



# Heuropa! – Podręcznik nauczyciela

## I Koncepcja dydaktyczna

Koncepcja dydaktyczna powstała na podstawie wyników **badań-ankiety przeprowadzonej wśród rodziców i nauczycieli** dzieci dorastających w środowisku dwujęzycznym. Przy wyborze materiału dydaktycznego i tematów kierowano się aktualnymi planami nauczania dla sobotnich szkół języka polskiego i czeskiego.

Dowiedzono, że należy poprawić sprawności komunikacyjne i mowy w następujących obszarach:

- rozumienie i śledzenie dłuższych wypowiedzi,
- rozumienie poszczególnych głosek i połączeń głoskowych,
- odpowiedniej intonacji tekstów czytanych,
- spójne opisywanie przeżyć lub obrazków oraz formułowanie dłuższych zdań,
- tworzenie krótkich tekstów pisanych, np. zaproszeń, kartek pocztowych,
- poprawna pisownia (szczególnie problematycznych grup spółgłoskowych),
- słownictwo – mimo dużych zasobów słownictwa stwierdza się braki w pojęciach, połączenia wyrazowe (frazelogizmy) oraz idiomy są nieprawidłowo używane lub nieznane,
- struktury językowe / gramatyka – dopełnienia czasownika (przymyki, przypadki) wymagają ćwiczeń, końcówki rzeczowników i przymiotników są błędnie używane; występują trudności w użyciu formy grzecznościowej
- rozumienie /wymowa – wymowa poszczególnych głosek i połączeń głoskowych

Dowiedz się [tutaj](#), jak prezentują się wyniki ankiety na tle aktualnych rezultatów badań nad wczesną dwujęzycznością.

## Cele edukacyjne

Heuropa! dąży do:

- ✗ poprawy umiejętności wypowiadania się w sytuacjach dotyczących życia codziennego oraz innych wydarzeń,
- ✗ poszerzenia słownictwa użytkowego (dzięki bogatej ofercie zwrotów i związków wyrazowych),
- ✗ zwiększenia pewności w posługiwaniu się charakterystycznymi strukturami językowymi,
- ✗ motywowania najmłodszych do nauki języka i posługiwania się nim.

Heuropa! oferuje ćwiczenia i gry do nauki języka dla trzech grup wiekowych, by sprostać poznawczym, społecznym i emocjonalnym potrzebom rozwojowym dzieci w wieku od 4 do 13 lat.

Wszystkie gry są przyporządkowane do jednego lub **kilku tematów**:

1. Ludzie, kraje i narodowości
2. Ja , moja rodzina i przyjaciele
3. Życie codzienne, mój dzień, mój tydzień



4. Ciało, zdrowie i sport
5. Przyroda i środowisko
6. Mój dom (mieszkanie, dom, ogród), moje miasto /Jedziemy na wakacje
7. Media i technologia

Każdy temat (za wyjątkiem tematu „Media i technologia“) jest dostępny dla wszystkich grup wiekowych. **W grach podejmowane są zagadnienia, które są ciekawe i odpowiednie dla danej grupy wiekowej. Podobnie dostosowany jest też poziom języka.** Odpowiednio gdy dzieci w wieku przedszkolnym w ramach tematu „Przyroda i środowisko” uczą się budowy części ciała zwierząt, odróżniania zwierząt domowych od dzikich lub nazw potomstwa zwierząt, starsze dzieci zajmują się sposobem życia zwierząt i przenośnym użyciem nazw zwierząt w zwrotach idiomatycznych.

Do Heuropa! jest dołączony program nauczania, który przedstawia jakie umiejętności, zakres słownictwa i pojęcia gramatyczne oraz jakie funkcje językowe i rodzaje pisemnych wypowiedzi mogą być ćwiczone. W programie nauczania przedstawione są również alternatywne propozycje lekcji w grupach.

### Dzieci w wieku przedszkolnym

Punktem wyjścia w świecie Heuropa! dla przedszkolaków jest zwariowana stara willa, pełna niespodzianek. Tutaj do lekarza chodzą zwierzęta, tata łowi kiełbaski z grządki, krety budują domek z kartek pocztowych. Wszystko to należy odkryć, aby następnie mieć wystarczającą ilość wiedzy do zadawania pytań lub zagadek swoim rodzicom. Przewodnikami w grach są chłopiec i dziewczynka w wieku przedszkolnym.

Głównym celem gier jest wzbogacenie dzieci w słownictwo w zakresie wymienionych kręgów tematycznych. Ilustracje i interaktywne gry stwarzają **wiele możliwości do rozmów**. Słowniczeki uczą dzieci **powtarzania słówek i związków wyrazowych, reagowania na pytania** i porównywania własnych reakcji z przykładowymi reakcjami w grach. Isotnym założeniem na tym etapie jest wsparcie rodziców, jako partnerów do rozmów.

