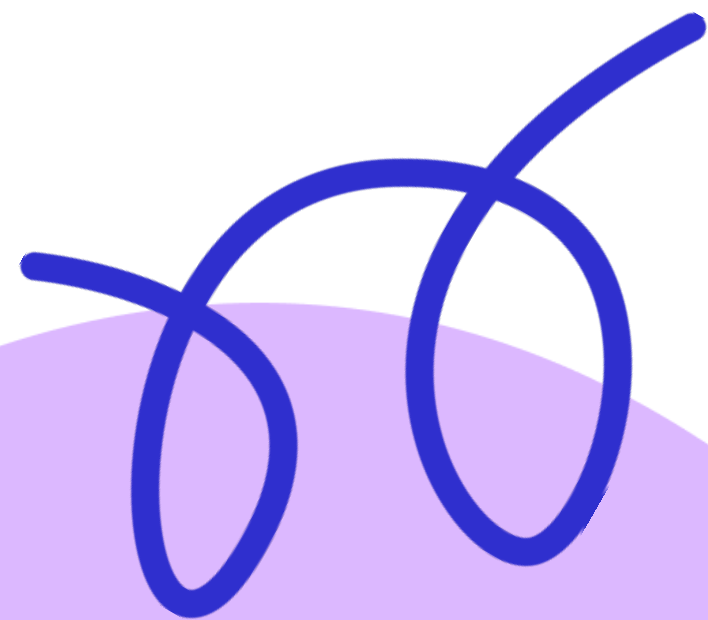
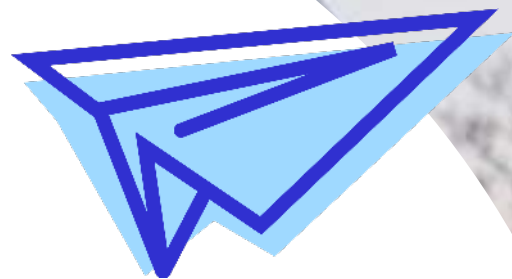




Добро пожаловать в Yumville

Игровой мир, заказы и первые шаги к успеху.



Yumville: учимся через игру

Yumville превращает урок в игру: здесь есть кафе, заказы, персонажи и понятные шаги. Ученик читает короткие инструкции, выбирает действия и сразу видит, что получилось.



Мир Yumville: город еды и заданий



Понятное пространство

Город устроен как живой маршрут из кухни, витрины и столиков. Ребёнок быстро понимает, куда идти и что делать дальше, будто он герой маленькой кулинарной миссии.



Заказы и персонажи

Каждый персонаж ждёт свой заказ, а значит, нужно внимательно смотреть на картинку и слово. Так появляется интересная задача: не просто нажать кнопку, а помочь по-настоящему.



Игровые детали

Монеты, подсказки и предметы делают обучение похожим на настоящую игру. Всё связано между собой, поэтому ученик учится замечать детали и сравнивать варианты без скуки.



Действие и результат

В Yumville даже короткое задание кажется приключением. Сначала нужно понять условие, потом выбрать ответ, а затем увидеть результат и порадоваться, как после удачной доставки.



Обучение без перегрузки

Мир построен так, чтобы новые слова и действия запоминались естественно. Повторение происходит в знакомых ситуациях, поэтому ребёнок учится увереннее с каждым новым уровнем.



Цели модуля 6

1 Понять действие

Сначала ученик учится узнавать знакомые действия в игре и понимать, что именно нужно сделать. Это создаёт прочную основу для следующих, более длинных заданий.

2 Соединить слово и образ

Затем слово связывается с картинкой: меню, блюдо, счёт или монеты становятся узнаваемыми. Такой мост между текстом и изображением помогает читать без лишнего напряжения.

3 Выбрать верно

Дальше важно выбрать правильный предмет, команду или шаг. Ребёнок сравнивает варианты, замечает мелкие отличия и учится отвечать не наугад, а точно.

