

Naslouchej a hrej si – Chytré dítě

– Multimedia Art (Pachner)

Úvodní obrazovka

❖ **Výběr úloh** – mušle na písku = přímý výběr jednotlivých variant

❖ **Menu...**

➤ **Řada CD ROM Chytré dítě**

1. Tituly a jejich obsah
2. Výuka a počítač
3. Prevence a odstranění specifických poruch učení

➤ **Slyšet, ale především umět poslouchat!**

➤ **Návod – použití CD ROM**

- ✓ Základní obrazovka a ovládání CD
- ✓ Úlohy na CD
 - Obrázky – zvuky (3-7 let)
 - Seznam zvuků
 - Tři zvuky a jeden obrázek
 - Jeden zvuk a tři obrázky
 - Tři zvuky a tři obrázky
 - Který obrázek sem nepatří? (3-7 let)
 - 2 zvuky a 3 obrázky
 - 2 zvuky a 4 obrázky
 - 3 zvuky a 5 obrázků
 - Výška tónu (7-12 let)
 - Melodie a hudební nástroje (4-10 let)
 - Poslechni si nástroje
 - Dej k sobě dva stejné nástroje
 - Roztříd' nástroje
 - Najdi stejný nástroj
 - Zvukové pexeso (3-7 let)
 - Dva zvuky
 - Tři zvuky
 - Čtyři zvuky
 - Porovnání zvuků (3-7 let)
 - 3 zvuky nástrojů
 - 4 zvuky nástrojů
 - 3 zvuky prostředí
 - 4 zvuky prostředí
 - Co tam nebylo (4-10 let)
 - 3 zvuky nástrojů
 - 3 zvuky prostředí
 - 4 zvuky nástrojů
 - 4 zvuky prostředí
 - Najdi stejné zvuky (7-12 let)
 - 3 zvuky nástrojů
 - 3 zvuky prostředí
 - 4 zvuky nástrojů
 - 4 zvuky prostředí
 - Skládání zvuků (7-12 let)
 - 2 zvuky nástrojů
 - 2 zvuky prostředí
 - 3 zvuky nástrojů
 - 3 zvuky prostředí
 - 4 zvuky nástrojů
 - 4 zvuky prostředí
 - Začátek slova (4-7 let)
 - Zobraz písmeno
 - Skryj písmeno
 - Konec slova (4-7 let)
 - Zobraz písmeno

- Skryj písmeno
- Dlouhá a krátká slabika (4-7 let)
 - Poslechni si slabiky
 - Která je dlouhá a která krátká?
- Měkká a tvrdá slabika (4-7 let)
 - Poslechni si slabiky
 - Která je tvrdá a která měkká?
- Básničky s obrázky (4-7 let)
- Skřítek Popleta (4-7 let)
- Skládanky za odměnu (4-10 let)

➤ **Konec** – ukončení programu

❖ **Vyber si úlohu...** (šašek = nápověda)

1. **Obrázky – zvuky**

- 1) Seznam zvuků
 - výběr (pomocí obrázků) a možnost přehrání 55 zvuků
- 2) Tři zvuky a jeden obrázek
 - 3 Bajtíci přehrávají různé zvuky
 - úkolem je přetáhnout toho, který zahrál zvuk korespondující s obrázkem, nad obrázkem
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 3) Jeden zvuk a tři obrázky
 - Bajtík přehrává určitý zvuk
 - úkolem je jej přetáhnout na obrázek, který se zvukem koresponduje
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 4) Tři zvuky a tři obrázky
 - 3 Bajtíci přehrávají různé zvuky
 - úkolem je postupně přetáhnout Bajtíky na obrázky, se kterými korespondují
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha

2. **Který obrázek sem nepatří?**

- 1) 2 zvuky a 3 obrázky
 - amplión postupně přehraje 2 zvuky
 - úkolem je vybrat 1 obrázek, který s přehranými zvuky nekoresponduje
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 2) 2 zvuky a 4 obrázky
 - amplión postupně přehraje 2 zvuky
 - úkolem je vybrat 2 obrázky, které s přehranými zvuky nekorespondují
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 3) 3 zvuky a 5 obrázků
 - amplión postupně přehraje 3 zvuky
 - úkolem je vybrat 2 obrázky, které s přehranými zvuky nekorespondují
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha

3. **Výška tónu**

- možnost přehrávat stupnici s 5 nástroji (klavír, harmonika, housle, trubka, flétna)
- úkolem je vybrat Bajtíka, který hraje hlubší tóny a postavit jej na nižší kvádr (Bajtíka, který hraje vyšší tóny, postavit na vyšší kvádr)
- zvonek = kontrola
- šipka = další úloha

4. **Melodie a hudební nástroje**

- 1) Poslechni si nástroje
 - výběr (pomocí obrázků) z 21 písniček a možnost jejich přehrání (pomocí vždy jednoho z 5 nástrojů - klavír, harmonika, housle, trubka, flétna)
- 2) Dej k sobě dva stejné nástroje
 - 2 ze 3 Bajtíků hrají na stejný nástroj
 - úkolem je přetáhnout tyto dva na jeviště
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 3) Roztříd' nástroje
 - 6 Bajtíků hraje na dva různé nástroje
 - úkolem je přetáhnout je a rozdělit na dvě poloviny jeviště
 - zvonek = kontrola

- šipka = další úloha
- 4) Tři zvuky a tři obrázky
- vlevo nahore se zobrazuje určitý nástroj
 - úkolem vybrat a přenést na jeviště ty ze 6 Bajtiků, kteří hrají melodie na týž nástroj
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha

5. Zvukové pexeso

- 1) Dva zvuky
- pexeso 2 x 2
 - úkolem je najít všechny dvojice se stejnými zvuky
 - šipka = další úloha
- 2) Tři zvuky
- pexeso 3 x 2
 - úkolem je najít všechny dvojice se stejnými zvuky
 - šipka = další úloha
- 3) Čtyři zvuky
- pexeso 3 x 3
 - úkolem je najít všechny dvojice se stejnými zvuky
 - šipka = další úloha

6. Porovnání zvuků

- 1) 3 zvuky nástrojů
- úkolem je vybrat ze 3 mušlí dvě, které přehrávají stejný zvuk, a umístit je do lodky
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 2) 4 zvuky nástrojů
- úkolem je vybrat ze 4 mušlí dvě, které přehrávají stejný zvuk, a umístit je do lodky
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 3) 3 zvuky prostředí
- úkolem je vybrat ze 3 mušlí dvě, které přehrávají stejný zvuk, a umístit je do lodky
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 4) 4 zvuky prostředí
- úkolem je vybrat ze 4 mušlí dvě, které přehrávají stejný zvuk, a umístit je do lodky
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha

7. Co tam nebylo

- 1) 3 zvuky nástrojů
- z červeného amplionu zazní postupně 2 zvuky, z modrého 3 zvuky
 - úkolem je vybrat modrý bod, který reprezentuje zvuk, který z červeného amplionu nezazněl
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 2) 4 zvuky nástrojů
- z červeného amplionu zazní postupně 2 zvuky, z modrého 4 zvuky
 - úkolem je vybrat 2 modré body, které reprezentují zvuky, které z červeného amplionu nezazněly
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 3) 3 zvuky prostředí
- z červeného amplionu zazní postupně 2 zvuky, z modrého 3 zvuky
 - úkolem je vybrat modrý bod, který reprezentuje zvuk, který z červeného amplionu nezazněl
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 4) 4 zvuky prostředí
- z červeného amplionu zazní postupně 2 zvuky, z modrého 4 zvuky
 - úkolem je vybrat 2 modré body, které reprezentují zvuky, které z červeného amplionu nezazněly
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha

8. Najdi stejný zvuk

- 1) 3 zvuky nástrojů
- z červeného amplionu zazní postupně 3 zvuky, z modrého také 3 zvuky
 - úkolem je vybrat červený i modrý bod, které reprezentují stejný zvuk
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 2) 3 zvuky prostředí

