

# Planeta Ciao!

Ciao! wita się  
z włoskim!





Planeta Ciao! zawiera 194 aktywności doskonalących znajomość języka włoskiego na poziomie podstawowym. Aplikacje poprzez zabawę ułatwiają przyswajanie języka obcego i poszerzają zasób słownictwa. Podczas aktywności o różnym stopniu trudności przedszkolaki i uczniowie rozwijają kompetencje językowe w obszarach: słuchanie i rozumienie ze słuchu, mówienie i poprawna wymowa, pisanie oraz czytanie ze zrozumieniem. Zadania urozmaicają naukę języka włoskiego, włączając do niej elementy rozrywki, grywalizacji i ruchu, znajdują się tu zarówno ćwiczenia na refleks, spostrzegawczość, celność, szybkość, jak i koordynację oko-ręka. Oto nauka włoskiego, która wciąga po uszy.



Aplikacje Knowla dedykowane są dla dzieci od 3 roku życia.

Aplikacje Planety Ciao! 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 Ciao! w Edukacyjnym Wszechświecie



**Knowla.edu**15:54

### Planeta Ciao!

[INSTRUKCJA](#)

Planeta Ciao! zawiera 194 aktywności doskonalących znajomość języka włoskiego na poziomie podstawowym. Aplikacje poprzez zabawę ułatwiają przyswajanie języka obcego i poszerzają zasób słownictwa. Podczas aktywności o różnym stopniu trudności przedszkolaki i uczniowie rozwijają kompetencje językowe w obszarach: słuchanie i rozumienie ze słuchu, mówienie i poprawna wymowa, pisanie oraz czytanie ze

### Planeta Fruu

Dostępny

### Planeta EduMini

Dostępny

### Planeta Ciao!

Dostępny

[ODKRYJ](#)

### Planeta Pi

Kup dostęp

### Planeta M

Kup dostęp

### Planeta Ziuuu

Kup dostęp

◀▶🏠🔍⚙️🔊K🪟

●●●●





# Przyciski systemowe i widok menu

# Menu główne - Knowla Box/Knowla Wall



powrót do widoku wszystkich planet



poprzednie planety/aplikacje/aktywności



kolejne planety/aplikacje/aktywności



przejdzie do wyszukiwarki aplikacji



przejdzie 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)



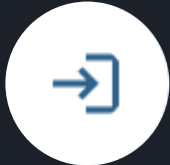
przejdzie do wyboru trybu Knowla.fun lub Knowla.edu



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



# Menu główne - Knowla Web

-  poprzednie planety/aplikacje/aktywności
-  kolejne planety/aplikacje/aktywności
-  powrót do widoku wszystkich planet
-  tryb pełnoekranowy/wyłączenie trybu pełnoekranowego
-  przejście do ustawień: wybór języka, aktywacji klucza licencyjnego
-  logowanie/rejestracja do Konta Knowla Web