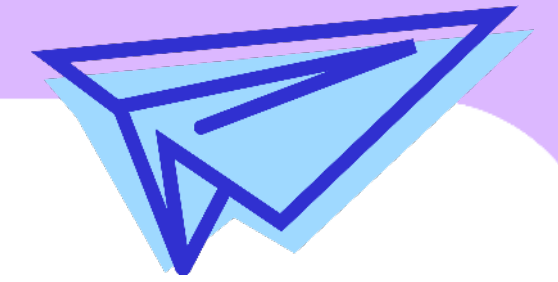


4 Увидеть результат

После ответа сразу видно результат: заказ выполнен, предмет найден или шаг завершён. Это помогает понять, как решение влияет на весь путь в игре.

5 Тренировать навыки

Вместе с этим тренируются внимание, память, чтение коротких фраз и аккуратность. Эти умения нужны не только в Yumville, но и на обычных уроках.



Механика 1: магазин и ресторан



Смотрим на заказ

Ученик смотрит на заказ клиента и ищет нужный продукт, напиток или блюдо. Сначала это почти игра в поиск, а потом — уверенное выполнение короткой команды.



Делаем по шагам

После выбора предмета нужно выполнить действие по инструкции: взять, отнести или подать. Команды короткие, поэтому внимание остаётся на смысле, а не на длинном тексте.



Переходим к оплате

Если появляется оплата, ученик сопоставляет покупку и результат. Так простое задание превращается в мини-сцену из магазина или кафе, где всё идёт по правилам.

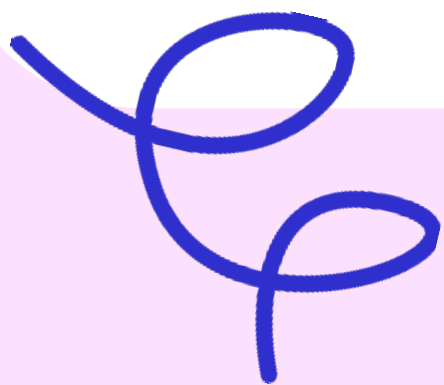
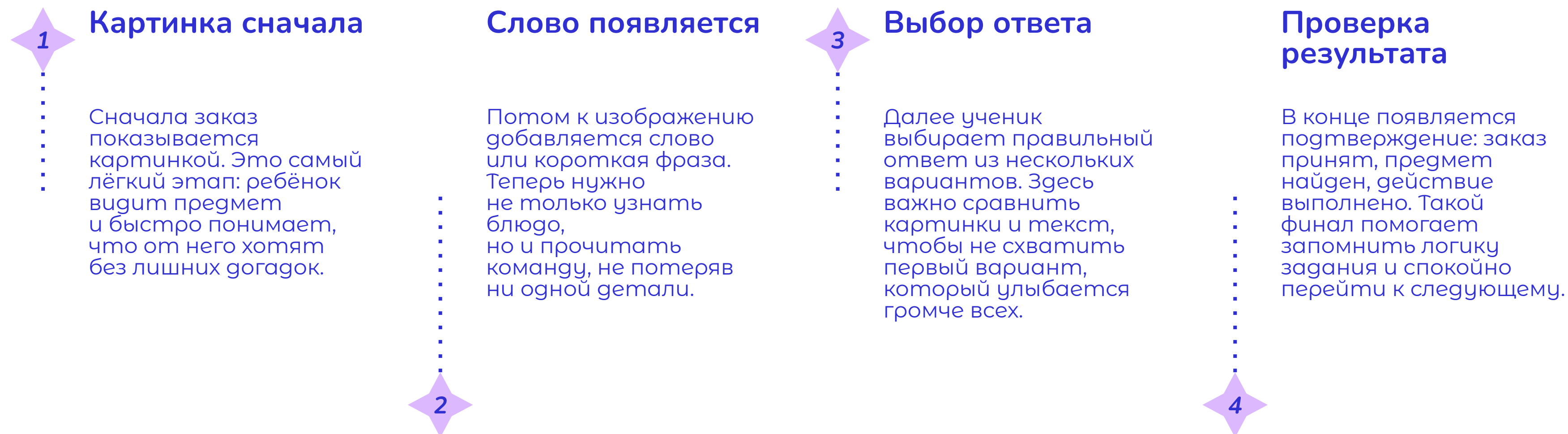


Учимся на примере

Похожесть на реальную ситуацию помогает запомнить слова быстрее. Ребёнок не просто читает, а сразу видит, как язык работает в знакомом и понятном сюжете.