- z červeného amplionu zazní postupně 3 zvuky, z modrého také 3 zvuky
 - úkolem je vybrat červený i modrý bod, které reprezentují stejný zvuk
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 3) 4 zvuky nástrojů
- z červeného amplionu zazní postupně 4 zvuky, z modrého také 4 zvuky
 - úkolem je vybrat červený i modrý bod, které reprezentují stejný zvuk
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 4) 4 zvuky prostředí
- z červeného amplionu zazní postupně 4 zvuky, z modrého také 4 zvuky
 - úkolem je vybrat červený i modrý bod, které reprezentují stejný zvuk
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha

9. Skládání zvuků

- 1) 2 zvuky nástrojů
- z červeného amplionu zazní postupně 2 zvuky
 - úkolem je vybrat tyto zvuky z nabídky 9 zvuků a umístit je ve stejném pořadí na modré body
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 2) 2 zvuky prostředí
- z červeného amplionu zazní postupně 2 zvuky
 - úkolem je vybrat tyto zvuky z nabídky 9 zvuků a umístit je ve stejném pořadí na modré body
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 3) 3 zvuky nástrojů
- z červeného amplionu zazní postupně 3 zvuky
 - úkolem je vybrat tyto zvuky z nabídky 9 zvuků a umístit je ve stejném pořadí na modré body
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 4) 3 zvuky prostředí
- z červeného amplionu zazní postupně 3 zvuky
 - úkolem je vybrat tyto zvuky z nabídky 9 zvuků a umístit je ve stejném pořadí na modré body
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 5) 4 zvuky nástrojů
- z červeného amplionu zazní postupně 4 zvuky
 - úkolem je vybrat tyto zvuky z nabídky 9 zvuků a umístit je ve stejném pořadí na modré body
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 6) 4 zvuky prostředí
- z červeného amplionu zazní postupně 4 zvuky
 - úkolem je vybrat tyto zvuky z nabídky 9 zvuků a umístit je ve stejném pořadí na modré body
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha

10. Začátek slova

- 1) Zobraz písmeno
- po kliknutí na obrázek zazní určité slovo
 - úkolem je vybrat ze 3 červených polí písmeno, kterým dané slovo začíná, a přetáhnout jej na volné políčko
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha
- 2) Skryj písmeno
- po kliknutí na obrázek zazní určité slovo
 - úkolem je vybrat ze 3 červených polí zvuk, kterým dané slovo začíná, a přetáhnout jej na volné políčko (obrazová podoba písmen je skryta)
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha

11. Konec slova

- 1) Zobraz písmeno
- po kliknutí na obrázek zazní určité slovo
 - úkolem je vybrat ze 3 červených polí písmeno, kterým dané slovo končí, a přetáhnout jej na volné políčko
 - zvonek = kontrola

- šipka = další úloha
- 2) Skryj písmeno
- po kliknutí na obrázek zazní určité slovo
 - úkolem je vybrat ze 3 červených polí zvuk, kterým dané slovo končí, a přetáhnout jej na volné políčko (obrazová podoba písmen je skryta)
 - zvonek = kontrola
 - šipka = další úloha

12. Dlouhá a krátká slabika

- 1) Poslechni si slabiky
 - možnost přehrání jednotlivých slabik
- 2) Která je dlouhá a která krátká?
 - dva míčky reprezentují 2 slabiky
 - úkolem je přetáhnout krátkou slabiku na menší rybu a dlouhou slabiku na větší rybu

13. Měkká a tvrdá slabika

- 1) Poslechni si slabiky
 - možnost přehrání jednotlivých slabik
- 2) Která je dlouhá a která krátká?
 - dva míčky reprezentují 2 slabiky
 - úkolem je přetáhnout tvrdou slabiku na obrázek s nerosty a měkkou slabiku na obrázek s polštářky

14. Básničky s obrázky

- úkolem je vybrat všechny obrázky, které se vztahují k obsahu básničky, která se ozve po kliknutí na kamínek
- celkem 51 básniček

15. Skřítek Popleta

- po kliknutí na kamínek se ozve popletená věta

16. Skládanky za odměnu

- úkolem je pomocí výměny dílků poskládat obrázek
- 5 druhů obtížnosti
- možnost nechat dílky zamíchat a zobrazit/skrýt mřížku
- 22 skládaček

❖ Počítadlo vyřešených úloh

❖ Hlasitost – posuvník pro nastavení hlasitosti

❖ Konec – ukončení programu