## 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



wyjście do listy wyboru aktywności,  
wszelkie zmiany zostaną utracone



zmiana tła/ trudniejsze aktywności



poprzednia plansza



następna plansza



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



wyświetla dodatkowe ustawienia aplikacji



panel dostępności m.in. dostosowanie  
kolorystyczne aplikacji



interaktywna instrukcja aktywności

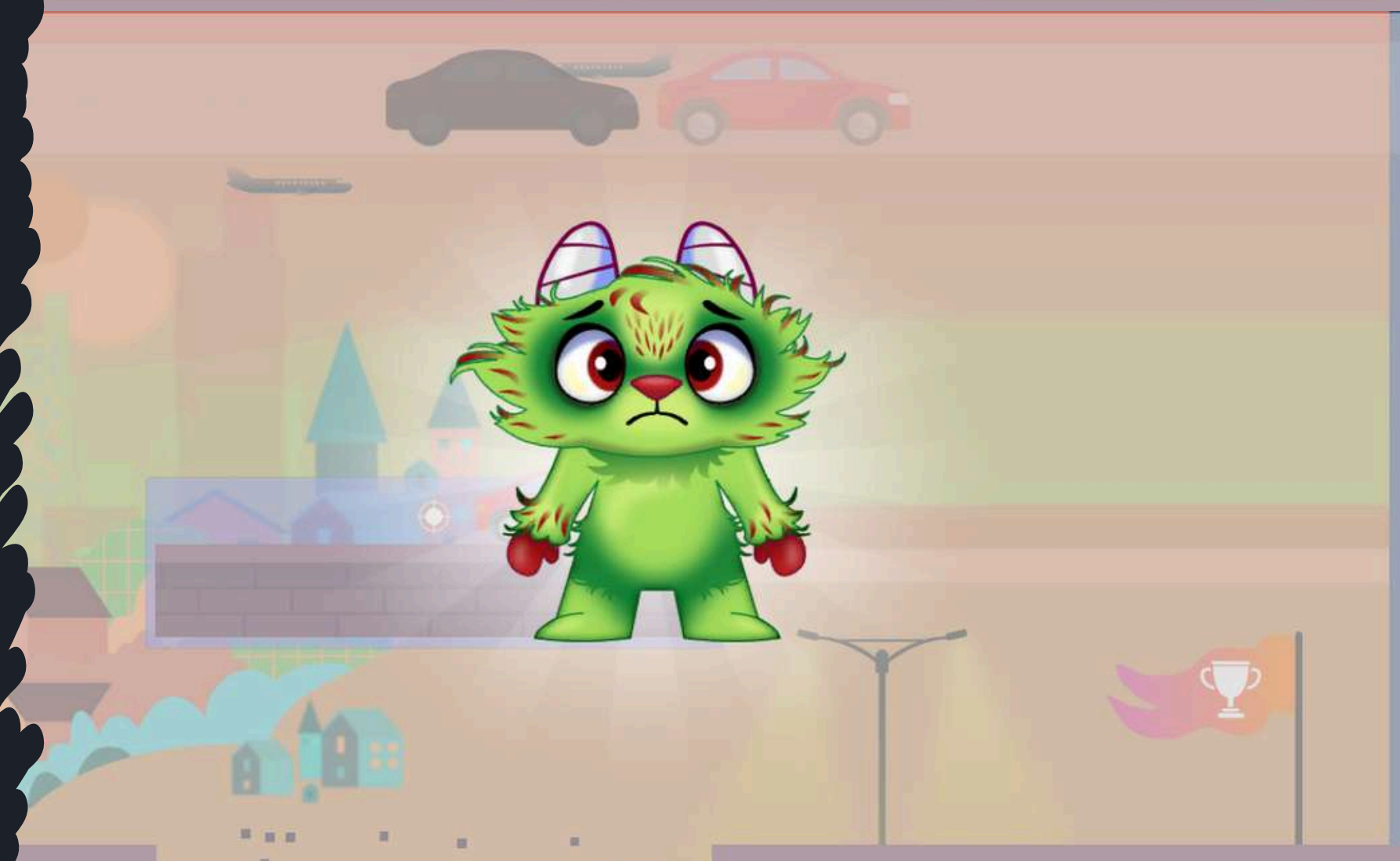




Aktywność zakończona  
sukcesem



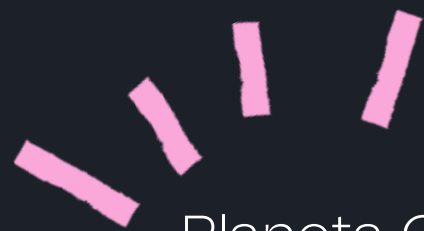
Aktywność zakończona  
niepowodzeniem





**Spis aktywności  
z ilością lub czasem**





Planeta Ciao! to 13 aplikacji zawierających 194 aktywności:

1. Mettere in lavatrice - 2 poziomy, 4 aktywności,
2. Camminare e raccogliere - 4 światy, 4 aktywności
3. Ascoltare e indicare - 2 poziomy, 2 aktywności
4. Riconoscere l'animale - 9 aktywności
5. Dipingere la lettera - 26 aktywności (wszystkie litery alfabetu), każda z aktywności posiada kilka wariantów słów powiązanych z daną literą,
6. Trovare la strada - 3 poziomy, 3 aktywności
7. Arredare una casa - 10 aktywności
8. Tre emozioni di fila - 1 aktywność, nieskończona ilość plansz,
9. Colorare l'immagine - 15 aktywności
10. Completare la parola - 5 aktywności
11. Completa la frase - 2 tryby, 75 aktywności
12. Selezionare l'articolo - 1 aktywność
13. Compagno dei sostantivi - 3 poziomy, 3 aktywności





# Mettere in lavatrice

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.

