

# Australia

interactive



Karina Frejlich

Dziękuję za okazane zaufanie i zakup/pobranie produktu ze strony [www.karinafrejlich.pl](http://www.karinafrejlich.pl). Dokładam wszelkich starań, żeby tworzyć materiały najwyższej jakości, które są atrakcyjne zarówno pod względem treści jak i wizualnie. Stworzenie każdego zestawu to niejednokrotnie wiele godzin pracy koncepcyjnej, pisanie tekstów i obróbki technicznej. Kupując w sklepie lub pobierając materiał z bloga otrzymujesz licencję na wykorzystanie materiału tylko do własnego użytku (na zajęciach swoich lub Twoich lektorów w szkole językowej). Wszystkie prawa są zastrzeżone. Kopiowanie, użyczanie czy odsprzedaż w całości lub fragmentów produktu osobom trzecim jest łamaniem prawa autorskiego i naruszeniem własności intelektualnej autorów.

Karina



Sophia Języki Obce



[www.karinafrejlich.pl](http://www.karinafrejlich.pl)



[kontakt@karinafrejlich.pl](mailto:kontakt@karinafrejlich.pl)



Zestaw wprowadza 12 słówek związanych z Australią w dwóch częściach po 6 słówek na każdą część. Do nawigowania po prezentacji używamy strzałek, przycisku home (domek) oraz przejść polami interaktywnymi.

Aby rozpocząć lekcje na stronie głównej klikamy strzałkę w prawo:



Genialny przeniesie nas do menu:



Na tej stronie możemy wybrać PART 1, jeśli chcemy wprowadzić pierwsze 6 słówek, PART 2 – drugą część słówek, GAMES – by utrwalić całość słownictwa lub **FILMS**, by wyświetlić uczniom filmiki o Australii.

Do wyboru są następujące filmy (po kliknięciu, otworzy się nowe okno YouTube):



Filmiki są na różnym poziomie.

Rozpoczynając pracę klikamy **PART 1**:



Opcja **VOCABULARY** przeniesie nas na pierwszą stronę lekcji, uczniowie rysują proste reprezentacje słówek w zeszytach.



Aby przejść do następnego zadania **MEMORY GAME** wystarczy kliknąć w strzałkę w prawo (przycisk home przeniesie nas na początek prezentacji). MEMORY GAME składa się z dwóch slajdów:



Na pierwszym slajdzie uczniowie zapamiętują położenie słówek, na drugim pytamy, co kryje się pod znakami zapytania. Po najejchaniu myszką ukaże się ukryty obrazek. Zatem uważaj, by nie odkryć go za wcześnie i nawiguj pomiędzy nimi.

Strzałka w prawo przeniesie nas do kolejnego zadania **WHAT'S MISSING**, Ta część składa się z sześciu slajdów, na każdym zakryty jest inny wyraz.



Odkryje się po najejchaniu na niego myszką.

Na szóstym slajdzie strzałka w prawo przeniesie nas do kolejnego zadania **AI WRITING**, które składa się również z sześciu slajdów:



Korzystając z ikonki pisaka w prawym górnym rogu wybieramy kolor i grubość linii i uczniowie zapisują słowo na ciemniejszym prostokącie. Napis zniknie po ponownym

naciśnięciu pisaka. Na szóstym slajdzie strzałka w prawo przeniesie nas do kolejnego zadania **A2 MATCHING**:

