



Multimedialny przewodnik metodyczny  
dla nauczycieli korzystających z obudowy  
dydaktycznej innowacyjnego  
programu nauczania  
Nowoczesny świat, nowoczesna Szkoła,

Część 1

*Katarzyna Sokal/Justyna Wałachowska/Agata Setlak*



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# Główne założenia metodyczne innowacyjnego programu nauczania

*„POWIEDZ, A ZAPOMNĘ  
POKAŻ, A ZAPAMIĘTAM  
POZWÓL WZIĄĆ UDZIAŁ, A ZROZUMIEM”*

To chińskie przysłowie stało się myślą przewodnią podczas tworzenia innowacyjnego programu nauczania „Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła”.

Jedną z najważniejszych kompetencji kluczowych we współczesnym świecie jest posługiwanie się językiem obcym. Rozwój współpracy europejskiej i związane z nim częste wizyty w innych krajach sprawiają, że umiejętność biegłego posługiwania się kilkoma językami obcymi staje się we współczesnej Europie niezbędna. Znaczący są przekonani, że dzieci od najmłodszych lat, mając kontakt z dwoma językami, wyprzedzają rówieśników w rozwoju, nawet jeśli początkowo napotyka pewne trudności.

O wyjątkowości powyższego programu świadczy fakt, że otwiera on przed dziećmi drzwi do dwujęzycznego świata nauki.

W istniejącej podstawie programowej brak jest odwołań do nauczania dwujęzycznego na tym etapie edukacyjnym. Tymczasem nauczanie języka angielskiego już od kl. I szkoły podstawowej metodą immersji językowej i przedstawienie wybranych treści programowych w języku obcym, umożliwia rozwijanie u uczniów płynnej, spontanicznej komunikacji i kompetencji kluczowych w kontekście wielu różnych obszarów edukacyjnych. Przygotowuje uczniów do nauki wybranych przedmiotów w języku obcym na drugim etapie edukacji, a także sprawia, że język angielski staje się dla ucznia narzędziem zdobywania nowej wiedzy i nowych umiejętności. Uczeń wykorzystuje wiedzę i sprawności nabyte na lekcjach języka angielskiego w nauce innych przedmiotów i odwrotnie.

Inspiracją do stworzenia programu "Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła" stała się podstawa programowa, która jest wyznacznikiem niezbędnym w pracy nauczyciela oraz własne doświadczenia autorek.

Program ten bazuje na naturalnej chęci poznawczej dzieci, w sposób naturalny odkrywając nowe pojęcia, nowe słownictwo, daje możliwość dzieciom stworzenia własnego, bilingwalnego słownika nazywając to, co poznają w języku polskim oraz w języku angielskim równocześnie. Widząc, słysząc czy czytając zestawione obok siebie treści przedstawione w dwóch językach dzieci w najbardziej naturalny sposób, spontanicznie i bez elementu tłumaczenia rozbudowują swoją bazę słownictwa i poszerzają zdolności komunikacyjne. Dzięki temu programowi uczniowie nie tylko wzbogacają słownictwo oraz umiejętności komunikacyjne, ale również nabierają świadomości wielokulturowego świata.

Założeniem programu jest integracja edukacji wczesnoszkolnej z nauką języka angielskiego. Takie połączenie wpływa znacząco na intelektualny rozwój młodego człowieka, na jego rozumienie i wyrażanie pojęć, komunikację z rówieśnikami, dorosłymi, a także obywatelami świata. Uczeń

dostrzega zjawisko odrębności kulturowej państw świata, dzięki czemu uczy się tolerancji i przyjaźni z „innymi”.

Proponowany program zawiera cały zakres wiedzy i umiejętności jakie powinno osiągnąć dziecko po I etapie edukacji. Innowacyjny program "Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła" został opracowany w oparciu o rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 27 sierpnia 2012 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Dz. U. z 2012 r. poz. 977 z późn. zm) Zmiany wprowadzone zostały wprowadzone Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 maja 2014 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz kształcenia ogólnego w poszczególnych typach szkół (Załącznik nr 2 Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych) oraz przygotowany przez Radę Europy, „Europejski system opisu kształcenia językowego - uczenie się, nauczanie, ocenianie” i „Europejskie portfolio językowe”, które szczegółowo prezentują założenia nowoczesnego podejścia do nauczania i uczenia się języków obcych. Treści powstałe w oparciu o powyższe dokumenty, skierowane są do wszystkich uczniów w edukacji wczesnoszkolnej, bez zróżnicowania wiekowego.

Innowacyjny program nauczania "Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła" ma za zadanie oprócz integracji programu nauczania języka angielskiego z programem I etapu edukacyjnego, pomóc w zaplanowaniu ciekawych zajęć, dostarczyć atrakcyjne materiały dydaktyczne, wskazać aktywizujące metody i techniki nauczania. Znajdą w nim Państwo, cele kształcenia i wychowania z opisem sposobów ich osiągnięcia, treści kształcenia z uwzględnieniem osiągnięć uczniów na danym etapie nauki oraz propozycje kryteriów oceny i metod ich sprawdzania.

W swoich założeniach program "Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła" opiera się na zasadzie nauczania skoncentrowanego na dziecku i jego potrzebach, którego fundament tworzą diagnoza, indywidualizacja i działanie oparte na teorii inteligencji wielorakich Howarda Gardnera.

Diagnoza jest niezwykle istotnym elementem prowadzonego w szkole procesu dydaktyczno - wychowawczego. Przeprowadzenie diagnozy wstępnej z języka polskiego jak i angielskiego daje nam ogólny obraz rozwoju dziecka, jego predyspozycji, zdolności czy opóźnień. Dzięki przeprowadzeniu szczegółowej diagnozy możemy dostosować kształcenie do zróżnicowanych potrzeb oraz możliwości ucznia.

Taka indywidualizacja prowadzi do tego, że nauczyciel kieruje swoją uwagę na poszczególnych uczniów i dostosowuje nauczanie do ich predyspozycji. W takim trybie każdy uczeń w klasie pracuje w swoim własnym rytmie i na odpowiednim dla siebie poziomie.

W aktywnym nauczaniu, uczeń znajduje się w centrum procesu dydaktycznego, a nauczyciel staje się inspiratorem, pomocnikiem, przewodnikiem i pionierem. Taka postawa nauczyciela sprzyja chęci współpracy, rozbudza ciekawość, przynosi radość z uczenia się. Celem edukacji poprzez działanie jest kształtowanie wśród uczniów otwartości, samodzielności, umiejętności współpracy w grupie i radzenia sobie z problemami. Nauczanie przez działanie doskonale współgra ze specyfiką rozwoju dziecka w wieku szkolnym. Jest to najbardziej skuteczny sposób nauki języka, gdyż dziecko działając zapamiętuje aż 90% wiadomości. Nauczyciel powinien, więc wykorzystywać te naturalne potrzeby dziecka, planując zajęcia dydaktyczne i dążyć do tego, by nauczać poprzez działanie. Zajęcia, które oferują uczniom aktywne działania zaspokajają ich potrzebę ruchu i zabawy oraz są dla nich atrakcyjniejsze.

Innowacyjne połączenie pracy w obu językach metodą przez działanie, daje ogromny wachlarz możliwości dla nauczycieli edukacji wczesnoszkolnej jak i języka angielskiego. Uczeń ma szansę na wszechstronne zdobycie wiedzy i umiejętności językowych. Takie działania pozwolą mu doskonalić swoje możliwości. Wpłyną pozytywnie na jego rozwój, dając szansę kształcenia na kolejnych etapach edukacyjnych w obrębie dwóch języków.

Kolejną z zasad na bazie której powstał program "Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła" jest konstruktywistyczne podejście do uczenia się. Skuteczne nauczanie to takie, które zapewnia dziecku odpowiednie warunki do działania, aby mogło one samo konstruować swoją wiedzę. Przebieg nauczania organizowany zgodnie z ideą konstruktywizmu opiera się na budowaniu spójnej więzi między tym, co dziecko już wie, a tym, co dopiero ma poznać.

Program ten jest programem uzupełniającym istniejące już programy nauczania. Może być realizowany na podstawie dowolnego zestawu podręczników czy materiałów dydaktycznych, pod warunkiem jednak, że będą one dostosowane nie tylko do poziomu językowego ucznia, ale przede wszystkim do jego potrzeb, możliwości poznawczych, emocjonalnych i społecznych oraz zainteresowań. Opierając się o założenia programu „Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła” nauczyciel może opracowywać własny rozkład materiału, określać długo- i krótkoterminowe cele nauczania, przeprowadzać diagnozę, dobierać podręcznik i materiały dodatkowe, planować według własnych potrzeb prace kontrolne oraz dokonywać wyboru najefektywniejszych metod pracy z uczniem. Należy jednak pamiętać, że na omawianym etapie edukacji dziecko powinno osiągnąć sukces na miarę swoich indywidualnych możliwości, dlatego dobierając i modyfikując zakres nauczanego materiału kierujemy się zasadą konstruktywizmu. Proces nauczania winien dawać uczniowi możliwość przyswojenia sobie prezentowanych treści poprzez uczestnictwo w różnorodnych formach aktywności na lekcji. Zachęcamy do takiego doboru zakresu nauczania treści językowych w powiązaniu z treściami przedmiotowymi, aby tempo ich realizacji pozwoliło uwzględnić różnorodne i atrakcyjne formy prowadzenia zajęć.

Bardzo ważną ideą programu jest współpraca nauczyciela edukacji wczesnoszkolnej z nauczycielem języka angielskiego. Program zakłada trzy warianty współpracy.

Zajęcia edukacji wczesnoszkolnej i języka angielskiego prowadzi jeden nauczyciel posiadający wymagane kwalifikacje. To on sam decyduje, które treści realizowane są w języku polskim, a które mogą być rozszerzone o słownictwo w języku angielskim. Zagadnienia realizowane w języku angielskim mogą stanowić doskonałe utrwalenie lub podsumowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w języku polskim.

Nauczyciele edukacji wczesnoszkolnej i języka angielskiego pracujący w danej klasie ustalają kilka bloków tematycznych, które mogą opracowywać wspólnie, dzięki czemu uczeń będzie miał możliwość opanowania i utrwalenia w dwóch językach nauczanych treści. W przypadku tematów zupełnie nowych dla dzieci lub bardziej skomplikowanych wskazane jest, aby w pierwszej kolejności uczniowie zapoznali się z daną tematyką w języku polskim, a dopiero potem, bazując na tej wiedzy, zrealizowali te zagadnienia na lekcjach języka angielskiego.

Brak współpracy pomiędzy nauczycielami edukacji wczesnoszkolnej i języka angielskiego. W tym przypadku zarówno nauczyciel edukacji wczesnoszkolnej jak i języka angielskiego otrzyma szeroki wachlarz środków do wykorzystania podczas zajęć zarówno do samodzielnego użytku jak i różnych

form współpracy z drugim nauczycielem. Praca z tym programem pomimo braku współpracy jest w pełni możliwa.

