

Úvod

Tento titul je určený pre najmenšie deti - **úplných začiatočníkov** - ich poznávanie cudzieho jazyka začína učením sa prvých jednoduchých slovíčok, ktoré poznajú zo svojho každodenného života. **Výuková časť** je podaná formou klasického obrázkového slovníka, v ktorom si žiak môže zvoliť formu prezentácie slovíčok buď podľa jednotlivých písmen abecedy, alebo podľa tematických skupín. Všetky slovíčka sú profesionálne dabované. **Herná časť** obsahuje hry pre žiakov, ktorí už vedia čítať, aj hry pre tých, ktorí ešte písmenká nepoznajú (tieto hry tiež môžu využiť žiaci, ktorí už čítajú). Po skončení hry je možno vytlačiť diplom s menom žiaka, typom hry a výsledným hodnotením.

Ovládanie

Aplikácia je vytvorená tak, aby jej ovládanie bolo čo najjednoduchšie a najpríjemnejšie. Kurzor mení tvar nad každou aktívnou oblasťou, aby dieťa poznalo, kde môže kliknúť myšou. Kurzor zmení svoj tvar na ukazujúci prst – kliknutím sa spustí animácia alebo užívateľ prechádza do jednotlivých častí aplikácie.

Obrazovka s výberom jazyka



Na tejto obrazovke sa volí jazyková verzia programu podľa druhu zakúpenej licencie. V prípade, že máte obojjazyčnú verziu, je možno vybrať anglický alebo nemecký jazyk. Pokiaľ máte kúpenú iba jednojazyčnú verziu (len anglickú alebo len nemeckú), je možnosť voľby druhého jazyka neaktívna.

Úvodná obrazovka

Úvodná obrazovka programu slúži k rozhodnutiu hráča, či sa chce učiť slovíčka v obrázkovom slovníku, alebo či si chce precvičovať svoje vedomosti prostredníctvom hrania hier:

- anglická verzia





obrázkový slovník

- pravá polovica slová podľa abecedy
- ľavá polovica slová podľa tematických skupín



- nemecká verzia





obrázkový slovník

- ľavá polovica slová podľa abecedy
- pravá polovica slová podľa tematických skupín

výber hier

Slovník - rozdelenie podľa abecedy



Na teito obrazovke sú slová rozdelené podľa abecedy. Po okraji obrazovky sú jednotlivé písmená – kliknutím na písmeno sa zobrazia slová začínajúce daným písmenom. Slová sú znázornené obrázkom a názvom. Kliknutím na obrázok sa dané slovo predrieka, kliknutím na písmená v názve si žiak vypočuje výslovnosť písmen, z ktorých sa slovo skladá.



listovanie v slovníku v rámci písmena alebo oblasti



tlač aktuálnej obrazovky slovíčok 🛛 🔞 návrat na predchádzajúcu obrazovku

Slovník – rozdelenie podľa skupín



Na teito obrazovke sú slová rozdelené podľa tematických skupín, do ktorých patria. Princíp ovládania je rovnaký ako pri abecede.

Zoznam tematických skupín:



dopravné prostriedky



miestnosti



domáce spotrebiče



farbv



šport



ľudské telo



slovesá



hudobné nástroje



iedlo



zvieratá



čísla



oblečenie



veci



rôzne

Obrazovka s výberom hier



- V tejto časti programu si hráč vyberá hru.
- K dispozícii sú dve skupiny hier:
- 1. pre deti, ktoré nevedia čítať a písať listy ľavého kvietka (5 hier)
- 2. pre deti, ktoré už vedia čítať a písať listy pravého kvietka (4 hry)

Obrazovka s výberom tematických skupín pre hry



Na tejto obrazovke je možno zvoliť tematickú skupinu(y), z ktorej sa budú vyberať slovíčka do hry. Program vždy automaticky ponúkne precvičovanie všetkých tematických skupín - všetky sú označené briať hráč niektorú skupinu nechce precvičovať, zruší pri nej označenie kliknutím na lienku. Opätovným kliknutím na prázdne pole sa daná skupina označí. Vždy je nutné mať zvolenú aspoň jednu tematickú skupinu!

V niektorých hrách sú určité tematické skupiny **neaktívne** – tzn. že ich **nie je možno označiť**. To vyplýva z povahy alebo logiky danej hry – napr. v hre "Počítanie" nie sú aktívne skupiny "slovesá", "farby", "telo" a "čísla".



označí všetky skupiny

zruší označenie všetkých skupín

spustí hru

Pozn.: Táto obrazovka nie je dostupná pre hry "Urči farbu" a "Doplň krížovku" (pozri nižšie).

Popis hier

Hry pre deti, ktoré nevedia čítať a písať:



Počúvaj a ukáž – hráč si vždy vypočuje slovo a kliknutím zvolí obrázok, ktorý predstavuje toto slovo (na výber má štyri obrázky). Kliknutím na mravca sa slovo zopakuje. Ak hráč zvolí chybný obrázok, program čaká, pokiaľ nezvolí ten správny. Až potom prejde na ďalšie zadanie.