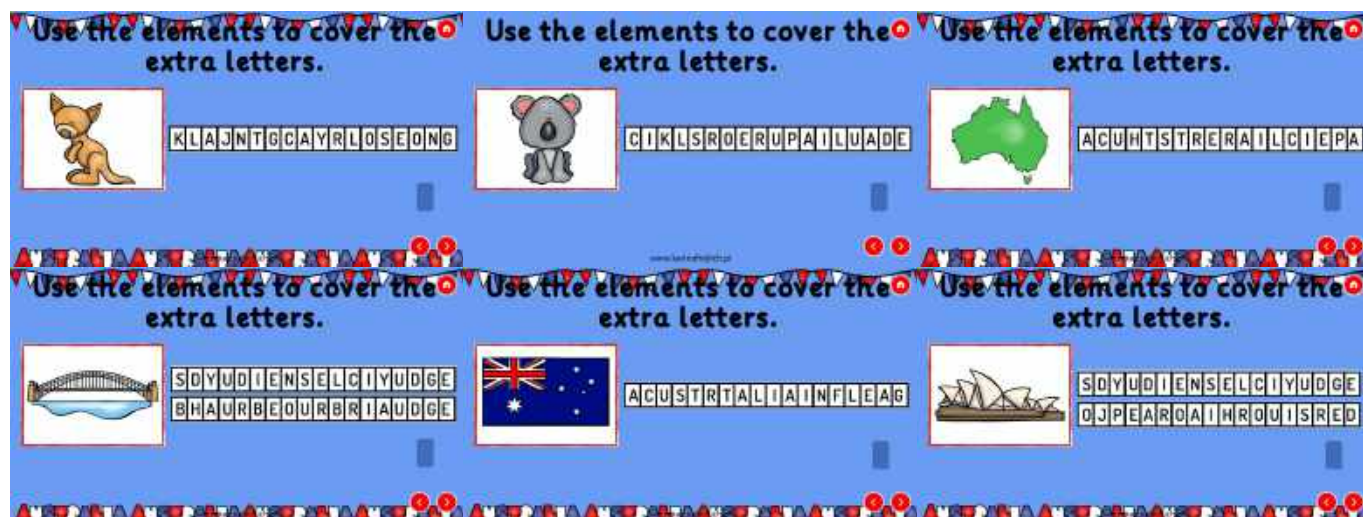


Napisy są ruchome, uczniowie przesuwają napisy pod odpowiedni obrazek.

Strzałka w prawo przeniesie nas do kolejnego zadania **A3 MISSING VOWELS**, które skupia się na wymowie angielskich samogłosek A E I O U, niebieskie kwadraciki są ruchome i po poprawnym nazwaniu samogłoski uczeń „ściąga” ją z obrazka. Zadanie składa się z sześciu slajdów:



Na szóstym slajdzie strzałka w prawo przeniesie nas do kolejnego zadania **A4 EXTRA LETTERS**:



Przy pomocy granatowych prostokątów uczniowie zakrywają dodatkowe literki tak, aby odkryte zostały tylko literki dające słówko na obrazku.

Na szóstym slajdzie strzałka w prawo przeniesie nas do kolejnego zadania **A5 EXTRA WORDS**:



Przy pomocy umieszczonych na slajdzie prostokątów uczniowie zastanawiają niepasujące wyrazy.

Strzałka w prawo przeniesie nas do kolejnego zadania **A6 WORD SCRAMBLES**, które składa się również z sześciu slajdów:



Literki są ruchome i należy z nich ułożyć wyraz a następnie z dostępnych na dole obazków przeciągnąć pasujący wyraz do napisu.

Do tej części zadania przygotowany jest **IMAGE QUIZ**, na Wordwall-u, przejdziesz do niego z menu do PART 1.

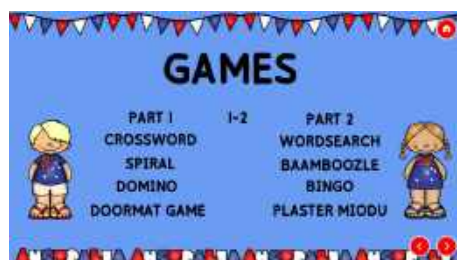
Na szóstym slajdzie strzałka w prawo przeniesie nas do slajdu z **GAMES PART I**:



Do wyboru jest osiem aktywności, kliknięcie przeniesie nas do nowego okna z grą na Wordwall-u.

Strzałka w prawo przeniesie nas do kolejnej części **PART 2**, która jest analogicznie zbudowana.