Biorąc pod uwagę zarówno wymogi edukacyjne dla I etapu kształcenia, jak i specyfikę nauczania języka obcego, głównym celem programu „Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła” jest stosowanie języka ojczystego jak i języka angielskiego w szerokim zakresie w sposób autentyczny jako narzędzia do przyswajania wiedzy z innych przedmiotów.

Program edukacyjny opiera się na platformie e-learningowej, w której treści dwujęzyczne przedstawione są w formie wirtualnej szkoły, podzielonej na poszczególne pracownie: polonistyczną, językową, przyrodniczą, matematyczną, informatyczną, artystyczną, sportową, edukacji społecznej, techniczną, nauk ekonomicznych.

Platforma e- learningowa, jest takim narzędziem, dzięki któremu uczniowie mogą poprzez zabawę, samodzielnie poznawać, zdobywać, utrwalać wiadomości i umiejętności w języku polskim lub języku angielskim. Platforma może stanowić dla nauczyciela doskonałą skarbnicę pomysłów na wprowadzanie, powtarzanie, utrwalanie materiału, na zadania domowe, zadania dodatkowe w formie projektu.

Reasumując, program nauczania „Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła” w swoich założeniach stawia na rozwijanie umiejętności dwujęzycznych wśród dzieci na I etapie nauczania w oparciu o integrację edukacji wczesnoszkolnej i nauczania języka angielskiego. Priorytetem tego programu jest zlikwidowanie barier między edukacją wczesnoszkolną, a nauczaniem języka angielskiego. Nadrzędnym celem jest wszechstronny rozwój ucznia w połączeniu z rozszerzaniem umiejętności językowych. Narzędziem do pracy dla nauczyciela i nauki dla ucznia jest platformy e- learningowa i metoda projektu rozumiana jako rozwijanie samodzielności w postrzeganiu, myśleniu i podejmowaniu decyzji.

## Elementy obudowy dydaktycznej

Umieszczone na platformie materiały dają wiele gotowych pomysłów na atrakcyjne zajęcia lekcyjne, ale też umożliwiają dobieranie materiałów, łączenie tematów i pracę w pełnej integracji treści przekazywanych w języku polskim i angielskim. Część „UCZĘ SIĘ” to materiały do wprowadzania nowych treści. Zawierają teksty i ćwiczenia dla ucznia, dzięki którym rozszerza, doskonali on swoją wiedzę. W części „ZADANIA” uczeń ćwiczy i sprawdza swoją wiedzę i umiejętności przy pomocy różnorodnych typów zadań. MULTIMEDIA to niezbędna baza materiałów, prezentacji, filmików urozmaicających zajęcia.

Możliwości pracy dla nauczyciela, które daje platforma nie są ograniczone żadnymi sztywnymi zasadami. On sam decyduje o doborze materiałów i kolejności ich użycia. Może łączyć ze sobą teksty, prezentacje i zadania z różnych pracowni w zależności od tego jaki cel chce osiągnąć, oraz jaki temat realizuje. Sam też decyduje o sposobie używania zadań. Mogą one stanowić wprowadzenie do danego tematu, utrwalenie wiadomości, przygotowanie do testu lub pełnić funkcję pracy domowej. Nauczyciel ma również możliwość wykorzystywania ich do pracy w grupach, gdyż pozwalają one na podziału klasy na drużyny i przeprowadzenia gry.

# Typy zadań

Przeciąganie wyrazów jest to zadanie, wymagające połączenia ze sobą elementów. Często dzieci w tym poleceniu dopasowują obrazki do wyrazów; wybierają przedmioty według jakiegoś warunku; układają je w kolejności alfabetycznej; z pomieszanych wyrazów tworzą sylaby, wyrazy oraz zdania. Zadanie to jest tylko wstępem, wprowadzeniem do dalszej działalności. Można je wykorzystać do ćwiczeń innych umiejętności jak: analiza i synteza słuchowa czy wzrokowa wyrazów, nawiązania do dyskusji, układania opowiadań itp. W wypadku uczniów, którzy jeszcze nie opanowali umiejętności czytania, nauczyciel odczytuje tekst lub wyrazy użyte w poleceniu.

**Bingo** to dobrze znana zarówno dzieciom, jak i nauczycielom zabawa. Na początku gry dzieci widzą cały zestaw wyrazów lub obrazków i wybierają z niego swoje typy. Po rozpoczęciu zabawy pojawiają się kolejne elementy. Wygranym jest uczeń, który jako pierwszy zobaczy na ekranie wszystkie wybrane przez siebie wyrazy lub rysunki. To zadanie może być doskonałym podsumowaniem zajęć, w którym uczniowie będą utrzymywać poznane treści.

**Sudoku** jest uwielbianą przez wielu uczniów logiczną łamigłówką. Użyte na platformie nie tylko uczy logicznego myślenia, ale też stanowi ćwiczenie wielu treści nauczania. Dzieci mają za zadanie ustalenie, jakie są brakujące elementy w prezentowanym na ekranie zestawie. Na platformie znajdują się 3 poziomy trudności. Słownictwo wykorzystane w zadaniu może być bazą do dalszych ćwiczeń z uczniem np: do układania zdań; szukania wyrazów (które sąsiadują ze sobą z racji bliskości ich pierwszych liter w alfabecie); liczenia głosek, liter i sylab; tworzenia innych wyrazów z liter znajdujących się w danym wyrazie; układania zdań rozpoczynających się tą samą literą; rozpoznawania jaka to część mowy; przygotowania scenek dramatycznych, układania historyjek obrazkowych z danym wyrazem; tworzenia krzyżówek, prezentacji itp.

**Krzyżówka obrazkowa lub wyrazowa** to zadanie, które świetnie utrzymuje wiadomości oraz słownictwo. Może też być wprowadzeniem w tematykę zajęć. Uczniowie wpisują wyrazy przedstawione na rysunkach lub zdjęciach, tworząc w ten sposób hasło stanowiące rozwiązanie. Hasło to może być wstępem do dyskusji na dany temat lub jej podsumowaniem.

**Uzupełnianka** jest klasycznym zadaniem polegającym na wstawieniu brakujących elementów w zdania lub wyrazy. Uczniowie wybierają litery i wyrazy z puli widocznej na ekranie. Uzupełnianka to także wstawianie danego układu przedmiotów lub wyrazów. Na platformie znajdują się zadania różnego typu trudności, gdyż część z nich zawiera dodatkowe elementy, utrudniające polecenie. Zadanie to doskonale nadaje się na podsumowanie omawianych treści. Uczy czytania ze zrozumieniem i utrzymuje słownictwo.

**Gra typu „wisielec”**. Ta nazwa źle się kojarzy, ale kryje się pod nią tak lubiana zabawa w zgadywanie poprawnych odpowiedzi. Na platformie zamiast straszego „wisielca” znajdziemy fantazyjną budowlę, którą uczeń ma za zadanie utrzymać w całości odpowiadając poprawnie na pytania, które oczywiście dotyczą omawianych treści. Za pomocą tego zadania dziecko może sprawdzić swoją wiedzę w danym temacie.

**Puzzle** to jedna z tych łamigłówek, które poznajemy już jako małe dzieci i ta miłość często zostaje z nami na całe życie. Zestawy puzzli, które znajdują Państwo na naszej Platformie nie tylko stanowią świetną rozrywkę, ale też uczą. Ilustracje stanowią podsumowanie przerobionego materiału lub go utrwalają. Są doskonałą bazą do dodatkowych ćwiczeń. Na platformie pod obrazkiem często znajdują się dodatkowe polecenia dla ucznia. Związane są one ze zdjęciem, ilustracją jaką dziecko ułożyło. Polecenia te odnoszą się do otoczenia lub umiejętności, wiedzy jaką już uczeń posiada.

**Puzzle z instrukcją** to trudniejsza wersja gry znajdującej się na platformie. W tej zabawie liczy się nie tylko spryt, ale także zrozumienie instrukcji umieszczenia poszczególnych kafelków np. dziecko ma schemat kafli z literą i musi je ułożyć tak, by hasło miało sens.

**Memory** jest kolejną lubianą przez uczniów zabawą. Została ona użyta w bardzo kreatywny sposób, gdyż dzieci grając dobierają w pary obrazki, wyrazy, a nawet zdania. Ćwiczą w ten sposób różne umieszczone na platformie treści. Zabawa ta stanowi doskonałą bazę do dalszych ćwiczeń językowych.

**Kolorowanka** może być zadaniem, które uczy przez zabawę, dzięki legendzie instruującej o użyciu odpowiednich kolorów. Polecenia różnią się w zależności od rodzaju pracowni od matematycznej po językową. Dzięki kolorowance uczeń ćwiczy i utrwała omawiane treści poprzez zabawę. Pokolorowany obrazek może być bazą do dalszych ćwiczeń w zakresie pracy ze słowem, ćwiczeń w liczeniu, przeliczaniu czy omawianiu treści z innych przedmiotów.

**Wykreślanka** to zadanie polegające na poszukiwaniu wyrazów wśród rozsypanych liter alfabetu. To wciągające ćwiczenie wspaniale utrwała nowopoznane słownictwo. Może być wprowadzeniem w zabawę w skojarzenia oraz bazą do ćwiczeń ze słowem.

**Zbiory** często pojawiają się na lekcjach matematyki w szkole. Na naszej platformie jednak pod tym pojęciem kryje się polecenie o dużo szerszym zastosowaniu niż tylko jeden przedmiot. Zadanie to polega na segregowaniu przedmiotów lub nazw według z góry ustalonych wytycznych. Dzięki temu polecenie Zbiory jest używane na naszej platformie do ćwiczenia zdobytej wiedzy z różnych dziedzin edukacji.

**Rebusy** są lubiane przez dzieci w każdym wieku, a także i przez nas dorosłych. Użycie ich do wprowadzenia danego tematu lub jego podsumowania niewątpliwie uatrakcyjni naszą platformę. Jest to zadanie, które znajdziecie Państwo w pracowniach dotyczących różnych tematów.

**Gry multimedialne np: grzybki** to dodatkowy atut naszej platformy. Są to zadania różnego typu o odmiennych parametrach, które spełniają różne funkcje edukacyjne np. wymagają od uczniów segregowania elementów według określonej cechy.

Pisanie z pamięci to typowe zadanie szkolne wykorzystywane w edukacji zarówno w języku polskim, jak i angielskim. Jednak dzięki naszej platformie uatrakcyjnione i z tego powodu chętniej wykonywane przez dzieci.

**Pracownia ekonomiczna** nie jest typem zadania, ale postanowiliśmy jej opis tu dołączyć, gdyż różni się ona od pozostałych i co za tym idzie sposób działania jest tu odmienny.

Na tym ekranie są dwie możliwości pracy:

a) Opcja do samodzielnej pracy ucznia.

