


# Planeta Hello!

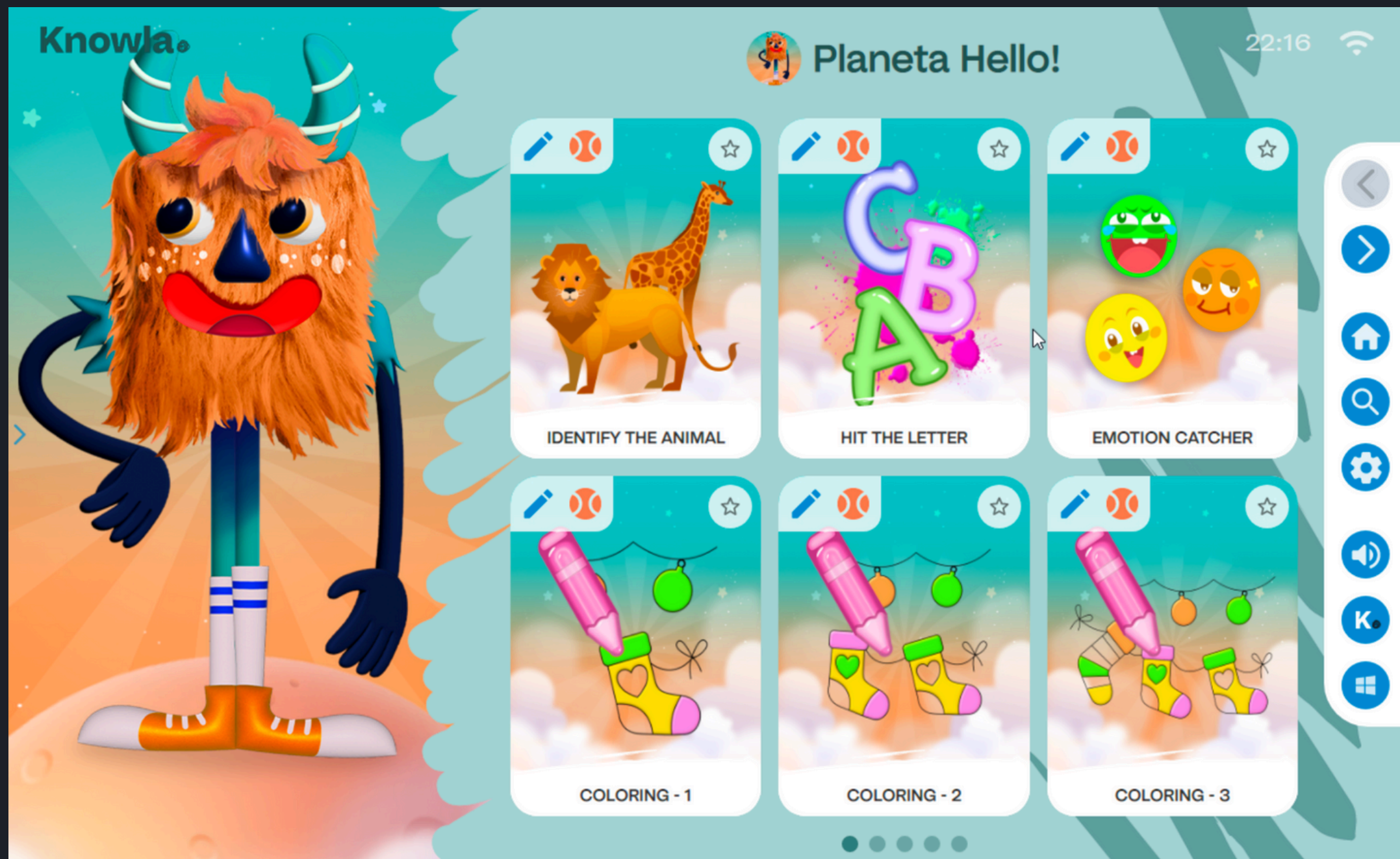
Hello wita sie  
z angielskim!





Planeta Hello! zawiera ponad 200 aktywności rozwijających znajomość języka angielskiego na poziomie podstawowym. Aplikacje w formie zabawy oswajają dzieci z językiem angielskim i doskonałą znajomością podstawowego słownictwa. Podczas rozmaitych gier 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 grach zawarte są jednocześnie elementy grywalizacyjne oraz ćwiczenia na refleks, spostrzegawczość, celność, szybkość, czy koordynację oko-ręka. Oto nauka angielskiego, od której można dostać rumieńców!

