajach, w których ludzie posługują się danym językiem obcym.
3. Uczeń potrafi określić, czego się nauczył, i wie, w jaki sposób może samodzielnie pracować nad językiem (np. przez oglądanie bajek w języku obcym nowożytnym, korzystanie ze słowników obrazkowych i gier edukacyjnych).
4. Uczeń współpracuje z rówieśnikami w trakcie nauki.
5. Uczeń korzysta ze źródeł informacji w języku obcym nowożytnym (np. ze słowników obrazkowych, książeczek), również za pomocą technologii informacyjno- -komunikacyjnych.

Mądrze jest się bawić.



Po więcej inspirujących treści zapraszamy na stronę www.knowla.eu