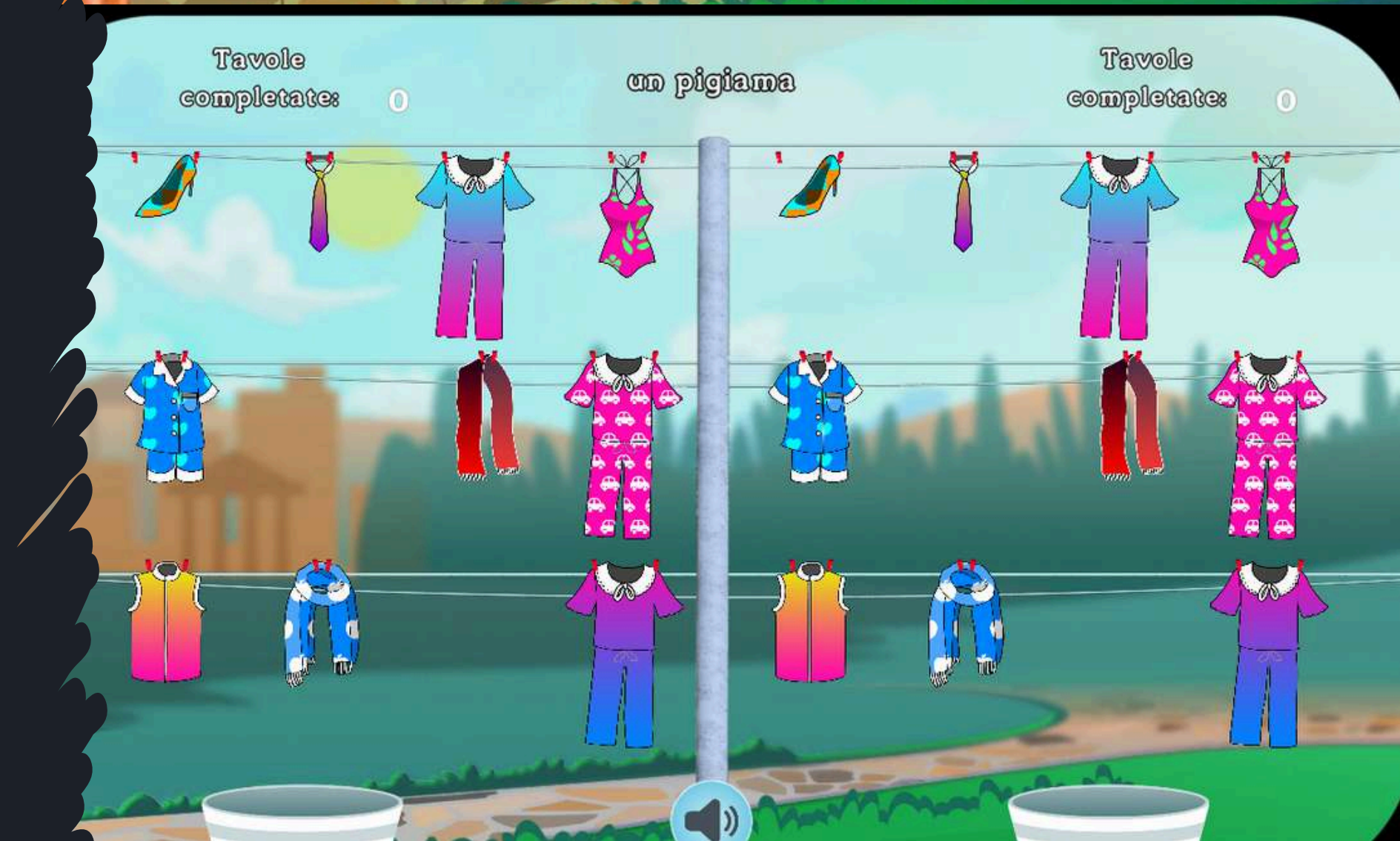
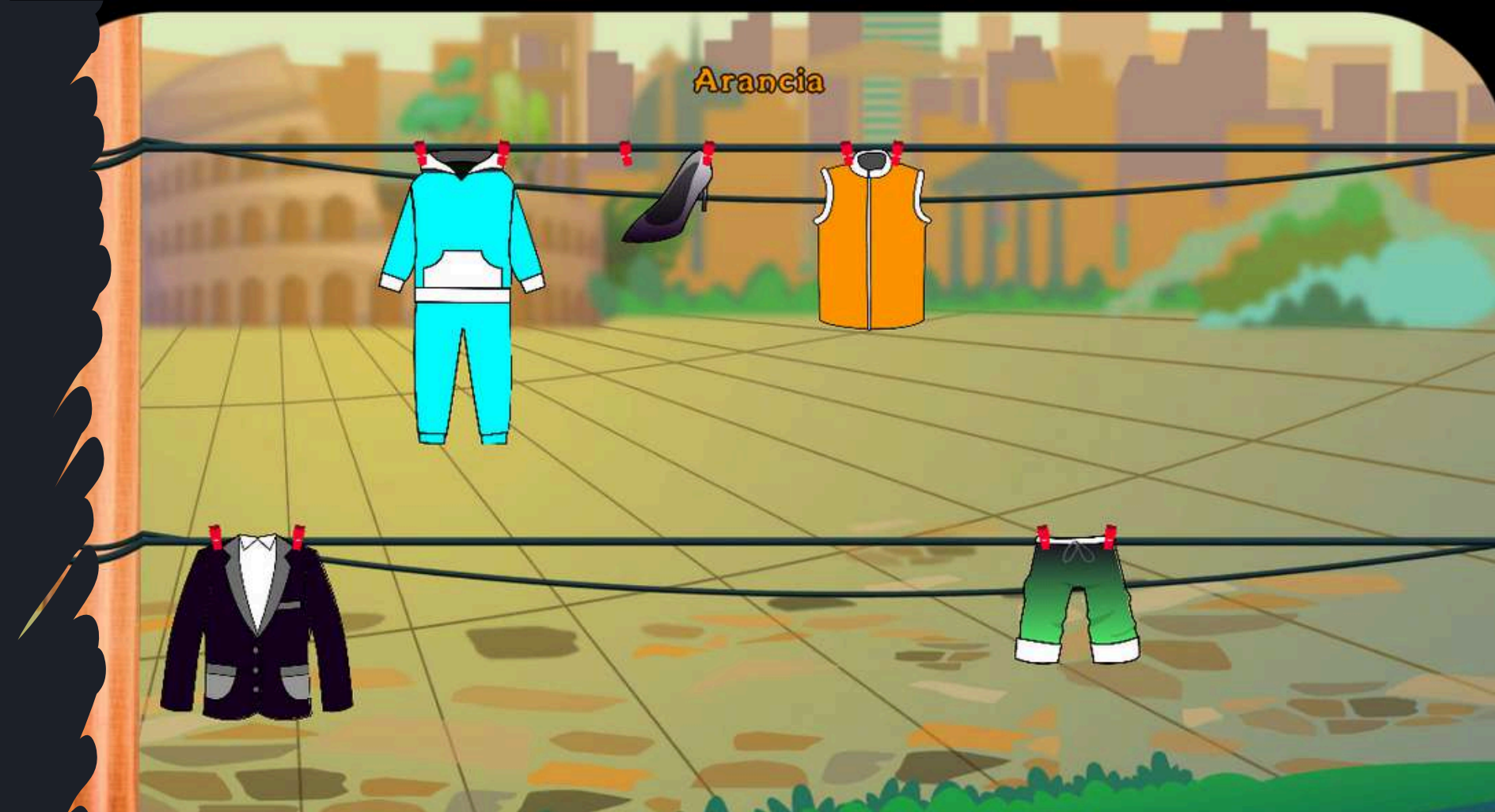
W trybie dwuosobowym wygrywa osoba, która szybciej znajdzie prawidłowo wszystkie poszukiwane ubrania. Aby przejść do kolejnej planszy, odświeżyć lub wyłączyć wymagana jest zgoda użytkowników po obu stronach.

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 dwa poziomy: łatwy – kolory, średni – ubrania.

## 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, inżynieryjnym.





# Camminare e raccogliere

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.

