

## Wstęp

Ten multimedialny program edukacyjny służy do powtórzenia ważnych wiadomości z historii świata i Europy. Jest przeznaczony dla dzieci z klas 4-6 na poziomie szkoły podstawowej i dla dzieci z klas 1-3 na poziomie gimnazjum.

### Działy tematyczne:

#### PREHISTORIA

- Pradzieje

#### STAROŻYTNOŚĆ

- Starożytny Wschód
- Starożytna Grecja
- Starożytny Rzym

#### ŚREDNIOWIECZE

- Wczesne średniowiecze
- Europa Środkowa i początki Polski
- Polska w średniowieczu
- Schyłek średniowiecza

#### CZASY NOWOŻYTNE

- Wielkie odkrycia geograficzne
- Reformacja i epoka renesansu
- Świat i Europa w XVI i XVII wieku
- Rzeczpospolita w XVI i XVII wieku

#### OŚWIECENIE I ROMANTYZM

- Europa i świat w XVIII i XIX wieku
- Rewolucja francuska i wojny napoleońskie
- Polska w XVIII i ziemie polskie w XIX wieku

#### HISTORIA XX WIEKU

- Świat do II wojny światowej
- Polska do II wojny światowej
- II wojna światowa
- Świat po II wojnie światowej
- Polska po II wojnie światowej

## Sterowanie

Dzięki środowisku graficznemu sterowanie aplikacją jest bardzo proste i intuicyjne. Cursor myszki zmienia się kontekstowo nad aktywnymi strefami – zamiana strzałki na rączkę oznacza, że pod kursorem znajduje się przycisk, na który można kliknąć. Zamiana strzałki na pytajnik oznacza, że po kliknięciu wyświetli się odpowiedź w strefie aplikacji, w której właśnie znajduje się użytkownik.



Na pierwszym ekranie wyboru użytkownik określa, jakie zadanie chce wykonać. Po lewej stronie znajdują się strefy tematyczne, po prawej stronie wypisane są poszczególne zadania stref tematycznych. Wpierw należy wybrać strefę tematyczną, kliknąć na nią, a po prawej stronie wybrać zadanie i kliknąć na niego.



Po wskazaniu konkretnego zadania wyświetli się ekran, na którym wybiera się liczbę przykładów. Wyboru dokonuje się obrotowym pokrętkiem po lewej stronie. Zadania występują w czterech wariantach. Typ zadania ustawia się prawym pokrętkiem. Kliknięcie na zakładkę **Drukuj** (nie występuje w zadaniach z rysunkami) spowoduje wysłanie zadania z przykładami do wybranej drukarki. Najpierw zostanie wydrukowana wersja dla ucznia, potem nastąpi drukowanie wersji dla nauczyciela (z wpisanymi wynikami). Zawsze można wybrać liczbę kopii. Jeśli chcesz rozwiązać przykłady na ekranie, wpisz swoje imię w odpowiedniej kolumnie, a potem kliknij na zakładkę **Dalej**. Na tym ekranie można również ustawić **wyświetlenie pomocy** przed rozpoczęciem rozwiązania – wystarczy zaznaczyć właściwą rubrykę po prawej stronie.

## Typy zadań

**Starożytny Wschód**

**SPRAWDŹ**

**LISTA**

**TABELA**

**COFNIJ**

Starożytny Egipt leżał:

☐ w Europie

☐ w Azji

☒ w Afryce

Mezopotamia leży pomiędzy rzekami:

☒ Eufrat i Tygrys

☐ Nil i Eufrat

☐ Tygrys i Indus

1 2 3 4 5

### Pytania testowe

Do każdego pytania testowego są podane trzy odpowiedzi, z których tylko jedna jest poprawna. Poprawną odpowiedź zaznaczysz kliknięciem myszką wprost na odpowiedź lub na okrągły znaczek przed odpowiedzią. Wybrana odpowiedź zostanie oznaczona białym kolorem. Jeśli jest ustawionych więcej przykładów, skorzystaj ze strzałek do przechodzenia między stronami. Kiedy będziesz pewny poprawności wszystkich odpowiedzi, klikając w ikonę „Sprawdź”, zobaczysz prawidłowe rozwiązanie. Błędy są oznaczone czerwonym krzyżykiem.