Механика 2: заказы клиентов



Механика 3: ресурсы и монеты



Награда за успех

Монеты показывают, что действие не просто выполнено, а ещё и приносит результат. Ребёнок видит связь между успехом в задании и наградой в игре.



Беречь ресурсы

Ресурсы учат не хватать всё сразу. Иногда полезнее сохранить монеты, чем тратить их мгновенно, потому что впереди может появиться более важная возможность.



Думать наперёд

Когда выбор сделан удачно, ученик понимает, что управление ресурсами тоже часть задания. Это добавляет игре смысла и помогает думать чуть дальше одного шага.

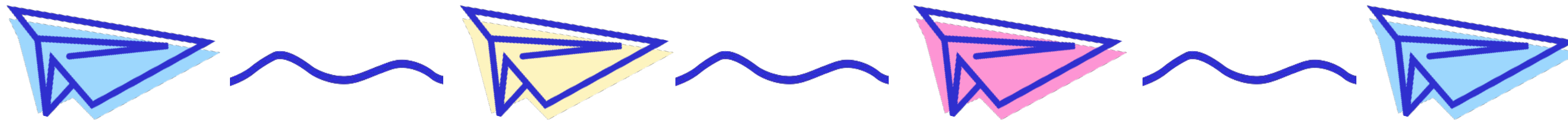


Видимый прогресс

Монеты и ресурсы делают прогресс заметным. Они показывают, что каждое верное решение имеет ценность и постепенно открывает новые варианты в Yumville.



Механика 4: улучшения и прогресс



Старт

Сначала открываются простые уровни с короткими инструкциями и знакомыми картинками. Ребёнок быстро понимает логику игры и уверенно делает первые шаги.

Новый уровень

Потом задания становятся длиннее: добавляются новые детали, больше вариантов и точнее формулировки. При этом подсказки по-прежнему помогают не потеряться.

Больше связей

Далее появляются более сложные заказы и дополнительные элементы мира. Ученик уже не только узнаёт слова, но и видит, как они работают вместе.

Уверенный рост

В финале прогресс становится заметен по уверенности, точности и самостоятельности. Каждый новый успех показывает, что ученик готов к следующему этапу.

Как идёт обучение: первый шаг



1

Увидеть и узнать

Сначала ребёнок видит картинку и выбирает знакомый предмет. Это помогает войти в задание без страха и быстро найти нужный ориентир.

2

Прочитать команду

Затем появляется короткая фраза, например Take the soup. Ученик читает её вслух или про себя и проверяет, совпадает ли она с изображением.

3

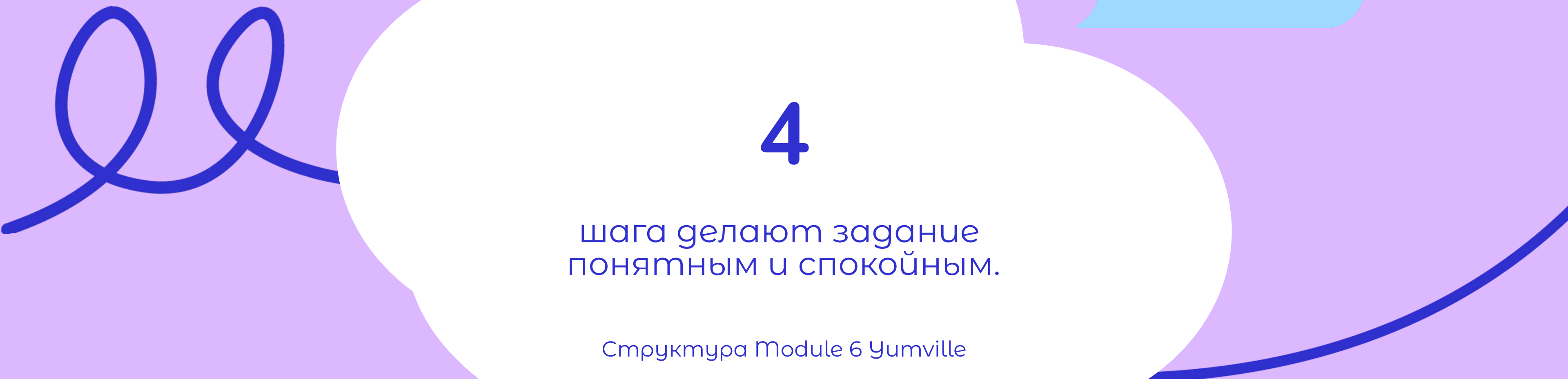
Сделать выбор

После этого нужно подумать и выбрать ответ. Логика простая: сначала понять, потом сопоставить, а уже потом нажимать кнопку.

