

SCENARIUSZ ZAAWANSOWANEGO E-MATERIAŁU

1. Metryczka materiału

Tytuł materiału	Proverbs and idioms - Przysłowia i idiomy
Numer materiału	VIII.8
Autorzy scenariusza	Adriana Kamienik, Elżbieta Witkowska
Weryfikacja WCAG	Zespół ekspertów ds. WCAG (Dominika Gaponiuk, Agnieszka Brodowska, Urszula Grygier, Łukasz Mroziński)
Weryfikacja założeń techniczno-informatycznych	Zespół informatyków ds. integrowania e-materiałów pod względem technologicznym (Paweł, Tomaszek, Katarzyna Gagan, Anna Magdziarz-Tomaszek, Grzegorz Kuszczak)
Weryfikacja językowa	Angelika Wiśniewska
Rodzaj multimedium	gra
Wykorzystanie AR lub VR AR - rozszerzona rzeczywistość VR - wirtualna rzeczywistość	X standardowa 2D lub 3D <input type="checkbox"/> AR <input type="checkbox"/> VR
Etap(y) edukacyjny(e), dla których przeznaczony jest materiał	II etap: SP IV-VIII III etap: Liceum / technikum zakres podstawowy Liceum / technikum zakres rozszerzony
Przedmiot(y), do nauki których przeznaczony jest materiał	język obcy nowożytny - angielski



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



2. Opis materiału

Skrócony opis materiału (abstrakt)
Przysłowia i idiomy angielskie – nauka poprzez zagadki, obrazki, rebusy. Gracz ma dwie opcje do wyboru: 50 przysłów lub 60 idiomów podzielonych na 5 i odpowiednio 6 etapów na tym samym poziomie trudności, na ostatnim 6 etapie cała baza przysłów (w drugiej opcji na ostatnim 7 etapie - idiomów) jest przeciwuczona w zadaniach różnego typu np. wybór tłumaczenia, uzupełnianie luk, tłumaczenie, użycie w kontekście, słuchanie i mówienie.
Cel ogólny materiału
Użytkownik doskonali znajomość języka angielskiego, poszerza bogactwo środków językowych poprzez udział w grze edukacyjnej.
Cele z podstawy programowej kształcenia ogólnego możliwe do realizacji za pomocą materiału
Wariant II.1 Uczeń: <ul style="list-style-type: none">- posługuje się podstawowym zasobem środków językowych,- przetwarza prosty tekst ustnie lub pisemnie: 1) przekazuje w języku obcym nowożytnym informacje zawarte w materiałach wizualnych (np. wykresach, mapach, symbolach, piktogramach) lub audiowizualnych (np. filmach, reklamach);- posiada: 1) podstawową wiedzę o krajach, społeczeństwach i kulturach społeczności, które posługują się danym językiem obcym nowożytnym, oraz o kraju ojczystym, z uwzględnieniem kontekstu lokalnego, europejskiego i globalnego; 2) świadomość związku między kulturą własną i obcą oraz wrażliwość międzykulturową;- posiada świadomość językową (np. podobieństw i różnic między językami).
Wariant III.1.P Uczeń: <ul style="list-style-type: none">- posługuje się w miarę rozwiniętym zasobem środków językowych- przetwarza tekst ustnie lub pisemnie: 1) przekazuje w języku obcym nowożytnym informacje zawarte w materiałach wizualnych (np. wykresach, mapach, symbolach, piktogramach) lub audiowizualnych (np. filmach, reklamach);- posiada podstawową wiedzę o krajach, społeczeństwach i kulturach społeczności, które posługują się danym językiem obcym nowożytnym, oraz o kraju ojczystym, z uwzględnieniem kontekstu lokalnego, europejskiego i globalnego;- ma świadomość związku między kulturą własną i obcą oraz wrażliwość międzykulturową,- posiada świadomość językową (np. podobieństw i różnic między językami).
Wariant III.1.R Uczeń: <ul style="list-style-type: none">- posługuje się dość bogatym zasobem środków językowych;- przetwarza tekst ustnie lub pisemnie: 1) przekazuje w języku obcym nowożytnym informacje zawarte w materiałach wizualnych (np. wykresach, mapach, symbolach, piktogramach) lub audiowizualnych (np. filmach, reklamach);- posiada: wiedzę o krajach, społeczeństwach i kulturach społeczności, które posługują się danym językiem obcym nowożytnym, oraz o kraju ojczystym, z uwzględnieniem kontekstu lokalnego, europejskiego i globalnego;- ma świadomość związku między kulturą własną i obcą oraz wrażliwość międzykulturową;- posiada świadomość językową (np. podobieństw i różnic między językami).



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



3. Charakterystyka materiału

Opis zawartości merytorycznej materiału

Przysłowia i idiomy angielskie – nauka poprzez zagadki, obrazki, rebusy. Gracz ma dwie opcje do wyboru: 50 przysłów lub 60 idiomów podzielonych na 5 i odpowiednio 6 etapów na tym samym poziomie trudności, na ostatnim 6 etapie cała baza przysłów (w drugiej opcji na ostatnim 7 etapie - idiomów) jest przeciwuczona w zadaniach różnego typu (7 typów zadań opisanych szczegółowo poniżej), np. wybór tłumaczenia, uzupełnianie luk, tłumaczenie, użycie w kontekście, słuchanie i mówienie.

Po otworzeniu aplikacji gracz widzi do wyboru dwie ikonki: przysłowia i idiomy. Nie mogą to być tylko wyrazy, powinny być zilustrowane ciekawymi grafikami. Wybiera jedną i gra jak w opisie poniżej. W każdej chwili może przerwać i przejść do drugiej. Postęp zapisuje się automatycznie.