Planeta Hello!  
w Edukacyjnym  
Wszechświecie





# 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 launchera: wybór języka, aktywacji kodu 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 launchera (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



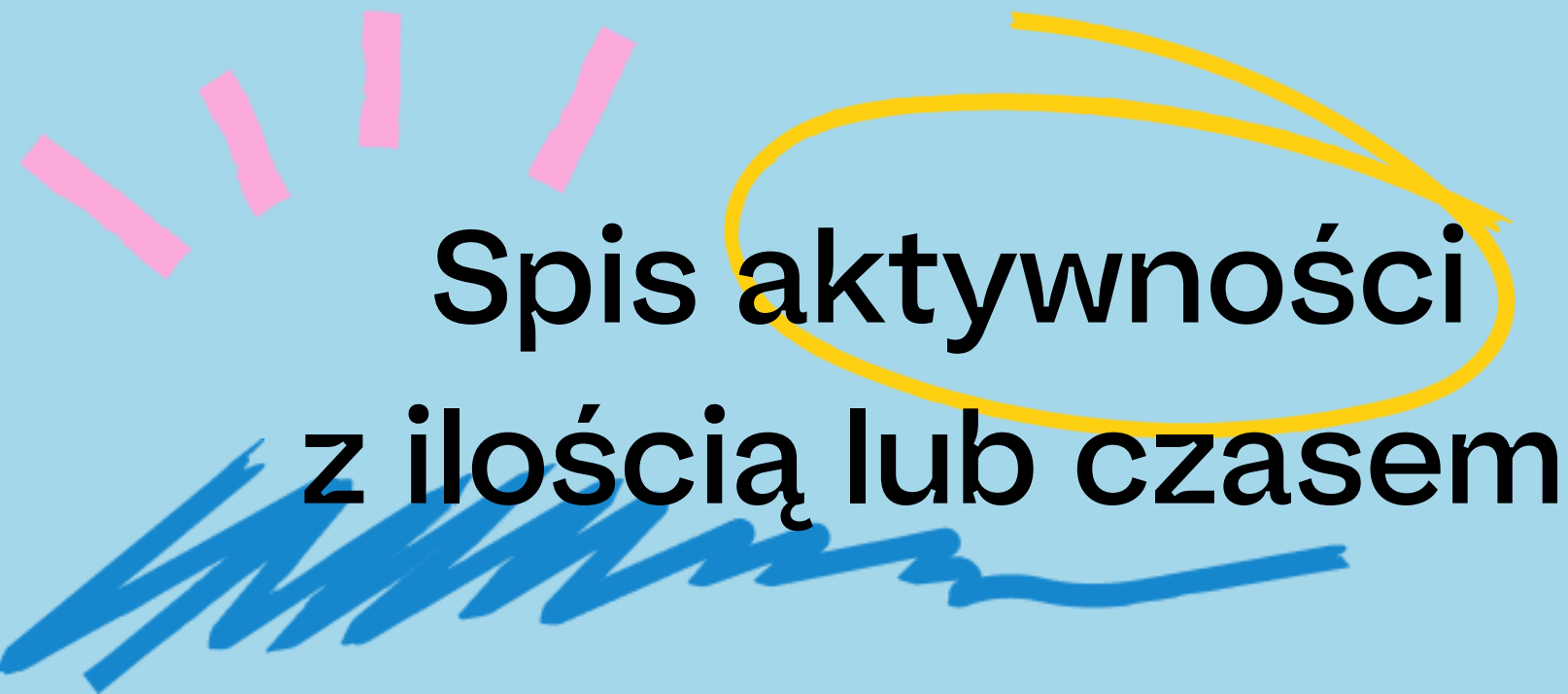
interaktywna instrukcja aktywności



Aktywność zakończona sukcesem

Aktywność zakończona niepowodzeniem





**Spis aktywności  
z ilością lub czasem**





1. Throw it in the wash - 3 poziomy (Kolory, Nazwy Ubrań, Mix), 6 aktywności,
2. Build a monster - 1 aktywność, nieskończona ilość plansz,
3. Walk and collect - 4 światy, 4 aktywności, 40 plansz,
4. Listen and point out - 2 poziomy, 2 aktywności, nieskończona ilość plansz,
5. Identify the animal - 6 aktywności, nieskończona ilość plansz,
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, nieskończona ilość plansz,
8. Furnish a house - 10 aktywności, 10 plansz,
9. Escape room - 1 aktywność,
10. Catch emotions - 1 aktywność, nieskończona ilość plansz,
11. Color me - 3 poziomy, 39 aktywności, 39 plansz
12. Listen to the numbers and point out - 3 poziomy, 3 aktywności, nieskończona ilość plansz,
13. Listen and catch - 3 poziomy, 3 aktywności, nieskończona ilość plansz,
14. Arrange letters - 5 aktywności, nieskończona ilość plansz,
15. Make sentences - 2 tryby, 75 aktywności, 75 plansz