4

Проверить себя

В конце проверяется результат. Если всё верно, можно двигаться дальше; если нет, задание подсказывает, что стоит попробовать ещё раз спокойнее.



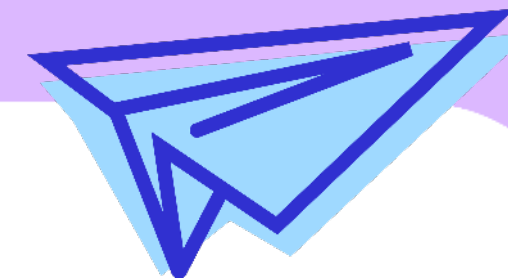
4

шага делают задание
понятным и спокойным.

Структура Module 6 Yumville

Именно столько действий помогает не потеряться
в большом задании.

Словарь Yumville



Заказ и меню

Слова order и menu помогают читать заказы и находить нужное блюдо на экране. Они часто встречаются рядом, поэтому ученик быстро связывает слово, картинку и действие без лишних догадок.

Кто и что делает

Слово chef показывает, кто готовит в Yumville, а serve — что нужно подать клиенту. Эти слова легко запоминаются, потому что сразу видно, кто что делает на кухне.

Счёт и монеты

Bill помогает понять счёт после заказа, а coins напоминают о монетах и покупке. Так слова связаны не только с чтением, но и с игрой, где всё считается.

Повторение помогает

Каждое слово повторяется в разных заданиях, чтобы память работала увереннее. Чем чаще ученик видит слово в знакомой сцене, тем быстрее он узнаёт его без подсказки.

Слова в деле

Словарь модуля не просто учат, а сразу используют в действиях. Поэтому новое слово в Yumville выглядит не скучно, а как полезный инструмент для прохождения уровней.



Правила работы в игре и на уроке



1

1. Смотри внимательно

Сначала спокойно прочитай задание и посмотри на картинку. Не торопись нажимать первый ответ: в Уитвилле внимательный взгляд часто важнее быстрой реакции.

2

2. Ищи подсказку

Потом найди подсказку в слове, фразе или изображении. Если в задании есть короткая команда, именно она подсказывает, какое действие нужно выполнить дальше.

3

3. Проверь совпадение

После этого выбери ответ и проверь, совпадает ли он с заказом. Если что-то не подходит, лучше вернуться и перепроверить, чем угадывать наугад.

4

4. Попробуй ещё раз

Если ошибка всё же случилась, сделай паузу и попробуй снова. Спокойная попытка помогает лучше запомнить правило и не путаться в следующих заданиях.

Частые ошибки и как их исправлять

1

1. Не путай детали

Частая ошибка — перепутать заказ и готовое блюдо. Чтобы исправить это, нужно снова посмотреть на картинку, прочитать слово и проверить, что именно просит клиент.

2. Замечай подсказки

Иногда ученик пропускает маленькую подсказку и выбирает не тот вариант. В таком случае помогает медленное чтение и сравнение всех ответов по одному признаку.

3

3. Держи порядок

Ещё одна ошибка — забыть порядок действий. Сначала нужно понять заказ, потом выбрать предмет, а уже затем подтвердить ответ и перейти дальше.

2



Мини-практика 1: выбери действие



Найди подсказку

Посмотри на заказ и найди фразу, которая подсказывает нужное действие. Иногда достаточно одного слова, чтобы понять, что надо взять, подать или выбрать.



Сравни варианты

Сравни два блюда и не спеши с ответом. Правильный выбор обычно совпадает с картинкой, словом и тем, что просит клиент в задании.



Проверь слово

Если ответ кажется похожим, проверь ещё раз название блюда. В Yumville одна лишняя буква может всё изменить, как ложка сахара в супе — не туда.



Объясни ответ

Объясни свой выбор коротко: картинка совпала, слово совпало, значит действие верное. Такое объяснение помогает запомнить правило и не делать случайных кликов.