Opcja aplikacji z przysłowiami

- I. Bank przysłów do wykorzystania w aplikacji (lista zawiera o 5 przysłów więcej, co daje możliwość pominięcia kilku przysłów na etapie powstawania aplikacji)
 1. Let sleeping dogs lie.
 2. The pen is mightier than the sword.
 3. A bird in the hand is worth two in the bush.
 4. Actions speak louder than words.
 5. When in Rome, do as the Romans do.
 6. The early bird catches the worm.
 7. A watched pot never boils.
 8. Birds of a feather flock together.
 9. The grass is always greener on the other side.
 10. A stitch in time saves nine.
 11. Don't count your chickens before they hatch.
 12. Too many cooks spoil the broth.
 13. Every cloud has a silver lining.
 14. A penny saved is a penny earned.
 15. Beggars can't be choosers.
 16. A friend in need is a friend indeed.
 17. Practice makes perfect.
 18. You can't judge a book by its cover.
 19. Absence makes the heart grow fonder.
 20. Beauty is in the eye of the beholder.
 21. Out of the frying pan and into the fire.
 22. A watched pot never boils.
 23. Don't put all your eggs in one basket.
 24. When the going gets tough, the tough get going.
 25. You can't have your cake and eat it too.
 26. Better the devil you know than the devil you don't.
 27. Born with a silver spoon in your mouth.
 28. Necessity is the mother of invention.
 29. Pride comes before a fall.
 30. Prevention is better than cure.
 31. There's no smoke without fire.
 32. You scratch my back and I'll scratch yours.
 33. A rolling stone gathers no moss.
 34. Better safe than sorry.
 35. One swallow doesn't make a summer.
 36. Walls have ears.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



37. Still waters run deep.
38. Strike while the iron is hot.
39. You can't teach an old dog new tricks.
40. No pain, no gain.
41. Money talks.
42. He who laughs last laughs longest.
43. Home is where the heart is.
44. Kill the goose that lays the golden eggs.
45. All that glitters is not gold.
46. Finders, keepers.
47. First come, first served.
48. A fool and his money are soon parted.
49. The end justifies the means.
50. You've made your bed and you must lie in it.
51. Blood is thicker than water.
52. Too many cooks spoil the broth.
53. Curiosity killed the cat.
54. When the cat's away, the mice will play.
55. Where there's a will, there's a way.

Najpierw gracz ogląda część prezentującą 10 kolejnych przysłów. Grafiki i animacje powinny być wykorzystane naprzemiennie tak, aby uniknąć monotonii i podnieść atrakcyjność aplikacji.

1. Let sleeping dogs lie.

Ekran 1

- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w j. angielskim.
- tłumaczenie na j. polski
- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w języku polskim (jeśli obie wersje różnią się od siebie)

Ekran 2

Definicja w j. angielskim:

A situation that is not causing problems but if we decide to interfere, problems may occur.

i przykład zdania:

„She wanted to ask more about the problem, but she thought it was better to let the sleeping dogs lie.”

2. The pen is mightier than the sword.

Ekran 1

- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w j. angielskim.
- tłumaczenie na j. polski
- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w języku polskim (jeśli obie wersje różnią się od siebie)

Ekran 2

Definicja w j. angielskim:

The written word is more powerful than violence.

I przykład zdania:

„Instead of arguing with his boss, John decided to write a polite email knowing that the pen is mightier than the sword.”



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



3. „A bird in the hand is worth two in the bush.”

Ekran 1

- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w j. angielskim.
- tłumaczenie na j. polski
- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w języku polskim (jeśli obie wersje różnią się od siebie)

Ekran 2

Definicja w j. angielskim:

It is better to hold onto something that you have than to risk it for the promise of gaining something greater.

I przykład zdania:

Emma decided to keep her current job instead of applying for a better position that she wasn't sure she would get because she understands that a bird in the hand is worth two in the bush.

4. Actions speak louder than words.

Ekran 1

- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w j. angielskim.
- tłumaczenie na j. polski
- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w języku polskim (jeśli obie wersje różnią się od siebie)

Ekran 2

Definicja w j. angielskim:

What people do is more important than what they say. People's behaviour reflects their attitudes better than their words.

I przykład zdania:

Sarah promised to help and she showed that actions speak louder than words when she arrived earlier than everyone else and started working.

5. When in Rome, do as the Romans do.

Ekran 1

- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w j. angielskim.
- tłumaczenie na j. polski
- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w języku polskim (jeśli obie wersje różnią się od siebie)

Ekran 2

Definicja w j. angielskim:

When people visit a new place or country, they should respect the traditions and customs of that place.

I przykład zdania:

When I was in Spain, I ate dinner late, usually about 10 p.m., because when in Rome, do as the Romans do.

6. „The early bird catches the worm.”

Ekran 1

- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w j. angielskim.
- tłumaczenie na j. polski
- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w języku polskim (jeśli obie wersje różnią się od siebie)



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Ekran 2

Definicja w j. angielskim:

Those who start earlier than others have better chances of success.

I przykład zdania:

Let's go to the concert as early as possible to get the best seats because the early bird catches the worm.

7. A watched pot never boils.

Ekran 1

– obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w j. angielskim.

- tłumaczenie na j. polski

- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w języku polskim (jeśli obie wersje różnią się od siebie)

Ekran 2

Definicja w j. angielskim:

If you are waiting for something impatiently and watching it carefully to see it when it happens, time seems to fly really slowly.

I przykład zdania:

I was waiting for a call from my friend and kept looking at my smartphone impatiently, but finally I gave up because a watched pot never boils.

8. Birds of a feather flock together.

Ekran 1

– obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w j. angielskim.

- tłumaczenie na j. polski

- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w języku polskim (jeśli obie wersje różnią się od siebie)

Ekran 2

Definicja w j. angielskim:

People who have similar interests or character tend to be attracted to each other and may become friends or allies

I przykład zdania:

When Sam and Carly realised they were both mad about fashion, they were like birds of a feather that flock together. They didn't speak to anyone else at the party.

9. The grass is always greener on the other side.

Ekran 1

– obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w j. angielskim.

- tłumaczenie na j. polski

- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w języku polskim (jeśli obie wersje różnią się od siebie)

Ekran 2

Definicja w j. angielskim:

The things that other people have always seem better than the things we have./The situation that other people are in always seems better than the situation we are in.

I przykład zdania:



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Peter always envied his brother Tom, who owned a company, and he only changed his mind after he himself started a company, too and finally realised that the grass is always greener on the other side.

10. A stitch in time saves nine.

Ekran 1

- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w j. angielskim.
- tłumaczenie na j. polski
- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w języku polskim (jeśli obie wersje różnią się od siebie)

Ekran 2

Definicja w j. angielskim:

If you solve a problem as soon as possible, you will save a lot of time and effort.

I przykład zdania:

„Going to the dentist for a regular check-up is a stitch in time.”

