

TESTOWANO
PRZEZ DZIECI



WESOŁA MATEMATYKA

W GŁĘBINACH MORZA



 silcom
MULTIMEDIA

PC
CD-ROM

Wstęp

Niniejszy program edukacyjny jest przeznaczony dla tych **wszystkich uczniów klas niższych**, którzy chcą - poprzez ćwiczenia w formie gry - **doskonalić swoje umiejętności matematyczne**. Na morzu, w głębinach morskich i na plaży czeka na nich mnóstwo ciekawych, interaktywnych gier, za pomocą których mogą na wiele sposobów ćwiczyć **Dodawanie i odejmowanie a także mnożenie i dzielenie oraz porównywanie liczb**.

Uczniowie wędrują w różne, zaskakujące miejsca. W głębinach morza mogą spotkać **ławice ryb**, które trzeba policzyć. Na samym dnie leży natomiast muszla, z której wydobywają się bąbelki z **zadaniami i wynikami** – zadaniem dzieci jest znalezienie pasujących do siebie par. Mogą również odwiedzić kraba i pomóc mu w **liczeniu rzutów strzałkami do tarczy**, albo poradzić ośmiornicy, jak właściwie **porównać dwie liczby lub dwa wyniki**. Na plaży wezmą udział w żółtym konkursie szybkiego liczenia, albo pomogą krabowi przeciągnąć linę, dzięki **uzupełnianiu właściwych znaków w zadaniach**. Kolejną atrakcją będzie opłynięcie różnych wysp czy **uszeregowanie baloników z liczbami według odpowiedniej kolejności**.

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



Ekran wyboru – menu główne umożliwia **wybranie gry oraz ustawienia** programu.

Ikonki:



Ustawienia
(patrz str. 7)



Tabela wyników
(patrz str. 7)



Zakończenie
programu



Podpowiedź -
rozmieszczenie gier

Gry:



Policz rybki – policz wszystkie kolorowe rybki i oznacz ich liczbę przez kliknięcie (dotknięcie) jednej z kul armatnich leżących na dnie.



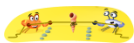
Znajdź pary – klikając (dotykając), zaznacz dwa bąbelki, które pasują do siebie. Pary zawsze tworzą: zadanie i jego właściwy wynik.



Większe, mniejsze, równe – porównaj liczby lub wyniki po obu stronach ośmiornicy po czym kliknij (oznacz, dotykając) właściwy znak.



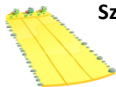
Uzereguj liczby według wielkości – klikaj (oznaczaj, dotykając) baloniki w odpowiedniej kolejności. Zacznij od najmniejszej liczby (lub wyniku) a skończ na największej (największym).



Uzupełnij znaki w zadaniach – kliknij (oznacz, dotykając) odpowiedni znak – tak, aby zadanie było matematycznie poprawne. Uzupełniając odpowiednie znaki, pomożesz krabowi z lewej strony (temu czerwonemu) wygrać konkurs w przeciąganiu liny.



Uzupełnij wyniki zadań – rozwiąż każde zadanie i oznacz poprawny wynik, przez kliknięcie (dotknięcie) jednej z bojek, znajdujących się na morzu. W ten sposób przesuń statek naprzód. Jeśli Twoje obliczenia będą dobre, w krótkim czasie opłyniesz wszystkie wyspy.



Szybko rozwiąż zadania – rozwiąż zadanie i oznacz właściwy wynik przez kliknięcie (dotknięcie) jednej z babek z piasku. Każdy poprawny wynik spowoduje przesunięcie środkowego żółwika naprzód. W ten sposób pomożesz środkowemu żółwiowi wygrać wyścigi.



Policz trafienia w tarczę – policz wszystkie trafienia strzałkami w tarczę i zaznacz właściwy wynik, przez kliknięcie (dotknięcie) jednej z butelek znajdujących się na dnie morza.

Wspólne ikony:



Powrót do
głównego ekranu.



Obsługa gry -
podpowieź.



Służy jako **wskaznik**, jak
daleko jeszcze do zdobycia
nagrody: rozgwiazda
stopniowo zabarwia się na
czerwoną

Nagrody w grach:

W każdej grze uczestnik zdobywa nagrody w postaci rozgwiżdż: po trzech mniejszych, czerwonych rozgwiżdżach zdobywa „królewską“, która oznacza, iż na danym poziomie zadanie zostało wykonane.



Tabela wyników:

GRA	POZIOM 1	POZIOM 2	POZIOM 3	POZIOM 4
COFIN				
POZIOM 1	★		★★	★
POZIOM 2				★
POZIOM 3	★★	★★		
POZIOM 4		★	★★	★★

Tutaj uczestnik znajdzie wykaz wszystkich zdobytych nagród w danych grach (kolumny) i na poszczególnych poziomach (rzędy).

Ustawienia:



Lewa strona jest przeznaczona na ustawienia dotyczące dźwięków w programie. Można zaznaczyć następujące opcje:

- odtwarzać polecenie czytane przez lektora na początku gry
- włączyć muzykę w tle
- włączyć dźwięk animacji



DZIAŁANIA Z ZEREM

Tutaj można zdecydować, czy w zadaniach mają się pojawiać działania z zerem.

USUNĄĆ WYNIKI



Po zaznaczeniu tej ikonki i kolejnym potwierdzeniu nastąpi usunięcie z tabeli wszystkich uzyskanych wyników.

*Poświęć choć krótką chwilę tej instrukcji.
Przybliży ci ona program zawarty na niniejszej płytce 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.