Uczeń, klikając wybiera odpowiednią kartę umożliwiającą zakupy za określoną sumę (10 zł, 100 zł lub 1000 zł). Następnie w zakładce ZADANIA wybiera numer polecenia do wykonania.

- Wyjazd na wakacje  
Zad.1 Zaplanuj, co będzie Ci potrzebne na wakacyjnym wyjeździe.
- Wycieczka do Krakowa  
Zad.2 Skompletuj rzeczy potrzebne na wycieczkę do Krakowa.
- Spotkanie z przyjaciółką/ przyjacielem  
Zad.3 Zaplanuj wieczór z przyjaciółką/przyjacielem.
- Prezent dla babci lub dziadka  
Zad.4 Zaplanuj wydatki na prezenty świąteczne dla Twojej rodziny.
- Przybory szkolne na rozpoczęcie roku  
Zad.5 Co będzie Ci potrzebne w szkole – zaplanuj zakupy.
- Przyjęcie urodzinowe  
Zad.6 Ułóż plan wydatków na Twoje przyjęcie urodzinowe.
- Piknik na trawie  
Zad.7 Zaplanuj piknik na trawie dla Twoich rodziców i rodzeństwa.
- Piżama party  
Zad.8 Czas na Piżama party – co będziesz potrzebował?

Następnie udaje się na zakupy, wybierając produkty z puli umieszczonej w sklepie na platformie. Za prawidłowe wykonanie zadania, czyli wybranie przedmiotów i zmieszczenie się w określonej kwocie pieniędzy, dziecko otrzymuje punkty.

b) Opcja do pracy z nauczycielem

Nauczyciel ustala parametry do wykonania zadania:

1. Określa powód zakupów (może wybrać jeden z wymienionych powyżej lub stworzyć własny),
2. Ustala odpowiedni poziom według którego dobierane są automatycznie ceny produktów w sklepie:
  - a. I - do 10 zł.
  - b. II - do 100 zł.
  - c. III - do 1000 zł.
3. Ma możliwość uruchomienia różnych promocji na wybrane przez siebie produkty: 2 w cenie 1; trzecia sztuka za darmo; obniżka o połowę na określone produkty;
4. Nauczyciel wybiera formę punktacji za wykonanie polecenia i ewentualną odznakę. Sam decyduje, czy zadanie zostało poprawnie wykonane.



# Wyniki

Pracując na platformie dziecko zdobywa punkty za rozwiązywane przez siebie zadania. Daje mu to poczucie wymiernej nagrody za jego wysiłki i osiągnięcia. Uczniowie otrzymują punkty zgodnie z wytycznymi programu, lub skala może zostać dopasowana do wymagań konkretnego nauczyciela. Prowadzący zajęcia ma szansę na modyfikację punktacji w zależności od realizowanego tematu, oraz możliwości dzieci.

# Nagrody

Niewątpliwym atutem platformy jest jej atrakcyjność dla ucznia z powodu obecności awatara. Dziecko może zdobywać kolejne punkty, które zamienia na zakupy w specjalnym sklepie. Zebrane punkty dzieci mogą wymieniać na ubrania, dodatki i inne prezenty dla swojego awatara, co niewątpliwie stanowi nagrodę za pracę włożoną przez ucznia.

Mamy dwa rodzaje awatarów: chłopców i dziewczynki. W zależności od zdobytych punktów dziecko otrzymuje określony tytuł. Odblokowuje on automatycznie określone możliwości zakupów w sklepie.

KL. I	KL. II	KL. III
NOWICJUSZ	PRAKTYKANT	ARBITER
AMATOR	LIDER	MECENAS
KONSULTANT	ZNAWCA	MISTRZ
DORADCA	EKSPERT	ARCYMISTRZ
SPECJALISTA	CZEMPION	GENIUSZ

# Odznaki

Uczniowie zdobywają również odznaki tematyczne za konkretne zadania. Przyznaje je nauczyciel za wykonanie danego polecenia lub za całą lekcję. Są one widoczne dla ucznia, ale tylko nauczyciel ma możliwość wyboru, kiedy i którą wręczy dziecku.

Wszystkie odznaki są zaprojektowane w dwóch językach:

- Outstanding Achievement / Nagroda za wspaniałe wyniki
- You are a Star!/ Jesteś gwiazdą!
- Great job!/ Świetna robota!
- A special Award/ Nagroda specjalna
- Awesome Award/ Nagroda za niesamowitość
- Brilliant Award/ Wystrzałowa nagroda
- Spectacular Award/ Nagroda dla najlepszych
- Hero Award/ Odznaka bohater
- Olympic Medal/ Medal olimpijski
- Super Student/ Super uczeń
- Spelling Award/ Mistrz ortografii

- Excellence in Math/ Matematyczny mistrz
- Bookworm Award/ Nagroda Mola Książkowego
- Art Award/ Nagroda artysty
- Writing Award/ Mistrz pióra
- Great mathematician /Świetny matematyk
- Surprise package/ Paczka niespodzianka
- Singing note/ Rozśpiewana nutka
- Computer /Komputerek
- King of numbers/Krół liczb
- Queen of numbers /Królowa liczb
- Brilliant expert /Wybitny znawca
- Super Inventor /Wynalazca
- King of Music /Znawca muzyki
- Electronic Engineer /Super elektronik
- Save your Money Master /Mistrz oszczędzania
- Athlete /Sportowiec
- Super Reader / Czytadefko
- Noun friend / Przyjaciel rzeczownika
- Adjective friend /Przyjaciel przymiotnika
- Verb friend/ Przyjaciel czasownika
- A friend of nature / Przyjaciel przyrody
- Ecologist / Ekoludek
- Zoologist/ Zoolog
- Botanist /Botanik
- Ornithologist /Ornitolog
- Meteorologist/ Meteorolog
- Road signs expert /Znawca znaków drogowych
- Summer expert/ Znawca lata
- Spring expert/Znawca wiosny
- Autumn expert/Znawca jesieni
- Winter expert/Znawca zimy
- Super colleague /Wspaniały kolega
- A good friend/Dobry przyjaciel
- A helping hand/Pomocna dłoń
- Good organizer /Dobry organizator

# Praca metodą projektu

Projekty edukacyjne to metoda nauczania wykorzystywana coraz częściej w edukacji wczesnoszkolnej i nauce języka angielskiego. Stanowi narzędzie integracji międzyprzedmiotowej. Polega na samodzielnym lub grupowym realizowaniu przez uczniów zadania przygotowanego przez nauczyciela na podstawie wcześniej ustalonych założeń. Uczy korzystania z różnych źródeł informacji.

Metoda projektów, jako metoda pracy w systemie klasowo-lekcyjnym i poza nim, pełni wielorakie funkcje: motywacyjną, poznawczą, kształcącą, wychowawczą, samokształceniową, integracyjną i wiele innych. Ze swej natury posiada charakter wybitnie interdyscyplinarny, łączy bowiem umiejętności przedmiotowe i kluczowe. Integruje wiedzę szkolną i pozaszkolną, łączy w spójne całości treści rozbite na przedmioty nauczania. Właśnie z tego powodu materiały umieszczone na platformie stanowią świetną podstawę do pracy tą metodą. Integruje treści w języku polskim i angielskim z różnych dziedzin, a także ma za zadanie zainspirować dzieci do dalszych poszukiwań. Nauczyciel dzięki platformie ma duże możliwości wyboru tematu projektu, a także szansę pokazania dzieciom kierunku w którym mogą one podążać realizując go.

Immanentną cechą programu „Nowoczesny świat, nowoczesna szkoła” jest uwzględnienie w jego konstrukcji narzędzi metody projektu edukacyjnego rozumianego jako rozwijanie samodzielności w postrzeganiu, myśleniu i podejmowaniu decyzji oraz umożliwienie jego realizacji w formie pracy indywidualnej, pracy w parach lub w grupie. Doskonałym przykładem na pracę metodą projektu na platformie jest pracownia ekonomiczna, mająca za zadanie kształtować ciekawość poznawczą, kreatywność i umiejętność podejmowania inicjatyw i pracy zespołowej.

Pracując metodą projektu, rozwijamy u uczniów umiejętność współpracy w grupie, samorządność, obserwowanie rzeczywistości oraz ustosunkowywanie się do niej. Metoda ta wpływa na myślenie twórcze, wdrażanie zdobytej wiedzy do praktycznego działania. Rozwija samoocenę i osiąganie samodzielności.

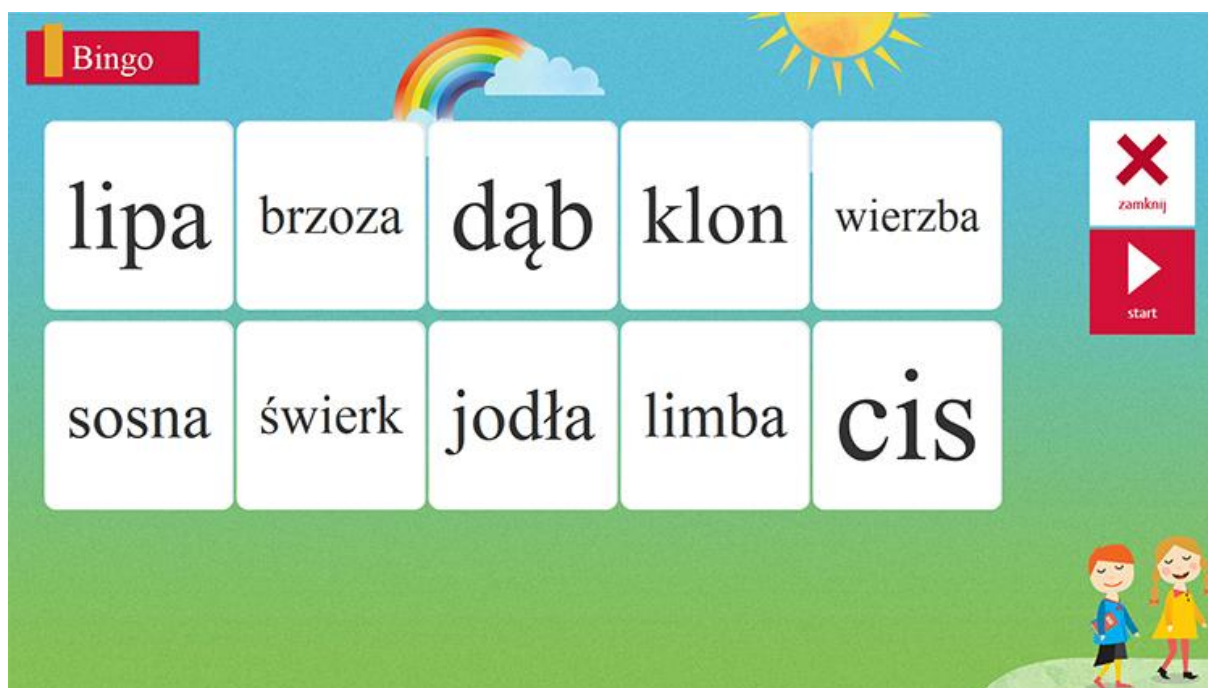
Metoda projektu ma wybitne walory wychowawcze. Zalety jej polegają na integrowaniu zespołu klasowego, podejmowaniu różnych ról, aktywizowaniu wszystkich uczestników projektu. Wpływa na przejmowanie odpowiedzialności za własne uczenie się, korzystanie z różnych źródeł informacji, planowanie działań oraz prezentacji wytworów.

