

Zestaw gier do edukacji z zakresu języka angielskiego

nr zasobu	tytuł	opis
G_1_JA_1	Zgadnij słowo - Kolory	Gra typu "ZGADNIJ SŁOWO" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "KOLORY". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest poprzez eliminację liter odgadywać słowa wylosowane przez komputer. Użytkownik klika na literę znajdującą się na ekranie i otrzymuje informację, czy wybrana przez niego litera występuje w ukrytym wyrazie. Przed przedostatnią nieudaną próbą użytkownik dostaje podpowiedź w postaci grafiki przedstawiającej ukryty wyraz. W przypadku odgadnięcia wyrazu w wyznaczonym limicie prób, użytkownik dostaje informację zwrotną i może przejść do kolejnego ekranu. W przypadku nieodgadnięcia ukrytego słowa pojawia się informacja o braku kolejnych prób i należy przejść do kolejnego ekranu. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw wyrazów.
G_1_JA_2	Zgadnij słowo - Jedzenie	Gra typu "ZGADNIJ SŁOWO" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "JEDZENIE". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest poprzez eliminację liter odgadywać słowa wylosowane przez komputer. Użytkownik klika na literę znajdującą się na ekranie i otrzymuje informację, czy wybrana przez niego litera występuje w ukrytym wyrazie. Przed przedostatnią nieudaną próbą użytkownik dostaje podpowiedź w postaci grafiki przedstawiającej ukryty wyraz. W przypadku odgadnięcia wyrazu w wyznaczonym limicie prób, użytkownik dostaje informację zwrotną i może przejść do kolejnego ekranu. W przypadku nieodgadnięcia ukrytego słowa pojawia się informacja o braku kolejnych prób i należy przejść do kolejnego ekranu. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw wyrazów.
G_1_JA_3	Zgadnij słowo - Liczby do 20	Gra typu "ZGADNIJ SŁOWO" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "LICZBY DO 20". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest poprzez eliminację liter odgadywać słowa wylosowane przez komputer. Użytkownik klika na literę znajdującą się na ekranie i otrzymuje informację, czy wybrana przez niego litera występuje w ukrytym wyrazie. Przed przedostatnią nieudaną próbą użytkownik dostaje podpowiedź w postaci grafiki przedstawiającej ukryty wyraz. W przypadku odgadnięcia wyrazu w wyznaczonym limicie prób, użytkownik dostaje informację zwrotną i może przejść do kolejnego ekranu. W przypadku nieodgadnięcia ukrytego słowa pojawia się informacja o braku kolejnych prób i należy przejść do kolejnego ekranu. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw wyrazów.
G_1_JA_4	Interaktywna gra planszowa - liczby, zwierzęta, rośliny	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "LICZBY, ZWIERZĘTA, RODZINA". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_1_JA_5	Interaktywna gra planszowa - Zabawki, części ciała, dom	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "ZABAWKI, CZĘŚCI CIAŁA, DOM". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_1_JA_6	Teleturniej - Zwierzęta, przybory szkolne, jedzenie	Gra typu "teleturniej" sprawdzająca wiedzę z zakresu "ZWIERZĘTA, PRZYBORY SZKOLNE, JEDZENIE". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Celem gry jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na minimum 8 z 12 pytań. Dostępne są 3 kategorie, w każdej z nich znajduje się po 10 pytań. Po opuszczeniu kategorii nie można już do niej wrócić i trzeba odpowiadać na pytania z pozostałych kategorii. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.