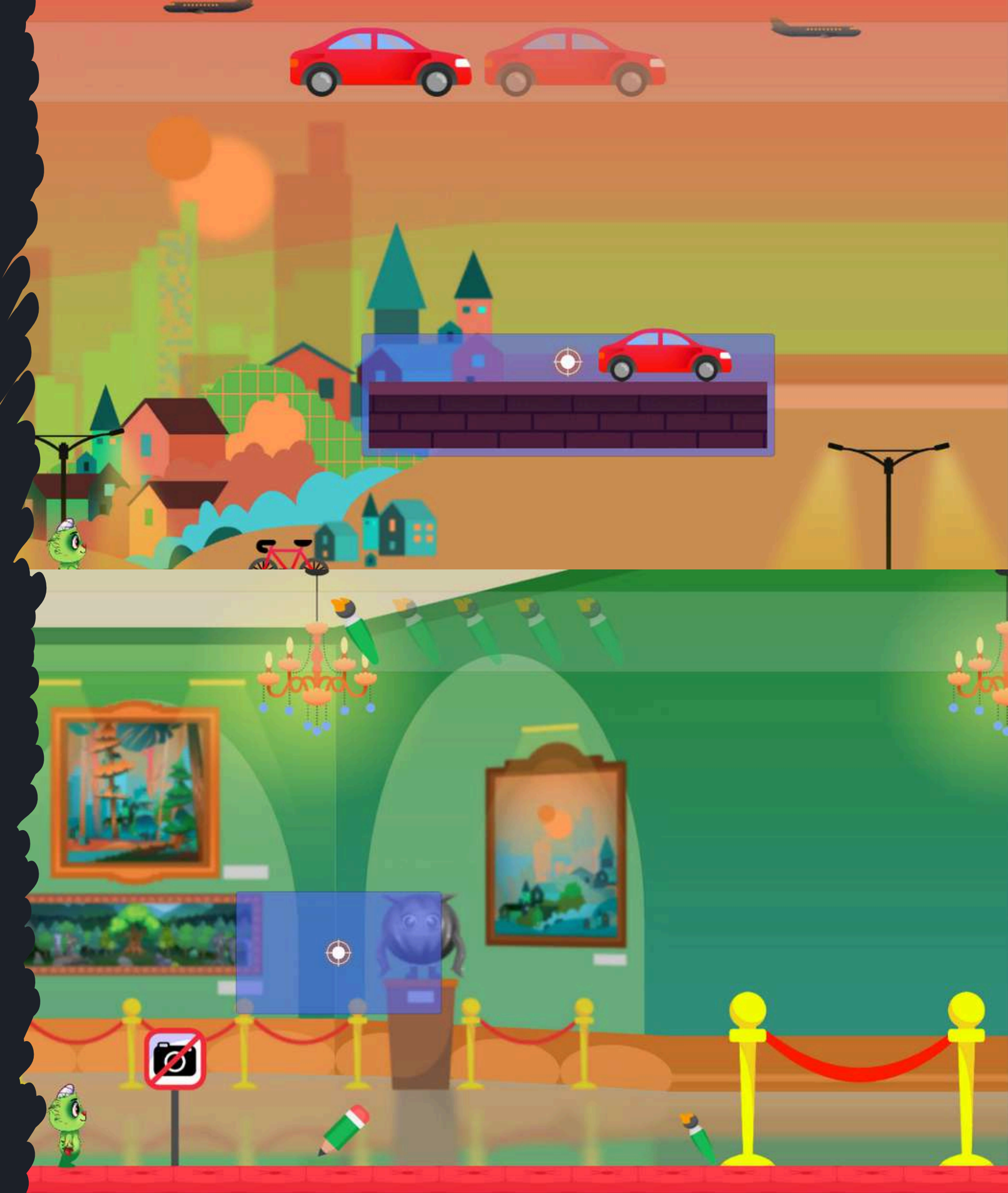
Zasady manewrowania elementami aktywności:

- 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.





# Ascoltare e indicare

Użytkownik powinien nacisnąć na 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 zębátky 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.





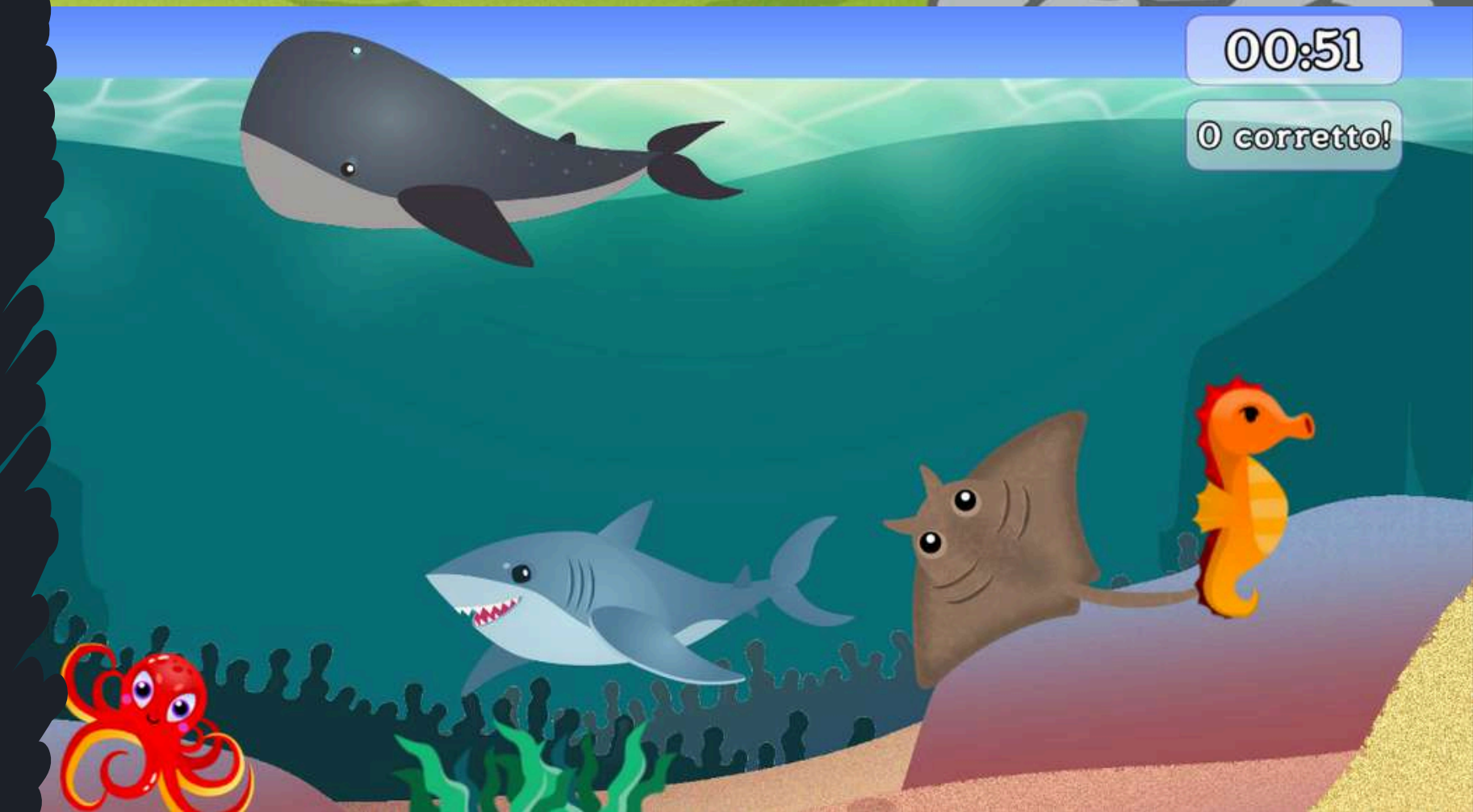
# Riconoscere l'animale

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.





## Dipingere la lettera

Na planszy pojawią się duże i małe litery. Należy rzucić piłeczką lub kliknąć 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.