# Gry

## Bingo

### Przebieg gry

Na początku na ekranie prezentowane są wszystkie elementy aby dziecko mogło je wybrać i umieścić na kartce. Następnie na ekranie są one wyświetlane pojedynczo w losowej kolejności. Nad slajdem wyświetlany jest pasek z oznaczonym upływającym czasem.



# Nowa gra

Gra: nowa gra.

Parametry

Konfiguracja

Wprowadzenie

## Typ zestawu

obrazki

1

## Obrazek 1

2

3

## Obrazek 2

## Obrazek 3

## Obrazek 4

## Obrazek 5

## Obrazek 6

## Obrazek 7

Pierwszy parametr w zakładce „Konfiguracja” (1) determinuje czy w grze wyświetlane będą wyrazy czy grafiki. W zależności od dokonanego wyboru poniżej znajduje się 12 pól do wprowadzenia obrazków lub wyrazów. 12 to jest maksymalna ilość elementów, które mogą być dodane do gry, może być ich mniej.

(2) ikonka powoduje wczytanie obrazka z dysku naszego komputera

(3) Ikonka powoduje wybór obrazka z zasobów przesłanych już na serwer i ułożonych w formie biblioteki

# Memory

## Przebieg gry

Odkrywanie kart odbywa się poprzez ich kliknięcie w kafelek. W przypadku poprawnego odnalezienia pary pozostaje ona odsłonięta. W przypadku błędu zakrywana jest ponownie.



## Konfiguracja

### Nowa gra

Gra: nowa gra.

[Parametry](#) [Konfiguracja](#) [Wprowadzenie](#)

#### Wariant gry

18 par

#### Tryb gry

obrazek - wyraz

#### Gra na punkty

TAK

#### Puła punktów

1

#### Gra na czas

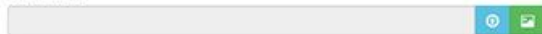
TAK

#### Czas na grę w sekundach

180

Element gry memory #1 - Uzupełnij oba pola

#### Obrazek #1



#### Wyraz #1

Wyraz #1

- wariant gry – ustawienie ilości par (6, 12, 18)
- tryb gry – wybór rodzaju parowanych elementów (wyraz – wyraz, wyraz – obrazek, obrazek - obrazek)
- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK

W zależności od wyboru parametru „Mode” poniżej znajduje się 18 par pól na wprowadzenie obrazków lub wyrazów. W polach należy uzupełnić ilość par zgodną z wyborem wariantu gry.

## Podpisywanie obrazków

Konfiguracja

### Nowa gra

Gra: *nowa gra.*

Parametry Konfiguracja Wprowadzenie

**Gra na punkty**

TAK

**Pula punktów**

1

**Gra na czas**

TAK

**Czas na grę w sekundach**

180

**Instrukcja**

Przeciągnij słowa do odpowiednich obrazków.

**Zdanie \***

Kate and John (read) books. They like (ice-cream) and cakes. Kate bakes some (cakes) every Friday. John (draws) pictures. They (go) on vacation to the beach every summer. Kate and John (write) about their trip.

Zatwierdź zdanie żeby dokończyć konfigurację

**Wyraz obrazka 1 \***

Wybierz wyraz

**Obrazek 1**

**Wyraz obrazka 2 \***

Wybierz wyraz

**Obrazek 2**

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu

- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK
- instrukcja – pole opisowe na wprowadzenie treści polecenia do zadania
- zdanie – pole na wprowadzenie tekstu z wyrazami, które będą przeciągnę do obrazków. Słowa, które mają być przyporządkowywane do grafik należy umieścić w nawiasach klamrowych.

Po wprowadzeniu tekstu i zatwierdzeniu go niebieskim przyciskiem, wyrazy umieszczone w nawiasach klamrowych znajdują się w rozwijanych listach poniżej. Tekst może zawierać maksymalnie 6 wyróżnionych słów. Listom z wyrazami przyporządkowane są pola do wczytania obrazków do podpisu. Przy pomocy tych par pól należy zdefiniować pary do połączenia.

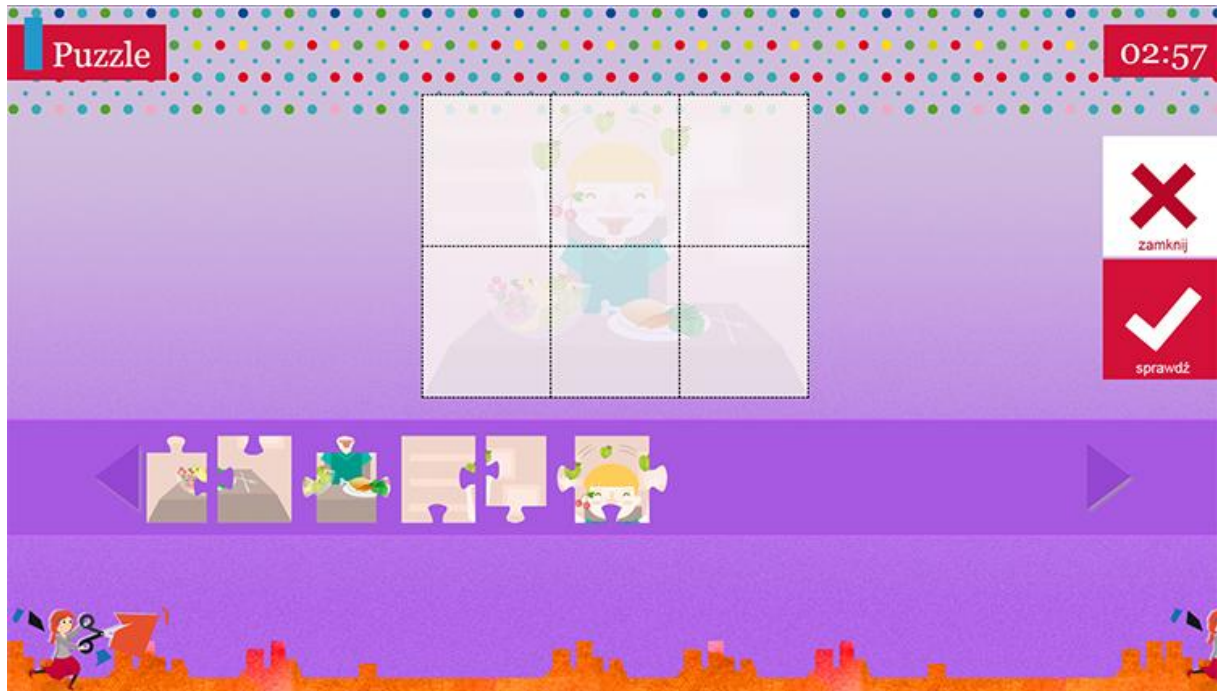




# Puzzle

## Przebieg gry

Po uruchomieniu gry obrazek do ułożenia wyświetlany jest w całości. Po naciśnięciu przycisku „Start” wyświetlany jest obszar do ułożenia puzzli podzielony na odpowiednią ilość pól a pod nim pomieszczone elementy puzzli. Elementy przeciągamy myszką i umieszczamy w odpowiednich miejscach na planszy. Gra kończy się w momencie ułożenia puzzli lub po upływie czasu, jeśli jest nałożony taki limit.



## Konfiguracja

### Nowa gra

Gra: nowa gra.

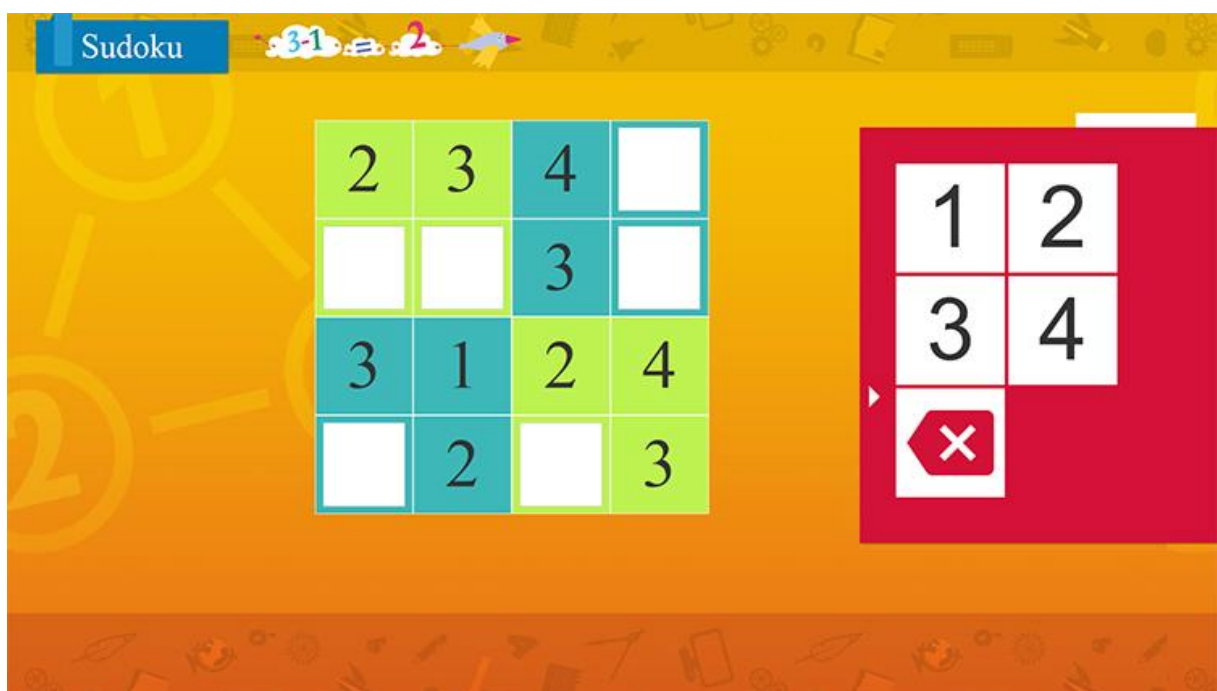
Parametry Konfiguracja Wprowadzenie

<b>Gra na punkty</b>	<input type="text" value="TAK"/>
<b>Pula punktów</b>	<input type="text" value="1"/>
<b>Gra na czas</b>	<input type="text" value="TAK"/>
<b>Czas na grę w sekundach</b>	<input type="text" value="180"/>
<b>Ilość puzzli *</b>	<input type="text" value="6 elementów"/>
<b>Obrazek *</b>	<input type="text"/>

(kliknij, gdzie przekierować stronę po zaznaczeniu zmian  
→ na liście pozycji, czy ponownie do tego formularza?)