# Throw it in the wash

Zadaniem uczestnika jest zebranie odpowiednich ubrań według kategorii podanej na górze. Kategoria odtwarza się dźwiękowo na początku gry. Można ją również odsłuchać w dowolnej chwili, wciskając na przycisk głośnika znajdującego się przy koszu. Aby wybrać dany element, należy na niego nacisnąć pisakiem lub rzucić piłeczką. Prawidłowo wybrany przeniesie się do kosza. Gra kończy się sukcesem, kiedy wszystkie ubrania z danej kategorii trafią do kosza.

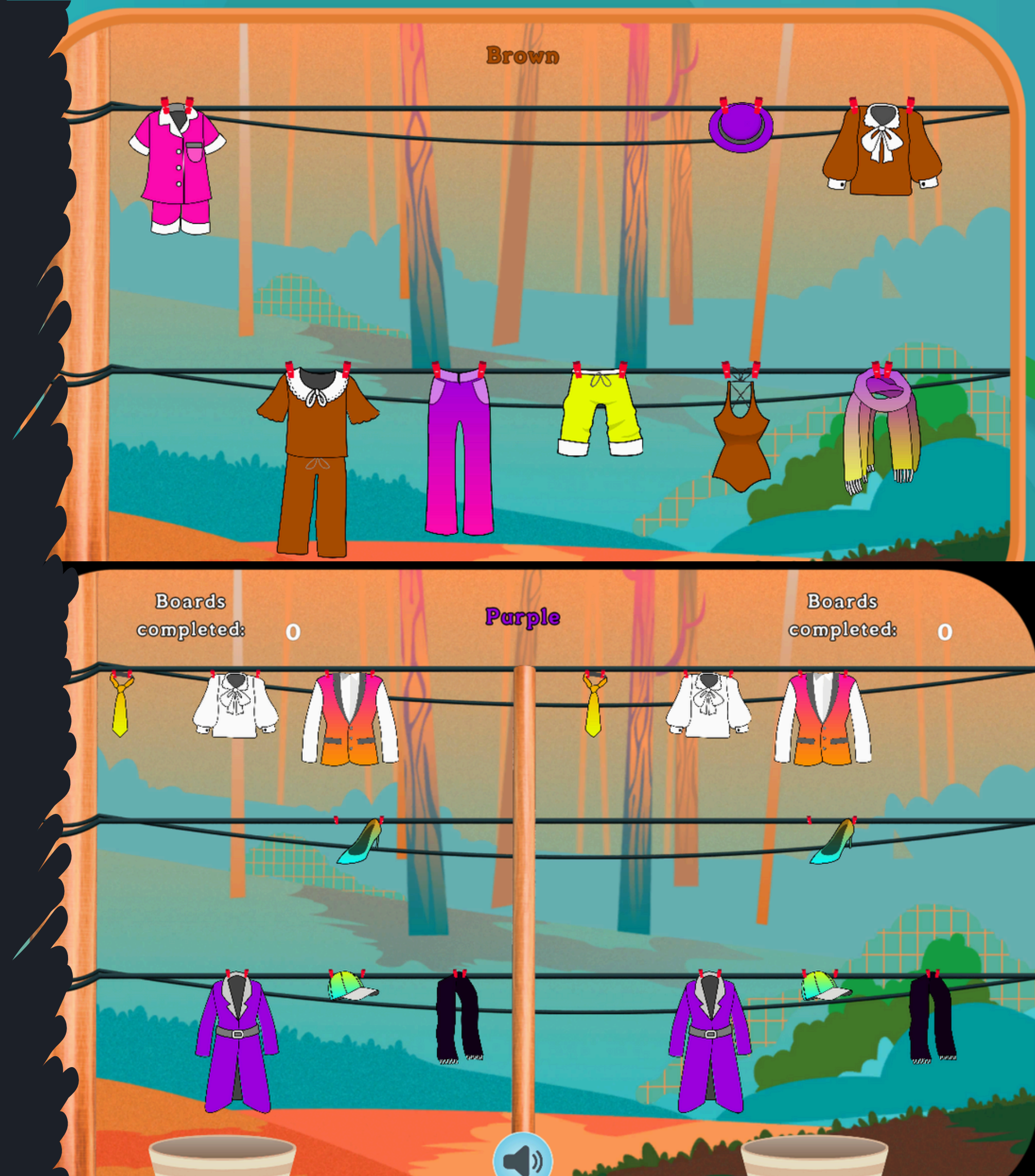
W trybie dwuosobowym wygrywa osoba, która szybciej włoży wszystkie elementy. Aby przejść do kolejnej planszy, odświeżyć lub wyłączyć wymagana jest zgoda graczy po obu stronach.