# Trovare la strada

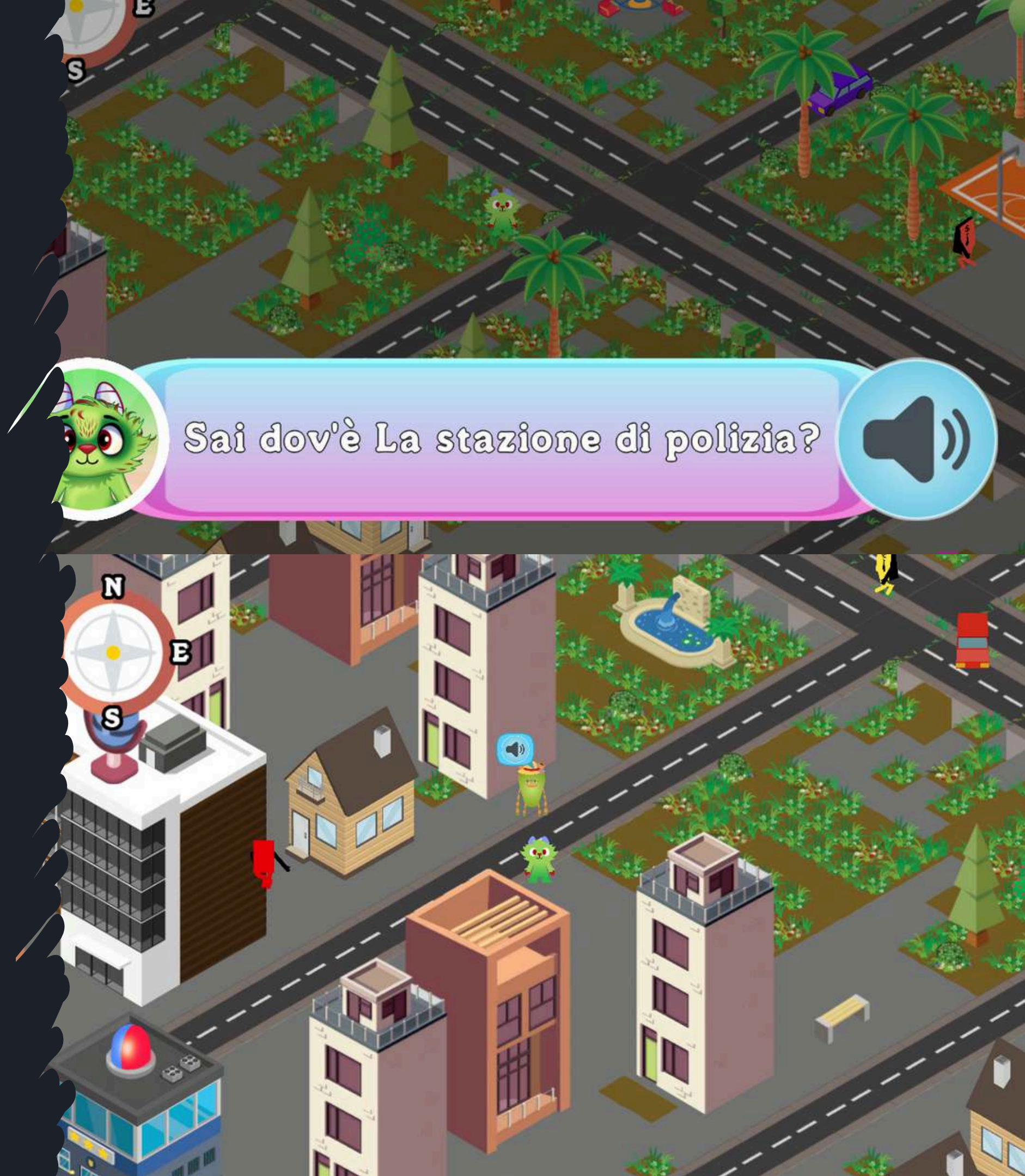
Na początku należy kliknąć potworka na środku, żeby otrzymać, usłyszeć cel podróży. Ponownie kliknięcie odtworzy wiadomość. Aby poruszać się, musimy kliknąć dowolną część mapy. Zbliżając się do przechodniów, możemy uzyskać wskazówkę co do lokalizacji danego miejsca. Wystarczy do nich podejść i kliknąć 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 powtórzą przy kolejnym uruchomieniu).

## Aktywność w edukacji:

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





# Arredare una casa

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.





# Tre emozioni di fila

Jest to aktywności 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 ścian. 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.