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK
- ilość puzzli – wybór ilości elementów, na które ma być podzielony załączony obrazek. Do wyboru opcja 6, 12 i 18 elementów.
- obrazek – pole na załączenie pliku z obrazkiem, do podzielenia na puzzle

## Sudoku



### Konfiguracja

#### Nowa gra

Gra: nowa gra.

Parametry Konfiguracja Wprowadzenie

##### Gra na punkty

TAK

##### Pula punktów

1

##### Gra na czas

TAK

##### Czas na grę w sekundach

180

##### Wariant gry

cyfry 1-4

[Kota](#) (kliknij, gdzie przekierować stronę po zapisaniu zmian  
--> na liście pozycji, czy ponownie do tego formularza?)

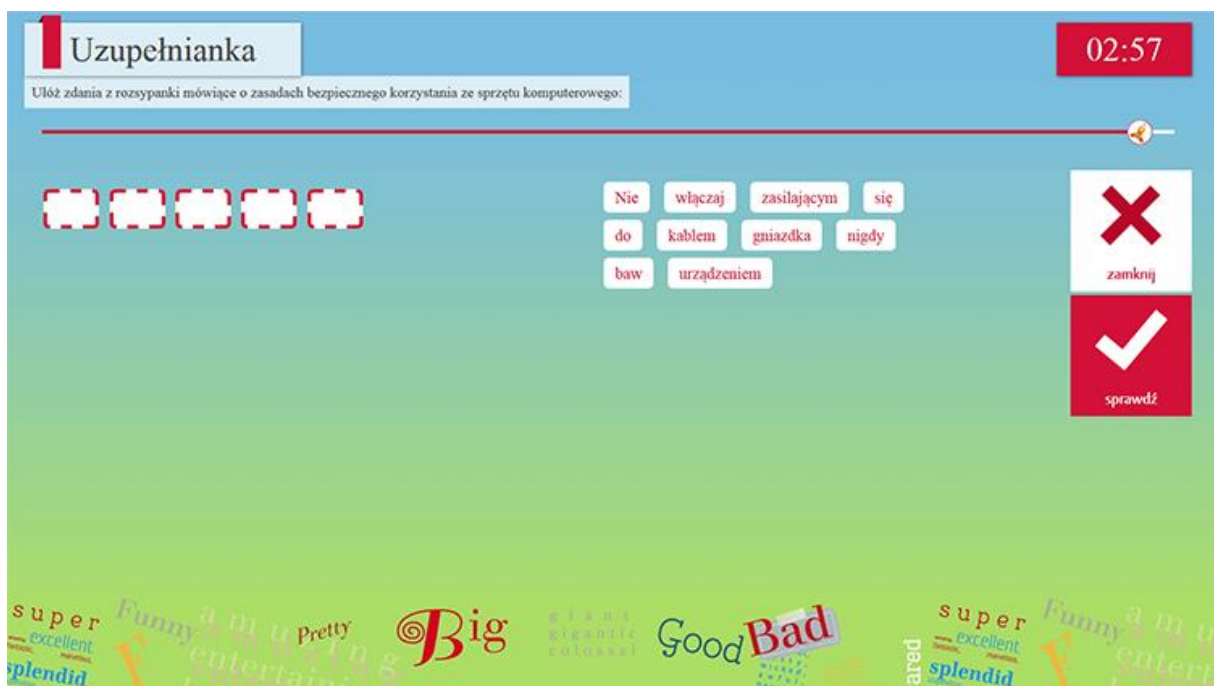
[+ Dodaj](#) [+ Dodaj i opublikuj](#) [Anuluj](#)

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK
- wariant gry – wybór rozmiaru sudoku (4, 6, 9 cyfr)

## Uzupełnianka

### Przebieg gry

Na ekranie wyświetlany jest tekst z okienkami w miejscach wyrazów do uzupełnienia. Brakujące wyrazy umieszczone są w ramce obok. Gra kończy się po uzupełnieniu wszystkich ramek.



### Konfiguracja

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK
- instrukcja – pole opisowe na wprowadzenie treści polecenia do zadania
- zdanie – pole na wprowadzenie tekstu z wyrazami/literami, które będą do uzupełnienia. Słowa, które mają być usunięte z tekstu, a następnie dopasowane przez ucznia należy umieścić w nawiasach klamrowych

- dodatkowe elementy – dole do wprowadzenia dodatkowych elementów, które powiększa pulę elementów do wstawienia w luki, czyli podniosą trudność zadania. Elementy te podobnie jak we wprowadzanym tekście należy umieścić w nawiasach klamrowych oddzielone przecinkami.

## Nowa gra

Gra: *nowa gra.*

Parametry Konfiguracja **Wprowadzenie**

### Gra na punkty

TAK

### Pula punktów

1

### Gra na czas

TAK

### Czas na grę w sekundach

180

### Instrukcja

Uzupełnij wyrazy odpowiednimi literami "u" i "ó"

### Zdanie \*

The image shows a rich text editor interface. The toolbar includes icons for source document, save, print, undo, redo, search, bold, italic, underline, strikethrough, subscript, superscript, text color, background color, bulleted list, numbered list, indent, outdent, link, unlink, insert link, insert image, insert table, insert code, insert smiley, insert link, and help. Below the toolbar, the text area contains the word puzzle: "kr(ó), m(u)szla, g(ó)ry, (ó)semka".

### Dodatkowe elementy

{u},{u},{ó}

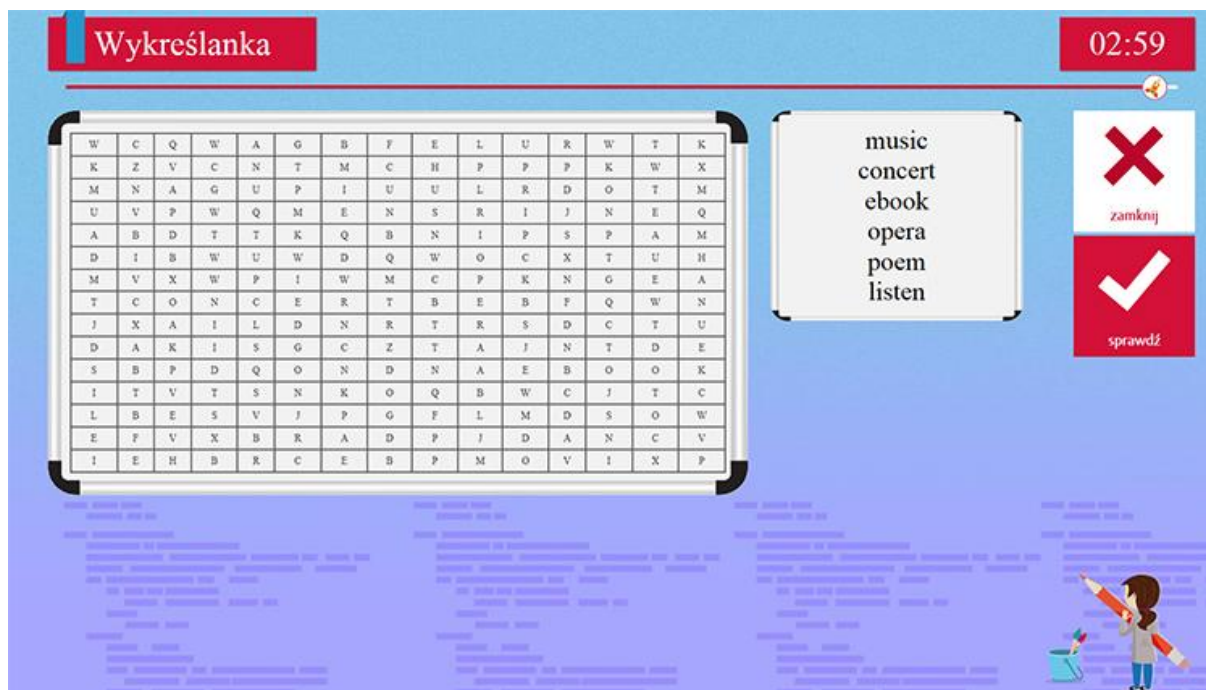
W polu dodatkowe elementy należy wpisywać jedynie wyrazy lub literki dodatkowe, niepasujące do zdania. Format wpisywania to wyrazy/litery w nawiasach klamrowych oddzielone przecinkami. np. {wyraz},{wyraz},{wyraz1}

# Wykreślanka

## Przebieg gry

Wprowadzone wyrazy umieszczane są w sposób losowy na planszy o zadanych wymiarach. Mogą one być umieszczone w poziomie, pionie lub po skosie. Obok planszy znajduje się lista wyrazów do odszukania. Znalezione wyrazy są skreślane.

Jeśli gra ma ustawiony limit czasu nad plansza znajduje się zegar pokazujący pozostały czas.



## Konfiguracja

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK
- rozmiar planszy – do wyboru plansze kwadratowe o boku od 10 do 15 liter. Bok planszy nie może być mniejszy od najdłuższego wyrazu.
- 10 pól na wprowadzenie wyrazów, które mają być odszukane na planszy

# Nowa gra

Gra: nowa gra.