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:

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



# Build a monster

Na samym początku otrzymasz instrukcję, która zawiera elementy oraz ich ilość, które potworek powinien mieć. 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 gra 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 usłyszysz kategorię przedmiotów, które powinieneś zbierać. Kliknij planszę, żeby rozpocząć. Zbieraj właściwe przedmioty i omijaj inne na trasie. Unikaj przeszkód i pułapek. Klikając na niebieskie bloki, postać podskoczy. Klikając na żółte bloki, blok opadnie. Klikając na czerwone bloki, czerwony element zniknie.

Jeśli przejdiesz przez właściwy przedmiot, na górze podświetli ci się on w jego barwach. Jeśli ominiesz, pozostanie wyszarzony. Natomiast kiedy przejdiesz 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

Kliknij głośnik, żeby usłyszeć, jakiego przedmiotu należy szukać. Następnie kliknij po lewej stronie 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.

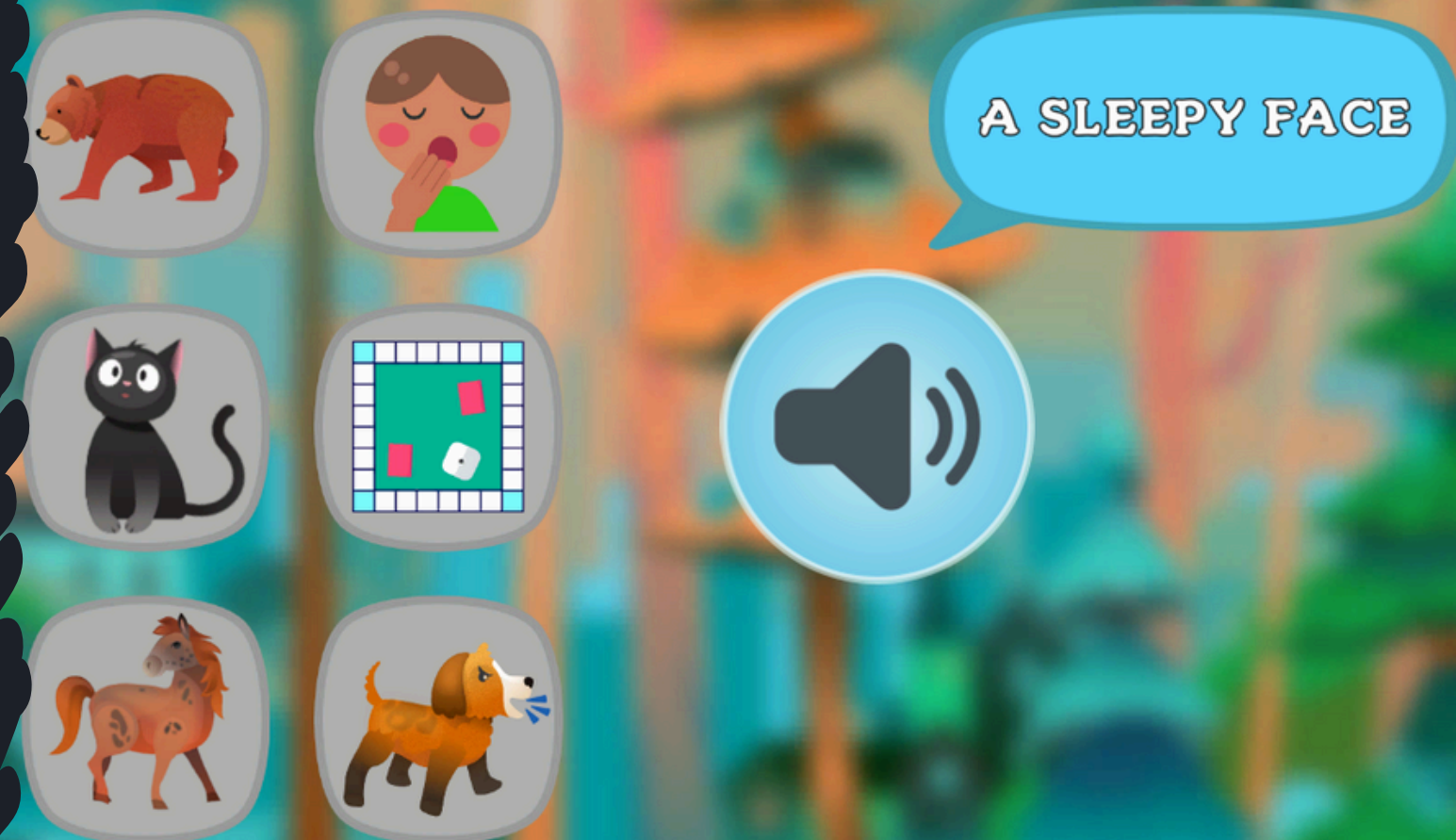
Po kliknięciu zębatki w panelu bocznym możemy zdecydować czy chcemy, by obiekty były animowane lub czy dana kategoria ma się wyświetlić słownie. Na drugiej stronie możemy wybrać różne warianty kolorystyczne.