Počítanie – hráč preťahuje na drevenú dosku obrázky v počte, ktorý si vypočuje. Kliknutím a podržaním sa uchytí obrázok, pretiahnutím na drevenú dosku a uvoľnením tlačidla sa predmet umiestni. Kliknutím na mravca si hráč môže nechať zopakovať zadanie alebo skontrolovať správnosť riešenia. V prípade chybného riešenia úlohy sa zobrazí nápoveda so správnym riešením. Opätovným kliknutím na mravca prejde na ďalšie zadanie.



zopakuje zadanie



skontroluje správnosť riešenia



Označ slová zo skupiny – hráč kliknutím označuje všetky obrázky, ktoré patria do slovne zadanej skupiny (napr. všetky zvieratá, všetky dopravné prostriedky, a pod.). Kliknutím na mravca si hráč môže nechať zopakovať zadanie alebo skontrolovať správnosť riešenia. V prípade chybného riešenia úlohy sa zobrazí nápoveda so správnym riešením. Opätovným kliknutím na mravca prejde na ďalšie zadanie.



zopakuje zadanie



skontroluje správnosť riešenia



Ukáž farebný predmet – hráč kliknutím označuje farebné predmety podľa slovného zadania. Kliknutím na mravca sa slovné zadanie zopakuje. Ak hráč zvolí chybný predmet, program čaká, pokiaľ nezvolí ten správny. Až potom prejde na ďalšie zadanie.



Urči farbu - hráč si najskôr vypočuje, akú farbu má ukázať a potom kliknutím zvolí príslušnú pastelku. Kliknutím na mravca sa zadanie farby zopakuje. Ak hráč zvolí chybnú farbu, program čaká, pokiaľ ne-zvolí tú správnu. Až potom prejde na ďalšie zadanie.

Pozn.: V tejto hre sa precvičujú iba farby, preto tu chýba výber tematických skupín.

Hry pre deti, ktoré už vedia čítať a písať:



Priraď slová k obrázkom – hráč priraďuje slová k ich obrázkom. Slovo sa uchopí kliknutím a podržaním tlačidla myši. Pretiahnutím slova ku správnemu obrázku a uvoľnením tlačidla sa slovo samo prichytí. Kliknutím na mravca sa skontroluje správnosť riešenia. Symbolom ✓ sú označené správne priradené slová, symbolom X sú označené chybne priradené slová – po zájdení kurzorom na krížik sa zobrazí správne riešenie. Kliknutím na mravca sa zobrazia nové obrázky a slová.



Oprav slová – úlohou hráča je usporiadať písmená v slovách tak, aby z nich vznikli správne slová podľa obrázka. Písmeno sa uchopí kliknutím a podržaním tlačidla myši. Presunutím písmena na inú pozíciu a uvoľnením tlačidla sa písmeno umiestni. Kliknutím na mravca sa skontroluje správnosť riešenia. Symbolom ✓ sú označené správne slová, symbolom 🂢 sú označené chybné slová – po zájdení kurzorom na krížik sa zobrazí správne riešenie. Kliknutím na mravca sa zobrazia nové obrázky.



Napíš slová k obrázkom – úlohou hráča je dopísať slová do zelených strukov pod obrázkami. Každá pozícia v struku znamená jedno písmeno - počet pozícií teda znamená počet písmen, z ktorých sa slovo skladá. Kliknutím na obrázok je možno slovo si vypočuť. Kliknutím na mravca sa skontroluje správnosť riešenia. Symbolom i sú označené správne písmená, symbolom i sú označené chybné písmená – po

zájdení kurzorom na krížik sa zobrazí správne riešenie. Kliknutím na mravca sa zobrazia nové obrázky .



Doplň krížovku – hráč doplňuje slová do stĺpcov krížovky. Po zájdení kurzorom na malé obrázky nad krížovkou sa v lupe zobrazí ich zväčšený obraz. Kliknutím na malý obrázok sa dané slovo tiež predrieka. Tajničku krížovky tvorí prvý riadok. Kliknutím na mravca si skontroluješ správnosť riešenia. Symbolom ♥ sú označené správne slová, symbolom 🗙 sú označené chybné slová – po zájdení kurzorom na krížik sa zobrazí správne riešenie. Kliknutím na mravca sa zobrazí nová krížovka.

Pozn.: Pri tejto hre nie je možno vybrať tematické skupiny z dôvodu nutnosti väčšieho počtu slov pre zaistenie správneho vygenerovania krížovky. Táto hra je preto určená žiakom s väčšou slovnou zásobou (v rámci tohto programu).

Spoločný spôsob hodnotenia pre všetky hry

Vo všetkých hrách získava hráč za svoje odpovede kvietky – za správnu odpoveď rozkvitnutý kvietok 👾 (alebo viac naraz – podľa typu hry), za chybnú odpoveď zvädnutý kvietok 💭 . Kvietky sa objavujú po obvode obrazovky a ich celkový počet je v každej hre 20. Podľa počtu správnych a chybných odpovedí (rozkvitnutých a zvädnutých kvietkov) získava hráč na konci hry diplom so slovným hodnotením a zobrazenými kvietkami. Diplom si môže vytlačiť kliknutím na 🏈, alebo zrušiť tlač kliknutím na 💢.

Skončenie programu

Kliknutím na jednu z nižšie uvedených ikon (podľa jazykovej verzie programu) sa skončí program.



- skončenie programu v anglickej verzii



- skončenie programu v nemeckej verzii

Venujte aspoň malú chvíľu tomuto manuálu. Dozviete sa viac o tomto CD-ROMe a jeho ovládaní.



Jánošíkova 1, 010 01 Žilina Tel.: 041 565 2147, fax: 041 565 2147 e-mail: info@silcom-multimedia.sk Web: http://www.silcom-multimedia.sk

Ďakujeme Vám, že ste si zakúpili práve náš produkt.