Po każdych 10 przysłowiach jest powtórka w postaci plansz z tymi przysłowiami i grafikami ilustrującymi ich dosłowne znaczenie. Gracz klika dane przysłowie i wtedy automatycznie ładuje się kolejne przysłowie z powtórki, aż gracz przeklika się przez wszystkie 10 przysłów z tej części. Następnie gracz rozwiązuje 7 ćwiczeń z danych 10 przysłów. Przykłady ćwiczeń poniżej. W każdym ćwiczeniu kolejne ekrany to kolejne krótkie ćwiczenia dotyczące kolejnych przysłów z danej dziesiątki. Ćwiczenia muszą być ułożone pod kątem poziomu trudności od najłatwiejszych do najtrudniejszych. Użytkownik musi za każdym razem otrzymać informację zwrotną motywującą.

Ćwiczenie 1

Do każdego przysłowia w języku angielskim są podane dwa tłumaczenia w języku polskim. Użytkownik musi wybrać poprawne.

Ćwiczenie 2

Użytkownik słucha przykładu zdania/ kontekstu (innego niż na poprzednich planszach), a następnie musi wybrać odpowiadające mu przysłowie z listy trzech podanych przysłów.

Ćwiczenie 3

Podany jest tylko początek każdego przysłowia, a użytkownik musi wpisać brakujący fragment.

Ćwiczenie 4

W każdym przysłowiu jest jeden błąd, np. wyraz z innego przysłowia. Użytkownik musi znaleźć i poprawić błąd.

Ćwiczenie 5

Podany jest obrazek ilustrujący angielską wersję przysłowia, a użytkownik musi użyć mikrofonu i podać całe przysłowie.

Ćwiczenie 6

Podany jest kluczowy wyraz z danego przysłowia, a użytkownik musi wpisać je całe.

Ćwiczenie 7

Osoba, która nie zna przysłów, tłumaczy je dosłownie. Gracz musi poprawić tłumaczenia. Gracz widzi dosłowne tłumaczenia przysłów angielskich na język polski i musi wpisać ich poprawną wersję w języku angielskim (tą wersję, która została zaprezentowana graczowi w części prezentującej przysłowia), a następnie użyć mikrofonu i podać poprawne przysłowie w wersji angielskiej ustnie.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Użytkownik przechodzi do części prezentującej kolejne 10 przysłów, po której rozwiązuje ćwiczenia. Ten schemat powtarza się, aż użytkownik zapozna się ze wszystkimi przysłowiami i rozwiąże wszystkie ćwiczenia. Po przyswojeniu wszystkich 50 przysłów, użytkownik ma mieć możliwość wykonać jeszcze raz wszystkie ćwiczenia po kolei, ale tym razem ze wszystkich 50 przysłów w przypadkowej kolejności.

Po zakończeniu pracy ze wszystkimi przysłowiami i odnoszącymi się do nich ćwiczeniami, aplikacja wyświetla graczowi wszystkie przykłady z różnych ćwiczeń, w których popełnił błąd, jako osobne ćwiczenie podsumowujące. Pojawia się zdanie: "Let's review your weak areas." i gracz zaczyna pracę tylko nad tymi przysłowiami, które wcześniej sprawiały mu trudności. Jeśli gracz nie wykona przynajmniej połowy wszystkich zadań/zdań poprawnie, pojawi się dla niego informacja zwrotna, że musi rozpocząć pracę z aplikacją od początku.

Równoległa opcja aplikacji z idiomami

II. Bank idiomów do wykorzystania w aplikacji (lista zawiera o 9 idiomów więcej, co daje możliwość pominięcia części idiomów na etapie powstawania aplikacji.)

1. Paint the town red
2. Catch sb red-handed
3. Bad egg
4. Have a finger in every pie
5. Bread and butter
6. Beat about the bush
7. Pay through the nose
8. By the skin of my teeth
9. Pull sb's leg
10. The apple of one's eye
11. Sell like hot cakes
12. Can't make head nor tail of sth
13. It's on the tip of my tongue
14. Catch the waiter's eye
15. When pigs fly
16. A night owl
17. In cold blood
18. With flying colours
19. It rings a bell
20. Play it by ear
21. Make ends meet
22. Get cold feet
23. Search high and low
24. Neck and neck
25. A narrow escape
26. To smell a rat
27. To jump on the bandwagon
28. Laugh one's head off
29. Pull a few strings
30. The last straw
31. Have too much on one's plate at the moment
32. In a nutshell
33. Hit the books
34. Head over heels in love
35. A vicious circle
36. Sleep like a log
37. A blessing in disguise



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



38. Kick the bucket
39. Turn a blind eye
40. Break the ice
41. Call it a day
42. Get out of hand
43. Sit on the fence
44. It's not rocket science
45. Make a long story short
46. Miss the boat
47. On the ball
48. Pull yourself together
49. Speak of the devil
50. Under the weather
51. Wrap your head around something
52. A piece of cake
53. costs an arm and a leg
54. Bark up the wrong tree
55. Beat a dead horse
56. Break a leg
57. Burn the midnight oil
58. Steal sb's thunder
59. Give someone the cold shoulder
60. Hit the nail on the head
61. On thin ice
62. Once in a blue moon
63. Play devil's advocate
64. Rain on someone's parade
65. Save for a rainy day
66. Spill the beans
67. Take it with a grain of salt
68. The ball is in your court
69. A bull in a china shop

Najpierw gracz ogląda część prezentującą 10 kolejnych idiomów. Grafiki i animacje powinny być wykorzystane naprzemiennie tak, aby uniknąć monotonii i podnieść atrakcyjność aplikacji. Po każdym 10 idiomach jest powtórka w postaci plansz z tymi idiomami i grafikami ilustrującymi ich dosłowne znaczenie. Gracz klika dany idiom i wtedy automatycznie ładuje się kolejny idiom z powtórki, aż gracz przeklika się przez wszystkie 10 idiomów z tej części. Następnie gracz rozwiązuje 7 ćwiczeń z danych 10 idiomów. Przykłady ćwiczeń poniżej. W każdym ćwiczeniu kolejne ekrany to kolejne krótkie ćwiczenia dotyczące kolejnych idiomów z danej dziesiątki. Ćwiczenia muszą być ułożone pod kątem poziomu trudności od najłatwiejszych do najtrudniejszych. Użytkownik musi za każdym razem otrzymać informację zwrotną motywującą.

Ćwiczenie 1

Do każdego idiomu w języku angielskim są podane dwa tłumaczenia w języku polskim. Użytkownik musi wybrać poprawne.

Ćwiczenie 2

Użytkownik słucha przykładu zdania/ kontekstu (innego niż na poprzednich planszach), a następnie musi wybrać odpowiadający mu idiom z listy trzech podanych idiomów.