Aktywność gromadzi różne kategorie obiektów.

Aktywność 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 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 kliknij potworka na środku, żeby otrzymać cel podróży. Ponownie kliknięcie odtworzy wiadomość. Aby poruszać się, musimy kliknąć dowolną część mapy. Zbliżając się do przechodniów, możemy uzyskać wskazówką 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 powtórzą 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.

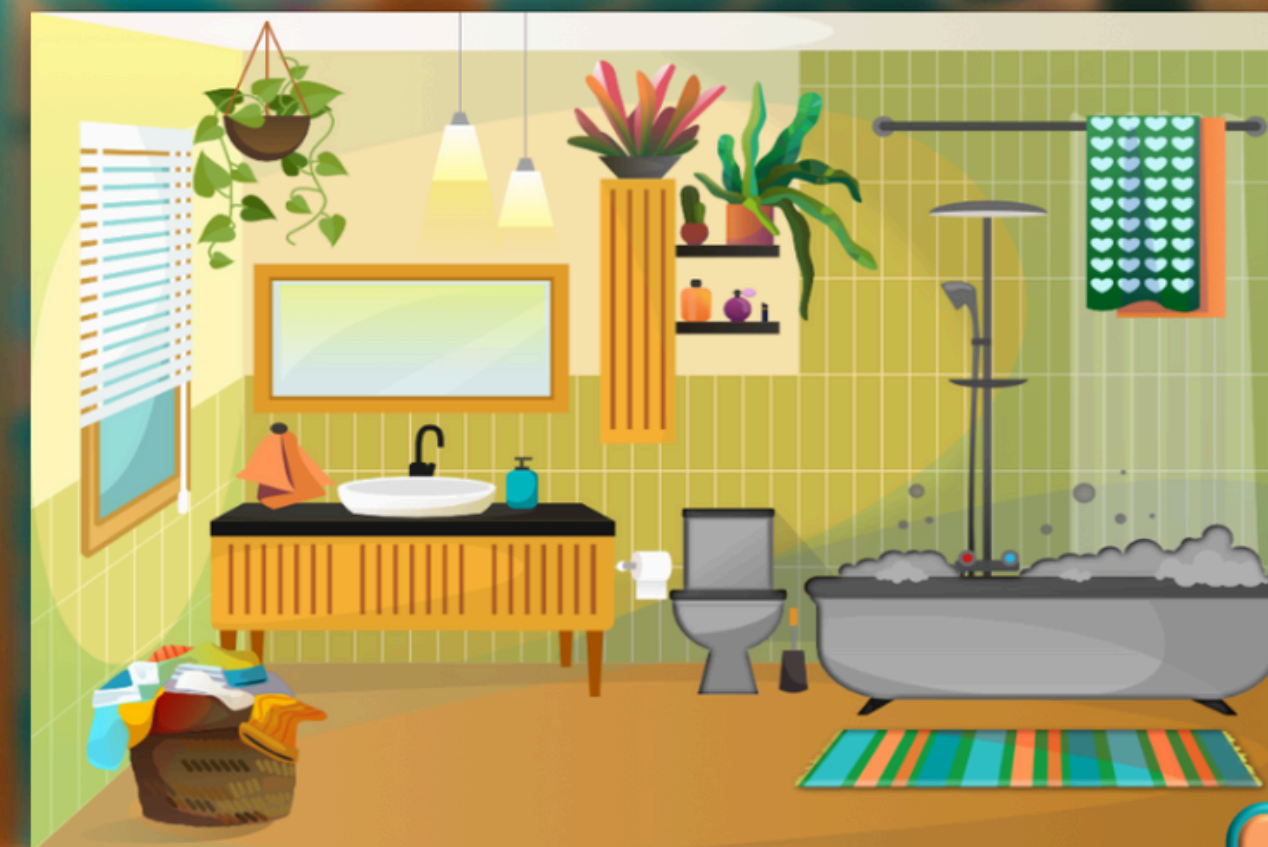
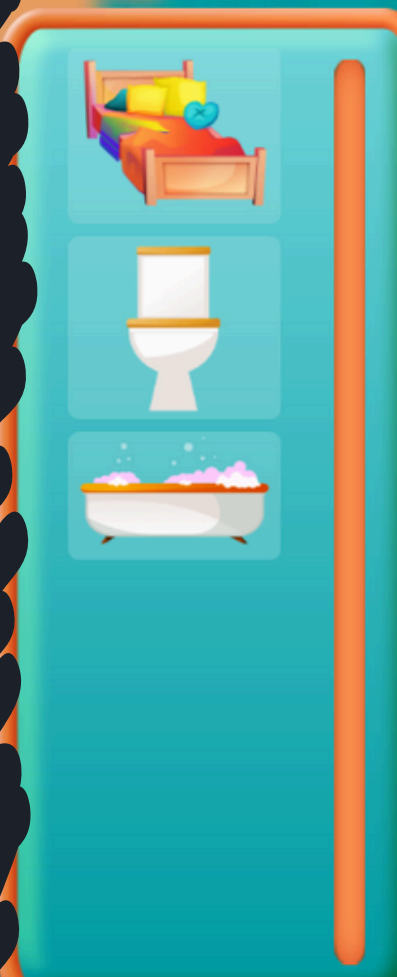


