

Wstęp

Multimedialny program przeznaczony dla najmłodszych dzieci – **całkowicie początkujących** – dla których pierwsze kroki w języku obcym to proste słówka znane z codziennego życia. **Część edukacyjna** obejmuje prosty słowniczek ilustrowany, w którym użytkownik poznaje poszczególne słowa uporządkowane alfabetycznie lub w określonych kręgach tematycznych. Wszystkie słówka czytane są przez profesjonalnego lektora. **Część rozrywkowa** zawiera gry dla uczniów, którzy potrafią już czytać, ale także dla dzieci, które jeszcze nie znają liter. Dodatkową atrakcją jest możliwość wydrukowania dyplomu dla najlepszych graczy, z ich imieniem i nazwiskiem, typem gry oraz z wynikiem końcowym.

Sterowanie

Aplikacja jest przygotowana tak, aby jej sterowanie było jak najprostsze i najprzyjemniejsze. Zmiana kształtu kursora ponad strefą aktywną ułatwia sterowanie. Cursor w postaci palca po kliknięciu uruchamia animację, ewentualnie przesuwa użytkownika do poszczególnych części aplikacji.

Ekran główny



Ekran główny programu umożliwia dokonanie wyboru pomiędzy nauką słówek w słowniczku ilustrowanym lub ćwiczeniem swoich wiadomości za pomocą udziału w różnych grach.



Słowniczek ilustrowany



Wybór gier



Koniec programu

Słownik – kolejność alfabetyczna



Na tym ekranie słówka podane są w kolejności alfabetycznej. Po bokach wzdłuż ekranu znajdują się poszczególne litery – kliknięcie na literę wyświetli poszczególne słówka zaczynające na wybraną literę. Każde słówko posiada swoją ilustrację. Kliknięcie na ilustrację wywołuje słówko w formie mówionej, kliknięcie na litery zawarte w słowie uruchamia wymowę poszczególnych liter.

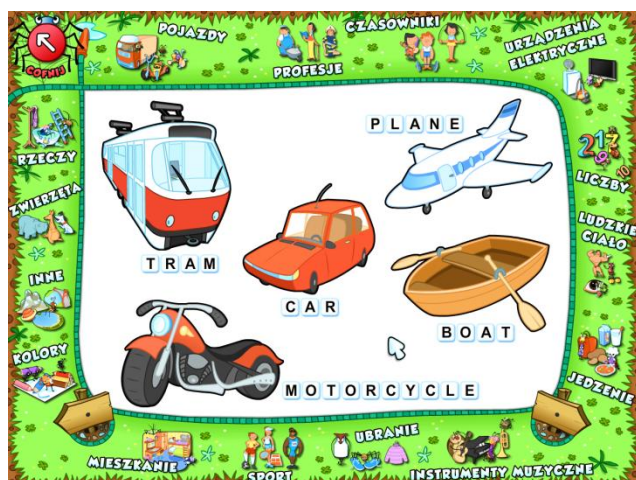


Kolejna lub poprzednia strona w słowniku w ramach jednej litery lub grupy tematycznej



Powrót do strony poprzedniej

Słownik – wg grup tematycznych



Na tym ekranie słówka podane są wg określonych grup tematycznych. Sterowanie jest takie samo jak w przypadku kolejności alfabetycznej.

Spis grup tematycznych:



Pojazdy



Profesje



Czasowniki



Urządzenia elektryczne



Liczby



Ludzkie ciało



Jedzenie



Instrumenty muzyczne



Ubranie



Sport



Mieszkanie



Kolory



Inne



Zwierzęta



Rzeczy

Ekran z wyborem gier



W tej części programu użytkownik wybiera grę. Do dyspozycji są dwie grupy gier:

1. dla dzieci, które jeszcze nie potrafią czytać ani pisać – płatki lewego kwiatka (5 gier)
2. dla dzieci, które już potrafią czytać i pisać – płatki prawego kwiatka (4 gry)

Ekran wyboru grupy tematycznej



Ekran umożliwia wybór grupy tematycznej słówek w poszczególnych grach. Program automatycznie oferuje ćwiczenia w zakresie wszystkich grup tematycznych (wszystkie są oznaczone). Jeżeli gracz nie zna słówek z określonej grupy, może anulować oznaczenie kliknięciem na biedronkę. Ponowne kliknięcie na puste miejsce oznaczy znowu daną grupę tematyczną. Niezbędne jest dokonanie wyboru co najmniej jednej grupy tematycznej! W niektórych grach określone grupy tematyczne nie są aktywne – tzn. nie można ich oznaczyć. Wynika to z charakteru i logiki danej gry – np. w grze „Liczenie” do grup nieaktywnych zaliczamy „czasowniki”, „kolory”, „ciało” i „liczby”.



Oznaczy wszystkie grupy



Uruchomi grę



Anuluje oznaczenie wszystkich grup

Uwaga:

Ekran jest niedostępny w grach: „Wskaż kolor” oraz „Uzupełnij krzyżówkę” (patrz niżej).

Opis gier

Gry dla dzieci, które jeszcze **nie potrafią czytać ani pisać**:

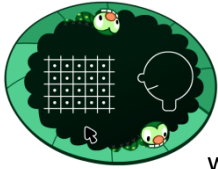


Wysłuchaj i wskaż – Najpierw uważnie wysłuchaj nagranych wyrazów, a następnie przyjrzyj się czterem obrazkom i kliknięciem oznacz ten, który przedstawia dane słowo. Jeżeli chcesz ponownie usłyszeć dany wyraz, kliknij krasnala.