- umiejętności funkcjonalne: m.in. opisywanie obrazków, opowiadanie krótkich przebiegów wydarzeń, powtarzanie struktur zdań, zadawanie pytań o położenie i cechy przedmiotów

### Dzieci w wieku wczesnoszkolnym od ok. 5/6 do 9 lat

Punktem wyjścia w przygodzie językowej 5-9 latków jest podwodne miasto, które zamieszkuje dwóch bohaterów. Ich świat i życie codzienne podobne są do życia dzieci. Nie mniej jednak spotyka je wiele niecodziennych sytuacji.

Gry dla dzieci w tym wieku usprawniają **rozumienie ze słuchu, opisywanie obrazków i sytuacji, zapoznają z alfabetem**, np. poprzez przyporządkowanie słów do ich pierwszych liter, uzupełnianie brakujących liter lub literowanie imion. Oprócz umiejętności językowych dzieci zapoznają się z informacjami krajoznawczymi, zjawiskami natury i krajobrazu jak również z typowym przebiegiem pór roku.

- Umiejętności funkcjonalne, m.in.: przedstawianie siebie i innych, rozumienie i odtwarzanie zakazów/ nakazów/ zasad, opisywanie przedmiotów/ zwierząt/ cech przyjaciół, literowanie etc.

## Dzieci/młodzież od 10 lat

W podróży do świata Heuropa! młodym odkrywcom towarzyszy zespół Superbohaterów:

- Hydrobylska - stwór z dziewięcioma głowami, który zawsze jest skory do rozmów,
- Mistrz Rakiet - odważny strażak oraz jego syn Rysio Rakiet,
- Błyskawiczna i błyskotliwa pani Lampartowska i jej córka Lampartyna,
- Super-Surfer, który nie pominie żadnej fali,
- i na koniec Szalony Doktor, który zawsze służy dobrą radą.

Te oryginalne osobowości sprawiają że gra jest ciekawym a jednocześnie użytecznym sposobem na spędzenie wolnego czasu dzieci.

Gry dla tej grupy wiekowej wymagają i wspierają **nie tylko rozumienie ze słuchu, ale także rozumienie tekstu czytanego**. Poza jednym z zadań graczy jest **tworzenie krótkich tekstów**, np. przeprosiny wysłane przez sms, kartka z pozdrowieniami z wakacji lub wpis w pamiętniku. Różnorodne quizy poszerzają słownictwo nie tylko z dziedziny techniki i mediów, lecz także wiedzę o przyrodzie i ochronie środowiska. Obok rodziny ważną rolę ogrywają przyjaźń i pierwsza miłość.

## II Pomysł platformy i gier (Szata graficzna)

Gry edukacyjne w Heuropie! nie wymagają uprzedniego opanowania określonego poziomu do rozpoczęcia gry. Gry są dostępne dla wszystkich bez ograniczeń. Mogą być wybierane na podstawie kryteriów dydaktycznych jak temat, struktura czy sprawność językowa lub grupa wiekowa. W ten sposób możliwy jest dostęp do gier dla dzieci na różnych poziomach językowych i o różnych predyspozycjach.

### Dostęp do gier

Na początku/starcie gry dziecko wybiera język poleceń. W tym języku będą ukazywać się polecenia i wskazówki do poszczególnych gier. Są one dostępne w 8 europejskich językach. Dzięki nim do gry mogą dołączyć również ci rodzice, którzy nie władają płynnie językiem docelowym.

A)



Dzieci rozpoczynają samodzielną przygodę z grą wybierając na stronie startowej grupę wiekową, do której należą i w ten sposób dochodzą do jednego z trzech obrazków startowych – stara willa, podwodny świat, laboratorium. Poprzez swoją ciekawość odkrywają w nim kolejne gry. W każdej chwili możliwy jest powrót do strony startowej przez kliknięcie na krzyżyk w polu gry i rozpoczęcie nowej gry. Większość gier składa się z kilku rund (patrz objaśnienie poniżej).