Parametry

Konfiguracja

Wprowadzenie

## Gra na punkty

TAK

## Pula punktów

1

## Gra na czas

TAK

## Czas na grę w sekundach

180

## Rozmiar planszy

15x15

## Wyraz pierwszy \*

Wyraz pierwszy

## Wyraz drugi \*

Wyraz drugi

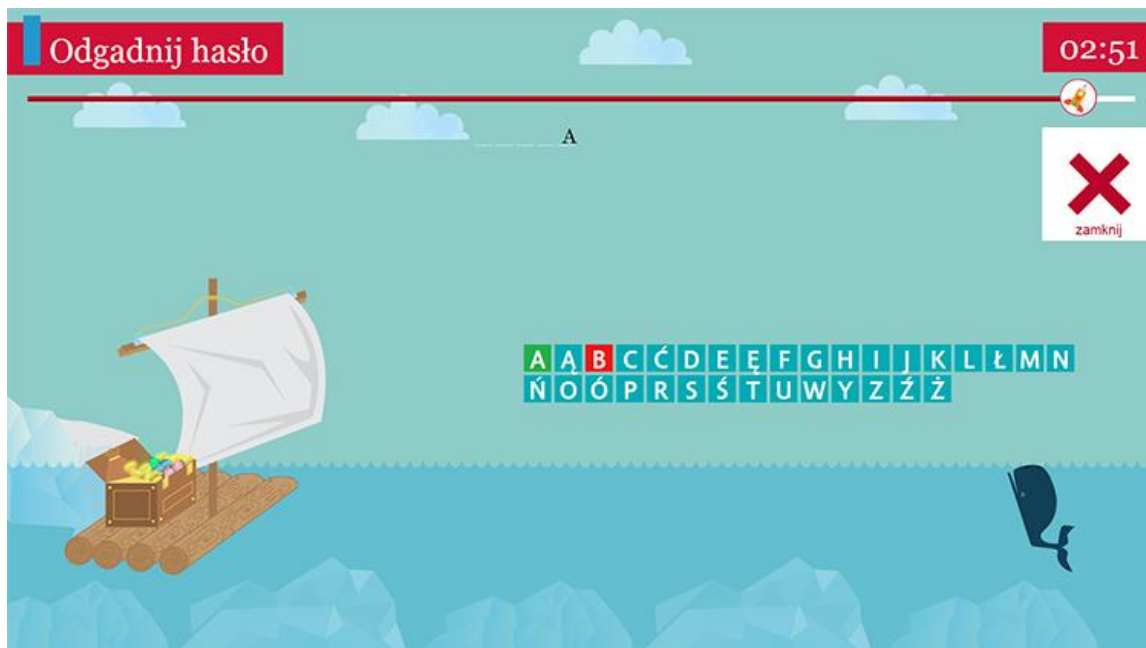
## Wyraz trzeci \*

Wyraz trzeci

## Odgadnij hasło

Na ekranie wykreskowane są wprowadzone do odgadnięcia wyrazy. Pod spodem znajduje się zestaw liter. Po wybraniu litery, która znajduje się w wyrazach do odgadnięcia jest ona wstawiana we wszystkich miejscach w których występuje. Wybrane prawidłowo litery oznaczane są kolorem zielonym. W przypadku wybrania błędnej litery odpada jeden bal z tratwy. Błędna litera oznaczana jest kolorem czerwonym.

Jeśli gra ma ustawiony limit czasu nad plansza znajduje się zegar pokazujący pozostały czas. Gra kończy się po odgadnięciu wszystkich liter lub po popetnieniu zdefiniowanej liczby błędów.



## Konfiguracja

### Nowa gra

Gra: nowa gra.

Parametry Konfiguracja Wprowadzenie

**Gra na punkty**  
 TAK

**Pula punktów**

**Gra na czas**  
 TAK

**Czas na grę w sekundach**

**Ilość złych odpowiedzi \***

**Hasło do odgadnięcia \***

**Język alfabetu**

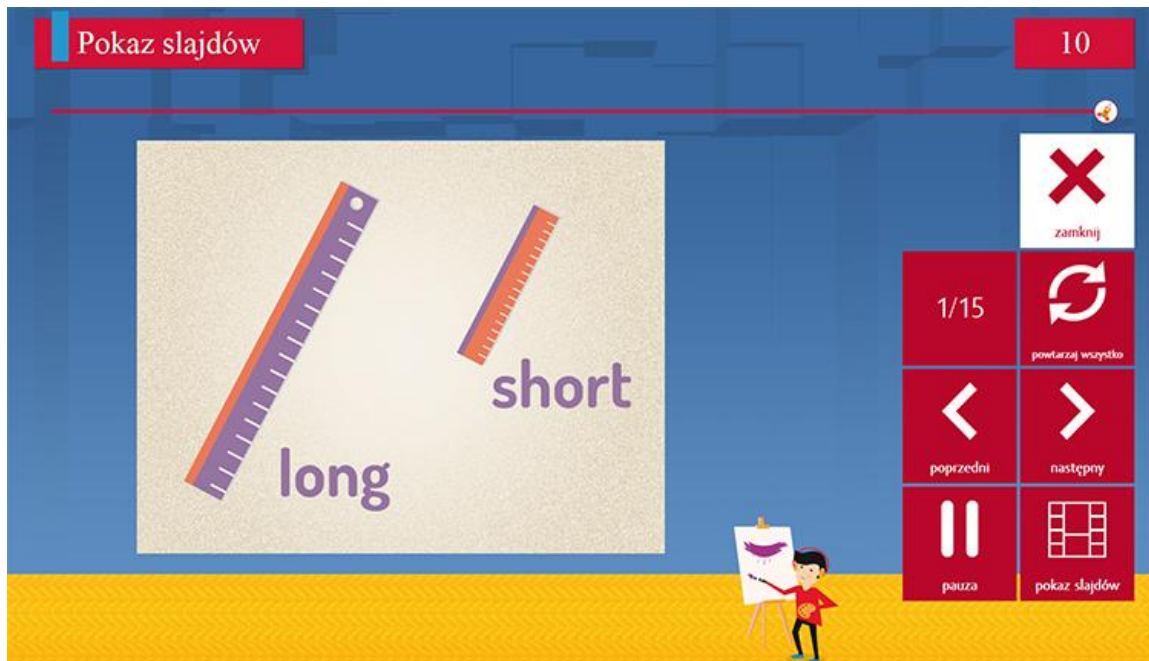
lista (kliknij, gdzie przekierować stronę do zapisania zmian -- na liście pozycji, czy ponownie do tego formularza?)

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK
- ilość złych odpowiedzi - liczba złych odpowiedzi (wyboru liter)
- hasło do odgadnięcia – wyraz lub zdanie do odgadnięcia
- język alfabetu – wybór zbioru znaków (polski, angielski), które będą do wyboru przy odgadywaniu hasła

# Prezentacja slajdów

## Przebieg prezentacji

Możliwość wyświetlenia pokazu zdjęć w formie prezentacji, którą nawigujemy ręcznie bądź korzystamy z automatycznego pokazu slajdów. W ekranie jaki mamy do dyspozycji znajduje się także informacja o całkowitej ilości slajdów oraz widoczna jest lista postępu czasu dla slajdów.



## Konfiguracja

- Czas slajdu – czas prezentacji jednego slajdu w sekundach
- Obrazek - możliwość dodania kolejnego obrazka do prezentacji
- Tytuł - pole na wpisanie tytułu dla danego obrazka

## Nowa gra

Gra: nowa gra.

Parametry Konfiguracja Wprowadzenie

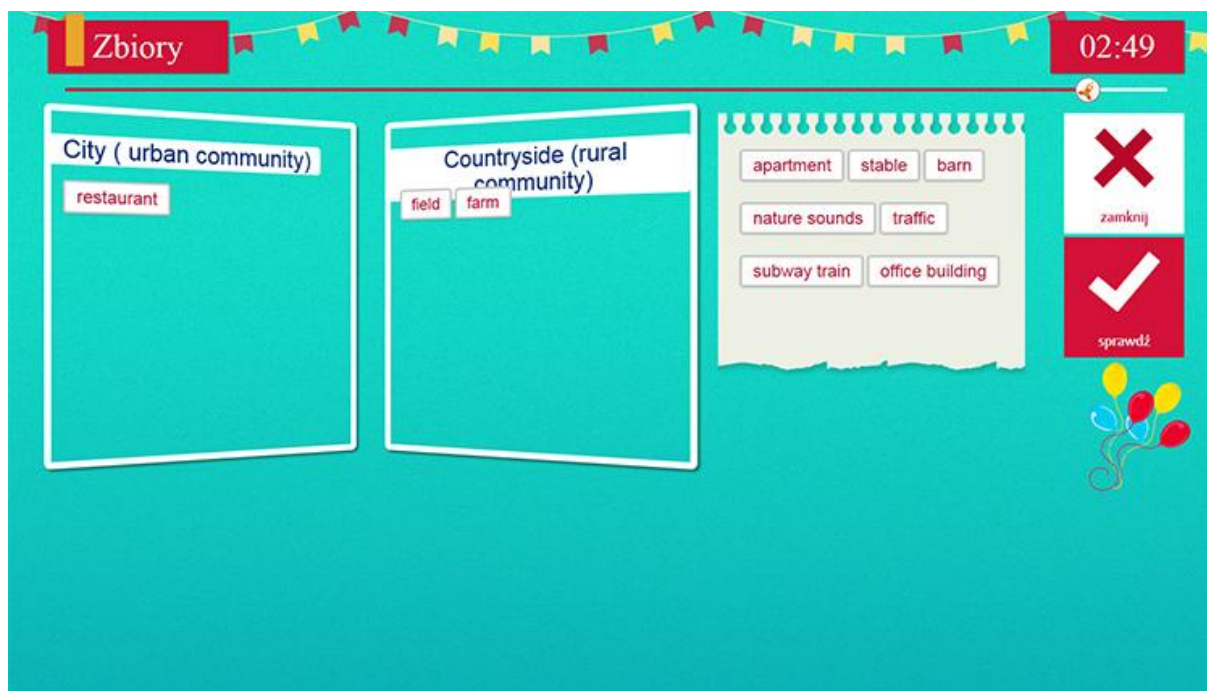
<b>Czas slajdu (sekundy)</b>	
<input type="text" value="10"/>	
<b>Element prezentacji #1 - wybierz obrazek</b>	
<b>Obrazek</b>	<b>Dźwięk</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Tytuł</b>	<b>Długość wyświetlania</b>
<input type="text" value="Tytuł"/>	<input type="text" value="10"/>
<b>Element prezentacji #2 - wybierz obrazek</b>	
<b>Obrazek</b>	<b>Dźwięk</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Tytuł</b>	<b>Długość wyświetlania</b>
<input type="text" value="Tytuł"/>	<input type="text" value="10"/>



# Zbiory

## Przebieg gry

Gra zbiory ma na celu przyporządkowanie rozsypanych elementów do zdefiniowanych wcześniej zbiorów. Elementy mogą być w postaci etykiet z tekstem bądź zdjęciami.



## Konfiguracja

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK

Po wybraniu podstawowej konfiguracji gry jest możliwość konfiguracji poszczególnych zbiorów poprzez dodanie ich nazwy w polu "Nazwa zbioru". Możemy także zdefiniować obrazek, który będzie wyświetlany jako tło danego zbioru.

Poniżej definiujemy słowa bądź obrazki jakie mają być docelowo przyporządkowane do danego zbioru.

## Nowa gra

Gra: nowa gra.

Parametry Konfiguracja Wprowadzenie

**Gra na punkty**  
TAK

**Pula punktów**  
1

**Gra na czas**  
TAK

**Czas na grę w sekundach**  
180

**Zbiór numer #1**

**Nazwa zbioru #1 \***  
Nazwa zbioru #1

**Tło zbioru #1**

Element zbioru #1 - Uzupełnij co najmniej jedno pole

**Wyraz 1 zbioru #1**  
Wyraz 1 zbioru #1

**Obrazek 1 zbioru #1**

## Rebus

### Przebieg gry

Po uruchomieniu gry wyświetlane są od razu elementy po skojarzeniu których poznajemy hasło. Hasło wpisujemy w miejsce na dole ekranu za pomocą klawiatury bądź klawiatury ekranowej wysuwanej z prawej strony.