# Furnish a house

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

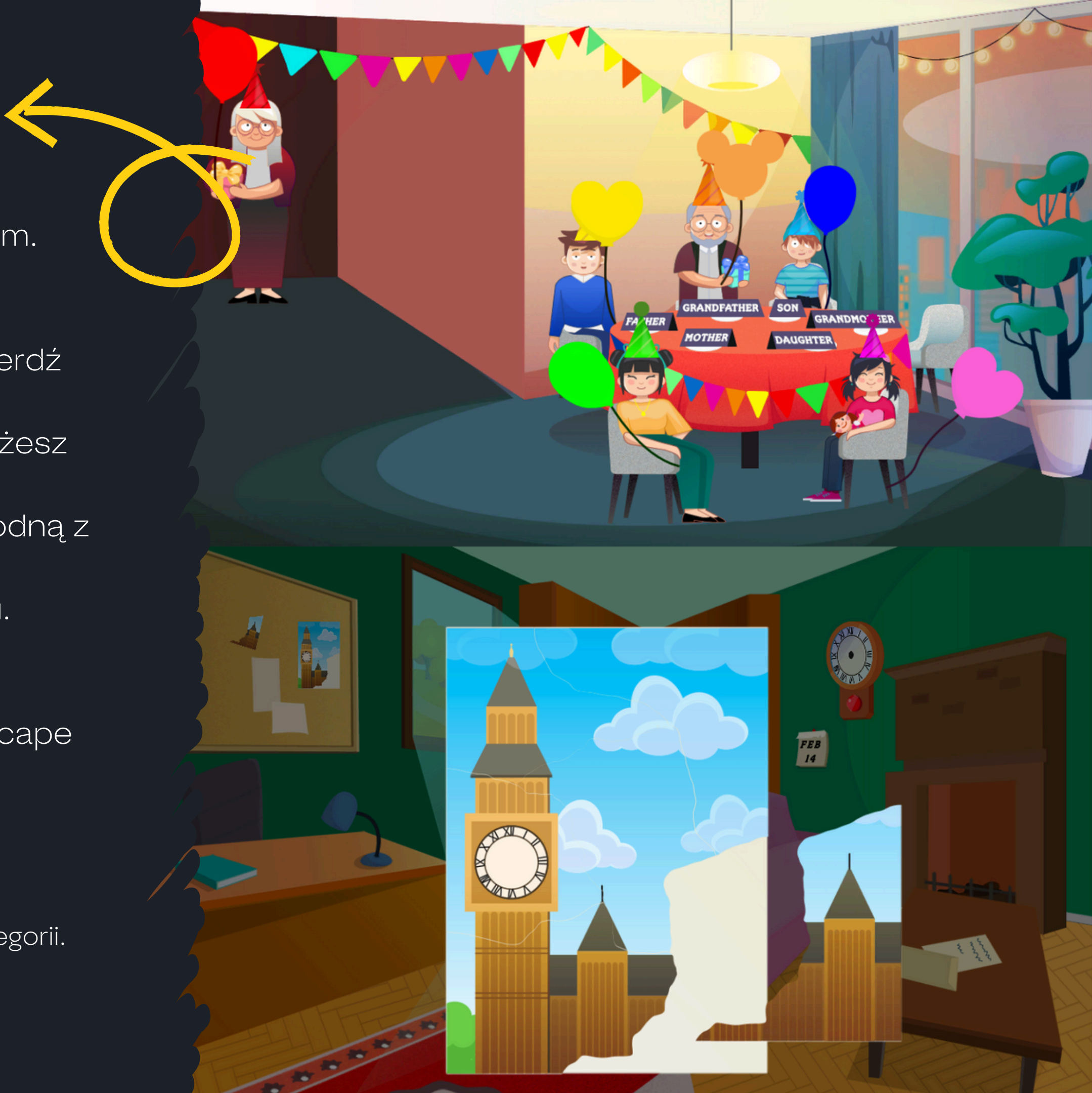
W ramach aktywności należy przejść escape room.

