

Wstęp

Multimedialny program przeznaczony dla uczniów szkół podstawowych, poznających tajniki gramatyki języka polskiego: zarówno dla tych, którzy stawiają pierwsze kroki w rozpoznawaniu poszczególnych części mowy, jak i tych, którzy znają już te zagadnienia morfologii i pragną je sobie utrwalić.

W **teoretycznej części** programu przedstawiamy uczniom wszystkie części mowy, które rozróżniamy w języku polskim. Każda część mowy jest zdefiniowana, przy każdej przedstawione są także przykłady oraz ilustracja, pomagająca zrozumieć zagadnienie. W razie potrzeby można wydrukować definicje poszczególnych części mowy.

Część praktyczna zawiera dziewięć różnego rodzaju gier, dzięki którym uczniowie mogą na różne sposoby sprawdzić swoją wiedzę: od określania części mowy (na przykładzie pojedynczych słów lub całych zdań), przez wskazywanie słowa, które nie pasuje do danej grupy (reprezentującej jedną część mowy), aż po bardziej skomplikowane rozpoznawanie części mowy polegające na tworzeniu szyfru (następujących po sobie cyfr, symbolizujących poszczególne części mowy). Aplikacja umożliwia ustawienie opcji poświęconej wszystkim częściom mowy lub tylko wybranym. W każdej grze najlepsi uczniowie mogą wydrukować dyplom ze swoim imieniem i nazwiskiem.

Ekran tytułowy (menu główne)



Ekran tytułowy (menu główne) programu umożliwia użytkownikowi podjęcie decyzji, czy chce on przejść do części teoretycznej, przedstawiającej wszystkie części mowy, czy też woli sprawdzić swoją wiedzę przy pomocy poszczególnych gier.



- część teoretyczna



- autorzy programu



- wyjście z programu

Część teoretyczna – przedstawienie części mowy

SŁOWOMAT IOŚB

1. RZECZOWNIKI
2. PRZYMIOTNIKI
3. CZASOWNIKI
4. LICZEBNIKI
5. ZAIMKI
6. PRZYSŁÓWKI
7. PRZYIMKI
8. SPÓJNIKI
9. WYKRZYKNIKI
10. PARTYKUŁY

Rzeczowniki ①

DEFINICJA:
Rzeczowniki nazywają osoby, rzeczy, rośliny, zwierzęta, zjawiska, pojęcia, czynności, cechy. Odpowiadają na pytania: kto? co?

PRZYKŁADY:
tata, mama, Katarzyna, Kowalski, rodzina, lekarz, ławka, stół, filiżanka, książka, Bałtyk, Warszawa, Tatry, błękit, trawa, drzewo, róża, kot, tygrys, mucha, burza, śnieg, deszcz, porządek, miłość, prawo, pisanie, wierność, nauczanie, dobroć

RZECZOWNIK
SUBSTANTIVUS PLURALE L.

OSOBA ZJAWISKO ZWIERZĘ
CECHA ← RZECZ

Kiedy klikniemy w nazwę danej części mowy, widniejącą na automacie, wówczas w prawej części ekranu pojawi się definicja tej części mowy, wraz z przykładami. Jednocześnie odtworzone zostanie nagranie dźwiękowe z odczytaniem wspomnianej definicji. Nagranie to jest odtwarzane tylko raz – podczas pierwszego przedstawienia danej części mowy.



- powrót do ekranu głównego



- wydruk definicji i przykładowych słów

Gry



Magnesy – określanie części mowy poprzez umieszczanie ich nazw nad każdym słowem w zdaniu. Podczas kontroli błędy są oznaczane czerwonym kolorem. W tej grze można wybrać opcję ćwiczenia albo niektórych części mowy, albo wszystkich – zob. niżej.

RZECZOWNIK CZASOWNIK ZAIEMK PRZYIMEK WYKRZYKNIK
PRZYMIOTNIK LICZEBNIK PRZYSŁÓWEK SPÓJNIK PARTYKUŁA

PRZYSŁÓWEK CZASOWNIK ZAIEMK PRZYIMEK RZECZOWNIK

Wspaniale czuliśmy się na wycieczce.

RZECZOWNIK RZECZOWNIK CZASOWNIK PRZYMIOTNIK SPÓJNIK PRZYMIOTNIK RZECZOWNIK

Żoną Odyseusza była piękna i wierna Penelopa.

PRZYMIOTNIK RZECZOWNIK CZASOWNIK RZECZOWNIK RZECZOWNIK PRZYIMEK RZECZOWNIK

Wolny czas wypełniał robieniem zabawek dla dzieci.