**II wojna światowa**

**SPRAWDŹ**

**LISTA**

**TABELA**

**COFNIJ**

22. 6. 1940	kapitulacja Francji
6. 6. 1944	desant aliantów w Normandii
22. 7. 1944	manifest PKWN
23. 8. 1939	Pakt niemiecko-radziecki o nieagresji (pakt Ribbentrop-Mołotow)
kwiecień 1941	walki o Tobruk
12/13 paźdz. 1943	bitwa pod Lenino
8. 12. 1941	USA wypowiada wojnę Japonii
1942	powstanie Polskiej Partii Robotniczej
1938	przyłączenie Austrii do Niemiec
1. 9. 1939	wybuch II wojny światowej

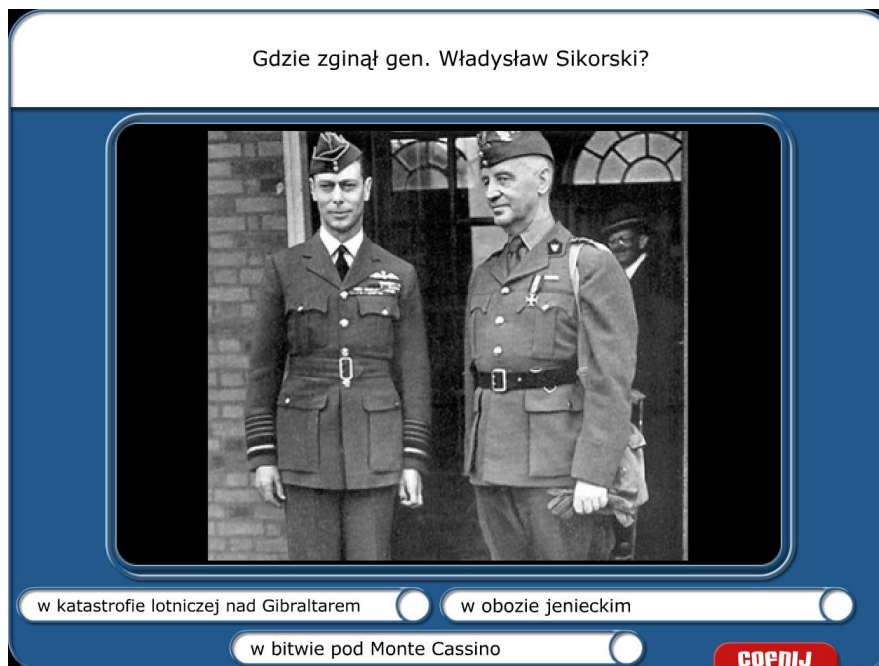
1 2

### Łączenie w pary

Uporządkuj podane wydarzenia historyczne w prawej (jasnej) kolumnie tak, żeby utworzyły pary z datami w lewej (ciemnej) kolumnie tablicy. Wyraz chwyta się, klikając i przytrzymując przyciśnięty przycisk myszki. Wyraz przenosi się do odpowiedniego wiersza i puszcza przycisk. Uwaga! - Wyrazy można przemieszczać tylko w zakresie jednej kolumny, a nie z jednej kolumny do drugiej.

