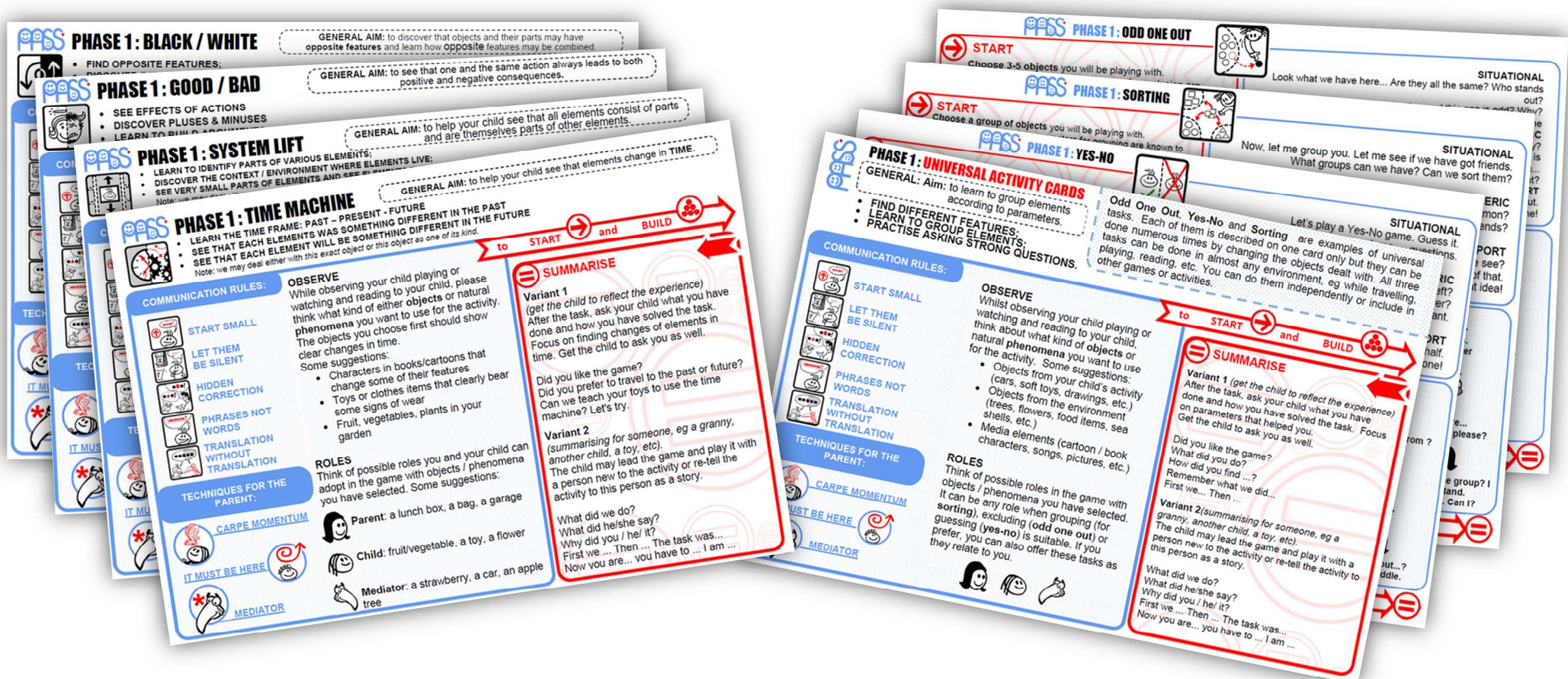


1. На этом этапе Вам предлагается 8 типов заданий. Они разделены на 2 группы.



1-я группа включает в себя следующие задания: «системный лифт», «машина времени», «твоя работа», «хорошо-плохо» и «черное и белое». Для каждого задания предлагается пять родительских карточек: карточка-обложка с общими рекомендациями для заданий данного типа и четыре карточки с самими заданиями (А, Б, В и Г).