Rozwiąż rebus

03:57

KOA + N + ZEWO + MANDAR

zamknij

sprawdź

21:38 2015-02-27

## Konfiguracja

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK
- hasło - w to pole wpisujemy hasło dostępne o rozwiązaniu rebusa
- Elementy:
  - obrazek - dodanie obrazka do rebusa
  - wyraz - dodanie wyrazu do rebusa
  - przekreślony obrazek - wstawienie przekreślonego obrazka

## Nowa gra

Gra: nowa gra.

[Parametry](#) **Konfiguracja** [Wprowadzenie](#)

### Gra na punkty

TAK

### Pula punktów

1

### Gra na czas

TAK

### Czas na grę w sekundach

180

### Hasło \*

Hasło

Element #1 - wybierz obrazek lub wyraz

#### Obrazek #1

#### Wyraz #1

Wyraz #1

#### Przekreślone litery #1

Wyraz #1

# Sudoku obrazkowe



## Konfiguracja

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK
- tryb gry – wybór pomiędzy obrazkami i tekstem
- Ilość elementów na planszy
- Dodawanie obrazków

## Nowa gra

Gra: *nowa gra*.

Parametry Konfiguracja Wprowadzenie

### Gra na punkty

TAK

### Pula punktów

1

### Gra na czas

TAK

### Czas na grę w sekundach

180

### Tryb gry

Obrazki

### Ilość elementów

4

### Obrazek #1

### Obrazek #2

# Zgadywanka

## Przebieg gry

Na ekranie wyświetlane są kolejno pytania wraz z odpowiedziami do wyboru. Po dokonaniu wyboru zmiana nie jest już możliwa. W przypadku wybrania błędnej odpowiedzi przy balonie odpada kolejny woreczek z piaskiem. Do kolejnej odpowiedzi przechodzimy przy użyciu przycisku "następny".

Jeśli gra ma ustawiony limit czasu nad planszą znajduje się zegar pokazujący pozostały czas. Gra kończy się po udzieleniu odpowiedzi na wszystkie pytania, po popełnieniu 5 błędów lub wraz z upływem limitu czasu.



## Konfiguracja

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK
- instrukcja – pole opisowe na wprowadzenie treści polecenia do zadania
- pola na wpisanie pytań
- po 4 odpowiedzi do każdego z pytań
- pole do wskazania poprawnej odpowiedzi dla każdego z pytań

# Nowa gra

Gra: nowa gra.

[Parametry](#) [Konfiguracja](#) [Wprowadzenie](#)

## Gra na punkty

TAK

## Pula punktów

1

## Gra na czas

TAK

## Czas na grę w sekundach

180

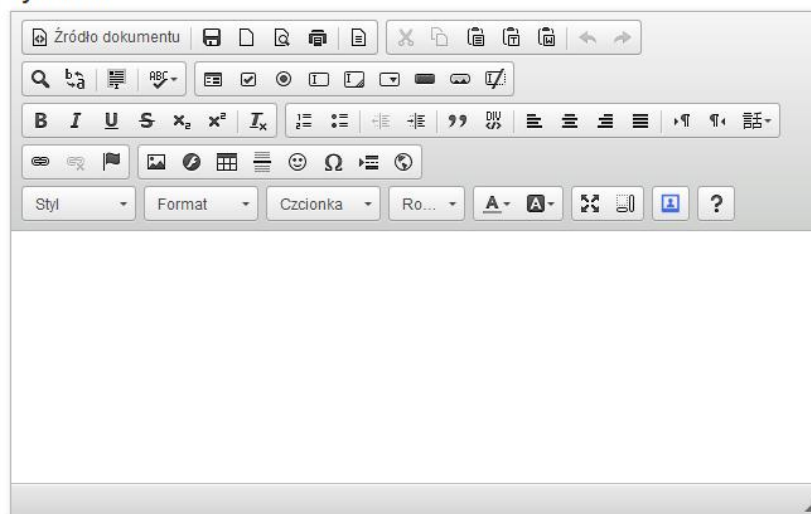
## Ilość złych odpowiedzi \*

5

## Instrukcja

Zagraj w grę zgadywanka

## Pytanie #1 \*



A rich text editor interface for question #1. It features a toolbar with various icons for document management (source, save, print, copy, paste, undo, redo), search, and editing (bold, italic, underline, strikethrough, subscript, superscript, text color, background color, bulleted list, numbered list, indent, outdent, quote, link, unlink, table, table of contents, smiley, link, unlink, style, format, font color, font size, undo, redo, print, help). Below the toolbar is a large empty text area for entering the question text.

## Odp. 1 do pytania #1 \*

Odp. 1 do pytania 1

## Odp. 2 do pytania #1 \*

Odp. 2 do pytania 1

## Odp. 3 do pytania #1

Odp. 3 do pytania 1

## Odp. 4 do pytania #1

Odp. 4 do pytania 1

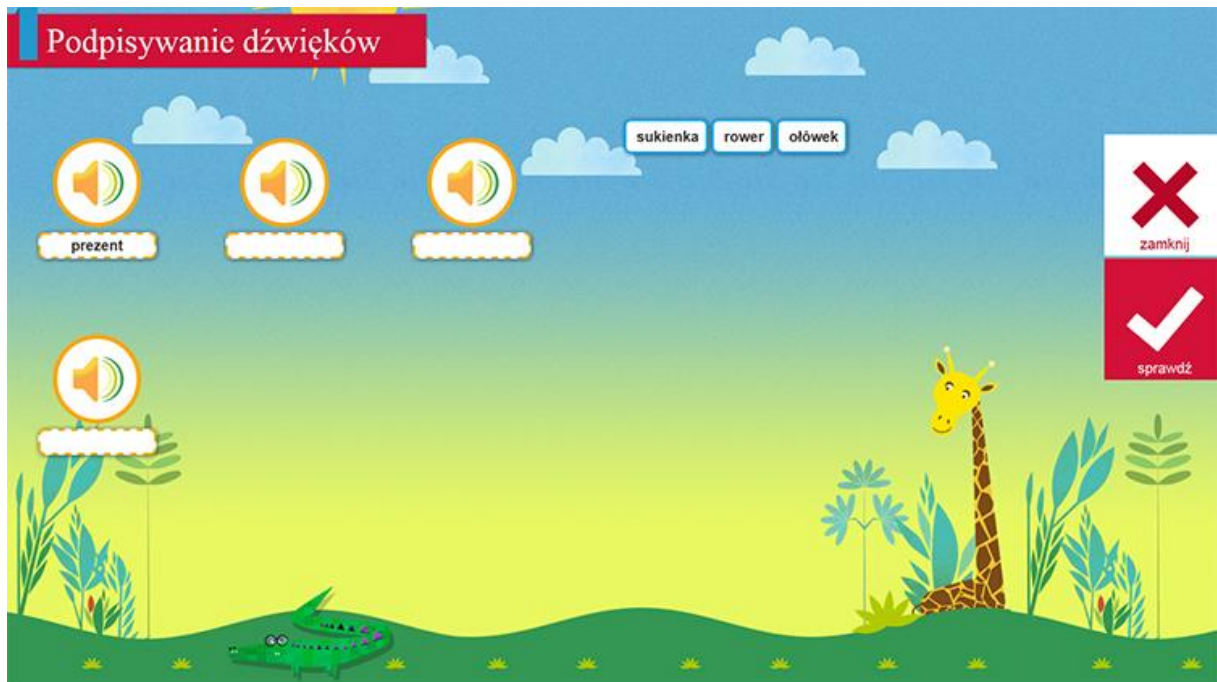
## Prawidłowa odpowiedź do pytania #1

1

# Podpisywanie dźwięków

## Przebieg gry

Gra polega na dopasowaniu wyświetlonych słów (prawa strona) do zamieszczonych dźwięków (lewa strona). Dopasowanie odbywa się poprzez przeciągnięcie wyrazu na puste miejsce umieszczone pod dźwiękiem. Oczywiście jest możliwość odsłuchania danego dźwięku poprzez naciśnięcie ikonki głośniczka. Podczas odtwarzania możemy zrobić pauzę lub zastopować odtwarzanie dźwięku.



## Konfiguracja:

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK

Poszczególne elementy dodajemy w parach. Jeden dźwięk - jedno słowo/wyraz.

- Hasło - wpisujemy hasło złożone z liter podawanych w poszczególnych elementach w nawiasach klamrowych. Możemy kliknąć na przycisk "Generuj hasło" - spowoduje to wpisanie automatycznie hasła z pobranych liter w nawiasach.

# Nowa gra

Gra: nowa gra.

Parametry Konfiguracja Wprowadzenie

Gra na punkty

TAK

Pula punktów

1

Gra na czas

TAK

Czas na grę w sekundach

180

Uzupełnij wszystkie pary wyraz => obrazek a następnie wciśnij na dole wygeneruj hasło a hasło wpisze się automatycznie złożone z liter w nawiasach {}

Element gry #1 - Uzupełnij oba pola

Wyraz 1 \*

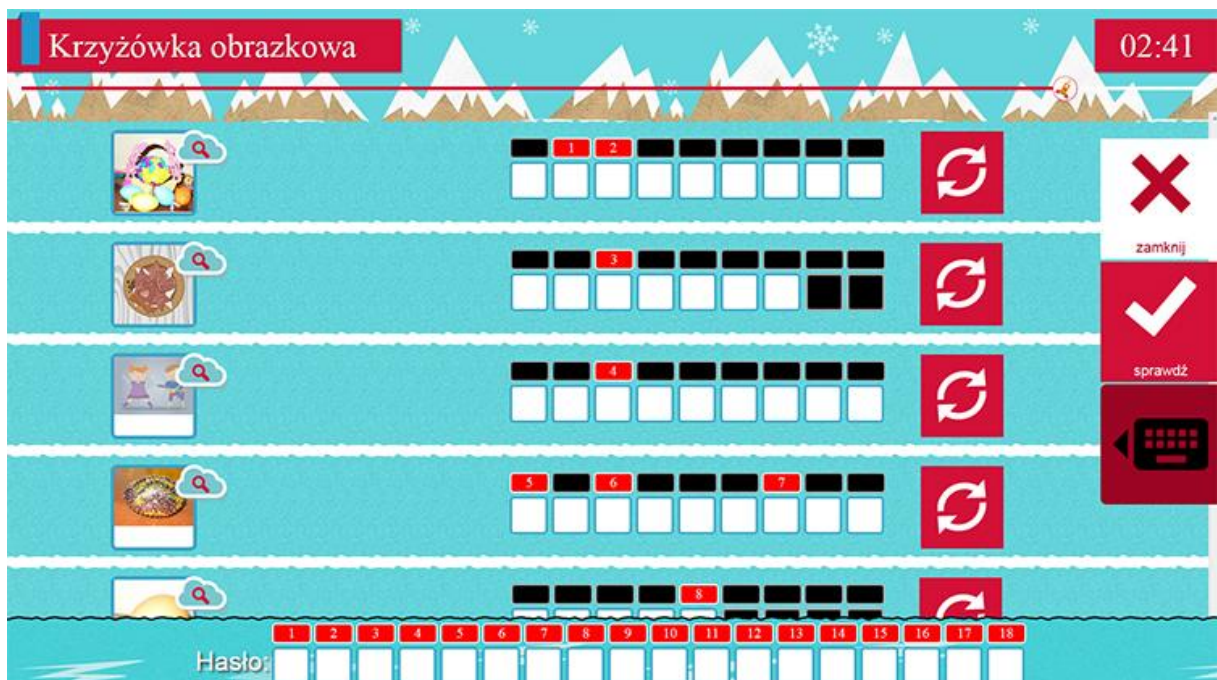
Wyraz 1

Dźwięk 1

## Krzyżówka obrazkowa

Przebieg gry

Gra polega na odgadnięciu szeregu haseł na podstawie obrazków po lewej stronie. Każde hasło ma wyróżnione litery na czerwony kolor. Litery te są składowymi głównego hasła, które prezentowane jest na dole ekranu. Hasło możemy wpisywać z klawiatury tradycyjnej bądź ekranowej, która jest umieszczona po prawej stronie ekranu.