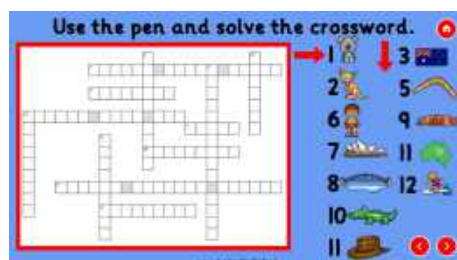
Z MENU głównego możemy przejść do części z grami:



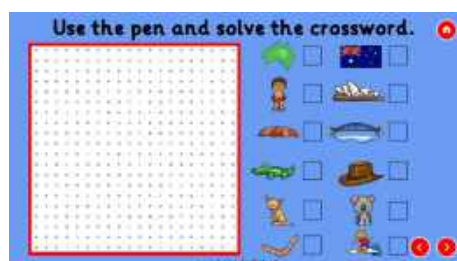
Do tego slajdu przeniesie nas również strzałka na slajdzie z grami z części drugiej. Na tym slajdzie możemy przejść do slajdu z grami do części 1, do części 2 lub do gier 1-2:



Do tego slajdu przeniesie nas również strzałka z menu GAMES. Strzałka w prawo przeniesie nas do **CROSSWORD**:



Do tej aktywności przejdziemy również z menu GAMES. Strzałka w prawo przeniesie nas do **WORDSEARCH**:



Do tej aktywności przejdziemy również z menu GAMES. Strzałka w prawo przeniesie nas do **SPIRAL**:



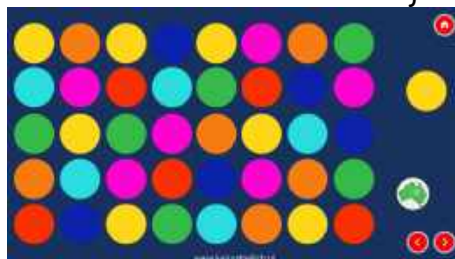
Do tej aktywności przejdziemy również z menu GAMES. Strzałka w prawo przeniesie nas do **DOORMAT GAME**:



Do wyboru mamy dwie opcje:

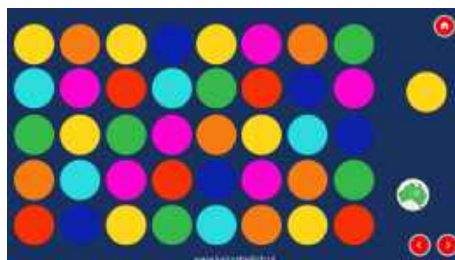
wersja z **VISIBLE IMAGES**:

Przed rozpoczęciem gry umieszczone kółka ze słówkami umieszczamy na kolorowych kółkach, następnie klikamy w kolorową kropkę, wyznaczy ona kolor kropki z planszy, z której należy nazwać słówko. Po nazwaniu słówka zdejmujemy kółko z planszy.



wersja z **HIDDEN IMAGES**:

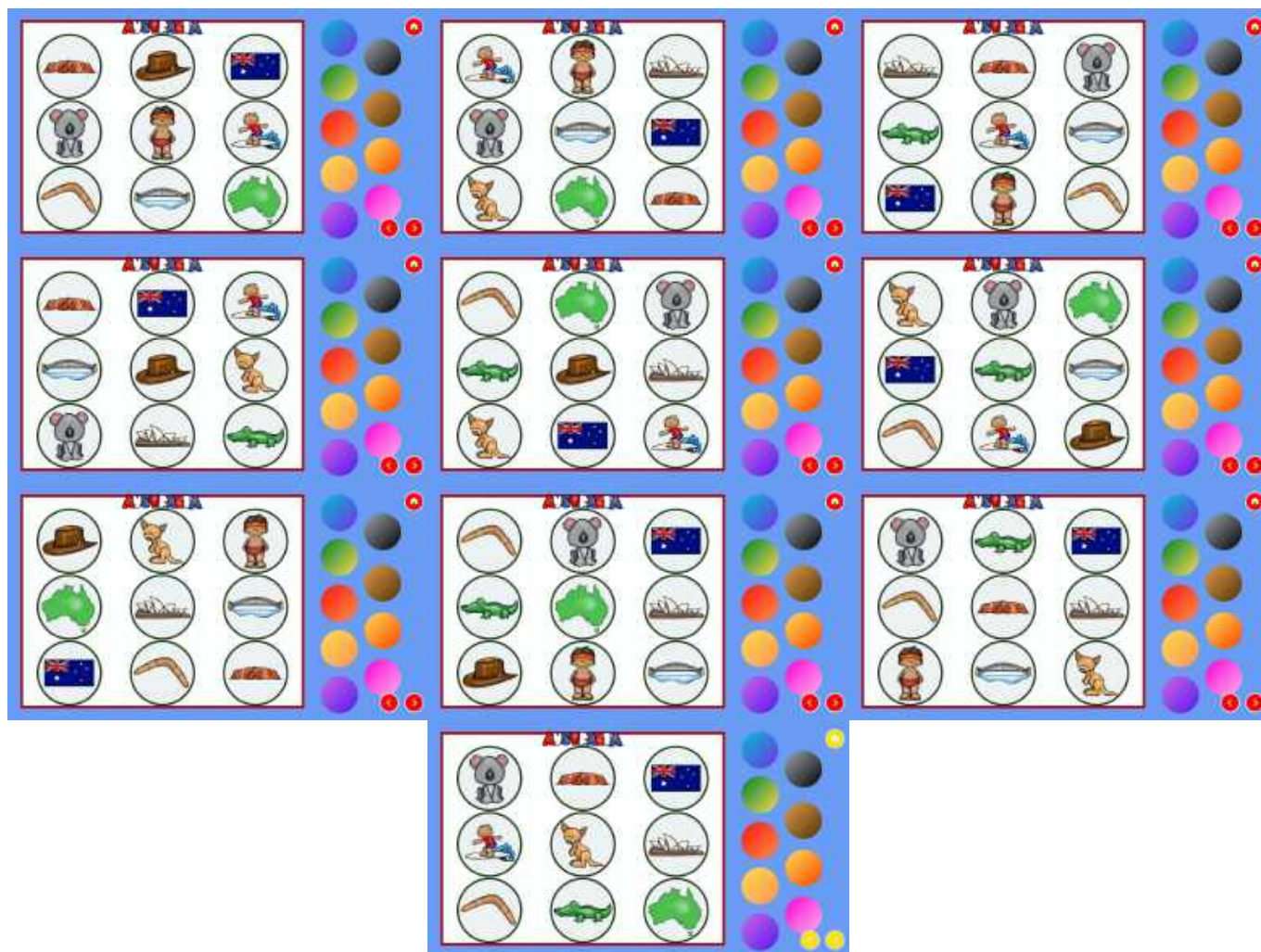
Przed rozpoczęciem gry umieszczone kółka ze słówkami umieszczamy na kolorowych kółkach, schowają się pod kolorowymi kropkami, następnie klikamy w kolorową kropkę, wyznaczy ona kolor kropki z planszy, z której należy nazwać słówko. Po najejaniu myszka na kropkę w odpowiednim kolorze, kolorowa kropka zniknie i ujawni ukryte słówko, które należy nazwać. Przy nawigowaniu uważaj, by nie najeżdżała myszka na inne kropki.



Strzałka w prawo z wersji z ukrytymi obrazkami przeniesie nas do **BINGO**:



Aby przejść do kolejnych plansz możemy użyć strzałki lub kliknąć na chmurkę z wybranym numerem. Do wyboru mamy dziesięć plansz:



Kolorowe kółka umieszczone po prawej stronie są ruchome i używamy ich do zakrycia wylosowanych wyrazów. Strzałka w prawo przeniesie nas do **DOMINO**:



Elementy są ruchome, należy dopasować napisy do obrazków. Do tej aktywności przejdziemy również z menu GAMES. Strzałka w prawo przeniesie nas do **HONEYCOMB GAME**, którą możemy wykorzystać również do gry w DOBBLE:



Jest to ostatnie zadanie w prezentacji.