2-я группа включает три задания: «да-нет», «сортировка» и «кто лишний?». Эти задания являются универсальными, т.е. они могут быть применены неограниченное количество раз в любой ситуации. Для этих заданий предлагается одна общая карточка с рекомендациями, а также отдельная карточка для каждого из трех заданий.

Руководство по использованию карточек 1-ой фазы проекта «PASS»

2. При планировании занятий с ребенком обратите внимание на три момента:

The image shows three cards from the PASS project. The first card is the cover of 'PHASE 1: WHAT IS YOUR JOB', which includes communication rules, observation instructions, and role suggestions. The second card is 'PHASE 1: TIME MACHINE', detailing a 'START' task where an object is chosen and discussed, and a 'BUILD' task where a dialogue is constructed. The third card is 'CARD A: FIND SIMILAR', featuring a grid of objects (pine cone, flower, apple, etc.) and questions about their similarities and changes over time.

Карточка-обложка

(лицевая карточка, общая для всех заданий одного типа, например, «машина времени»)

Сторона 1 карточки с заданиями

(так называемая родительская карточка - одна из 4 карточек для каждого задания: А,Б,В и Г)

Сторона 2 карточки с заданиями

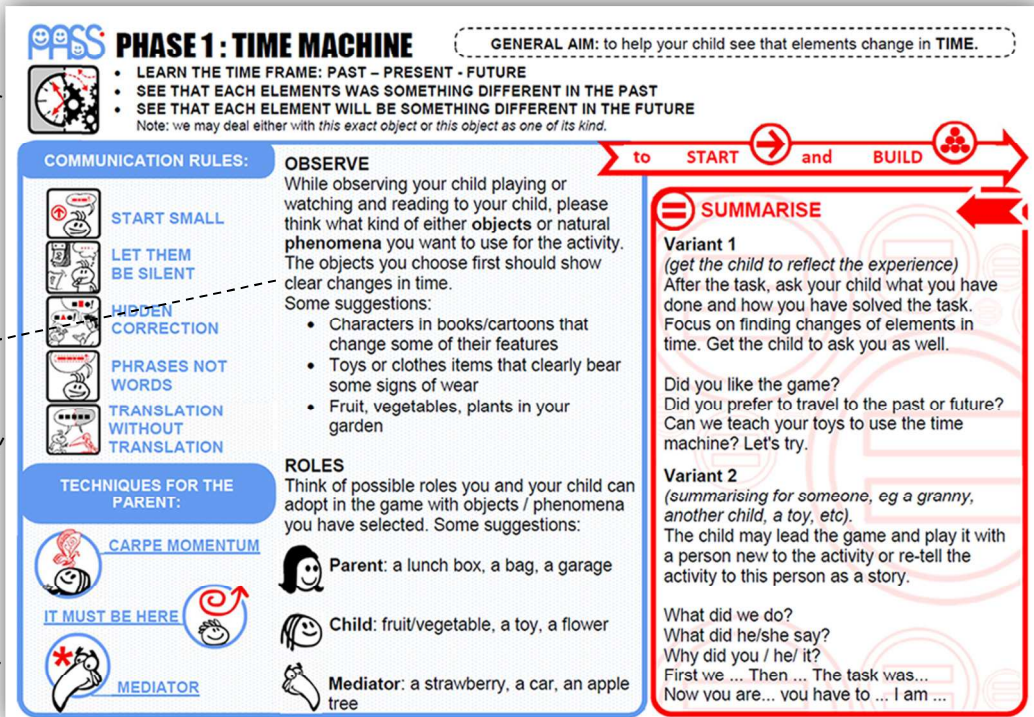
(так называемая детская карточка - одна из четырех карточек для каждого задания: А,Б,В или Г)

Для качественной работы нужны все три карточки: лицевая, родительская и детская. Вначале выберите один из типов заданий и ознакомьтесь с лицевой карточкой, которая его описывает. Затем возьмите одну из карточек с заданиями (А,Б,В или Г). Детская сторона для выбранной карточки будет иметь то же буквенное обозначение (А,Б,В или Г) и, как правило, распечатывается на обратной стороне соответствующей родительской карточки.

