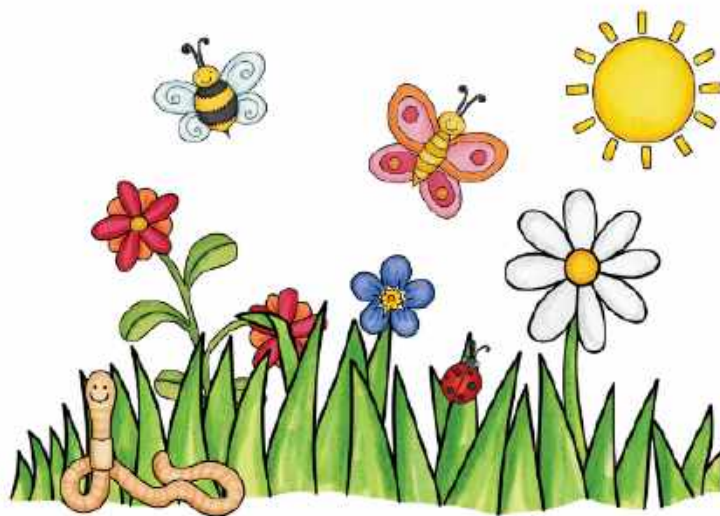


Spring

interactive



SPRING INTERACTIVE



Karina Frejlich

Dziękuję za okazane zaufanie i zakup/pobranie produktu ze strony 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



kontakt@karinafrejlich.pl



Zestaw wprowadza 10 słówek związanych z wiosną w dwóch częściach po 5 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:



Genially przeniesie nas do menu:

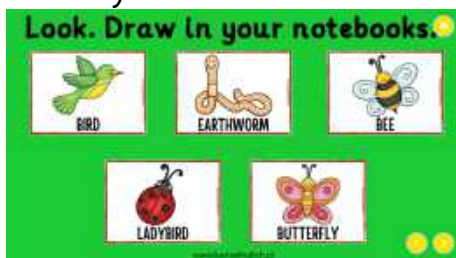


Na tej stronie możemy wybrać PART 1, jeśli chcemy wprowadzić pierwsze 6 słówek, PART 2 – drugą część słówek, GAMES – by utrwalić całość słownictwa.

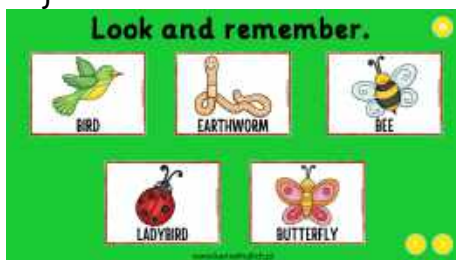
Rozpoczynając pracę klikamy **PART 1**:



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:



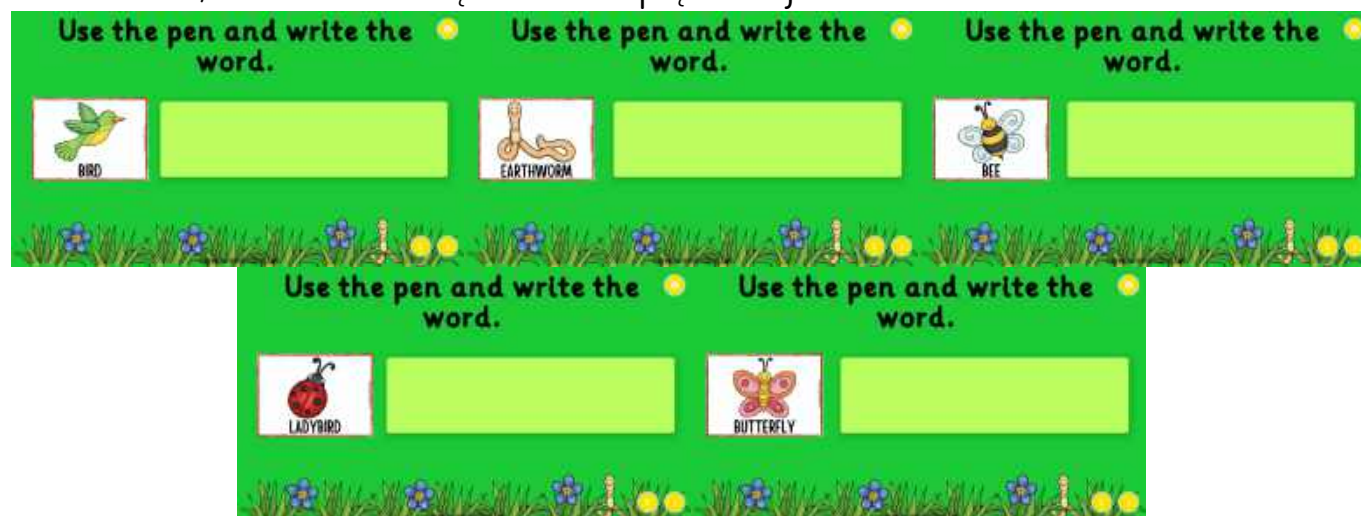
Na pierwszym slajdzie uczniowie zapamiętują położenie słówek, na drugim pytamy, co kryje się pod znakami zapytania. Po najechnaniu myszką ukaze się ukryty obrazek. Zatem uważaj, by nie odkryć go za wcześnie i nawiguj pomiędzy nimi.