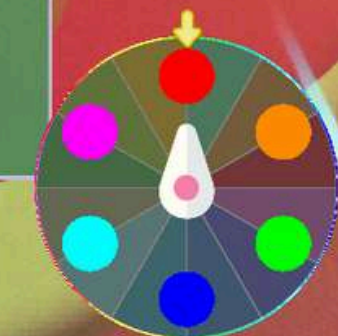
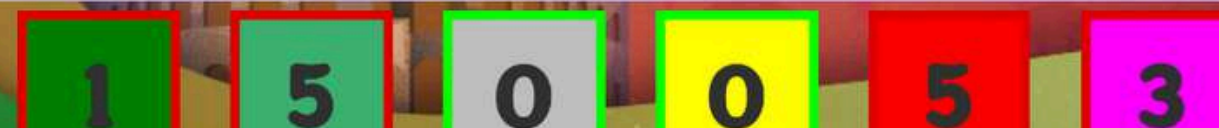
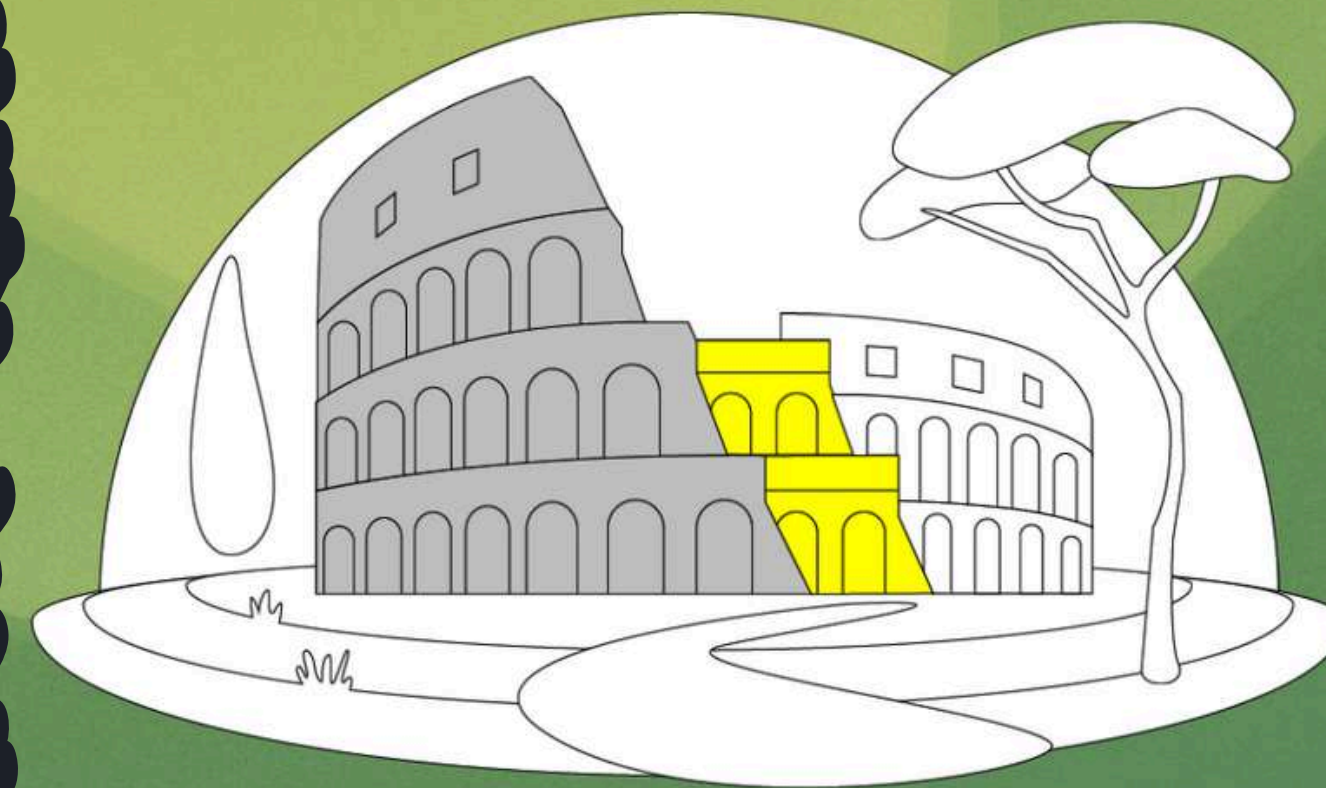
# Colorare l'immagine

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 krutek 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.

Musimy również spełnić dodatkowy warunek, by móc ukończyć aktywność. W kratkach pojawiają się liczby. Oznaczają liczbę elementów, które możemy pomalować danym kolorem. W czasie kolorowania zmieniać się będzie cyfra. Jeśli będzie pomalowana odpowiednia liczba elementów, to pojawi się zero. Kiedy będzie za dużo elementów pomalowanych danym kolorem, pojawią się liczby ujemne. Aktywność zakończy się sukcesem, gdy na wszystkich polach będzie zero.

## Aktywność w edukacji:

Aktywność uczy słownictwa związanego z kolorami. Grafiki nawiązują do różnych tradycji świątecznych, lokalnych potraw, zwyczajów, popularnych obiektów architektonicznych.





# Completare la parola

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 odczytane zostanie układane słowo.