3. Все карточки первой фазы «PASS» имеют одну структуру:

Для каждого типа задания предлагается лицевая карточка. Основные части карточки представлены ниже:

ЦЕЛЬ ОБУЧЕНИЯ: определите, чему Вы хотите научить ребенка при работе над заданием



PHASE 1: TIME MACHINE
GENERAL AIM: to help your child see that elements change in TIME.

• LEARN THE TIME FRAME: PAST – PRESENT - FUTURE
• SEE THAT EACH ELEMENTS WAS SOMETHING DIFFERENT IN THE PAST
• SEE THAT EACH ELEMENT WILL BE SOMETHING DIFFERENT IN THE FUTURE
Note: we may deal either with this exact object or this object as one of its kind.

COMMUNICATION RULES:

- START SMALL
- LET THEM BE SILENT
- OPEN CORRECTION
- PHRASES NOT WORDS
- TRANSLATION WITHOUT TRANSLATION

TECHNIQUES FOR THE PARENT:

- CARPE MOMENTUM
- IT MUST BE HERE
- MEDIATOR

OBSERVE
While observing your child playing or watching and reading to your child, please think what kind of either objects or natural phenomena you want to use for the activity. The objects you choose first should show clear changes in time.
Some suggestions:
• Characters in books/cartoons that change some of their features
• Toys or clothes items that clearly bear some signs of wear
• Fruit, vegetables, plants in your garden

ROLES
Think of possible roles you and your child can adopt in the game with objects / phenomena you have selected. Some suggestions:
Parent: a lunch box, a bag, a garage
Child: fruit/vegetable, a toy, a flower
Mediator: a strawberry, a car, an apple tree

SUMMARISE

Variant 1
(get the child to reflect the experience)
After the task, ask your child what you have done and how you have solved the task. Focus on finding changes of elements in time. Get the child to ask you as well.
Did you like the game?
Did you prefer to travel to the past or future?
Can we teach your toys to use the time machine? Let's try.

Variant 2
(summarising for someone, eg a granny, another child, a toy, etc).
The child may lead the game and play it with a person new to the activity or re-tell the activity to this person as a story.
What did we do?
What did he/she say?
Why did you / he/ it?
First we ... Then ... The task was...
Now you are... you have to ... I am ...

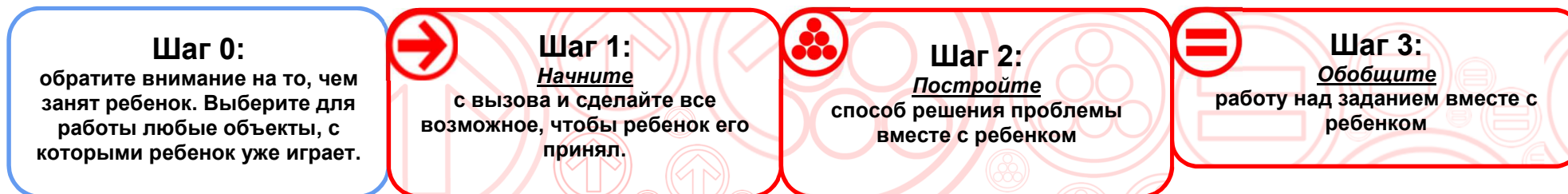
ОКОНЧАНИЕ РАБОТЫ: в конце работы важно обобщить то, что Вы делали с ребенком. Выберите один из двух способов, которые предлагает Вам этот раздел.

НАЧАЛО РАБОТЫ: решите, какие ресурсы вы сможете использовать для организации работы. Здесь есть информация, которая поможет решить, что делать и что искать.

КАК: рекомендуемые правила общения с ребенком и полезные приемы для организации работы.

ЯЗЫКОВЫЕ ОБОРОТЫ: возможные речевые обороты, которые можно использовать во время обобщения работы.