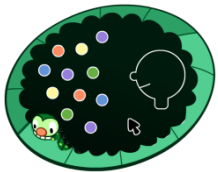


Liczenie – Przeciągnij obrazki na drewnianą deskę. Najpierw uważnie posłuchaj, ile obrazków masz położyć na desce. Chwyć obrazek i przytrzymaj go przyciskiem myszki. Przesuń obrazek na deskę i puść przycisk. Kliknięcie na krasnala umożliwi powtórzenie całego zadania, oraz kontrolę poprawności rozwiązania. Kolejne kliknięcie mrówki sprawi, że wyświetli się nowe zadanie.





Posłuchaj nagrania i wskaż odpowiednie obrazki. Najpierw uważnie wysłuchaj słów, spośród których będziesz dokonywać wyboru. Następnie znajdź i oznacz wszystkie obrazki zgodne z nagranyimi wyrazami. Kliknięcie na krasnala umożliwi powtórzenie całego zadania. Kliknięcie mrówki umożliwi sprawdzanie poprawności rozwiązania. Kolejne kliknięcie mrówki sprawi, że wyświetli się nowe zadanie.



Pokaż kolorowy przedmiot. Najpierw uważnie wysłuchaj, jaki przedmiot masz wskazać i w jakim kolorze. Potem kliknij właściwy obrazek, pokazujący ten przedmiot w odpowiednim kolorze. Kliknięcie na krasnala umożliwi powtórzenie całego zadania.







Wskaż odpowiedni kolor. Najpierw uważnie posłuchaj, który kolor masz wskazać. Potem kliknij kredkę w tym kolorze. Aby ponownie usłyszeć nazwę koloru, wystarczy kliknąć krasnala, a ten powtórzy zadanie.



Gry dla dzieci, które już **potrafią czytać i pisać**:



Połącz wyraz z odpowiednim obrazkiem. Kliknij wyraz, przytrzymaj naciśnięty klawisz, a następnie przesunij wyraz pod odpowiedni obrazek i puść przycisk myszki – słowo znajdzie się na właściwym miejscu. W ten sam sposób uporządkuj pozostałe wyrazy. Kliknięcie mrówki umożliwia sprawdzenie poprawności rozwiązania. Poprawne rozwiązania oznaczone są , złe rozwiązania ikoną . Kliknięcie na obrazek pozwoli na wysłuchanie poprawnej odpowiedzi. Kolejne kliknięcie mrówki sprawi, że wyświetlą się nowe obrazki i nowe słowa.







Uporządkuj litery w wyrazach. Pod każdym obrazkiem znajdują się wyrazy, w których zmieniono kolejność liter. Uporządkuj litery tak, aby tworzyły słowo zgodne z obrazkiem. Chwyć literę i przytrzymaj przycisk myszki. Następnie umieść literę w odpowiednim miejscu i puść przycisk myszki. Po poprawieniu wszystkich wyrazów, sprawdź poprawność rozwiązania, klikając mrówkę. Kolejne kliknięcie mrówki sprawi, że wyświetlą się nowe obrazki.



Wpisz wyraz pod obrazkiem. Kliknij zielony strączek i w każde wolne pole wpisz jedną literę. Liczba pól w zielonym strączku odpowiada liczbie liter, z których składa się dane słowo. Kliknięcie obrazka pozwoli na wysłuchanie wyrazu. Po wpisaniu obydwu słów należy kliknąć mrówkę, co umożliwi sprawdzenie poprawności rozwiązania. Kolejne kliknięcie mrówki sprawi, że wyświetlą się nowe obrazki.







Uzupełnij słowa w krzyżówce. Najedź kursorem na małe obrazki. W lupie zobaczysz ich powiększony obraz. Kliknięcie wyrazu pozwoli na wysłuchanie go. Do kolumny w krzyżówce wpisz wyraz zgodnie z obrazkiem. Rozwiązanie krzyżówki utworzą pierwsze litery wszystkich wpisanych wyrazów. Kliknięcie mrówki pozwala na sprawdzenie poprawności rozwiązania. Poprawne rozwiązania oznaczone są , złe rozwiązania ikoną . Kliknięcie na krzyżyk pozwoli na wyświetlenie poprawnej odpowiedzi. Kolejne kliknięcie mrówki sprawi, że wyświetli się nowa krzyżówka.



Uwaga: W tej grze wybór z grup tematycznych jest niemożliwy z powodu korzystania z większej bazy słów niezbędnych do wygenerowania krzyżówki. Gra przeznaczona jest dla użytkowników posiadających duży zasób słów (w ramach tego programu).

Wspólny sposób oceny wszystkich gier

We wszystkich grach gracz uzyskuje za swoje odpowiedzi kwiatki, za poprawną odpowiedź kwiatek rozkwitły  a (nawet więcej w jednym zadaniu) a za złą odpowiedź dostaje kwiatek zwiędły . Kwiatki znajdują się po bokach ekranu, jest ich do dyspozycji 20 sztuk w każdej grze. Na podstawie poprawnych odpowiedzi, tj. liczby uzyskanych kwiatków (rozkwitłych i zwiędłych) zajmuje miejsce na podium.