## Aktywność w edukacji:

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





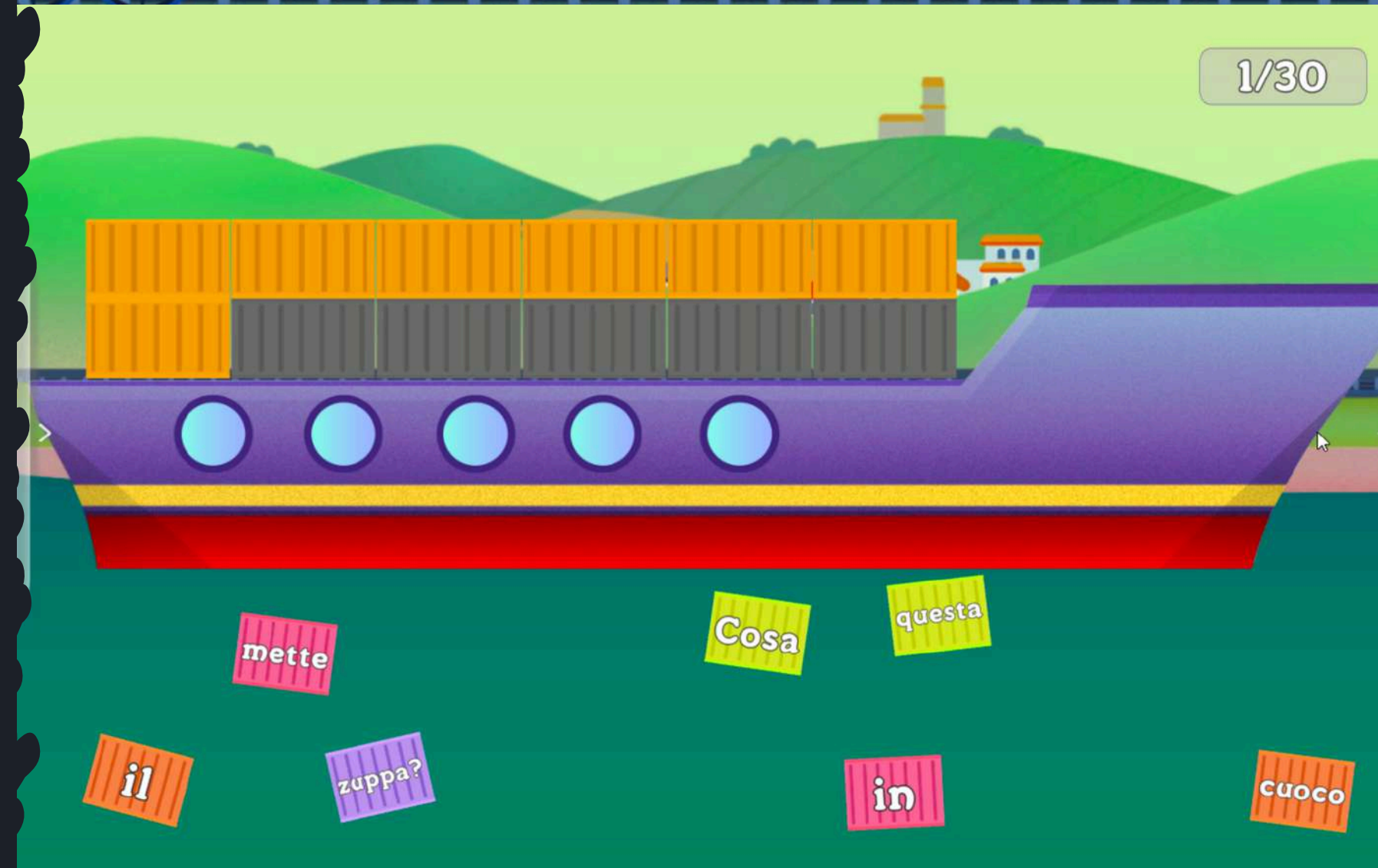
# Completa la frase

Aktywność dostępna jest w dwóch wariantach - pociągów i statków. Można przełączać je za pomocą przycisku “kapsułki” w pasku bocznym.

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. Występują zdania twierdzące, przeczące i pytania.





# Selezionare l'articolo

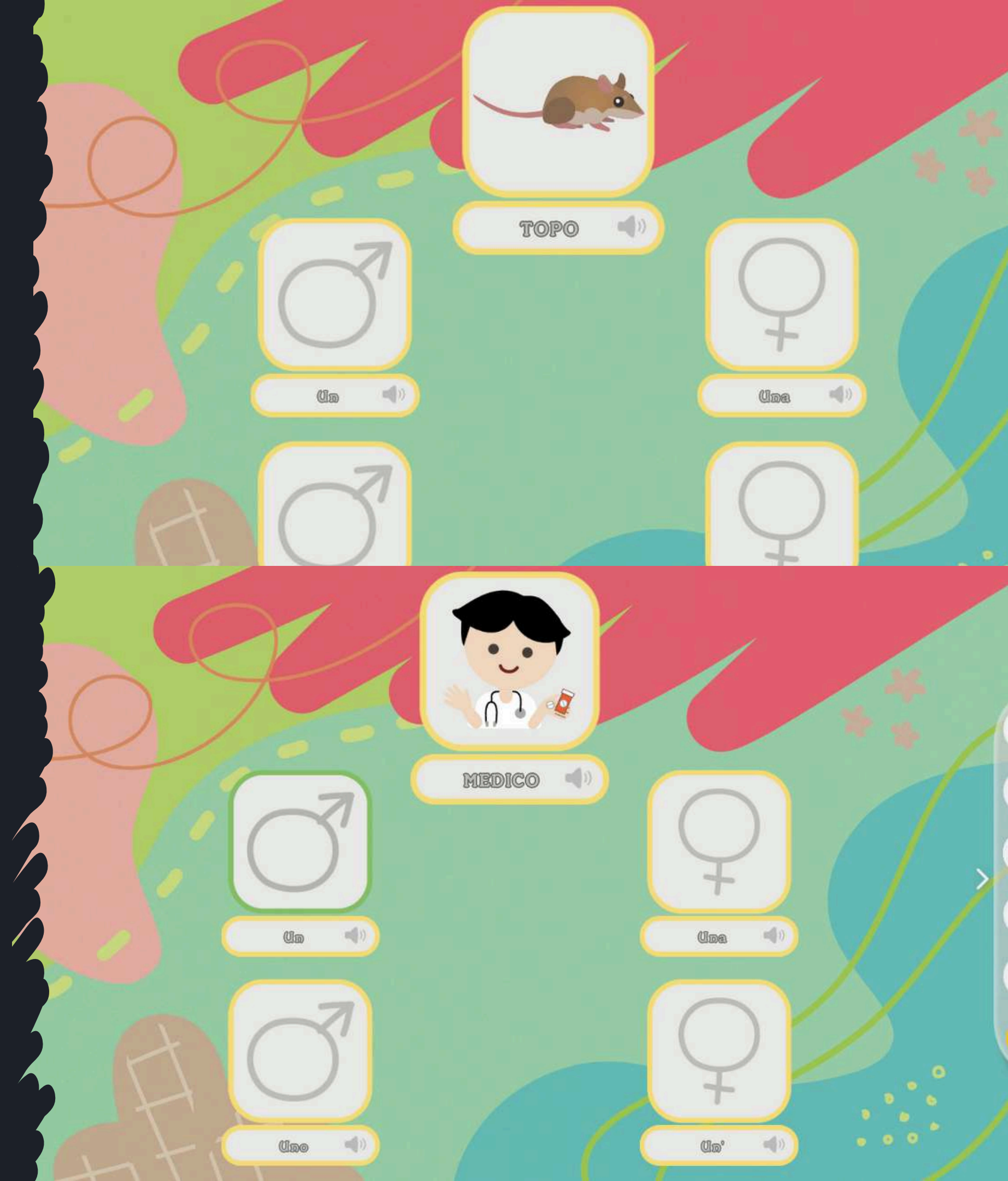
Na górze mamy obrazek wraz z zapisem słowa, a poniżej znajdują się rodzajniki wraz ze wskazaniem rodzaju: żeńskiego i męskiego. Każde słowo oraz rodzajnik możemy odtworzyć dźwiękowo, naciskając na symbol głośnika obok danego rodzajnika.

Zadanie polega na wyborze właściwego rodzajnika. Aktywność kończy się sukcesem, gdy wybierzemy prawidłowy rodzajnik. Prawidłowa odpowiedź podświetli się na zielono. Aktywność kończy się porażką, gdy zaznaczymy niewłaściwy rodzajnik. Błędna odpowiedź podświetli się na czerwono.

Aplikacja wskaże też prawidłową odpowiedź.

## Aktywność w edukacji:

Aktywność zwraca uwagę na różne rodzaje rzeczowników występujące w danym języku oraz na ich zapis.