Для работы с карточками предлагается следующая последовательность шагов:



Руководство по использованию карточек 1-ой фазы проекта «PASS»

Родительская карточка включает в себя следующую информацию:

СТРУКТУРА ЗАДАНИЯ:
решите, какие ресурсы будут использованы во время работы, какие роли примут участники и как Вы сформулируете задание.

КАК И ЧТО ДАЛЬШЕ: советы по возможному началу занятия и сценариям продолжения в зависимости от интереса ребенка.

ПОСТРОЕНИЕ ДИАЛОГА:
примеры использования языковых элементов и предложенных ролей во время занятия с ребенком.

PASS PHASE 1: ODD ONE OUT

START

Choose 3-5 objects you will be playing with. Start with objects where parameters for exclusion are known to your child (eg cars can be excluded according to colour, size, make, type, etc.). Later you can introduce less well known parameters (eg age of cars, number of doors/wheels, etc.) and/or increase the number of objects.

Decide on roles
You are going to be playing Odd One Out. Choose between playing as yourselves or adopting a role (eg a dinosaur who will eat a car unless it can prove what makes it different from other cars)

Set a task
I am special / odd because... Each object should prove in turn what makes it different from other objects. You may stay by asking your child to play as one object and then increase the number of your child's objects with time.

BUILD


Build a dialogue
Demonstrate the expected behaviour to your child through the mediator (eg one of the cars – I am special as I am the only blue car here, the rest are green). Use the mediator to draw your child's attention to different parameters (Can I also speak about names? I am McQueen and other cars don't have names). Don't start teaching instead of playing – do everything within the game. Do not reject your child's answers.


If the child is interested
Get your child to play the game with whatever is around, eg houses in the street, passing cars, children in class, etc.


SITUATIONAL
Look what we have here... Are they all the same? Who stands out?
What if I say that these 3 go together and this one is odd? Why?
I think ... is different / stands out / is the odd one


GENERIC
Are they all the same? Are they similar? Why?
They are similar / different because... They are/have ... It is (not)...


SUPPORT
Say aloud who stands out.
Excellent. That's a good question! Well done!



 What makes these (2-4) objects similar?
Is it different? Why?
Why are they together?


 It's out because...
They are together because..


 May I help you?
They all have / are...
Look here. What is different?


 I think
Do you know?
What do you think?


 Can you tell us how we search for the odd one?
Can you describe...?


 What do you call it?
Can we say that...?
Ask me please.

to SUMMARISE

ЯЗЫКОВОЙ БАНК:
примеры трех видов языковых элементов, которые Вы можете использовать во время работы.

ТИП: посмотрите, какой тип задания Вы используете.

Помните, что любая карточка не более чем Ваш помощник. Несмотря на то, что Вам рекомендуется строить занятие в соответствии с предлагаемой структурой, языковые примеры — это лишь минимум того, что можно делать. Вы можете свободно изменять или дополнять карточку. То же самое относится к предлагаемым ролям — изменяйте их в соответствии с тем, что интересно Вам и Вашему ребенку.

