



ZANIMAJĄCE
DO

SZKOŁY



Wstęp

Zanim pójde do szkoły to interaktywny **program edukacyjny na przedszkolaków i uczniów pierwszych klas szkoły podstawowej**, ewentualnie dla uczniów szkół specjalnych. Dzieci zdobędą ważną wiedzę i umiejętności, które powinny posiadać przed pójściem do szkoły, a następnie w pierwszych latach nauki szkolnej. Przewodnikiem po programie jest dla dzieci sympatyczny tukan, który wyjaśnia im, o co chodzi na konkretnym ekranie oraz co mają zrobić.

Część teoretyczna zawiera **siedem podstawowych zagadnień**:

Liczenie do 10 • Określanie wielkości • Kolory • Ciągi logiczne • Figury geometryczne • Orientacja w przestrzeni • Właściwości rzeczy

Wszystko, czego dzieci dowiedzą się w części teoretycznej, mogą natychmiast przećwiczyć w **dwunastu typach różnych gier**, które często łączą różne umiejętności, np. poznawanie kolorów i kształtów czy liczenie wraz z orientacją w przestrzeni. Za poprawne rozwiązanie zadania dzieci otrzymują nagrody w postaci kolorowych ptasich piórek, które służą nie tylko jako motywacja dla dziecięcego użytkownika, ale również jako informacja zwrotna dla nauczyciela.

Nasze programy są przez dzieci lubiane między innymi z powodu ciekawej grafiki, mnóstwa animacji i bogactwa dźwięków – tym razem nie będzie inaczej, dzieci będą z jeszcze większą radością czekały na zajęcia!

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



Z menu głównego można przejść bezpośrednio do części teoretycznej **NAUKA** lub do ekranu z wyborem gier **GRY**.

Ikony:



Zakończenie programu



Tabela wyników



Ustawienia

Ustawienia



Na tym ekranie użytkownik może przystosować program do swoich potrzeb.



POLECENIE CZYTANE PRZEZ LEKTORA NA POZĄTKU GRY

włączy/wyłączy odtwarzanie polecenia po uruchomieniu gry



TŁO MUZYCZNE

włączy/wyłączy muzykę w tle



DŹWIĘKI ANIMACJI

włączy/wyłączy dźwięki animacji

CZĘŚĆ TEORETYCZNA:



Orientacja w przestrzeni

Kliknięcie/dotknięcie każdego z przedstawionych ptaszków umożliwi poznanie jego miejsca w przestrzeni.



Z powrotem na ekran wyboru – menu główne



Następny/poprzedni ekran



Określanie wielkości

Kliknięcie/dotknięcie dowolnego jajka lub wążki umożliwia dziecku poznanie ich wielkości.



Liczenie do 10

Kliknięcie/dotknięcie jednej z liczb spowoduje pojawienie się takiej samej liczby ptaków.



Ciągi logiczne

Kliknięcie/dotknięcie żółtych strzałek sprawi, że dolny rząd małp lub motyli uzupełni się, a tukan wyjaśni, w jaki sposób utworzony został dany ciąg logiczny.



Kolory

Kliknięcie/dotknięcie któregoś z motyli sprawi, że tukan określi kolor danego motyla.



Właściwości rzeczy

Kliknięcie/dotknięcie któregoś z obiektów na ekranie sprawi, że tukan określi właściwość tego obiektu.



Figury geometryczne

Kliknięcie/dotknięcie któregoś z kształtów na dole ekranu sprawi, że tukan wyjaśni jaka to figura geometryczna.

GRY:



Wybór gry

Na tym ekranie kliknięcie/dotknięcie którejś z oferowanych gier spowoduje jej uruchomienie. Jeśli w wersji komputerowej (PC) najedziemy kursorem na wybraną grę (bez klikania), usłyszymy nazwę tej gry.



Ustaw według wielkości – rozróżnianie wielkości

Najpierw wskaż jajko lub ptaszka zgodnie z poleceniem. Potem ustaw ważyki lub motyle według wielkości, znów zgodnie z poleceniem: albo od najmniejszego do największego, albo odwrotnie.



Policz pisklęta w gnieździe – liczenie i kierunki

Policz pisklęta w danym gnieździe zgodnie z poleceniem.



Słuchaj i licz – liczenie do 10 ze słuchu

Posłuchaj i policz, ile razy małpa uderzy w bębenek.



Wskaż kolor – rozpoznawanie kolorów

Zaznacz kolorowy kwiatek zgodnie z poleceniem.



Kto ma rację? – rozpoznawanie figur geometrycznych

Przesuń obrazek na zwierzątko, które mówi prawdę.



Zaznacz kolorowy kształt – rozróżnianie kolorów i figur geometrycznych
Zaznaczaj kolorowe kształty zgodnie z poleceniem.



Uzupełnij rząd motyli – ciągi logiczne
W każdym rzędzie uzupełnij brakującego motyla.



Nakarm zwierzątka – rozróżnianie kierunków
Podaj jedzenie zwierzątku zgodnie z poleceniem.



Uzupełnij rząd rybek – ciągi logiczne
W każdym rzędzie uzupełnij brakującą rybkę.



Wskaż zwierzę albo rzecz – właściwości

zgodnie z poleceniem wskaż zwierzę lub rzecz o danej właściwości.



Ile tu jest rybek? – Liczenie

Zgodnie z poleceniem policz, ile widzisz rybek, żółwików czy morskich koników.



Wskaż element obrazka – właściwości

Zgodnie z poleceniem wskaż ten element obrazka, który posiada daną właściwość.

Tabela wyników

Ten ekran umożliwia zobaczenie osiągniętych wyników w poszczególnych grach. Nagrodą za określoną liczbę poprawnych odpowiedzi jest za każdym razem jedno kolorowe pióro. Za trzy kolorowe pióra gracz otrzymuje indiański pióropusz, jako dowód, iż wystarczająco przećwiczył swoje umiejętności.



*Poświęć choć krótką chwilę tej instrukcji.
Przybliży ci ona program oraz 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.