

W O J P O E R W S Z Y

A L F A B E T



silcom
MULTIMEDIA

PC
CD-ROM

Wstęp

Program edukacyjny pt. *Mój pierwszy alfabet* został stworzony z myślą o **wszystkich przedszkolakach i pierwszakiach**, którzy chcieliby nauczyć się rozpoznawania liter, jednocześnie dobrze się bawiąc. W tym celu zapraszamy ich do nowoczesnego miasteczka, pełnego ciekawych miejsc i zadań, dzięki którym mogą nauczyć się czegoś nowego, a jednocześnie utrwalić nowo zdobytą wiedzę.

Dla najmłodszych dzieci, które dopiero poznają poszczególne literki, przygotowaliśmy **Wielki elementarz**, znajdujący się w intrygującym miejscu, a mianowicie w studiu telewizyjnym. Tutaj dzieci dowiedzą się jak wyglądają **małe i duże litery**, zarówno **drukowane, jak i pisane**, jak je **poprawnie czytać**, jakie razem **mogą tworzyć sylaby**, a także, w jakich **słowach występują**. Dzięki animacjom dowiedzą się także, jak **писаć** małe i duże litery w formie **drukowanej i pisanej**.

Te dzieci, które rozpoznają już poszczególne literki, mogą swoje **umiejętności łatwo utrwalić** – wystarczy odwiedzić niektóre niezwykle miejsca w mieście, gdzie będą na nie czekały różne zadania: znajdowanie konkretnych liter znajdujących się pośród innych, określanie początkowych liter różnych słów, szukanie par w grze typu *memory*, układanie czteroliterowego hasła do sejfu, uzupełnianie brakujących liter w nazwach obrazów, rozpoznawanie liter w trakcie ich stopniowego odsłaniania, nawlekanie liter na sznurek w kolejności alfabetycznej, słuchanie, a następnie określanie sylab, wskazywanie litery kończącej słowo itd.

Obsługa

Aplikacja została stworzona w ten sposób, aby korzystanie z niej było przyjemne i nieskomplikowane.

PC – kursor zmienia postać nad każdym aktywnym obszarem, aby użytkownik wiedział, gdzie może kliknąć myszką. Kiedy kursor przybierze postać wskazującego palca, wówczas, klikając w niego, użytkownik spowoduje określone działanie, ewentualnie przejdzie do poszczególnych części aplikacji.

Tablet - przez dotknięcie właściwego miejsca ekranu, użytkownik spowoduje określone działanie, ewentualnie przejdzie do poszczególnych części aplikacji.

Ekran wyboru – menu główne



Ekran wyboru – menu główne umożliwia **wybranie gry** lub elementarza do **nauki liter** (patrz niżej) oraz **ustawienia** programu.

Ikony:



Ustawienia
(patrz str. 7)



Tabela wyników
(patrz str. 7)



Zakończenie
programu

Nauka - ELEMENTARZ

Na pierwszej stronie Elementarza użytkownik wybiera sobie literę, o której chce się więcej dowiedzieć.



można wybrać zwykłe albo
„obrazkowe“ pismo





W studiu telewizyjnym są przedstawione wszystkie 4 rodzaje liter (małe, duże, drukowane, pisane) – kiedy zaznaczymy literę przez kliknięcie (dotknięcie), wtedy włączy się animacja pokazująca, w jaki sposób piszemy tę literę. Następnie będą tu obrazki przedstawiające słowa, które zaczynają się tą literą.



pokaże wierszyk o danej literze,
zaś po kliknięciu (zaznaczeniu
przez dotknięcie) tekstu, wierszyk
zostanie odczytany



pokaże sylaby i słowa z tą
literą, zaś po kliknięciu
(zaznaczeniu przez dotknięcie)
tekstu, zostanie on odczytany



drzwi po lewej – przejście do
poprzedniej litery alfabetu



drzwi po prawej – przejście do
następnej litery alfabetu



powrót do menu

Gry:



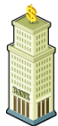
Znajdź wszystkie litery... – znajdź na tablicy dane litery i zaznacz, przez kliknięcie (dotknięcie). Kliknięcie w głośnik znajdujący się w lewej górnej części tablicy (w przypadku tabletu – dotknięcie tej ikonki) pozwoli powtórzyć poszukiwaną literę.



Szukaj dwóch takich samych liter – kliknij w jednego z kibiców a zobaczysz, jaką literę trzyma (jeśli masz tablet - dotknij wybranego kibica). Znajdź innego kibica, takiego, który trzyma taką samą literę.



Określ początkową literę – aby zaznaczyć pierwszą literę tego słowa, kliknij (oznacz, dotykając) jedną z liter znajdujących się w wagonikach. Aby powtórzyć słowo, kliknij (dotknij) ikonkę przedstawiającą głośnik.



Ułóż hasło – zaznaczaj, klikając (dotykając), litery w tej kolejności, w jakiej zostaną odczytane. Aby powtórzyć hasło, kliknij (dotknij) ikonkę przedstawiającą głośnik.



Poznaj literę – zaznacz samochody, które mają odjechać z parkingu, przez kliknięcie (dotknięcie) ich. Kiedy rozpoznasz, jaka litera ukrywa się pod samochodami, wtedy kliknij (oznacz, dotykając) zakładkę "ABC" znajdującą się po lewej stronie na dole i z zaproponowanych liter wybierz tę, która była ukryta pod parkującymi samochodami.



Uzupełnij litery w słowach – Przesuń brakujące litery z podłogi na puste pola w nazwie obrazu. Aby powtórzyć słowo, wystarczy kliknąć (dotknąć) obraz.



Postaraj się nawlec koraliki według alfabetu – Do koralików znajdujących się na sznurku dodawaj pozostałe w kolejności alfabetycznej. Kiedy dojdiesz do końca alfabetu, do litery Ż, kontynuuj, zaczynając znów od litery A.



Co tu nie pasuje? – **PC:** kiedy najedziesz kursorem na obrazek (bez klikania) usłyszysz słowo. W ten sposób przesłuchaj sobie najpierw wszystkie słowa. Następnie, klikając w obrazek, zaznacz to słowo, które nie pasuje do pozostałych.

– **tablet:** kiedy dotkniesz symbolu przedstawiającego głośnik na danej kabinie, usłyszysz słowo. W ten sposób przesłuchaj sobie najpierw wszystkie słowa. Następnie –dotykając obrazka – zaznacz to słowo, które nie pasuje do pozostałych.



Jaką literą kończy się dane słowo? – aby określić ostatnią literę słowa, kliknij (oznacz, dotykając) jedną z liter umieszczonych na wieżowcu. Aby powtórzyć słowo, wystarczy kliknąć (oznaczyć, dotykając) obrazek po prawej stronie na dole.



można wybrać zwykłe albo „obrazkowe“ pismo



Zaznacz właściwą sylabę – zaznacz - klikając (dotykając) - statek wiozący podaną sylabę. Aby powtórzyć sylabę wystarczy kliknąć (oznaczyć, dotykając) czerwoną boję pośrodku.

Wspólne ikony:



Powrót do głównego ekranu



Obsługa gry - podpowiedź.
Ta ikona służy jednocześnie jako **wskaźnik**, jak daleko jeszcze do zdobycia **nagrody** - balonik zabarwia się na zielono.

Nagrody w grach:

W każdej grze uczestnik zdobywa nagrody w postaci czekoladowych literek pojawiających się w bombonierce – zdobycie wszystkich liter **A B C** oznacza spełnienie zadania na danym poziomie trudności.



Tabela wyników:



Tutaj uczestnik znajdzie wykaz wszystkich zdobytych nagród w danych grach (kolumny) i na poszczególnych poziomach (rzędy).

Ustawienia:



Lewa strona jest przeznaczona na ustawienia dotyczące dźwięków w programie. Można zaznaczyć następujące opcje:

- odtwarzać polecenie czytane przez lektora na początku gry
- automatycznie odtwarzać czytanie liter w elementarzu
- włączyć muzykę w tle
- włączyć dźwięk animacji



ZABEZPIECZENIE PRZED PRZYPADKOWYM KLIKIEM W LITERY

Ta opcja zapobiega sytuacji w której dziecko, grając, nie odróżnia liter, a tylko przypadkowo klika w różne litery.

Po prawej stronie należy ustawić stopień trudności w grach:



AUTOMATYCZNE PRZEJŚCIE NA WYŻSZY POZIOM

Zaczyna się od najniższego poziomu. Po zdobyciu wszystkich nagród na danym poziomie, następuje automatyczne przejście na wyższy poziom.

Można też wybrać jeden ze stałych stopni trudności:



poziom 1:
jedynie duże drukowane
litery



poziom 2:
drukowane małe i duże
litery



poziom 3:
drukowane i pisane, małe
i duże litery

USUNĄĆ WYNIKI

Po zaznaczeniu tej ikonki i kolejnym potwierdzeniu nastąpi usunięcie z tabeli wszystkich uzyskanych wyników.

Poświęć choć krótką chwilę tej instrukcji.

Przybliży ci ona program zawarty na niniejszej płycie oraz jego obsługę.



Motelowa 21, 43-400 Cieszyn

Telefon: +48 602 451 588

e-mail: info@silcom-multimedia.pl

Web: www.silcom-multimedia.pl

Dziękujemy Państwu za zakup naszego produktu.