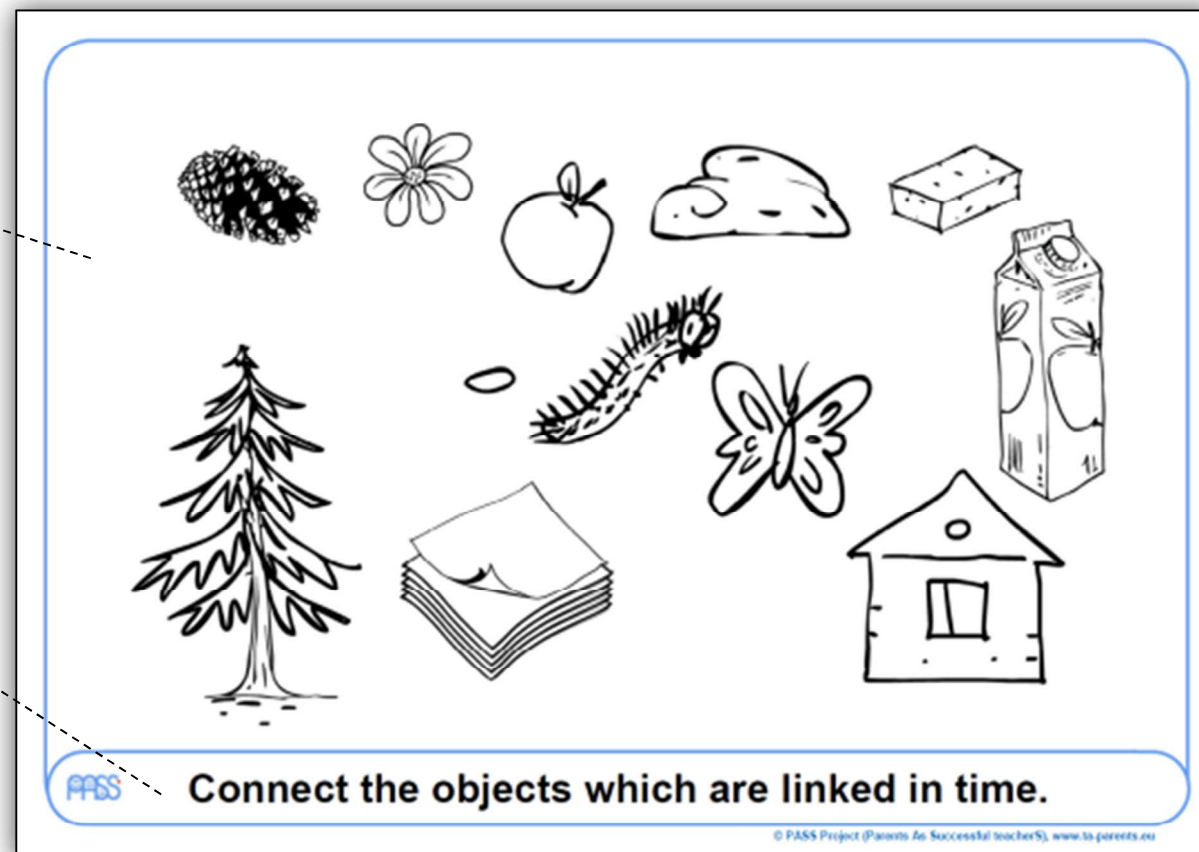
Руководство по использованию карточек 1-ой фазы проекта «PASS»

Детская карточка является интерактивной карточкой с заданием для ребенка, которое он должен выполнить самостоятельно. Несмотря на связь детской карточки с типом задания на лицевой и родительской карточках, ее можно использовать отдельно. Задания детской карточки обычно предлагают ребенку что-то нарисовать, придумать, соединить и т.д.

Вы можете использовать их для продолжения разговора с ребенком после окончания работы с родительской карточкой или предложить их, чтобы заинтересовать Вашего ребенка дальнейшей работой.

ГРАФИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ:
здесь ребенок может
рисовать, раскрашивать,
соединять и т.д.

ЧАСТЬ С ЗАДАНИЯМИ:
объясняет, что ребенку
предлагается сделать.



Руководство по использованию карточек 1-ой фазы проекта «PASS»

4. Какую родительскую карточку мне выбрать?

Вы выбираете карточку в зависимости от типа задания, с которым хотите работать в данной ситуации. Типы обозначены буквами А, Б, В и Г. :

Карточка А направлена на нахождение похожих объектов.

Карточка Б предлагает задание по исключению объекта или предотвращению его исключения (доказать, что объект должен оставаться в группе).

Карточка В приглашает ребенка посоревноваться в поиске примеров одного и того же вида.

Карточка Г является наиболее требовательной из всех типов. Она просит ребенка придумать загадку или угадать объект на основе имеющихся признаков.

Выбирайте любой из четырех типов, который подходит для Вашего ребенка. Как правило, сначала имеет смысл попробовать поработать с разными карточками и посмотреть, как ребенок реагирует на них..