G_2_JA_1	Zgadnij słowo - Liczby do 100	Gra typu "ZGADNIJ SŁOWO" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "LICZBY DO 100". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest poprzez eliminację liter odgadywać słowa wylosowane przez komputer. Użytkownik klika na literę znajdującą się na ekranie i otrzymuje informację, czy wybrana przez niego litera występuje w ukrytym wyrazie. Przed przedostatnią nieudaną próbą użytkownik dostaje podpowiedź w postaci grafiki przedstawiającej ukryty wyraz. W przypadku odgadnięcia wyrazu w wyznaczonym limicie prób, użytkownik dostaje informację zwrotną i może przejść do kolejnego ekranu. W przypadku nieodgadnięcia ukrytego słowa pojawia się informacja o braku kolejnych prób i należy przejść do kolejnego ekranu. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw wyrazów.
G_2_JA_2	Interaktywna gra planszowa - Liczby od 10 do 100 (1)	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "LICZBY OD 10 DO 100". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_2_JA_3	Interaktywna gra planszowa - Liczby od 10 do 100 (2)	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "LICZBY OD 10 DO 100". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_2_JA_4	Interaktywna gra planszowa - Liczby od 10 do 100 (3)	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "LICZBY OD 10 DO 100". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_2_JA_5	Teleturniej - dom, szkoła, choroby	Gra typu "teleturniej" sprawdzająca wiedzę z zakresu "DOM, SZKOŁA, CHOROBA" Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Celem gry jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na minimum 8 z 12 pytań. Dostępne są 3 kategorie, w każdej z nich znajduje się po 10 pytań. Po opuszczeniu kategorii nie można już do niej wrócić i trzeba odpowiadać na pytania z pozostałych kategorii. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_2_JA_6	Teleturniej - Zabawki, czas wolny, opisywanie ludzi	Gra typu "teleturniej" sprawdzająca wiedzę z zakresu "ZABAWKI, CZAS WOLNY, OPISYWANIE LUDZI" Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Celem gry jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na minimum 8 z 12 pytań. Dostępne są 3 kategorie, w każdej z nich znajduje się po 10 pytań. Po opuszczeniu kategorii nie można już do niej wrócić i trzeba odpowiadać na pytania z pozostałych kategorii. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_3_JA_1	Zgadnij słowo - Przy stole	Gra typu "ZGADNIJ SŁOWO" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "PRZY STOLE". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest poprzez eliminację liter odgadywać słowa wylosowane przez komputer. Użytkownik klika na literę znajdującą się na ekranie i otrzymuje informację, czy wybrana przez niego litera występuje w ukrytym wyrazie. Przed przedostatnią nieudaną próbą użytkownik dostaje podpowiedź w postaci grafiki przedstawiającej ukryty wyraz. W przypadku odgadnięcia wyrazu w wyznaczonym limicie prób, użytkownik dostaje informację zwrotną i może przejść do kolejnego ekranu. W przypadku nieodgadnięcia ukrytego słowa pojawia się informacja o braku kolejnych prób i należy przejść do kolejnego ekranu. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw wyrazów.

G_3_JA_2	Zgadnij słowo - Jedzenie	Gra typu "ZGADNIJ SŁOWO" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "ZAWODY". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest poprzez eliminację liter odgadywać słowa wylosowane przez komputer. Użytkownik klika na literę znajdującą się na ekranie i otrzymuje informację, czy wybrana przez niego litera występuje w ukrytym wyrazie. Przed przedostatnią nieudaną próbą użytkownik dostaje podpowiedź w postaci grafiki przedstawiającej ukryty wyraz. W przypadku odgadnięcia wyrazu w wyznaczonym limicie prób, użytkownik dostaje informację zwrotną i może przejść do kolejnego ekranu. W przypadku nieodgadnięcia ukrytego słowa pojawia się informacja o braku kolejnych prób i należy przejść do kolejnego ekranu. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw wyrazów.
G_3_JA_3	Interaktywna gra planszowa - Szkoła, jedzenie, liczby	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "SZKOŁA, JEDZENIE, LICZBY". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_3_JA_4	Interaktywna gra planszowa - Liczby, w domu, u lekarza	Gra typu "interaktywna gra planszowa" sprawdzająca wiedzę i umiejętności z języka angielskiego z zakresu "W DOMU, U LEKARZA, LICZBY". Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Każde zadanie jest poprzedzone losowaniem liczby punktów, tj. liczby pól, o które można się w danej rundzie przesunąć na planszy. W przypadku dobrej odpowiedzi pionek użytkownika przesuwa się do przodu o wylosowaną wcześniej liczbę punktów, w przypadku złej odpowiedzi przesuwa się do przodu pionek komputera. Wygrywa ten, kto pierwszy przejdzie przez całą planszę, składającą się z 21 pól i dotrze do mety. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_3_JA_5	Teleturniej - Pogoda, jedzenie, liczby	Gra typu "teleturniej" sprawdzająca wiedzę z zakresu "POGODA, ZAWODY, LONDYN" Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Celem gry jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na minimum 8 z 12 pytań. Dostępne są 3 kategorie, w każdej z nich znajduje się po 10 pytań. Po opuszczeniu kategorii nie można już do niej wrócić i trzeba odpowiadać na pytania z pozostałych kategorii. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
G_3_JA_6	Teleturniej - Ubrania, sklep, zwierzęta	Gra typu "teleturniej" sprawdzająca wiedzę z zakresu "UBRANIA, SKLEP, ZWIERZĘTA" Gra jest przewidziana dla jednej osoby, która rywalizuje z komputerem. Zadaniem ucznia jest rozwiązywanie ćwiczeń różnego typu, np.: "połącz", "wpisz" lub "zaznacz". Celem gry jest udzielenie poprawnej odpowiedzi na minimum 8 z 12 pytań. Dostępne są 3 kategorie, w każdej z nich znajduje się po 10 pytań. Po opuszczeniu kategorii nie można już do niej wrócić i trzeba odpowiadać na pytania z pozostałych kategorii. W grę można grać wielokrotnie, ponieważ przy następnym podejściu do gry użytkownik otrzymuje nowy zestaw pytań.
Zestaw Z_G_JA	Zestaw gier do edukacji z zakresu języka angielskiego	Paczka archiwum wszystkich zasobów