1. Odnajdź wszystkie puzzle w pokoju.
2. Ułóż układankę na tablicy korkowej.
3. Ustaw zegar zgodnie z godziną z puzzli i zatwierdź czerwonym przyciskiem.
4. Wybierz bilet zgodny z datą w kalendarzu. Możesz obrócić bilet, klikając w ramkę wokół niego.
5. Daj każdej postaci czapeczkę urodzinową zgodną z balonem.
6. Usadź każdą postać na odpowiednim miejscu.
7. Zaśpiewaj Happy Birthday.

Gra kończy się sukcesem po przejściu całego escape roomu.

### Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa oraz sformułowań różnych kategorii.



## Catch emotions

Jest to gra 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. Gra 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.



## Color me

Należy wylosować wszystkie kolory do kolorowanki. Aby to zrobić, kliknij koło do losowania, które 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. Aby pomalować dany obiekt, kliknij na niego z wybranym kolorem. Aktywność zakończy się sukcesem, kiedy pokolorujemy wszystkie pola.

W poziomie średnim oraz trudnym musimy spełnić dodatkowy warunek, żeby ukończyć prawidłowo 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 liczba lub liczba oczek. Jeśli będzie pomalowana odpowiednia liczba, to pojawi się zero lub uśmiechnięta buźka, kiedy będzie za dużo elementów pomalowanym kolorem, pojawią się liczby ujemne lub smutna buźka, lub liczby ujemne.

### 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 ponownie odtworzyć można, wciskając przycisk głośnika. Na planszy pojawi się kilka obiektów. Po trafieniu we właściwy 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, podświetli na biało oraz zablokuje dalsze jego uzupełnianie. Klikając na obrazek obok, również odczyta słowo.