SPÓJNIK CZASOWNIK PRZYIMEK PRZYMIOTNIK PRZYMIOTNIK RZECZOWNIK

Kiedys wyruszę w daleką egzotyczną podróż.

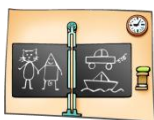
PARTYKUŁA PRZYSŁÓWEK CZASOWNIK PRZYMIOTNIK RZECZOWNIK

Niech dokładnie przejrzy stare zeszyty.

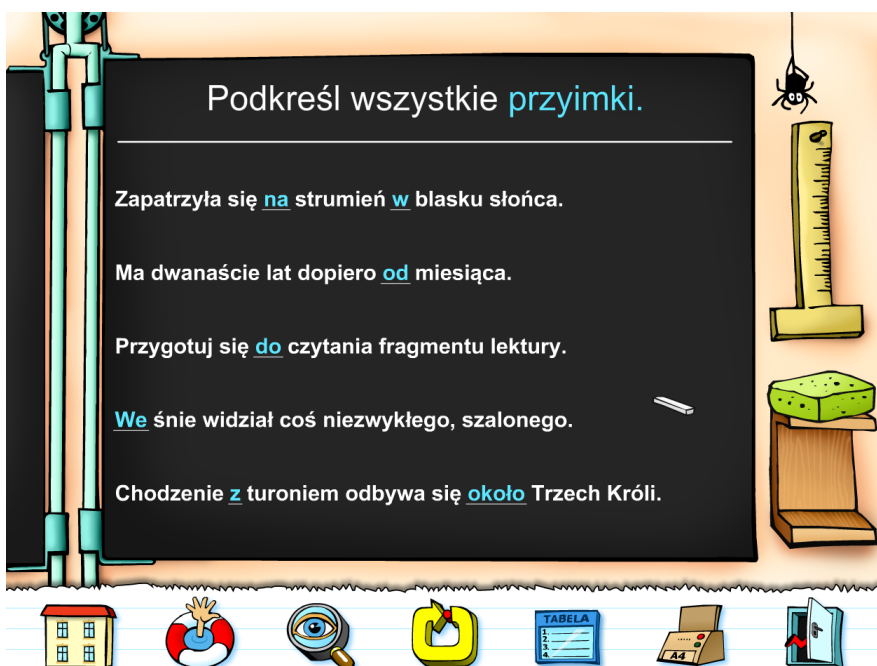
Icons: house, lifebuoy, magnifying glass, key, table, printer, door.



Segregowanie i wkładanie do szufladek – segregowanie słów poprzez umieszczanie ich we właściwych szufladkach, przeznaczonych na poszczególne części mowy. Jeśli słowo zostanie przesunięte ku niewłaściwej szufladce, wtedy wróci na pozycję wyjściową. O wyniku gry decyduje liczba prób.



Podkreślanie słów – wyodrębnianie, poprzez podkreślanie danej części mowy w zdaniach. Kiedy klikniemy w słowo, zostanie ono podkreślone, natomiast, kiedy klikniemy ponownie – podkreślenie zniknie. Podczas kontroli błędy są oznaczane czerwonym kolorem. W tej grze można wybrać opcję ćwiczenia albo tylko niektórych części mowy, albo wszystkich – zob. niżej.