Ćwiczenie 3

Podany jest tylko początek każdego idiomu, a użytkownik musi wpisać brakujący fragment.

Ćwiczenie 4



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



W każdym idiomie jest jeden błąd, np. wyraz z innego idiomu. Użytkownik musi znaleźć i poprawić błąd.

Ćwiczenie 5

Podany jest obrazek ilustrujący angielską wersję idiomu, a użytkownik musi użyć mikrofonu i podać cały idiom.

Ćwiczenie 6

Podany jest kluczowy wyraz z danego idiomu, a użytkownik musi wpisać je całe.

Ćwiczenie 7

Osoba, która nie zna idiomów, tłumaczy je dosłownie. Gracz musi poprawić tłumaczenia. Gracz widzi dosłowne tłumaczenia idiomów angielskich na język polski i musi wpisać ich poprawną wersję w języku angielskim (tą wersję, która została zaprezentowana graczowi w części prezentującej idiom), a następnie użyć mikrofonu i podać poprawny idiom w wersji angielskiej ustnie.

Użytkownik przechodzi do części prezentującej kolejne 10 idiomów, po której rozwiązuje ćwiczenia. Ten schemat powtarza się, aż użytkownik zapozna się ze wszystkimi idiomami i rozwiąże wszystkie ćwiczenia. Po przyswojeniu wszystkich 60 idiomów, użytkownik ma mieć możliwość wykonać jeszcze raz wszystkie ćwiczenia po kolei, ale tym razem ze wszystkich 60 idiomów w przypadkowej kolejności.

Po zakończeniu pracy ze wszystkimi idiomami i odnoszącymi się do nich ćwiczeniami, aplikacja wyświetla graczowi wszystkie przykłady z różnych ćwiczeń, w których popełnił błąd, jako osobne ćwiczenie podsumowujące. Pojawia się zdanie: "Let's review your weak areas." i gracz zaczyna pracę tylko nad tymi idiomami, które wcześniej sprawiały mu trudności. Jeśli gracz nie wykona przynajmniej połowy wszystkich zadań/zdań poprawnie, pojawi się dla niego informacja zwrotna, że musi rozpocząć pracę z aplikacją od początku.

Kluczowe wymagania merytoryczne i dydaktyczne dla Wykonawcy materiału, które muszą zostać uwzględnione

Wykonawca musi posiadać biegłą znajomość języka angielskiego, ponieważ kluczowe jest, aby przygotował materiał atrakcyjny językowo - ciekawe opisy przysłów i idiomów, błyskotliwe i zabawne, zapadające w pamięć. Równie kluczowe są treści wizualne - grafiki i animacje.

Opis struktury materiału

Plansza tytułowa aplikacji.

Obie opcje (przysłowia i idiomy) działają na tych samych zasadach.

Po otwarciu aplikacji gracz widzi do wyboru dwie ikonki: przysłowia i idiomy. Wybiera jedną i gra jak w opisie powyżej. W każdej chwili może przerwać i przejść do drugiej opcji. Postęp zapisuje się automatycznie. Gracz widzi od razu całe dostępne listy przysłów i idiomów. Listy te są podzielone na dziesiątki. Gracz może wybrać dowolną dziesiątkę przysłów lub idiomów, nie musi pracować z nimi w kolejności sugerowanej przez aplikację. Jednak, po wybraniu danej dziesiątki przysłów lub idiomów, musi pracować z przysłowiami lub idiomami w takiej kolejności, w jakiej są ułożone na liście wewnątrz tej dziesiątki.

Najpierw gracz ogląda część prezentującą 10 kolejnych przysłów lub idiomów. Grafiki i animacje prezentujące ich znaczenie powinny być wykorzystane naprzemiennie, tak, aby uniknąć monotonii



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



i podnieść atrakcyjność aplikacji.

Pojawia się lista (przysłów lub idiomów), gracz klika na pierwsze.

Poniżej przykład jak powinny być zaprezentowane i opisane poszczególne przysłowia i idiomy. Poniższy przykład pochodzi z listy sugerowanych przysłów.

1. **Let sleeping dogs lie.**

Ekran 1, na którym znajdują się:

- obrazek/grafika (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w j. angielskim.
- tłumaczenie na j. polski
- obrazek (lub krótka animacja) ilustrujący dosłowne znaczenie w języku polskim (jeśli obie wersje różnią się od siebie)

Ekran 2

Definicja w j. angielskim:

A situation that is not causing problems but if we decide to interfere, problems may occur.

i przykład zdania:

„She wanted to ask more about the problem, but she thought it was better to let the sleeping dogs lie.”

Po zakończeniu pracy z każdą dziesiątką przysłów lub idiomów, gracz widzi krótką powtórkę, a następnie wykonuje ćwiczenia. Ten schemat powtarza się z każdą kolejną dziesiątką przysłów lub idiomów.

Powtórka jest w postaci plansz z tymi 10 przysłowiami (lub idiomami w drugiej opcji aplikacji, w której są idiomy) i grafikami ilustrującymi ich dosłowne znaczenie. Gracz klika dane przysłowie (lub idiom) i wtedy automatycznie ładuje się kolejne przysłowie (lub idiom) z powtórki, aż gracz prze klika się przez wszystkie 10 przysłów (lub idiomów) z tej części. Następnie gracz rozwiązuje 7 ćwiczeń z danych 10 przysłów (lub idiomów). Przykłady ćwiczeń poniżej. Ćwiczenia muszą być ułożone pod kątem poziomu trudności od najłatwiejszych do najtrudniejszych. Gracz nie może sam wybrać kolejności ćwiczeń. Musi wykonać dane ćwiczenie, aby móc przejść do kolejnego. Użytkownik musi za każdym razem otrzymać informację zwrotną motywującą.

W każdym z poniższych ćwiczeń kolejne ekrany to kolejne krótkie ćwiczenia, z których każde dotyczy innego przysłowia (lub idiomu w opcji aplikacji z idiomami). Oznacza to, że w każdym ćwiczeniu będzie 10 ekranów z danymi, właśnie poznanymi przysłowiami (lub idiomami w drugiej opcji aplikacji z idiomami) z poleceniami, co gracz ma konkretnie zrobić oraz ekran 11, na którym wyświetlony zostanie wynik punktowy i procentowy gracza/użytkownika za to konkretne ćwiczenie.

