



MALUCH POLONISTA

Dla maluchów!!!

Program MALUCH POLONISTA stanowi zabawowy pomocnik dla dziecka w nauce czytania i pisania literek oraz wyrazów, a także krótkich zdań.

Łatwe (intuicyjne) posługiwanie się programem, czyni go wygodnym narzędziem nauki .

Program wprowadza dziecko w świat mowy ojczystej, posługując się głosem czteroletniej dziewczynki i starszej jej siostry. Naturalność głosów ułatwia dziecku kontakt z komputerem i czyni go przyjaznym w obcowaniu.

Na ekranie umieszczono przycisk Pomoc, który głosem informuje dziecko o sposobie wywołania pomocy głosowej.

Program zawiera dwie uzupełniające się opcje:

NAUKA

SPRAWDZIAN

Dziecko po opanowaniu wiedzy w opcji **NAUKA** może samodzielnie sprawdzić stopień opanowania materiału w opcji **SPRAWDZIAN**.

Uczniom polecamy inne programy naszej produkcji, które swym zakresem opracowania obejmują wszystkie stopnie kształcenia - od wieku przedszkolnego do egzaminu dojrzałości.

Życzymy

przyjemnej nauki poprzez zabawę.

Kontakt:

S&R - Computer

59-300 Lubin ul. Orla 11/1

tel: (076) 44-51-97

POLAND

W opcji **NAUKA** dziecko ma możliwość zapoznania się z głoskami wraz z ich zapisem maszynowym i ręcznym, a także poznać ich użycie w wyrazach oraz zapoznać się z budową zdań.

[Przeznaczenie elementów ekranowych:](#)

Suwak

zdania

Przycisk Alfabet(A-Ź)

Przycisk z dużym obrazkiem

Przycisk z wyświetlanym wyrazem

Przycisk Alfabet

Przycisk Litery

Przycisk Wyraz

Przycisk Sylaby

Przycisk Zdanie

Przycisk Reguły

Przycisk Sprawdź

Pole wyświetlania

Pole wpisywania tekstu

Przycisk Pomoc

Przycisk Kasuj

Przycisk Schowaj

Sterownik dźwięku

Przycisk Zapisz na dysk

Przycisk Odtwórz z dysku

W opcji **SPRAWDZIAN** dziecko ma możliwość sprawdzenia swych umiejętności - opanowanych podczas nauki w opcji NAUKA.

[Przeznaczenie elementów ekranowych:](#)

Przycisk Alfabet

Przycisk Wyraz?

Przycisk Obrazek

Przycisk Zamień

Przycisk Reguly

Przycisk Sprawdź

Pole wyników

Uwaga - przeznaczenie pozostałych elementów podano w opisie w opcji NAUKA.

**Przedstawia głoski i litery wybierane <Suwakiem>.
Umożliwia dziecku kojarzenie liter klawiatury z ich reprezentacją na ekranie.**

**Przedstawia obrazek skojarzony z literą, która występuje w wyrazie.
Naciśnięcie przycisku pozwala dziecku zapoznać się z zapisem maszynowym i ręcznym liter.**

Przedstawia dźwiękowo i graficznie wyraz, a po naciśnięciu przycisku rozkłada wyraz na sylaby.

Przedstawia na żądanie alfabet.

Umożliwia dziecku zapamiętanie lub przypomnienie pozycji litery w alfabecie.

**Pozwala dziecku rozłożyć wyraz na głoski i litery.
Po ostatniej literze wypowiada wyraz.**

Powoduje wypowiedzenie wyrazu skojarzonego z daną literą alfabetu.

Powoduje wypowiedzenie wyrazu w rozkladzie na sylaby.

Powoduje wypowiedzenie i wyświetlenie zdania związanego tematycznie z wyrazem.

Powoduje wyświetlenie reguły ortograficznej odpowiadającej wyrazowi.

Po napisaniu przez dziecko wyrazu lub zdania, naciśnięcie przycisku powoduje sprawdzenie poprawności wpisu.

**Wyświetla zdanie związane tematycznie z wyrazem.
Zaznaczenie myszką wyrazu, powoduje jego odczytanie.**

Umożliwia dziecku wpisanie wyświetlanego wyrazu lub zdania. Dziecko może również wpisać własny tekst. Podczas pisania tekstu komputer wymawia głoski. Głoski zapisywane dwoma znakami są podświetlane.

Informuje dziecko o sposobie korzystania z głosowej podpowiedzi przeznaczenia wskazanego myszką elementu ekranowego.

Anuluje dotychczasowe czynności i czyści pole wpisywania tekstu.

Zamyka sesję z programem.

Sterownik dźwięku pozwala wielokrotnie odtworzyć ostatnio słyszany dźwięk, a także nagrać własny głos.

Pozwala zapisać na dysku nagrane dźwięki.

Pozwala odtworzyć zapisany uprzednio dźwięk.

Naciśnięcie tego przycisku, a następnie przesunięcie suwaka, powoduje wyświetlenie obrazka (bez nazwy). Zadaniem dziecka jest wpisanie wyrazu - odpowiadającego obrazkowi. Po wpisaniu wyrazu należy nacisnąć przycisk [Sprawdź].

**Naciskanie tego przycisku powoduje losowe wyświetlanie wyrazów.
Zadaniem dziecka jest odszukanie suwakiem obrazka odpowiadającemu wyświetlonemu wyrazowi.
Po odszukaniu obrazka należy nacisnąć przycisk [Sprawdź].**

Naciśnięcie tego przycisku powoduje wyświetlenie zdania, którego wyrazy zamiast liter o trudnej ortografii mają wyświetlone gwiazdki.
Zadaniem dziecka jest wstawienie w miejsce gwiazdek właściwych liter.
Po wykonaniu zadania należy nacisnąć przycisk [Sprawdź].

Przedstawia liczbowo i graficznie wyniki osiągnięte przez dziecko.

Pozwala dowolnie wybierać litery, wyrazy, zdania i obrazki - w opcjach: NAUKA i SPRAWDZIAN.