## Aktywność w edukacji:

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



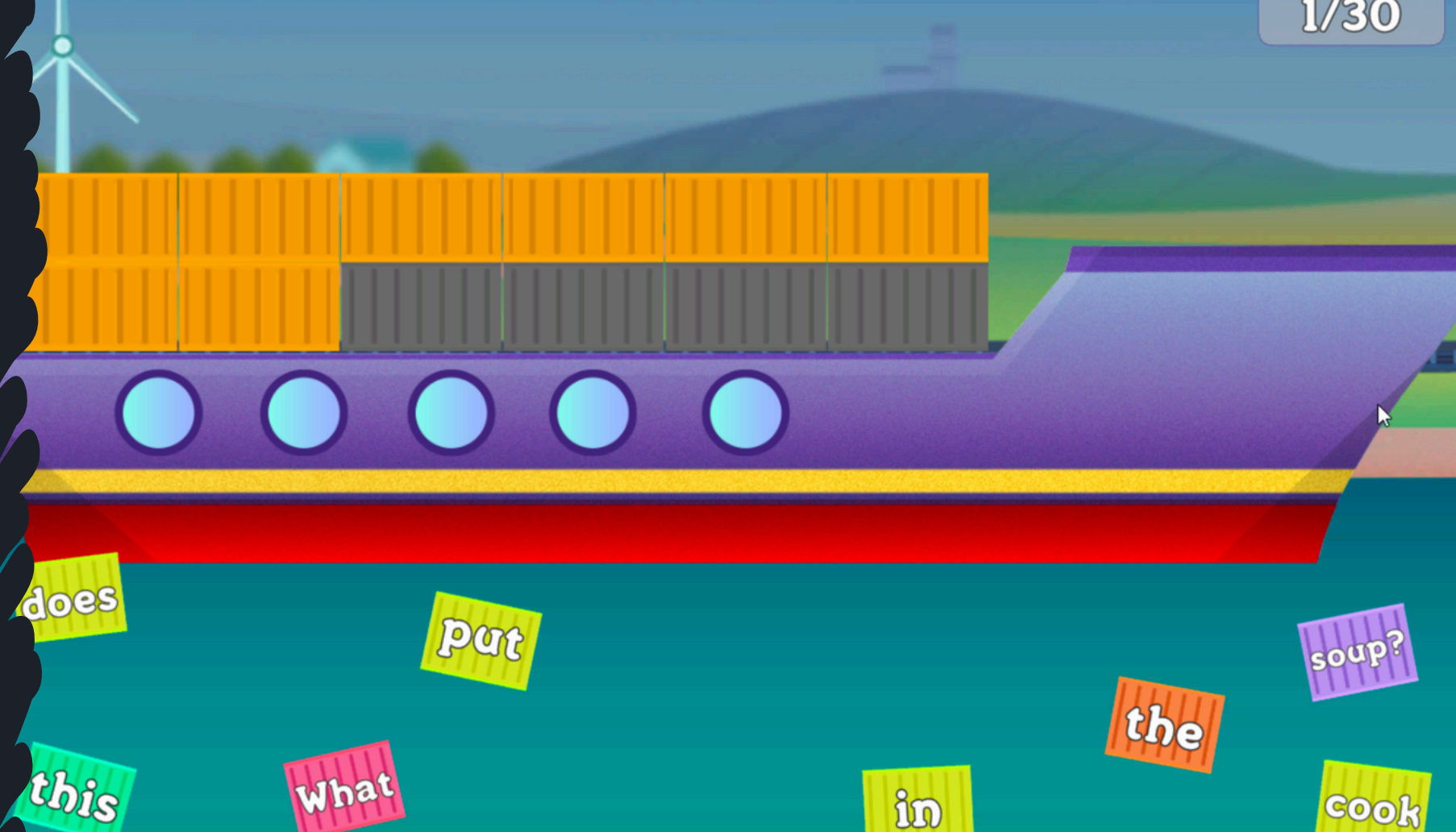
# Make sentences

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





# Eliminacje w zbieraniu prania

## Aktywność Knowla: Throw it in the wash

Podziel grupę na dwa zespoły. Każdy niech ustawi się w rzędzie po obu stronach urządzenia. Włączamy aplikację Throw it in the wash z podziałem na dwie osoby. Działa ona na zasadzie, kto pierwszy prawidłowo wykona zadanie. Po kolei każdy podchodzi i rywalizuje z osobą z drugiej drużyny. Która drużyna zdobędzie więcej punktów, wygrywa.

# Która ręka lepiej sobie radzi?

## Aktywność Knowla: Build a monster

W ramach każdej aktywności Build the monster otrzymujesz instrukcję, której musisz się trzymać. Sprawdź wyobraźnię swojej grupy. Każda osoba po kolei niech zaprezentuje swojego potwora zgodnego z podanymi wskazówkami. Możesz to robić w ramach aplikacji i po każdej osobie wciskać odśwież lub każda osoba grupy wykonuje polecenie indywidualnie na swojej kartce. Pamiętaj, że ty też możesz włączyć się do zabawy.

# Zakryjcie wszystkie litery

Aktywność Knowla: Hit the letter

Przygotuj kosz z piłeczkami i włącz aplikację Hit the letter. Wspólnie z klasą zakryjcie plamami wszystkie literki. Przy każdym rzucie ćwiczcie wymowę wybranej litery. Na sam koniec powtórzcie wspólnie słowo związane z daną literą oraz powiedzcie, co znaczy.

Jeśli grupa liczy szesnaście osób lub jej dzielniki, lub wielokrotności, to możecie robić to kolejno. Wystarczą po cztery rzuty w każdą ćwiartkę. Po ukazaniu się słowa kliknij odśwież, by powtórzyć zabawę z daną literą lub następny, by ćwiczyć kolejno. 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](http://www.knowla.eu)