Ćwiczenie 1

Do każdego przysłowia/idiomu w języku angielskim są podane dwa tłumaczenia w języku polskim. Użytkownik musi wybrać poprawne.

Ćwiczenie 2

Użytkownik słucha przykładu zdania/ kontekstu (innego niż na poprzednich planszach), a następnie musi wybrać odpowiadające mu przysłowie/idiom z listy trzech podanych przysłów/idiomów.

Ćwiczenie 3

Podany jest tylko początek każdego przysłowia/idiomu, a użytkownik musi wpisać brakujący fragment.

Ćwiczenie 4

W każdym przysłowiu/idiomie jest jeden błąd, np. wyraz z innego przysłowia/idiomu. Użytkownik musi znaleźć i poprawić błąd.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Ćwiczenie 5

Podany jest obrazek ilustrujący angielską wersję przysłowia/idiomu, a użytkownik musi użyć mikrofonu i podać całe przysłowie/idiom.

Ćwiczenie 6

Podany jest kluczowy wyraz z danego przysłowia/idiomu, a użytkownik musi wpisać je całe.

Ćwiczenie 7

Osoba, która nie zna przysłów i idiomów, tłumaczy je dosłownie. Gracz musi poprawić tłumaczenia. Gracz widzi dosłowne tłumaczenia przysłów (lub idiomów) angielskich na język polski i musi wpisać ich poprawną wersję w języku angielskim (tą wersję, która została zaprezentowana graczowi w części prezentującej przysłowia/idiomy), a następnie użyć mikrofonu i podać poprawne przysłowie/idiom w wersji angielskiej ustnie.

Po przyswojeniu wszystkich 50 przysłów (lub 60 idiomów), użytkownik ma mieć możliwość wykonać jeszcze raz wszystkie ćwiczenia po kolei, ale tym razem ze wszystkich 50 przysłów (lub 60 idiomów) w przypadkowej kolejności.

Po zakończeniu pracy ze wszystkimi przysłowiami i odnoszącymi się do nich ćwiczeniami (lub w równoległej opcji idiomami), aplikacja wyświetla graczowi wszystkie przykłady z różnych ćwiczeń, w których popełnił błąd, jako osobne ćwiczenie podsumowujące. Pojawia się zdanie: "Let's review your weak areas." i gracz zaczyna pracę nad przysłowiami (lub idiomami), które wcześniej sprawiały mu trudności. Będą to te same polecenia i zdania, w których gracz popełnił wcześniej błędy i będą one wyświetlone na kolejnych ekranach. Jeśli gracz nie wykona przynajmniej połowy wszystkich zadań/zdań poprawnie, pojawi się dla niego informacja zwrotna, że musi rozpocząć pracę z aplikacją od początku. Po zakończeniu tego etapu, na kolejnym ekranie gracz otrzymuje informację zwrotną w postaci punktowej (ile błędów poprawił) oraz procentowej.

Ekran z gratulacjami i fanfarami.

Na koniec ekran, na którym gracz może obejrzeć swoje statystyki.

Mechanika materiału

Po każdych 10 przysłowiach i idiomach, gracz wykonuje ćwiczenia (jak w opisie powyżej), a za każdą poprawną odpowiedź otrzymuje 1 punkt. Za każdym razem po wykonaniu każdego z 7 zadań oraz później po wykonaniu wszystkich 7 zadań na każdym etapie gry, gracz otrzymuje informację ile zdobył punktów i jaka była maksymalna liczba punktów możliwych do zdobycia oraz tą samą informację w przeliczeniu na procenty. Po wykonaniu wszystkich zadań na wszystkie 50 przysłów lub 60 idiomów, gracz otrzymuje także gratulacje, jeśli zdobył powyżej 80% poprawnych odpowiedzi, wsparte wesołą muzyką i grafiką, np. fanfary, fajerwerki, itp. Jeśli uzyska wynik niższy niż 80%, otrzyma motywującą informację zwrotną.

Po wykonaniu każdej serii 7 ćwiczeń z danych 10 przysłów, lub w równoległej opcji, idiomów, gracz musi dokonać wyboru, czy chce przejść dalej, czy wykonać jeszcze raz tą samą serię ćwiczeń jeśli zdecyduje, że jego wynik go nie satysfakcjonuje.

Po zakończeniu pracy ze wszystkimi przysłowiami i odnoszącymi się do nich ćwiczeniami (lub w równoległej opcji idiomami), aplikacja wyświetla graczowi wszystkie przykłady z różnych ćwiczeń, w których popełnił błąd, jako osobne ćwiczenie podsumowujące. Pojawia się zdanie: "Let's review your weak areas." i gracz zaczyna pracę nad przysłowiami (lub idiomami w równoległej opcji aplikacji), które wcześniej sprawiały mu trudności.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Aplikacja powinna też mierzyć czas, który gracz spędza nad grą z każdymi kolejnymi 10 przysłowiami (lub idiomami w równoległej opcji aplikacji) i 7 ćwiczeniami i informować go ile czasu zajęło mu poprawne ich wykonanie.

Bardzo istotne jest właśnie umożliwienie graczowi powtarzania ćwiczeń taką ilość razy jaką uzna za konieczne. W każdej chwili powinien też móc się cofnąć do części z prezentacją 10 przysłów czy idiomów, nad którymi aktualnie pracuje.

W aplikacji powinna być dostępna dla gracza możliwość zapisania wyników w rankingu najlepszych wyników. Gracz musi mieć też możliwość zrezygnowania z publikowania swoich wyników w rankingu.

Gracz musi mieć możliwość zaznaczenia wybranych przysłów i idiomów jako ulubione i/lub trudne odpowiednimi znacznikami.

Grafika

Ekrany wyboru („Przysłowia” i „Idiomy”): Ikony do wyboru „Przysłowia” oraz „Idiomy” powinny być estetyczne, czytelne i przedstawiać tematy w lekki, humorystyczny sposób. Można rozważyć symboliczne obrazy, jak np. otwarta książka i dymek z cytatem dla „Przysłów” oraz powiązany obrazek dla „Idiomów” (np. ludziki w zabawnych sytuacjach lub charakterystyczne gesty).

Grafiki/animacje na ekranach znaczeń przysłów i idiomów: Obrazy mają wywoływać uśmiech, zapadać w pamięć, a jednocześnie oddawać dosłowny sens wyrażen. Powinny być zabawne, kolorowe i proste, unikając szczegółowych animacji, aby zredukować koszty. Przykłady:

- Dla „Let sleeping dogs lie” można wykorzystać obraz spokojnie śpiącego psa oraz osobę, która go omija.
- Dla „The pen is mightier than the sword” można użyć obrazu pióra dominującego nad mieczem – np. miecz wygięty przez „ciężar” słowa.