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

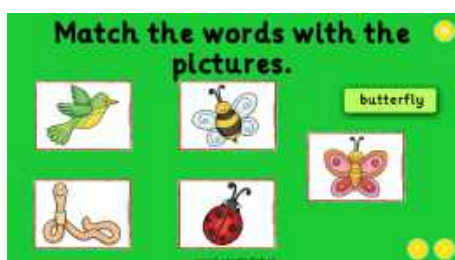


Odkryje się po najechnaniu na niego myszką.

Na piątym slajdzie strzałka w prawo przeniesie nas do kolejnego zadania **A1 WRITING**, które składa się również z pięciu slajdów:

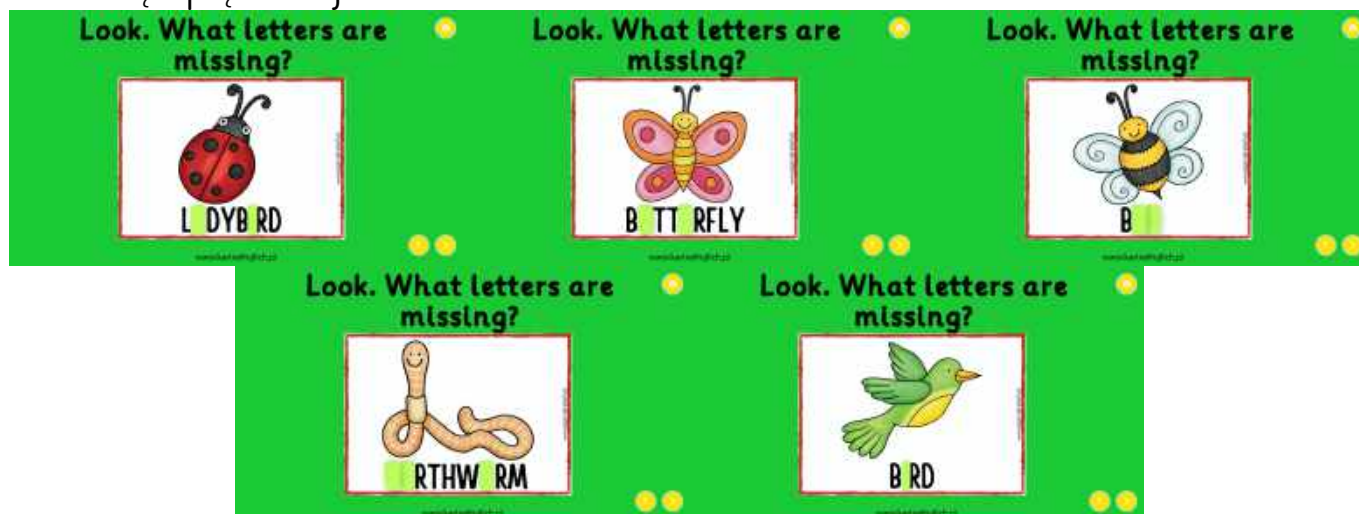


Korzystając z ikonki pisaka w prawym górnym rogu wybieramy kolor i grubość linii i uczniowie zapisują słowo na jaśniejszym prostokącie. Napis zniknie po ponownym naciśnięciu pisaka. Na piątym slajdzie strzałka w prawo przeniesie nas do kolejnego zadania **A2 MATCHING**:

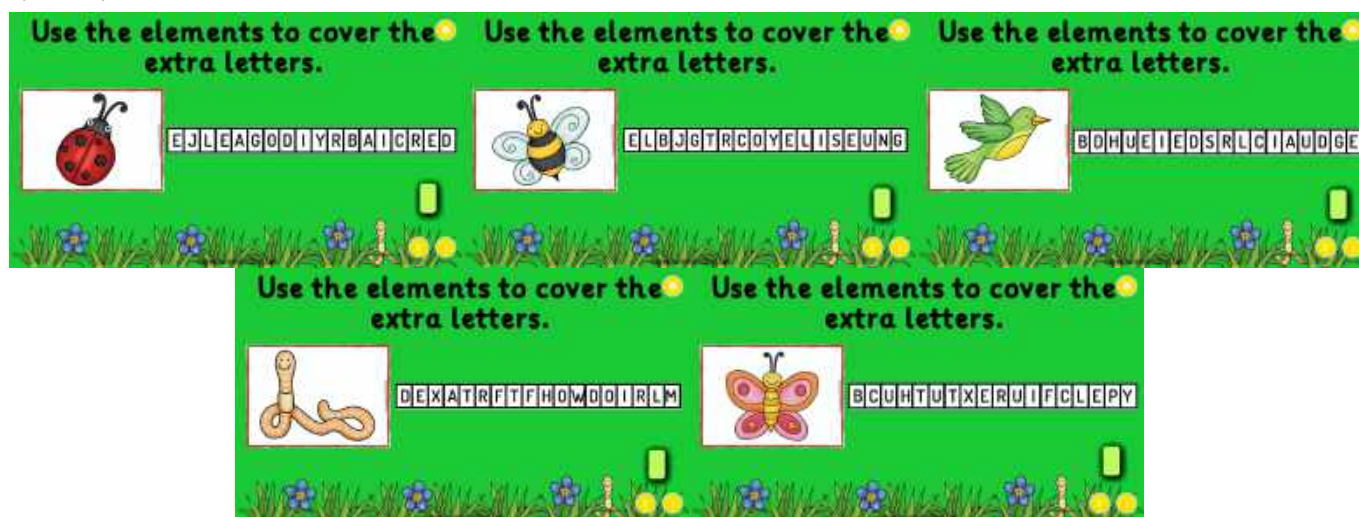


Napisy są ruchome, uczniowie przesuwają napisy pod odpowiedni obrazek.

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



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



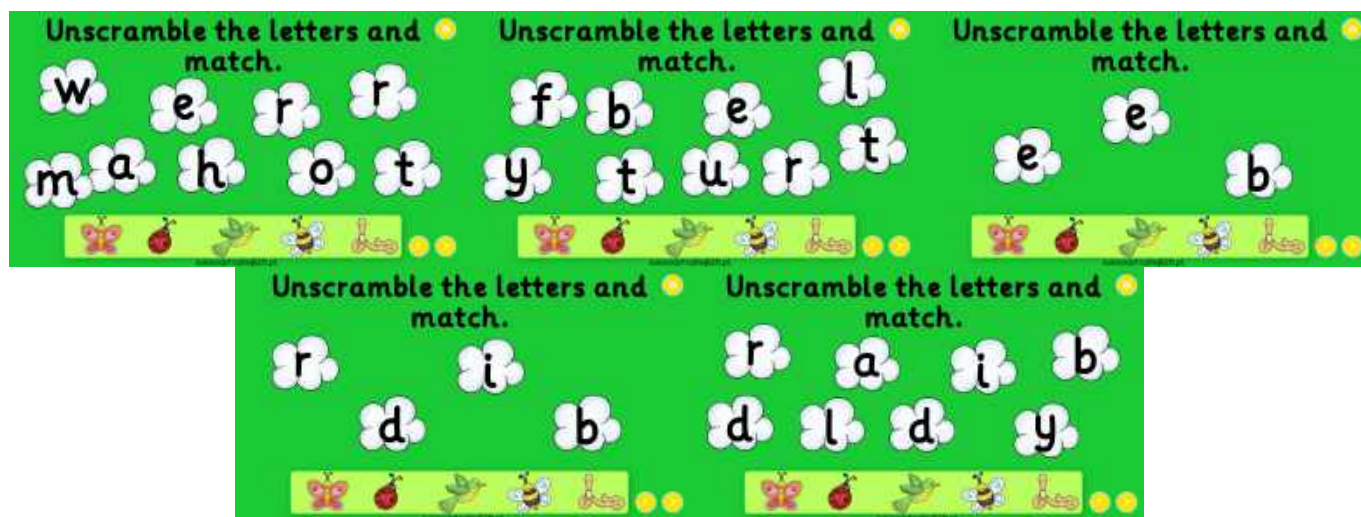
Przy pomocy zielonych prostokątów uczniowie zakrywają dodatkowe literki tak, aby odkryte zostały tylko literki dające słówko na obrazku.