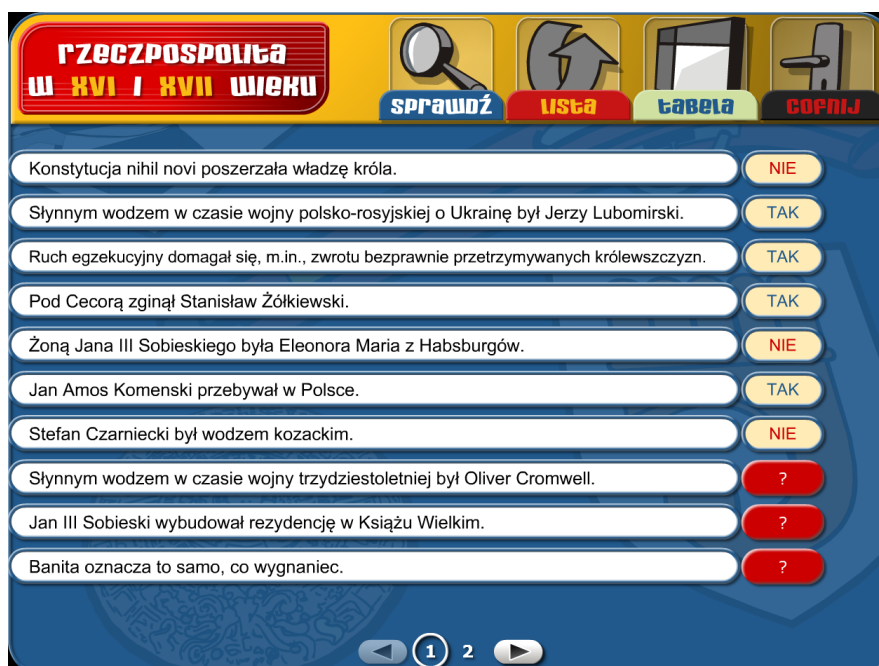
Jeśli jest ustawionych więcej niż 10 przykładów, skorzystaj ze strzałek do przechodzenia między stronami.

Gdy tylko zostaną zestawione wszystkie wyrazy, klikając w ikonę „Sprawdź”, zobaczysz prawidłowe rozwiązanie. Błędy są oznaczone czerwonym krzyżykiem – kliknięcie w krzyżyk pokazuje prawidłową odpowiedź.



### Pytania z rysunkami

Twoim zadaniem jest wybrać jedną z trzech przedstawionych odpowiedzi na pytanie, które dotyczy podanej fotografii lub ilustracji. Właściwą odpowiedź oznacz kliknięciem myszką wprost na odpowiedź lub na okrągły znaczek za odpowiedzią. Wybrana odpowiedź zostanie oznaczona czerwoną chorągiewką. Kiedy odpowiesz na wszystkie zadania z rysunkami na ekranie, klikając w ikonę „Sprawdź”, zobaczysz prawidłowe rozwiązanie. Błędy są oznaczone czerwonym krzyżykiem – kliknięcie w krzyżyk pokazuje prawidłową odpowiedź.



### Zdecyduj o poprawności

Zdecyduj, czy podane twierdzenia są prawdziwe czy fałszywe. Przy każdym twierdzeniu jest przycisk do wyboru właściwej odpowiedzi. Kliknięciem myszką zmieniają się dwa warianty wyboru – TAK (twierdzenie prawdziwe) / NIE (twierdzenie fałszywe). Jeśli jest ustawionych więcej niż 10 przykładów, skorzystaj ze strzałek do przechodzenia między stronami.

Gdy tylko zostaną oznaczone wszystkie zdania, klikając na ikonę „Sprawdź”, zobaczysz prawidłowe rozwiązanie. Błędy są oznaczone czerwonym krzyżykiem – kliknięcie w krzyżyk pokazuje prawidłową odpowiedź.

## Znaczenie ikon



**SPRAWDŹ** – sprawdza rozwiązanie zadań. Poprawne odpowiedzi oznaczone są zielonym znaczkiem, błędne czerwonym krzyżykiem. Poprzez kliknięcie na czerwony krzyżyk pokaże się poprawne rozwiązanie.



**LISTA** – wyświetli listę wszystkich przykładów.



**TABELA** – wyświetli tabelę z najlepszymi wynikami.



**COFNIJ** – powróci do ekranu poprzedniego bez oceny zadania oraz bez jakiegokolwiek zapisu w tabeli.



**POMOC** – jeżeli przemieścisz mysz nad napis zadania (lewy górny róg), kursor zamieni się w pytajnik. Po kliknięciu pojawi się pomoc dla właśnie wyświetlanego ekranu.



**KONIEC** - zakończenie programu