W części, w której prezentowane jest znaczenie przysłów i idiomów, grafiki i animacje powinny być wykorzystane naprzemiennie, tak, aby uniknąć monotonii i podnieść atrakcyjność aplikacji.

Grafiki w powtórkach: Powtórkowe ekrany powinny zawierać te same obrazy przysłów lub idiomów co w części prezentacyjnej. Warto, aby grafiki były statyczne, aby uprościć powtórki, np. przysłowie „The apple doesn’t fall far from the tree” może być ilustrowane przez obrazek drzewa i jabłka blisko jego pnia.

Interaktywne ekrany ćwiczeń: Każdy typ ćwiczenia ma prostą, jednolitą grafikę opartą na ikonach lub symbolach związanych z zadaniem. Na przykład:

- **Ćwiczenie 1 (wybór tłumaczenia)** – obrazek przedstawiający prostą książkę lub ikonę tłumacza.
- **Ćwiczenie 5 (powtarzanie przysłowia)** – obrazek mikrofonu i animacja pojawiającego się tekstu po nagraniu.

Ekrany wyników, motywacyjne i podsumowujące: Na koniec każdego zestawu ćwiczeń pojawia się ekran podsumowania. Ekran powinien być atrakcyjny, jednak bez animacji czy efektów specjalnych. Można tu wykorzystać ikony trofeów, uśmiechniętych emotikonów lub minimalistyczne gwiazdki.

Opcje powtórzeń i statystyki: Ekrany „Let’s review your weak areas” oraz statystyk powinny być



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



czytelne, z przejrzystymi wykresami lub ikonami wskazującymi poziom zaawansowania.

Ostateczne ekrany z gratulacjami: Po osiągnięciu 80% poprawnych odpowiedzi użytkownik widzi ekran gratulacyjny, który może zawierać animowane fanfary lub fajerwerki. Mogą być to proste animacje w stylu powiększających się konfetti lub wybuchających w tle fajerwerków, które nie wymagają złożonych zasobów.


Przykładowe inspiracje

Podstawa koncepcyjna:

Pomysł autorski – gra oparta na własnej koncepcji dydaktycznej, dostosowanej do nauki przysłów i idiomów w sposób interaktywny i progresywny.

Analiza negatywnych przykładów – istniejące aplikacje mobilne „English Idioms and Phrases” oraz „Learn English Idioms” nie stanowią dobrego wzoru, ponieważ są **bardzo ubogie pod względem interakcji i wartości edukacyjnej**. Mogą jednak posłużyć jako przykład **tego, czego należy unikać**, np. braku kontekstu, mechaniki powtórek czy motywacyjnych elementów grywalizacji.

Wysokiej jakości publikacja drukowana – przykład dobrze przygotowanego materiału dydaktycznego to książka „100 ilustrowanych angielskich idiomów z ćwiczeniami”. Choć różni się od koncepcji gry, może być inspiracją pod kątem **merytorycznym i dydaktycznym**:

 **Link do fragmentu książki –**

<https://mtbiznes.pl/static/upload/import/files/100-ilustrowanych-angielskich-idiomow-z-cwiczeniami-fragment.pdf>

Mechanika:

- „Duolingo” – gamifikacja nauki poprzez **system codziennych wyzwań, powtórek i nagród**, który utrzymuje zaangażowanie użytkownika.
- „Kahoot!” – quizowe podejście do nauki, możliwość **rywalizacji w trybie multiplayer**.
- „Quizlet” – wykorzystanie **fiszki i testy do inteligentnych powtórek** i utrwalania treści.

Grafika i klimat:

- „Elevate / Peak – Brain Training” – elegancka, minimalistyczna grafika, dostosowana do intuicyjnego użytkownika i skupienia na nauce.
- „LingQ” – kontekstowe przedstawienie wyrażen **z dynamicznym podświetlaniem kluczowych słów**.
- „Wordle” – czytelna szata graficzna **wspierająca naukę poprzez kolory i dynamiczne oznaczenia poprawnych/niepoprawnych odpowiedzi**.

Edukacyjne aspekty:

- „Duolingo” – **adaptacyjne dopasowanie poziomu trudności** do wyników użytkownika, co pozwala na bardziej spersonalizowaną naukę.
- „Quizlet” – możliwość **samodzielnego tworzenia zestawów słów** i personalizacji materiału.
- „Elevate” – **inteligentny system progresji**, który sugeruje powtórki najtrudniejszych zagadnień.

Fabula i narracja:



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- „LingQ” – osadzenie przysłów i idiomów **w kontekście dłuższych fragmentów tekstów**, co zwiększa skuteczność zapamiętywania.
- „Wordle” – codzienna rutyna nauki, pozwalająca na **regularne zdobywanie nowych wyrażeń w formie krótkiej gry**.
- „Kahoot!” – quizowy format, **dający możliwość interakcji z innymi graczami oraz rankingów wyników**.

4. Wymagania WCAG

Opis dostosowania materiału celem spełnienia standardu WCAG

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać założenia uniwersalnego projektowania w edukacji (UDL) oraz być zgodny ze standardami dostępności cyfrowej WCAG obowiązującymi na dzień ogłoszenia naboru, standardem ATAG 2.0 oraz zapisami ustawy z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (Dz. U. z 2019 r. poz. 1696) i ustawy z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. z 2019 r. poz. 848). Powinien też uwzględniać dobre praktyki, stosowane w celu zapewnienia wysokiej jakości dostępnych cyfrowo materiałów edukacyjnych.

Użytkownik ze szczególnymi potrzebami, korzystający z przygotowanego zaawansowanego e-materiału, powinien korzystać z mechaniki materiału (menu nawigacyjnego) w taki sam sposób, jak wszyscy użytkownicy. Należy przygotować menu, w którym wybiera on dostosowania materiału do swoich potrzeb. W ramach wybranych dostosowań zaawansowanego e-materiału użytkownik powinien korzystać ze wszystkich zaprojektowanych funkcjonalności. Zaawansowany e-materiał powinien spełniać kryteria dostępu dla technologii dotykowych (np. ekranów dotykowych), dostępności z poziomu klawiatury czy za pomocą zewnętrznych urządzeń wejściowych (np. mysz powiększona), technologii asystujących (np. czytniki ekranu). Poszczególne ułatwienia dostępu oraz ich konfiguracja powinny być dostępne w menu przed uruchomieniem aplikacji. Powinna istnieć również możliwość zapamiętania wybranych przez użytkownika ustawień, tak aby mogła być stosowana przy kolejnych uruchomieniach aplikacji przez użytkownika.