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



Przy pomocy umieszczonych na slajdzie prostokątów uczniowie zaścianiają niepasujące wyrazy.

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



Chmurki są ruchome i należy z nich ułożyć wyraz a następnie z dostępnych na dole obrazków 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 piątym slajdzie strzałka w prawo przeniesie nas do slajdu z **GAMES PART 1**:



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.

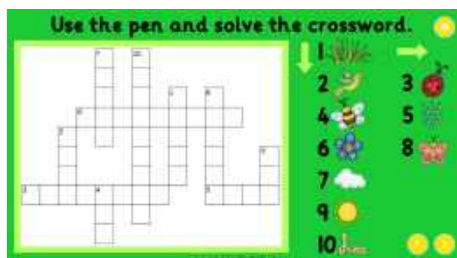
Z MENU głównego możemy przejść do części z grami:



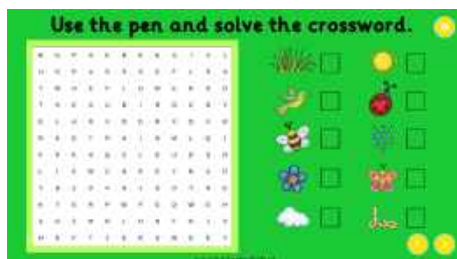
Do tego slajdu przeniesie nas również strzałka na slajdzie z grami z części drugiej. Na tym slajdzie możemy przejść do slajdu z grami do części 1, do części 2 lub do gier 1-2:



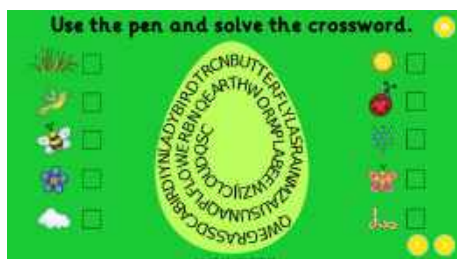
Do tego slajdu przeniesie nas również strzałka z menu GAMES. Strzałka w prawo przeniesie nas do **CROSSWORD**:



Korzystając z funkcji pisaka, uczniowie uzupełniają krzyżówkę. Do tej aktywności przejdziemy również z menu GAMES. Strzałka w prawo przeniesie nas do **WORDSEARCH**:



Korzystając z funkcji pisaka, uczniowie zakreślają znalezione wyrazy i odhaczają je na liście. Do tej aktywności przejdziemy również z menu GAMES. Strzałka w prawo przeniesie nas do **SPIRAL**:

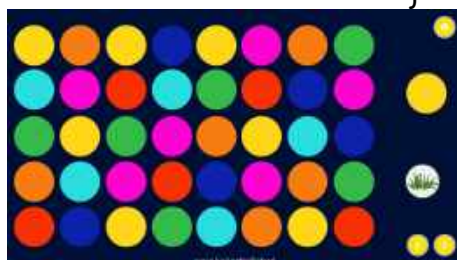


Do tej aktywności przejdziemy również z menu GAMES. Strzałka w prawo przeniesie nas do **DOORMAT GAME**:



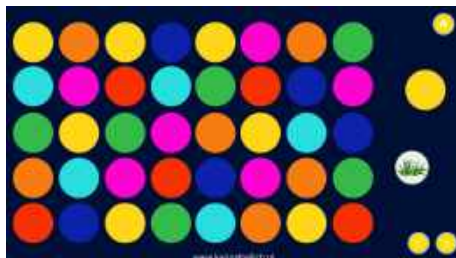
Do wyboru mamy dwie opcje:
wersja z **VISIBLE IMAGES**:

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**:

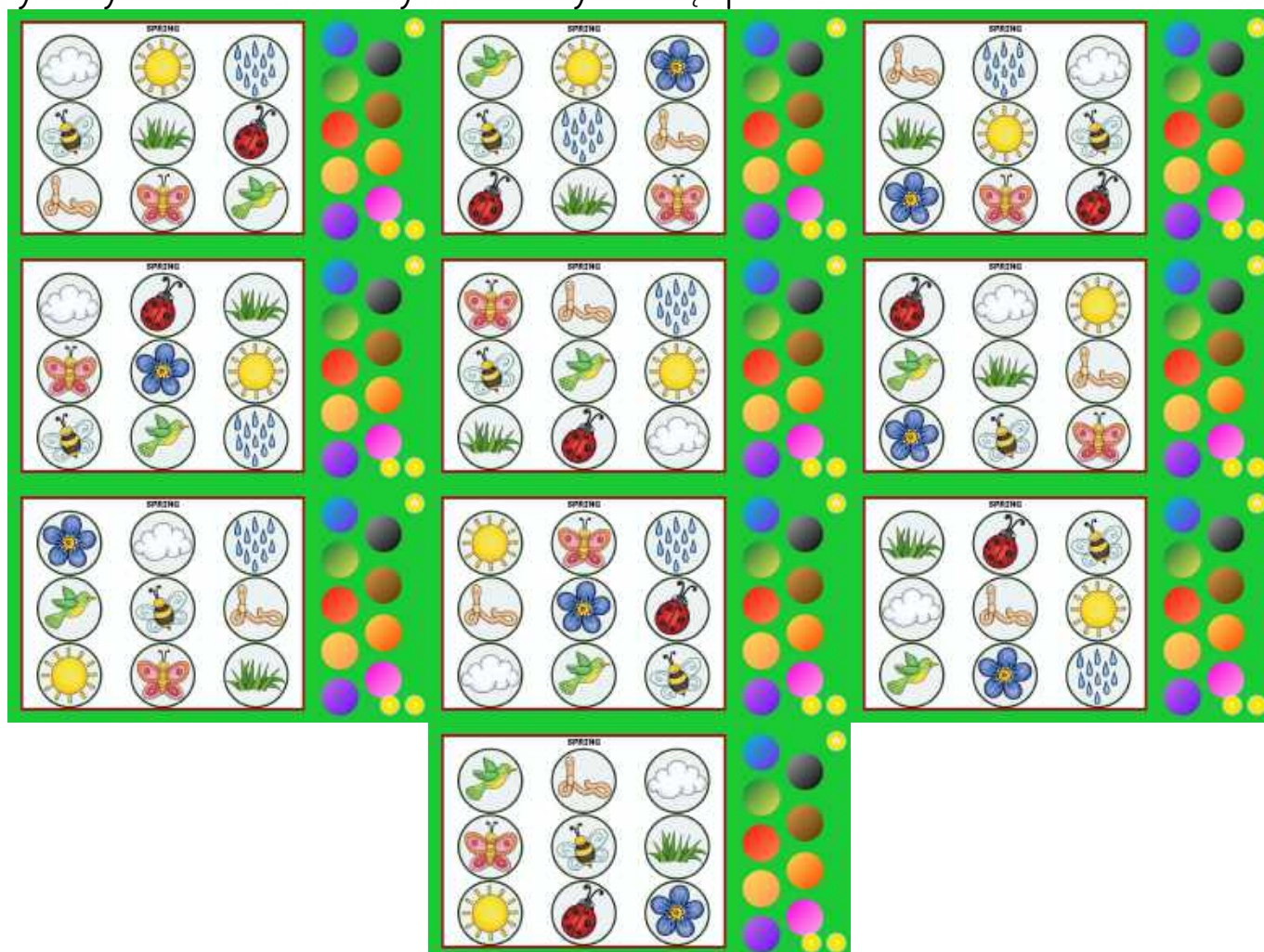
Przed rozpoczęciem gry umieszczone kółka ze słówkami umieszczamy na kolorowych kółkach, schowają się pod kolorowymi kropkami, następnie klikamy w kolorową kropkę, wyznaczy ona kolor kropki z planszy, z której należy nazwać słówko. Po najechniu myszka na kropkę w odpowiednim kolorze, kolorowa kropka zniknie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



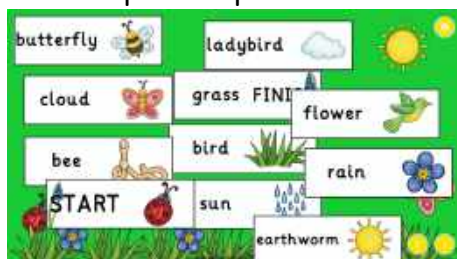
Strzałka w prawo z wersji z ukrytymi obrazkami przeniesie nas do **BINGO**:



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.