

UŁAMKI $\frac{1}{2}$



Wstęp

Tak zabawnego wstępu do materiału edukacyjnego z zakresu ułamków jeszcze tutaj nie było. Uczniowie z pewnością bardzo chętnie będą spełniali **interaktywne zadania** skierowane na ćwiczenie i utrwalanie umiejętności zaliczanych do jednych z najważniejszych działów matematyki. Ten program edukacyjny jest przeznaczony dla uczniów szkoły podstawowej.

Kluczowym elementem w zrozumieniu ułamków jest przedstawienie jednostek (całości) i ich części – właśnie na tym opiera się treść niniejszego interaktywnego programu.

Uczeń znajduje się w sklepie spożywczym, gdzie czekają na niego zadania o różnym ukierunkowaniu, z różnym sposobem ćwiczenia umiejętności: od **podstawowego poznawania ułamków** (wybieranie obrazków odpowiadających ułamkowi, oznaczanie liczby porcji produktów spożywczych według ułamków czy dobieranie w pary ułamków i obrazków), przez **określanie części całości** (liczba skrzynek na półkach, liczba kawałków owocu), dalej **porównywanie ułamków** (przedstawionych liczbowo lub przy pomocy obrazków), **przedstawienie ułamków na osi liczbowej** (ważenie produktów spożywczych), aż po **dodawanie, odejmowanie oraz proste skracanie i rozszerzanie ułamków**. Na szczególną uwagę zasługuje zadanie polegające na krojeniu produktów spożywczych, w którym trzeba albo odkroić określoną część produktu, albo obliczyć odkrojony kawałek produktu.

We wszystkich grach dzieci otrzymują **nagrody**: złote monety lub kwaśne jabłka, w zależności od tego, czy rozwiązywanie zadania zakończyło się sukcesem.

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.

Ustawienia



Na tym ekranie użytkownik może przystosować program do swoich potrzeb.

W górnej części ekranu można wybrać jeden z czterech poziomów trudności oraz maksymalną wartość mianownika:

- ☒ poziom 1 - licznik zawsze!
- ☒ poziom 2 - wspólny mianownik, licznik < mianownik
- ☒ poziom 3 - dowolny ułamek nieskracalny
- ☒ poziom 4 - dowolny ułamek - skracanie, rozszerzanie

Maksymalna wartość
mianownika: 10 ☒ 15 ☐ 20 ☐

W dolnej części ekranu można zdecydować o obecności różnych dźwięków w programie:

- ☒ Automatyczne odtwarzanie polecenia czytanego przez lektora - czy po włączeniu gry odtwarzać czytane polecenie
- ☒ Muzyczne tło - czy włączyć muzykę w tle
- ☒ Dźwięki animacji - czy włączyć dźwięki animacji

CZY USUNĄĆ WYNIKI?



Kliknięcie w tę ikonkę i potwierdzenie spowoduje usunięcie wszystkich wyników zapisanych w tabeli

GRY:



Wybierz obrazek:

Zaznacz jeden z czterech obrazków, odpowiadający ułamkowi.



Znajdź wszystkie...

Zaznacz wszystkie te obrazki, znajdujące się na półkach, które odpowiadają ułamkowi zapisanemu po prawej stronie na dole.



Porównaj ułamki

Podaj torbę z mniejszym ułamkiem chłopcu, albo torbę z większym ułamkiem - osiłkowi.



Wybierz ułamek

Wybierz ułamek, który odpowiada liczbie skrzynek w otwartych półkach.



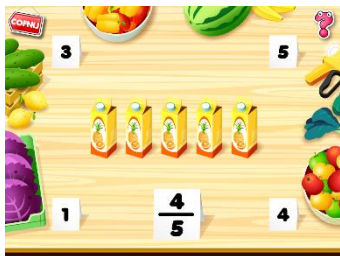
Zaznacz części

Zaznacz poszczególne części obrazka tak, aby zaznaczona część odpowiadała ułamkowi.



Oś liczbowa

Przesuń czerwony wskaźnik wagi na miejsce, które odpowiada ułamkowi.



Wybierz liczbę

Ile sztuk odpowiada temu ułamkowi? Wskaż odpowiednią liczbę.



Dodawanie i odejmowanie

Przesuń na taśmę przy kasie ten ułamek, który stanowi wynik danego zadania.



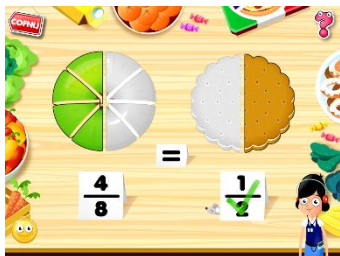
Określ liczbę

Zaznacz jedną z trzech możliwości w dolnej części ekranu tak, aby odpowiadała wartości ułamka.



Porównaj części

Porównaj wyodrębnioną część po lewej stronie z wyodrębnioną częścią po prawej stronie. Następnie określ właściwy znak pomiędzy nimi.



Rozszerzanie i skracanie

Uzupełnij liczby w prawym ułamku w ten sposób, aby przedstawiał tę samą wartość, co ułamek po lewej stronie.



Krojenie produktów spożywczych

Przekrój nożem produkt spożywczy zgodnie z poleceniem lub określ właściwy wynik.



Znajdź pary

Znajdź i zaznacz pasujące do siebie pary.

Nagrody:



– nagroda za prawidłowo rozwiązane zadanie



– nagroda za nieprawidłowo rozwiązane zadanie



- po lewej stronie można wybrać, z którego poziomu wyniki chcemy wyświetlić

Wspólne ikonki w różnych grach:



– powrót do poprzedniego ekranu



- pomoc w aktualnej grze

*Poświęć choć krótką chwilę tej instrukcji.
Przybliży ci ona program i jego obsługę.*



Motelowa 21, 43-400 Cieszyn
Telefon: +48 602 451 588
e-mail: info@silcom-multimedia.pl
www.silcom-multimedia.pl

Dziękujemy Państwu za zakup naszego produktu.