Zaawansowany e-materiał powinien spełniać następujące kryteria:

1. umożliwiać użytkownikowi z różnymi potrzebami korzystać z ułatwień dostępu, na wszystkich poziomach i etapach e-materiału;
2. posiadać instrukcję dla użytkowników z różnymi potrzebami, zawierającą informacje o sposobie korzystania z ułatwień dostępu i mechanizmach poruszania się po menu, przygotowaną za pomocą tzw. prostego języka;
3. posiadać rozwiązania z zakresu dostępności, które pozwalają uniknąć QTE lub działań związanych z łączeniem przycisków (uwzględnia ustawienie pozwalające je uprościć lub pominąć/wyłączyć);
4. umożliwiać korzystanie z wirtualnej klawiatury ekranowej (jeśli materiał tego wymaga), którą można sterować za pomocą myszy lub technologii wspomagających, takich jak wzrok lub przełącznik;
5. umożliwiać skorzystanie z pomocy w sytuacjach potencjalnie trudnych, związanych z poruszaniem się po materiale;
6. użytkownik przed skorzystaniem z zaawansowanego e-materiału powinien mieć możliwość zapoznania się tutorialiem objaśniającym, jak korzystać z ułatwień dostępu;
7. mechanika zaawansowanego e-materiału powinna pozwalać na dostęp do wszystkich obszarów interfejsu użytkownika;
8. zaawansowany e-materiał powinien być dostępny za pomocą technologii asystujących, m.in. czytników ekranu, oprogramowania asystującego w technologiach mobilnych.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



Jeżeli w materiale będą występowały treści nieinterpretowalne przez technologie asystujące, wykonawca zobowiązany jest zapewnić alternatywę wchodzącą w e-materiał i stanowiącą integralną całość zaawansowanego e-materiału. Bez konsultacji z ekspertami ORE nie dopuszcza się tworzenia alternatywnego (równoległego rozwiązania) dedykowanego osobom z różnymi potrzebami.

Zaawansowany e-materiał musi uwzględniać między innymi potrzeby osób:

- z ograniczeniami wzroku,
- z ograniczeniami słuchu,
- z ograniczeniami ruchu rąk i mobilności,
- z ograniczeniami możliwości poznawczych (związanymi z np. pamięcią, przetwarzaniem informacji, dysleksją),
- zaburzeniami neurorozwojowymi i psychicznymi (np. spektrum autyzmu, ADHD, stanami lękowymi, epilepsją),
- z zaburzeniami mowy,
- korzystających z czytników ekranu.

Podczas projektowania e-materiału należy uwzględniać różne potrzeby i możliwości użytkowników ze względu na:

Ograniczenia wzroku:

- stosowanie dobrze kontrastujących kolorów, czytelnych rozmiarów i typów fontów, możliwość zmiany i indywidualnego dopasowania przez użytkownika tych elementów;
- stosowanie zawsze widocznego fokusa (przynajmniej częściowo);
- używanie kombinacji koloru, kształtów i tekstu, niestosowanie znaczenia tylko kolorem;
- umieszczanie przycisków i powiadomień w kontekście;
- stosowanie odpowiedniej wielkości, kolorów i rozmieszczenia elementów interfejsu;
- umożliwienie zmiany kolorów dla osób będących daltonistami;
- umożliwienie zmiany wielkości elementów interfejsu;
- używanie dźwięku przestrzennego i rozróżnialnych dźwięków, różnych w zależności od zdarzeń;
- umożliwienie wyboru wyglądu kursora/celownika, zmiany kształtu, wielkości, koloru, jeśli projektowana mapa interaktywna zakłada bardzo dużo obiektów;
- wyświetlanie istotnych informacji w centrum, na linii wzroku lub możliwość powiększania całości, poszczególnych elementów mapy interaktywnej;
- nawigacja i sterowanie za pomocą klawiatury;
- stosowanie tekstów alternatywnych lub audiodeskrypcji do grafik;
- elementy materiału powinny być duże i łatwe do odróżnienia oraz oddalone od siebie;
- dodanie opisów alternatywnych do obrazów i innych elementów wizualnych, które opisują treści lub funkcje;
- stosowanie dużego kontrastu między istotnymi elementami w materiale;
- użytkownicy niewidomi powinni móc skorzystać z każdej funkcjonalności materiału z poziomu klawiatury.

Ograniczenia słuchu:

- stosowanie prostego języka, niestosowanie figur stylistycznych i idiomów;
- zapewnienie alternatywy tekstowej każdej kluczowej informacji dźwiękowej;
- dodanie napisów i transkrypcji do treści audio i wideo;
- możliwość modyfikacji napisów, zmiana rozmiaru/koloru oraz ich włączania i wyłączania zanim pojawi się dźwięk;
- stosowanie napisów rozszerzonych informujących o dodatkowych dźwiękach i nastroju oraz postaci mówiących;



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- stosowanie prostych logicznych i spójnych układów treści;
- zapewnienie możliwości osobnej regulacji dźwięku dla różnych elementów multimedialnych w mapie interaktywnej;
- zastosowanie przełącznika dźwięku mono/stereo w materiałach filmowych i audio (jeśli takie się pojawią w zaawansowanym materiale).

Ograniczenia ruchu rąk i mobilności:

- umożliwienie w menu materiału ustawienia dużych obszarów klikalnych;
- projektowanie obsługi za pomocą klawiatury i mowy;
- unikanie tworzenia dynamicznych treści, wymagających dużego ruchu myszy;
- nieograniczanie czasu otwarcia okien, wykonania zadań;
- zapewnienie alternatywy dla akcji, wymagających równoczesnych czynności (np. klik zamiast przeciągnij i upuść);
- zapewnienie sterowania przy użyciu prostych kontrolerów;
- unikanie stosowania bardzo precyzyjnych ruchów.