B)

**Wybierz lub utwórz kurs indywidualny**

**1. Wybierz gry według własnych kryteriów**

Grupy wiekowe

- ☐ Przedszkole (4-6)
- ☐ Szkoła podstawowa (5-9)
- ☐ Od 10 lat

Kategorie tematyczne, czyli co nas interesuje

- ☐ Ludzie, kraje i narodowości
- ☐ Ja, moja rodzina i przyjaciele
- ☐ Życie codzienne, mój dzień, mój tydzień
- ☐ Uwieramy się
- ☐ Kolory
- ☐ Zakupy
- ☐ Zwierzęta
- ☐ Hobby
- ☐ Święta i tradycje, historia
- ☐ Ciało, zdrowie i sport
- ☐ Żywność
- ☐ Przyroda i środowisko
- ☐ Pogoda
- ☐ Zwierzęta
- ☐ Pory roku i miesiące
- ☐ W mieście (budynki, transport)
- ☐ Jedziemy na wakacje
- ☐ Mój dom (mieszkanie, dom, ogród)

**2. Utwórz swój własny kurs. Zapisz i rozpocznij grę**

**Gry dla przedszkolaków**

- Słowniczek: Bezpiecznie na ulicy
- Słowniczek: Skąd pochodysz? – Moi sąsiedzi i ja
- Słowniczek: Zalerzeta u lekarza
- Słowniczek: Zalerzeta świata
- Słowniczek: W moim pokoju
- Mój rok – pory roku
- Rymy – Jestem małym pisarzem
- Słowniczek: Co robi moja rodzina?
- Quiz: Gdzie jest pies?
- Quiz: Lusterko wokół nas – Gdzie oni pracują?
- Quiz: Owce i wazyle
- Quiz: Parzystokopytne i czworonogi – zalerzeta części ciała
- Bajka: Trzy małe świnki
- W kuchni – Moje ulubione potrawy

**Gry dla dzieci w wieku 6-9 lat**

- Kraje, narodowości, języki – przedstawiamy się
- Słowniczek: W mieście – budynki i transport
- Pakem po mapie – geografia Polski
- W lipcu są wakacje – pory roku i miesiące
- W mieście – Szukamy opisu drogi
- Zawód moich marzeń
- Piszemy pocztówki z wakacji
- Moja rodzina i ja – Rodzinne zdjęcia
- Ortografia: rz czy ż – Uczymy się ortografii

**3. Wybierz gotowy kurs**

- 5509
- 1013
- 5-letni pory roku i miesiące
- A1 BEGINNERS
- ALL GAMES / ALLE SPIELE
- Alfabet
- Bajka - trzy małe świnki
- Send
- BildwoerterbuchQin der Stadt
- Boli mnie głowa u lekarza
- Czasowniki i wyrażenia Modalne
- Czasowniki i wyrażenia Modalne
- Everyday life
- From the age of 10
- Gramatyka 10+
- Hobby
- Hity pro przedszkolaki
- Kraje narodowości, języki- przedstawiamy s
- Lenka
- Ludnie kraje i narodowości
- MAŁI
- Mokrykole
- My dream job
- Ola
- Oskar

Graj

Dodatkowo dostępna jest lista wszystkich gier, niezależnie od wieku (→ „Mój kurs polskiego”). Nauczyciele i rodzice mogą wybrać gry z katalogu kategorii dydaktycznych i utworzyć własny kurs. Taki kurs można zapisać i udostępnić grupie dzieci na lekcjach lub własnym dzieciom w domu.

## Ogólna koncepcja gry



Interfejs gry, tzn. narzędzia obsługi są takie same dla wszystkich grup wiekowych. Ich funkcje są zrozumiałe dzięki grafice, z tekstu zrezygnowano celowo. Wszystkie elementy mogą być jednak wyjaśnione akustycznie w języku instrukcji (kliknij na żarówkę).



Większość gier składa się z wielu rund i tym samym w wielu wersjach jednego zadania. Nową rundę rozpoczynamy przy jej włączeniu lub przez kliknięcie na ikonkę powtórzenia (krąg ze strzałką).

Aby ułatwić dostęp do gry zrezygnowano wstępnie z rejestracji i procedury logowania i jednocześnie ze wzrostu poziomu trudności w kolejnych rundach.

Za każde rozwiązane zadanie gracz otrzymuje punkty. Liczba punktów uzależniona jest od poziomu trudności gry. Punkty zapisywane są w danej rundzie gry. Po osiągnięciu określonej liczby punktów (8) gracz otrzymuje gwiazdkę. Za uzbieranie 7 gwiazdek otrzymuje nagrodę w postaci animacji.

### III Przykładowe zastosowanie scenariusza

#### Informacje ogólne

Sposób użytkowania platformy zależy w dużej mierze od wyposażenia technicznego sal lekcyjnych. Zazwyczaj nauczyciel dysponuje komputerem, przy którym dzieci – samodzielnie lub w grupach – będą pracować na zmianę. Z platformy można korzystać również przy pomocy rzutnika lub tablicy interaktywnej. W takim przypadku za obsługę platformy odpowiedzialny może być nauczyciel lub jeden z uczniów, który będzie odpowiednio reagował na polecenia kolegów z klasy.