## Konfiguracja:

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK

Poszczególne elementy dodajemy w parach. Jeden wyraz - jeden obrazek.

Hasło - wpisujemy hasło złożone z liter podawanych w poszczególnych elementach w nawiasach klamrowych. Możemy kliknąć na przycisk "Generuj hasło" - spowoduje to wpisanie automatycznie hasła z pobranych liter w nawiasach.

## Nowa gra

Gra: nowa gra.

Parametry Konfiguracja Wprowadzenie

### Gra na punkty

TAK

### Pula punktów

1

### Gra na czas

TAK

### Czas na grę w sekundach

180



Uzupełnij wszystkie pary wyraz => obrazek a następnie wciśnij na dole wygeneruj hasło a hasło wpisze się automatycznie złożone z liter w nawiasach {}

### Element gry #1 - Uzupełnij oba pola

#### Wyraz 1 \*

Wyraz 1

#### Obrazek 1



 

### Element gry #2 - Uzupełnij oba pola

#### Wyraz 2 \*

Wyraz 2

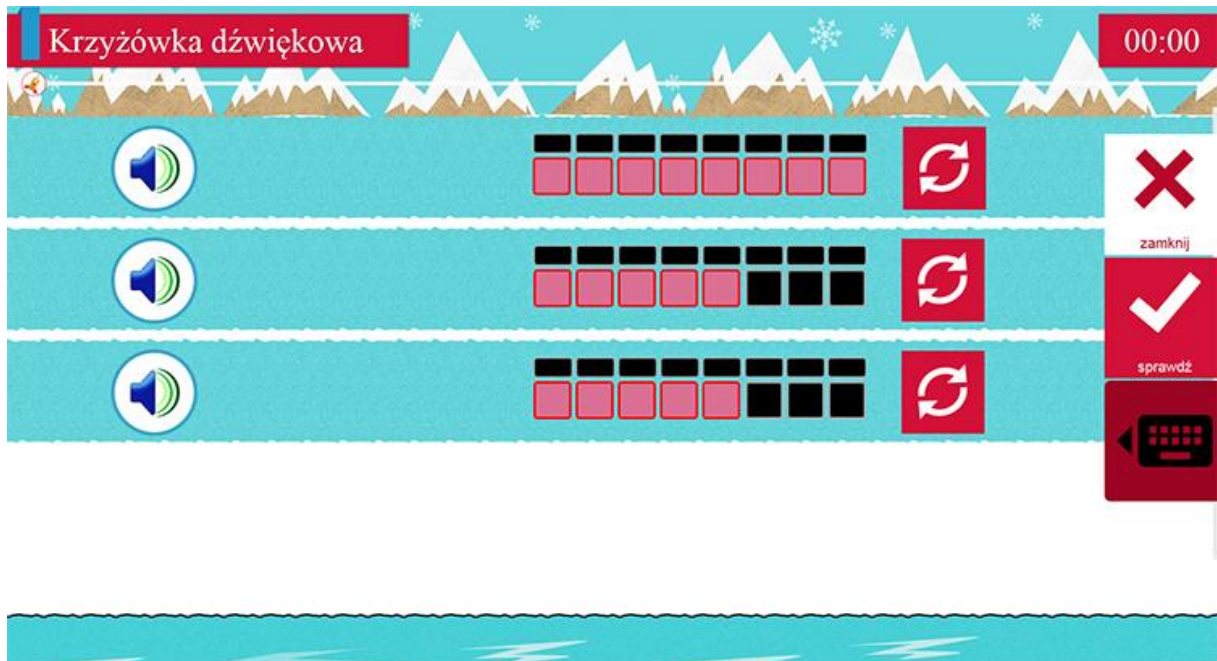
#### Obrazek 2

## Krzyżówka dźwiękowa

### Przebieg gry

Gra polega na odgadnięciu szeregu haseł na podstawie dźwięków po lewej stronie. Każde hasło ma wyróżnione litery na czerwony kolor. Litery te są składowymi głównego hasła, które prezentowane jest na dole ekranu.



### Konfiguracja:

- gra na punkty – znacznik czy przejście gry będzie skutkowało przyznaniem punktów
- pula punktów – ilość punktów, które mogą być przyznane za pozytywne rozwiązanie zadania jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK.
- gra na czas – znacznik czy w grze ma obowiązywać limit czasu
- czas na grę w sekundach – limit czasu na rozwiązanie gry, działający jeśli powyższy znacznik będzie ustawiony na TAK

Poszczególne elementy dodajemy w parach. Jeden wyraz - jeden dźwięk.

- Hasło - wpisujemy hasło złożone z liter podawanych w poszczególnych elementach w nawiasach klamrowych. Możemy kliknąć na przycisk "Generuj hasło" - spowoduje to wpisanie automatycznie hasła z pobranych liter w nawiasach.

## Nowa gra

Gra: nowa gra.

Parametry Konfiguracja Wprowadzenie

### Gra na punkty

TAK

### Puła punktów

1

### Gra na czas

TAK

### Czas na grę w sekundach

180

Uzupełnij wszystkie pary wyraz => obrazek a następnie wciśnij na dole wygeneruj hasło a hasło wpisze się automatycznie złożone z liter w nawiasach {}

### Element gry #1 - Uzupełnij oba pola

#### Wyraz 1 \*

Wyraz 1

#### Dźwięk 1

### Element gry #2 - Uzupełnij oba pola

#### Wyraz 2 \*

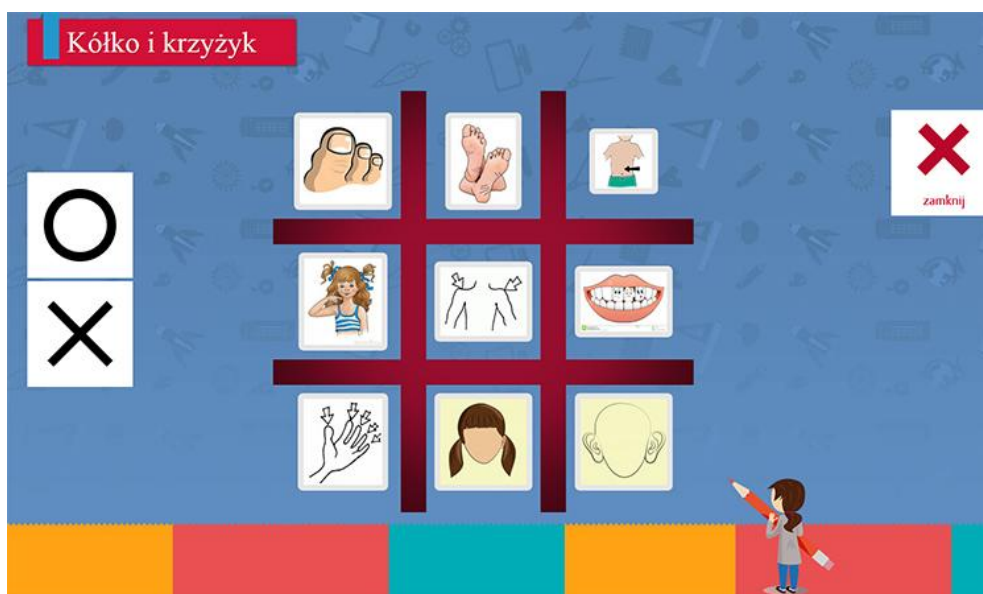
Wyraz 2

#### Dźwięk 2

## Kółko i krzyżyk

### Przebieg gry

Tradycyjna gra w kółko i krzyżyk, gdzie tłem dla stawianych pozycji są obrazki. Obrazki np. w prezentowanym poniżej przykładzie "części ciała". Użytkownik przeciąga odpowiednią figurę z lewej strony na konkretną kratkę na planszy. Po wygranej grze 3 kolejne figury zaznaczają się na zielono.



Konfiguracja:

Konfiguracja polega na przesłaniu 9 obrazków na serwer za pomocą formularzy.

## Nowa gra

Gra: *nowa gra*.

Parametry

Konfiguracja

Wprowadzenie

**Obrazek #1 \***

**Obrazek #2 \***

**Obrazek #3 \***

**Obrazek #4 \***

## Planowanie budżetu

Przebieg gry

Gra polega na planowaniu wydatków za zdefiniowaną wcześniej kwotę.

W pierwszym kroku wybieramy czy praca ma być samodzielna czy z nauczycielem.



Kolejnym krokiem jest wybór "karty kredytowej" z odpowiednim limitem.



Po dokonaniu wyboru, pojawia do wyboru lista tematów jako motyw przewodni naszej gry.



Gdy wybierzemy interesujący nas temat pojawiają się konkretne kategorie do planowania zakupów.

Pełna samodzielna

Twoje zadanie

Task: Wycieczka do Krakowa. Skompletuj rzeczy potrzebne na wycieczkę do Krakowa?

Karta zielona  
Limit: 20

Kategorie zakupów

Twoja lista zakupów

Zakończ zakupy

Naszym zadaniem jest wypełnić zadanie jakie wybraliśmy dysponując określoną kwotą pieniędzy.

Musimy tak zaplanować wydatki aby zaopatrzyć się we wszystkie niezbędne rzeczy.

Pizza (1 pcs)

Apple (1 pcs) 1.00 zł

Zakończ zakupy

Sandwich 1.00 zł

Apple 1.00 zł

Banana 1.00 zł

Orange 1.00 zł

Grapes 4.00 zł

Watermelon 1.00 zł

Pear 1.00 zł

Carrot 4.00 zł

Tomato 3.00 zł

Cream cake 2.00 zł

Doughnut 2.00 zł

Savoury stacks 2.00 zł

Crackers 3.00 zł

Pizza 4.00 zł

Potato crisps 2.00 zł



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



“Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego”