



S P R Y T N E

K O S T K I



Wstęp

Sprytne kostki to świetny program edukacyjny dla przedszkolaków i uczniów pierwszych trzech klas szkoły podstawowej, dzięki któremu dzieci przyswoją sobie i utrwalą wiedzę i umiejętności, które potrzebne są przed pójściem do szkoły oraz w ciągu pierwszych trzech lat nauki szkolnej. Głównymi motywami pojawiającymi się w programie są interaktywne drewniane kostki oraz liczydło, a więc przedmioty, z którymi uczniowie z pewnością mieli kontakt podczas pierwszych lat nauki.

Teoretyczna część zawiera **dziewięć** podstawowych tematów:

Alfabet • Liczby, kolory i kształty • Liczydło • Zwierzęta • Owoce i warzywa • Rzeczy wokół nas • Ludzkie ciało • Kalendarz • Zegar

Wszystko, czego dzieci dowiedzą się w części teoretycznej, mogą od razu przećwiczyć dzięki **25 różnym grom**, z których większość ma do wyboru trzy stopnie trudności. Za właściwe rozwiązanie dziecko otrzymuje nagrodę w postaci kwiatków, które stanowią informację zwrotną zarówno dla dziecka, jak i nauczyciela czy rodzica.

Program można dostosowywać do aktualnych możliwości i potrzeb dziecka, w **polsko-angielskiej wersji** można ponadto wybrać język aplikacji.

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 lub 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



Z menu głównego można przejść bezpośrednio do jednego z tematów z części teoretycznej lub wybrać którąś z gier.

Ikony:



Ustawienia



Zakończenie programu



Przewijanie menu gier

Ustawienia



Ten ekran służy użytkownikowi do przystosowania programu do swoich potrzeb.

Żółte kostki – ustawienia dźwięku:

włączy/wyłączy muzykę w tle



włączy/wyłączy dźwięk animacji



włączy/wyłączy polecenie czytane przez lektora na początku gry



Zielone kostki – ustawienia dotyczące nagród:



włączy/wyłączy zdobywanie punktów w grach



usunie punkty zdobyte we wszystkich grach

Różowe kostki – ustawienia pisma i języka:



w grach z literami - włączy/wyłączy występowanie liter diakrytycznych



w wersji dwujęzycznej zmieni język



w grach z literami - litery przedstawi przy pomocy obrazkowej czcionki

Niebieskie kostki – ustawienia dotyczące zakresów liczbowych oraz działań z zerem:



zakres liczbowy do 5



zakres liczbowy do 10



zakres liczbowy do 20 bez przekroczenia progu 10



zakres liczbowy do 20 z przekroczeniem progu 10



włączy/wyłączy pojawianie się działań z zerem

NAUKA:

Alfabet



Kliknięcie (zaznaczenie przez dotknięcie) litery spowoduje odwrócenie się kostki z obrazkiem przedstawiającym słowo, które zaczyna się daną literą, równocześnie będzie odtwarzany dźwięk – dźwięk ten można powtórzyć poprzez kliknięcie (dotknięcie) ikonki głośnika w lewym dolnym rogu kostki. Kostki można obracać w obydwu kierunkach – przez kliknięcie (dotknięcie) górnej lub dolnej części kostki. Ta sama zasada obowiązuje w całym programie.



Przełącza z małych liter na duże i odwrotnie

Ikony wspólne dla wszystkich tematów części teoretycznej:



Odwróć wszystkie kostki równocześnie

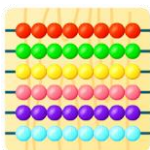
Powrót do poprzedniego ekranu





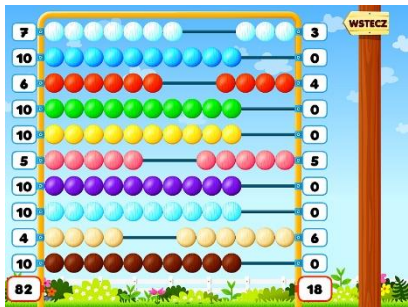
Liczby, kolory i kształty

Na pozostałych bokach kostek pojawiają się kropki, palce i zegar w odniesieniu do liczb, ponadto obrazki przedstawiające zwierzęta lub przedmioty charakterystyczne dla danego koloru lub kształtu.



Liczydło

W każdym rzędzie liczydła można przesuwać kuleczki w prawo lub w lewo, przy czym ich liczba wyświetla się z boku (po prawej i lewej stronie), zaś ich suma - na dole (po prawej i lewej stronie).





Zwierzęta



Owoce i warzywa



na kolorowo zaznacz
kostki, na których owoce



na kolorowo zaznacz
kostki, na których warzywa



Rzeczy wokół nas



Ludzkie ciało

Na kolejnych bokach kostek pokazane jest umiejscowienie danej części ciała w ludzkim ciele





Kalendarz



Na kolorowo zostaną zaznaczone jedynie te miesiące, które należą do danej pory roku



Zegar

Kliknięcie (zaznaczenie przez dotknięcie) liczby spowoduje ustawienie pełnej godziny, można też „uchwycić” wskazówki i ustawiać pełne kwadranse – ustawiony czas wyświetli się na tabliczce po prawej stronie



Zmiana z cyfr rzymskich na arabskie i odwrotnie



GRY:



Znajdź literę

Zgodnie z poleceniem zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), dane litery.



Wstaw literę

Odwracając kostkę, wybierz na miejsce pytajnika tę literę, której brakuje w danym słowie.





Pierwsza litera

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), wszystkie obrazy przedstawiające słowa, zaczynające się daną literą.



Ostatnia litera

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), wszystkie obrazy przedstawiające słowa kończące się daną literą.





Znajdź słowo

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), słowa, które usłyszysz.



Napisz słowo

Obracając kostki, ułóż słowa przedstawione na obrazkach.





Znajdź wynik

Obracając kostki, znajdź właściwy wynik.

$6 + 8 = 14$
 $5 + 5 = 10$
 $6 + 6 = ?$

WSTECZ
 numberek
 pomóż mi
 telefonik
 8



Wybierz znak

Obracając kostki, znajdź właściwe znaki określające działania matematyczne.

$7 + 9 = 16$
 $11 - 4 = 7$
 $12 - 7 = 5$
 $6 ? 4 = 2$
 $8 ? 6 = 2$

WSTECZ
 numberek
 pomóż mi
 telefonik
 15



Porównaj liczby

Obracając kostki, wstaw właściwe znaki pomiędzy dwie liczby.



Uzupełnij liczbę

Obracając kostki, wstaw właściwe liczby do szeregu.



Uzupelnij rzędy

Obracając kostki, umieść właściwe obrazki w szeregu - za każdym razem trzeba rozpoznać zasadę, według której obrazki tworzą szereg.



Uszereguj

Na początku każdego rzędu zaznaczono, w jaki sposób mają być uszeregowane obrazki: od najmniejszego do największego lub odwrotnie.

PC – przesuwanie kostek: kiedy kursor znajdzie się pomiędzy dwiema kostkami, zmieni się w obustronną strzałkę \longleftrightarrow . Klikając w nią, zamienimy sąsiadujące ze sobą kostki.

Tablet – kostki można przesuwać, dotykając ich i przesuwać w prawo lub w lewo.





Memory obrazkowe i dźwiękowe

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), dwa takie same obrazki lub dźwięki.

Literowe memory

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), dwie takie same litery. Zgodnie z ustawionym stopniem trudności, pary tworzą:

- 1) dwie wielkie litery
- 2) dwie małe litery
- 3) wielka i mała litera



Która godzina?

Obracając kostki, określ godziny i minuty.

W zależności od ustawionego stopnia trudności określa się:

- 1) tylko pełną godzinę
- 2) pełną godzinę lub jej połowę
- 3) pełną godzinę, jej połowę lub kwadrans





Ustaw czas

Ustaw czas zgodnie z poleceniem. Kliknięcie (zaznaczenie przez dotknięcie) liczby spowoduje ustawienie pełnej godziny; można też „uchwycić” wskazówki i ustawiać pełne kwadranse.

W zależności od ustawionego stopnia trudności określa się:

- 1) tylko pełną godzinę
- 2) pełną godzinę lub jej połowę
- 3) pełną godzinę, jej połowę lub kwadrans.



Zmiana z rzymskich cyfr na arabskie i odwrotnie



Znajdź kolor i figurę

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), wszystkie figury geometryczne w zadanym kolorze.





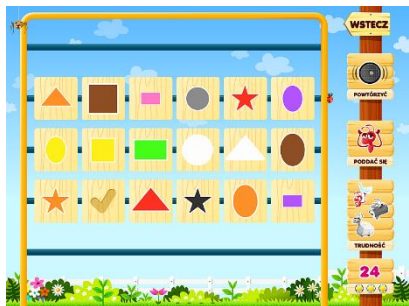
Znajdź kolor i rzecz

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), wszystkie rzeczy w zadanym kolorze.



Znajdź figurę

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), figury geometryczne zgodnie z poleceniem.





Znajdź kolor

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), wszystkie obrazki w zadanym kolorze.



Wygląda jak...

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), wszystkie obrazki mające wymagany kształt.





Ludzkie ciało

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), części ciała ludzkiego według polecenia.



Układanka

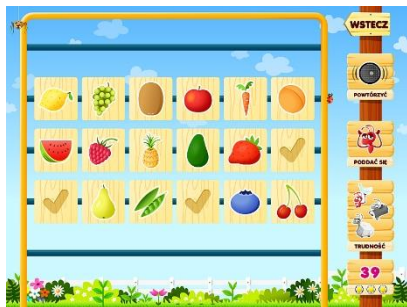
Obracając kostki, ułóż obrazek według wzoru, który znajduje się w prawej górnej części.





Owoce i warzywa

Zaznacz, poprzez kliknięcie (lub dotknięcie), wszystkie obrazki zgodnie poleceniem.



Ikonki występujące w grach:



Powtórzy polecenie do obecnej gry.



Pokaże rozwiązanie zadania. Aby przejść do nowego zadania, kliknij ikonkę



Ustawienie stopnia trudności. W większości gier oznacza to ustalenie liczby kostek: 3, 4 lub 5 rzędów kostek.



Liczba osiągniętych punktów w grze. Liczba ta wyświetli się także w głównym menu gier jako zakładka nad kostką, wtedy, gdy najedziemy kursorem na daną grę.



*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.