Lekcja może być przeprowadzona w luźnej formie, jeśli np. nauczyciel wybierze celowo złą odpowiedź. Taka sytuacja wywołuje u dzieci nie tylko uśmiech, lecz także wyzwala chęć do współpracy i motywuje je do poprawiania błędów. W takiej atmosferze dzieci introwertyczne, które preferują samodzielną pracę z programem, będą chętniej udzielały się na lekcji.

Na ogół dzieci wybierają gry ze swojej grupy wiekowej, co jednak nie wyklucza możliwości wypróbowania swoich sił w grach z innego przedziału wiekowego.

Obawy, że gry już po pierwszej rundzie znudzą się dzieciom są bezpodstawne. Dzieci odkrywają w nich za każdym razem coś nowego. Dzieci w wieku przedszkolnym chętnie powtarzają znane im ćwiczenia.

Ostatecznie portal może być używany naprzemiennie z tradycyjnymi materiałami dydaktycznymi, np. mapami geograficznymi (Czech, Europy itp.). Gry stanowią idealne wprowadzenie do tematu, który może być zgłębiany w dalszej części lekcji przy pomocy powszechnych metod nauczania.

#### Wiek przedszkolny

Celem gier dla tej grupy wiekowej jest poszerzenie słownictwa. Dzieci uczą się zasad gramatycznych „mimo chodu”. Dopiero w późniejszych latach poznają pierwsze zagadnienia gramatyczne i zajmują się nimi intensywniej.

Gry mogą służyć jako uzupełnienie tradycyjnych aktywności w „klasie”. Dzieci mogą zajmować się grami edukacyjnymi samodzielnie. Należy jednak na początku pokazać im drogę do strony startowej z obrazkiem wyjściowym oraz objaśnić zasady gry. Wskazane jest zwrócić dzieciom uwagę na żarówkę w lewym górnym rogu, za którą kryje się polecenie (pomoc).

Dzieci w tym wieku rozumieją polecenia tylko w formie akustycznej. Ważne jest zatem, aby sprawdzić, czy dzieci dobrze rozumiały zadanie. Samo wysłuchanie i zastosowanie się do poleceń uczy je uważnego słuchania krótkich tekstów i wzbogaca ich słownictwo. Dzieci klikają zazwyczaj z przyjemnością na obrazki i ćwiczenia. Na zwiększenie efektywności dydaktycznej wpływa bez



wątpienia obecność osoby dorosłej w czasie gry. Może ona powtórzyć z dzieckiem wybrane sytuacje w wolniejszym tempie, skontrolować prawidłową wymowę, utworzyć podobne pytania do gry itp.

Z gier można korzystać w małych grupach, w których jedno dziecko posługuje się myszką, podczas gdy pozostałe aktywnie szukają rozwiązania. Na koniec dzieci mogą wspólnie powtórzyć nowo poznane słownictwo.

Bohaterowie, którzy są przewodnikami dzieci w grach, stają się ich przyjaciółmi, dają poczucie bezpieczeństwa i zaufania.

Z portalu można w podobny sposób korzystać w domu. W tym wieku ważna jest obecność jednego z rodziców. W przypadku obecności opiekuna, który nie włada językiem docelowym, rozwiązywanie zagadek językowych i zadań mogą stać się wspólnym doświadczeniem dydaktycznym. W zależności od umiejętności językowych opiekuna mogą wystąpić w tej sytuacji problemy w wyjaśnianiu prawidłowych rozwiązań lub poprawianiu wymowy.

### Dzieci w wieku szkolnym

Dzieci w wieku szkolnym od ok. 7 roku życia zazwyczaj samodzielnie czytają polecenia do gry, a nagranie akustyczne ułatwia im ich zrozumienie. Także w tej grupie wiekowej przetestowano pracę w małych grupach, wśród najmłodszych uczniów pod okiem nauczyciela. Dzieci mogą na początek przetestować gry z oferty dla dzieci w wieku 5-9 lat, a następnie przejść do gier przeznaczonych dla 10-13 latków, w zależności od potrzeb dydaktycznych lub aktualnego tematu lekcji. Wybrane tematy mogą służyć jako zadanie domowe w celu utrwalenia lub powtórki słownictwa. W tym celu nauczyciel powinien utworzyć własny kurs przy pomocy kryteriów dydaktycznych (przez link „Mój kurs języka polskiego” itp.).

Starsi uczniowie mogą samodzielnie utworzyć kurs na podstawie kryteriów takich jak temat lub funkcje języka. To prowadzi nie tylko do samodzielności, lecz także pomaga nauczycielowi zdiagnozować, czy uczniowie świadomie wybierają tematy lub inne zagadnienia, które są aktualnie omawiane na lekcjach.