# Compagno dei sostantivi

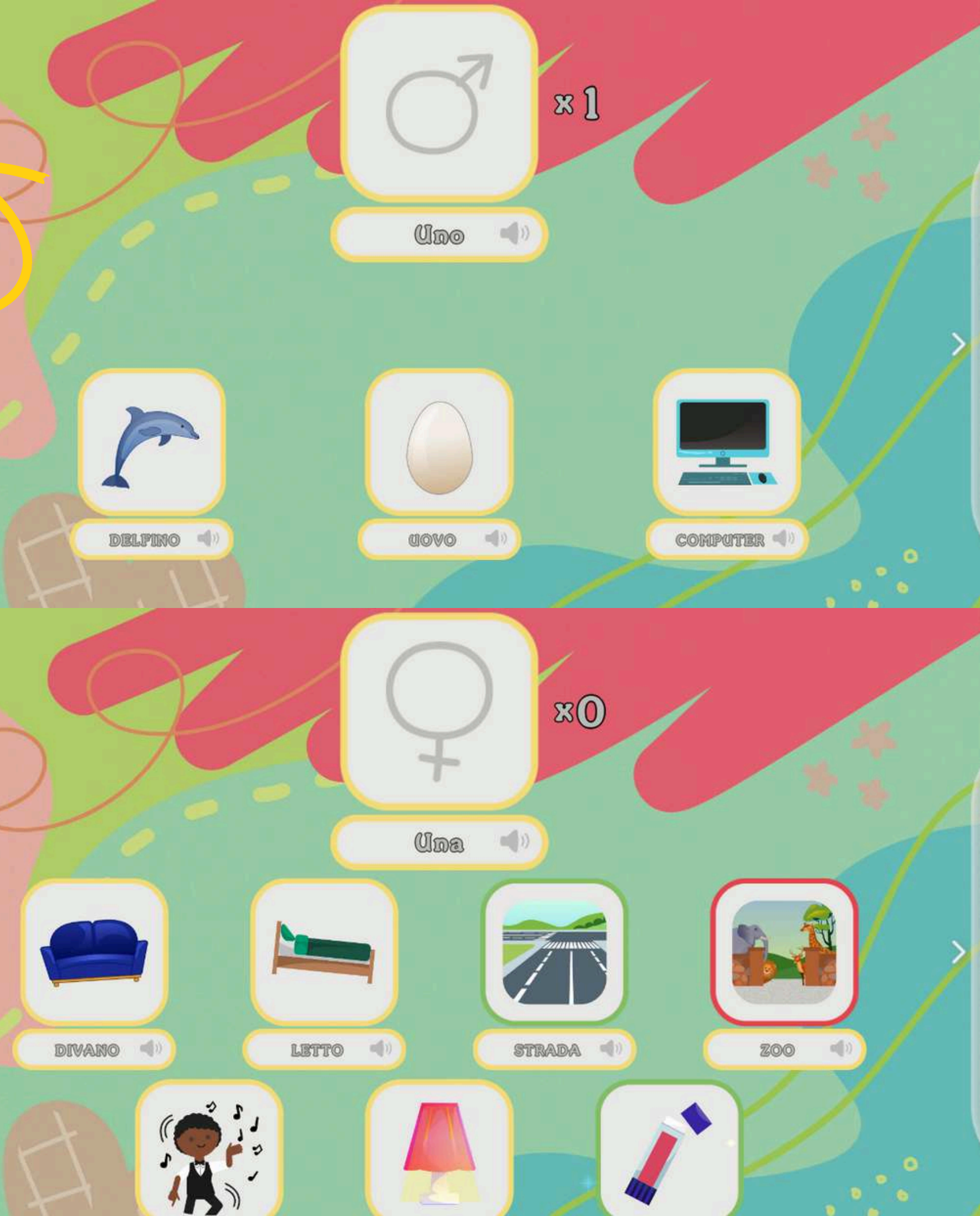
Na górze mamy rodzajnik wraz ze wskazaniem rodzaju: żeńskiego i męskiego, a poniżej znajdują się obrazki wraz z zapisem słowa. Każde słowo oraz rodzajnik możemy odtworzyć dźwiękowo, naciskając na symbol głośnika obok niego.

Poziomy różnią się między sobą ilością pojawiających się słów oraz ilością słów, które należy wybrać. W poziomie 1 z trzech obrazków zaznaczamy jeden. W poziomie 2 z pięciu obrazków zaznaczamy dwa. W poziomie 3 z siedmiu obrazków zaznaczamy trzy.

Aktywność kończy się sukcesem, gdy wybierzemy prawidłowe słowa do rodzajnika. Prawidłowa odpowiedź podświetli się na zielono. Ilość gwiazdek będzie zmieniać się wraz z ilością prawidłowych wskazań. Błędna odpowiedź podświetli się na czerwono. Aplikacja wskaże też prawidłową odpowiedź. Aktywność kończy się porażką, gdy wszystkie słowa nie będą pasować do danego rodzajnika.

## Aktywność w edukacji:

Aktywność zwraca uwagę na różne rodzaje rzeczowników występujące w danym języku oraz na ich zapis.





Planeta w praktyce edukacyjnej





# Eliminacje w zbieraniu prania

## Aktywność Knowla: Mettere in lavatrice

Podziel grupę na dwa zespoły. Każdy niech ustawi się w rzędzie po obu stronach urządzenia. Włączamy aplikację 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.

## Napisz, jak iść

## Aktywność Knowla: Trovare la strada

Uruchom poziom łatwy lub średni aplikacji “Trovare la strada”. Oba poziomy posiadają stałą i niezmienną mapę (stałe, niezmiennie elementy). Odświeżając aktywność, będziemy mieli ten sam cel. Klikając następny wybór, losowo wybierze nam się jeden z możliwych. Razem z uczniami spiszcie wskazówki, jak dojść do konkretnych punktów charakterystycznych. Możecie to wykonać za pomocą zdań lub symboli. Możecie wykorzystać podpowiedzi i kierunki świata, które wypowiadają mieszkańcy lub skupić się na innych zwrotach.

Przetestujcie wasze zapiski w praktyce w kolejnej zabawie z aktywnością.

# Zakryjcie wszystkie litery

Aktywność Knowla: Dipingere la lettera

Przygotuj kosz z piłeczkami i włącz aplikację “Dipingere la lettera”. 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 przycisk następna litera, 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)