Мини-практика 2: соедини заказ и блюдо



1. Найди клиента

Сначала найди заказ и посмотри, кто его сделал. Это помогает понять, какое блюдо нужно соединить с нужным клиентом и не перепутать карточки.

2. Сверь блюдо

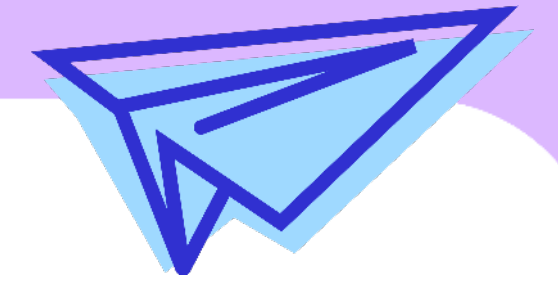
Потом сравни название блюда и изображение. Если написано soup, на карточке должен быть именно суп, а не похожее блюдо с другим названием.

3. Заметь различия

Проверь детали: цвет, количество и порядок элементов. Даже маленькое различие важно, потому что задание показывает, насколько внимательно ученик читает и смотрит.

4. Соедини правильно

Когда всё совпало, можно смело соединять пары. Если связь получилась верной, заказ сразу выглядит логичным, а ошибка становится заметна очень быстро.



Разбор ответа: почему так получилось

✦ Точный текст

Правильный ответ обычно появляется тогда, когда ученик читает фразу полностью. Одного знакомого слова мало: важно увидеть, что именно нужно сделать в задании.

✦ Внимание к изображению

Если ответ не подошёл, стоит проверить картинку. Иногда блюдо, клиент или предмет выглядят похоже, но отличаются одной важной деталью, которую легко пропустить.

✦ Порядок важен

Ошибка часто связана с порядком действий. Сначала нужно понять заказ, потом выбрать ответ и только затем переходить дальше, не меняя шаги местами.



Уровни и прогресс

1

1. Лёгкий старт

Сначала задания совсем простые: выбрать знакомый предмет и не перепутать его с похожим. Такой старт помогает почувствовать уверенность и быстро войти в игру.

2

2. Новый уровень

Потом появляются более длинные фразы и цепочки действий. Ученик уже не просто угадывает, а читает, сравнивает и принимает решение по нескольким признакам.

3

3. Верные ответы

Количество верных ответов показывает, насколько хорошо понят материал. Но главное — не спешить: спокойная работа часто даёт лучший результат, чем быстрые клики.

4

4. Больше самостоятельности

Прогресс растёт, когда ученик справляется сам и всё меньше нуждается в подсказках. Это значит, что Yumville перестаёт быть загадкой и становится знакомым миром.



Проект: итоговое задание

1. Прими заказ

Сначала ученик принимает заказ и внимательно читает, что нужно клиенту. Затем выбирает блюдо, которое подходит по слову, картинке и количеству.

2. Выполни шаги

После выбора начинается цепочка действий: подать, подтвердить, показать результат. Важно не перепутать шаги, чтобы история в Yumville выглядела понятной и аккуратной.



3. Покажи результат

В конце получается маленький проект, где всё работает вместе: слова, изображения, заказ и результат. Это уже не просто упражнение, а настоящая история.

Как выглядит готовый результат



Клиент и заказ

На первой карточке появляется клиент с простым заказом. Рядом — короткая фраза, которая подсказывает, что именно нужно выбрать. Такой кадр сразу задаёт начало истории и помогает понять задачу без лишних слов.



Шаг за шагом

Следующий кадр показывает действие ученика: он выбирает блюдо, подаёт его или подтверждает ответ. Здесь важны аккуратность и логика, потому что каждая картинка должна идти в правильном порядке.



Готовый результат

После этого в истории видно готовое блюдо и полученные монеты. Картинка показывает, что заказ выполнен, а ученик не только ответил правильно, но и довёл дело до конца.



Успех в Yumville

Последний экран похож на победный финал: всё совпало, монеты собраны, история закончена. Такой результат легко пересказать словами и показать как мини-комикс или цепочку карточек.

Yumville: учимся с интересом

В Yumville ученик научился читать заказы, выбирать нужные действия и замечать детали. Теперь задания уже не пугают, а выглядят как понятная игра, где каждый верный шаг приносит уверенность и новый прогресс.