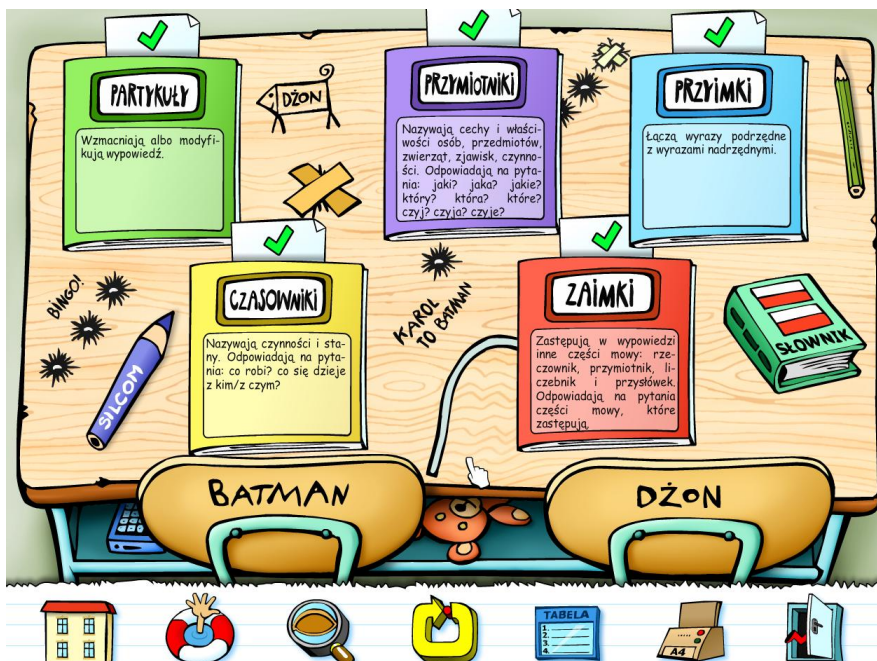




Wyłączanie monitorów – szukanie słowa, które nie pasuje do pozostałych, reprezentujących konkretną część mowy. Wybrany monitor zgaśnie dopiero wtedy, gdy wybór gracza będzie poprawny. O wyniku gry decyduje liczba prób. W tej grze można wybrać opcję ćwiczenia albo tylko niektórych części mowy, albo wszystkich – zob. niżej.



Przyporządkowywanie definicji – przyporządkowywanie naklejek z nazwami poszczególnych części mowy do definicji, umieszczonych na zeszytach. Podczas przeprowadzania kontroli, błędy są oznaczane czerwonym krzyżykiem – uczeń ma możliwość poprawienia ich. O wyniku gry decyduje liczba prób.





Uporządkowywanie części mowy – celem gry jest ustawienie postaci przedstawiających dzieci zgodnie z tym, jaką część mowy trzymają w rękach: od rzeczowników na górze, po partykuły na dole. Stopień, na którym umieszczane jest słowo, zmienia kolor, podobnie dzieje się, kiedy najedźmy kursorem na postaci już ulokowane. Podczas przeprowadzania kontroli, błędy są oznaczane czerwonym krzyżykiem – uczeń nie ma możliwości poprawiania ich.



Przyporządkowywanie części mowy (laboratorium chemiczne) – przesuwanie zlewek zawierających poszczególne słowa pod pojemniki z nazwami części mowy. Podczas przeprowadzania kontroli, błędy zostaną przedstawione jako wybuchy substancji chemicznych.





Usuwanie plam – usuwanie z podłogi tylko tych plam, które zawierają słowa zaliczane do tej części mowy, której nazwę wyświetlono na ekranie. W tej grze można wybrać opcję ćwiczenia albo tylko niektórych części mowy, albo wszystkich – zob. niżej. Podczas przeprowadzania kontroli, błędy są oznaczane czerwonym krzyżykiem – uczeń nie ma możliwości poprawiania ich.




Zamek szyfrowy – Celem gry jest otwieranie szatni dzięki użyciu odpowiedniej kombinacji cyfr w zamku szyfrowym. W górnej części monitora widnieje zdanie. Kolejność, w jakiej części mowy występują w tym zdaniu, tworzy szyfr (kombinację cyfr), który należy wpisać w zamku. Kiedy klikniemy w zamek, pojawią się pola, w które należy wpisać cyfry – liczba pól jest zgodna z liczbą słów w zdaniu. Gdy będziemy klikać w górną część pola, będą się wyświetlać coraz większe cyfry i odwrotnie. Uwaga! Dla **partykuły** wpisujemy **0**, zamiast 10! Zatem szyfr dla zdania: „**Hura, dzisiaj nie idziemy do szkoły!**” będzie wyglądał tak: **960371**. Podczas kontroli błędy są oznaczane czerwonym kolorem – uczeń ma możliwość poprawiania ich. O wyniku gry decyduje liczba prób.



Wybór części mowy w grach



W wybranych grach (zob. wyżej) można wybrać opcję ćwiczenia albo tylko niektórych części mowy, albo wszystkich. Wyboru dokonuje się przed rozpoczęciem gry, klikając w wybierane części mowy. Aby rozpocząć grę, należy kliknąć w czerwoną ikonkę .

Ikony używane we wszystkich grach i tabelkach



- zakończenie gry i powrót do ekranu głównego.



- instrukcja do aktualnej gry.



- kontrola wyników.



- przejście do następnego etapu gry. Po ukończeniu gry – wybór nowych słów lub zdań i rozpoczęcie gry



- tabela wyników. Dane zawarte w tabeli można w każdej chwili usunąć, klikając w gąbkę



- wydruk dyplomu z imieniem i nazwiskiem gracza i zdobytym miejscem. Dyplom wyświetli się automatycznie zawsze wtedy, gdy wpisany do tabeli gracz zdobędzie jedno z trzech pierwszych miejsc w tabeli



- nie drukować dyplomu, zamknąć





- gry można drukować w dwóch wersjach:



- dla nauczyciela (wypełniona)



- dla uczniów (nie wypełniona)



- wyście z programu.