Ograniczenia poznawcze oraz zaburzenia neurorozwojowe i psychiczne:

- używanie prostych, stonowanych barw;
- używanie prostego języka, bez stosowania figur stylistycznych i idiomów;
- używanie krótkich zdań i punktowania;
- używanie wyjaśnienia skrótów;
- tworzenie opisowych przycisków;
- budowanie prostych i spójnych układów treści;
- wyrównanie tekstów do lewej i zachowanie spójnego układu;
- niestosowanie dużych bloków ciężkiego tekstu;
- niestosowanie podkreślania słów, niepochylenia tekstu i pisania wielkimi literami;
- umożliwienie zmiany kontrastu pomiędzy tłem a tekstem;
- niestosowanie ograniczenia czasowego na wykonanie zadania;
- niestosowanie presji czasowej lub związanej z możliwością wykonania tylko jednej próby wykonania zadania.

Ograniczenia związane z korzystaniem z czytników ekranów:

- opisywanie obrazów, stosownie transkrypcji, audiodeskrypcji;
- nieumieszczanie informacji tylko na obrazie lub wideo;
- nadawanie struktury treści i nieoznaczanie jej tylko rozmiarem i rozmieszczeniem tekstu;
- stosowanie liniowego logicznego układu;
- umożliwienie sterowania za pomocą klawiatury;
- tworzenie opisowych łączy.

Powyższe wytyczne są jedynie przykładami potrzeb, jakie powinny zostać spełnione przy projektowaniu zaawansowanego e-materiału. Beneficjent konkursowy powinien zapewnić możliwie największą dostępność dla osób z różnymi potrzebami. Rozwiązania związane z zapewnieniem dostępności osobom z różnymi potrzebami Beneficjent konkursowy powinien konsultować z ekspertami ORE na poszczególnych etapach realizacji projektu konkursowego.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



5. Wymagania funkcjonalne i techniczne

Kluczowe warunki funkcjonalne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

Struktura fabularna i mechaniki gry:

- Fabuła i narracja:
 - Aplikacja oferuje dwie ścieżki gry do wyboru: przysłowia oraz idiomy, przedstawione w formie grafik i animacji ilustrujących ich dosłowne znaczenie (w obu językach, jeśli wersje różnią się),
 - Definicja przysłowia/idiomu w języku obcym oraz przykłady użycia w zdaniach.
 - Gracz ma do wyboru ścieżki edukacyjne z przysłowiami (50) lub idiomami (60), podzielone na etapy, co pozwala na progresywne opanowanie materiału - kolejność wyboru dowolna, ale użytkownik musi przejść przez wszystkie.
 - Po każdym etapie (10-ciu) powtórka w postaci plansz z grafikami. Użytkownik musi przejść przez wszystkie plansze. Po przejściu wszystkich etapów i powtórek może przejść do kolejnej części – „Ćwiczenia”.
 - Możliwość przełączania między trybami bez utraty danych.
- Zadania i wyzwania:
 - 7 typów ćwiczeń dla każdego wyboru – szczegółowy opis w punkcie „Opis zawartości merytorycznej materiału” - każde ćwiczenie składa się z 10-ciu mini ćwiczeń – dotyczących innego przysłowia/idiomu,
 - Motywujące informacje zwrotne po każdym ćwiczeniu.
- Adaptacyjność - opcja wyboru - powtórka – gracz może jeszcze raz przejść przez etap ćwiczeń ale w przypadkowej kolejności – poprawiając w ten sposób swój wynik.

Interakcja:

- Dialogi i wybory: Aplikacja pozwala na wybór zestawu przysłów lub idiomów do pracy, jednak po ich wyborze należy przejść przez zestaw w określonej kolejności.

Nawigacja i eksploracja świata gry:

- Mapy i orientacja w przestrzeni: Przedstawienie materiału (przysłowia/idiomy) w formie listy z podziałem na zestawy po 10 pozycji, które gracz może wybierać.
- System zadań i osiągnięć:
 - Gracz ma dostęp do statystyk swoich wyników, czasu poświęconego na każdą serię ćwiczeń, a także rankingu najlepszych wyników.
 - Gracz otrzymuje gratulacje, jeśli zdobył powyżej 80% poprawnych odpowiedzi. Przy niższym wyniku aplikacja wyświetla motywującą wiadomość.

Śledzenie postępów:

- Zapisywanie i wznowianie: Automatyczne zapisywanie postępów umożliwia graczowi przerwanie gry i powrót do niej bez utraty danych.
- Profilowanie gracza:



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską



- Aplikacja zapisuje osiągnięcia, wyniki, czas gry oraz statystyki każdego gracza.
- Gracz ma możliwość zapisu swoich wyników w ogólnym rankingu wyników lub rezygnacji z ich publikacji.

Integracja edukacyjnych celów gry:

- Cele edukacyjne: Aplikacja edukuje w zakresie znajomości angielskich przysłów i idiomów poprzez ćwiczenia obejmujące rozpoznawanie tłumaczeń, uzupełnianie luk, tłumaczenie, użycie w kontekście, słuchanie i mówienie.
- Informacja zwrotna:
 - Gracz zdobywa punkty za poprawne odpowiedzi, które są prezentowane po każdym ćwiczeniu i etapie. Dodatkowo, otrzymuje wynik procentowy.
 - Funkcja "Let's review your weak areas" – rozwiązywanie ćwiczeń w których zostały w poprzedniej części popełnione błędy. Jeśli gracz nie uzyska minimum 50% poprawnych odpowiedzi, aplikacja sugeruje powtórzenie całego materiału.

Personalizacja przez nauczyciela:

- Dostosowanie poziomu trudności i treści: Nauczyciel może konfigurować poziom trudności, liczbę zadań oraz ustawiać kolejność zestawów przysłów i idiomów.
- Wybór scenariuszy i zasobów: Nauczyciele mogą konfigurować elementy gry, takie jak dostępne scenariusze lub zasoby, które będą używane przez uczniów, dostosowując grę do ich potrzeb edukacyjnych.

Kluczowe warunki techniczne dla Wykonawców

Aplikacja musi spełniać wymagania określone w dokumencie „Ogólne wymagania funkcjonalne i techniczne dla e-materiałów”.

Mechanizmy pomiaru i raportowania postępów:

- Monitorowanie postępów przez nauczyciela: Możliwość monitorowania wyników uczniów, np. wyników lub czasu spędzonego w grze.
- Raporty i statystyki: Funkcja generowania raportów z wynikami i postępami uczniów, wspierająca ocenę edukacyjną.



Fundusze Europejskie
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita
Polska

Dofinansowane przez
Unię Europejską

