

Вільне програмне забезпечення

GCompris

Gcompris(фр. J'ai compris - Я зрозумів!)

Створив цей програмний пакет французький програміст Бруно Кудуїн , але цей пакет став справжнім подарунком не тільки для дітей, але і для їх батьків!

Програми з пакету Gcompris виглядають достатньо продуманими і збалансованими. Вони розподілені не тільки тематично, але і по ступеню складності. Найпростіші, розраховані на зовсім маленьких користувачів, відмічені однією зірочкою, важчі - двома, і найважчі - трьома зірочками.



Навчаємося граючись!

- **GCompris**
- Платформа + Модулі
- Це набір вільно поширювальних навчальних програм для дітей віком від 2 до 10 років.
- В комплекті
- більше 108
- навчальних
- модулів, ще
- більше в процесі
- розробки

Робота з мишкою, клавіатурою, лічба, читання, досліди, малювання...

Міжнародний процес

- Автори спочатку позиціонували проект як міжнародний
- GCompris перекладено більше ніж на 60 мов
- Перекладені тексти і звуковий супровід
- Ліцензія GNU GPL

Гнучкість налаштування

- ✓ З багатьох модулів можна вибрати потрібний набір
- ✓ Вибір рівня складності — від 1 до 6 зірочок
- ✓ Керування профілями користувачів (підбірки ігор для різних груп дітей)
- ✓ Режим "кіоска": підключення кнопок "налаштування" і "вихід"
- ✓ **GCompris** може одержувати вправи із сервера мережі
- ✓ Дії користувача можуть записуватися для наступного аналізу

Налаштування

Режим
АДМІНІСТРАТОРА

Классы / Пользователи

Класс	Учитель
Без назначения (Пользователи без класса)	

Имя для вх | Имя | Фамилия

Классы / Пользователи

Группы

Профили

Упражнения

Отчёты

Добавить

Правка

Удалить

GCompris

Упражнения

Профиль: Default

Активен	Название
<input checked="" type="checkbox"/>	Главное меню /
<input checked="" type="checkbox"/>	Чтение /reading
<input checked="" type="checkbox"/>	Щёлкните по букве /reading/click_on_letter
<input checked="" type="checkbox"/>	Чтение по вертикали /reading/readingv
<input type="checkbox"/>	Практика чтения /reading/imageid
<input type="checkbox"/>	Чтение по горизонтали /reading/readingh
<input type="checkbox"/>	Пропущенная буква /reading/missing_letter
<input type="checkbox"/>	Названия предметов /reading/imagename
<input checked="" type="checkbox"/>	Головоломки /puzzle
<input checked="" type="checkbox"/>	Опыты /experience

Параметры

Фильтр

Выбрать все

Отменить выбор

Имя для входа

Список слов

Звуки локалей

Локали

Классы / Пользователи

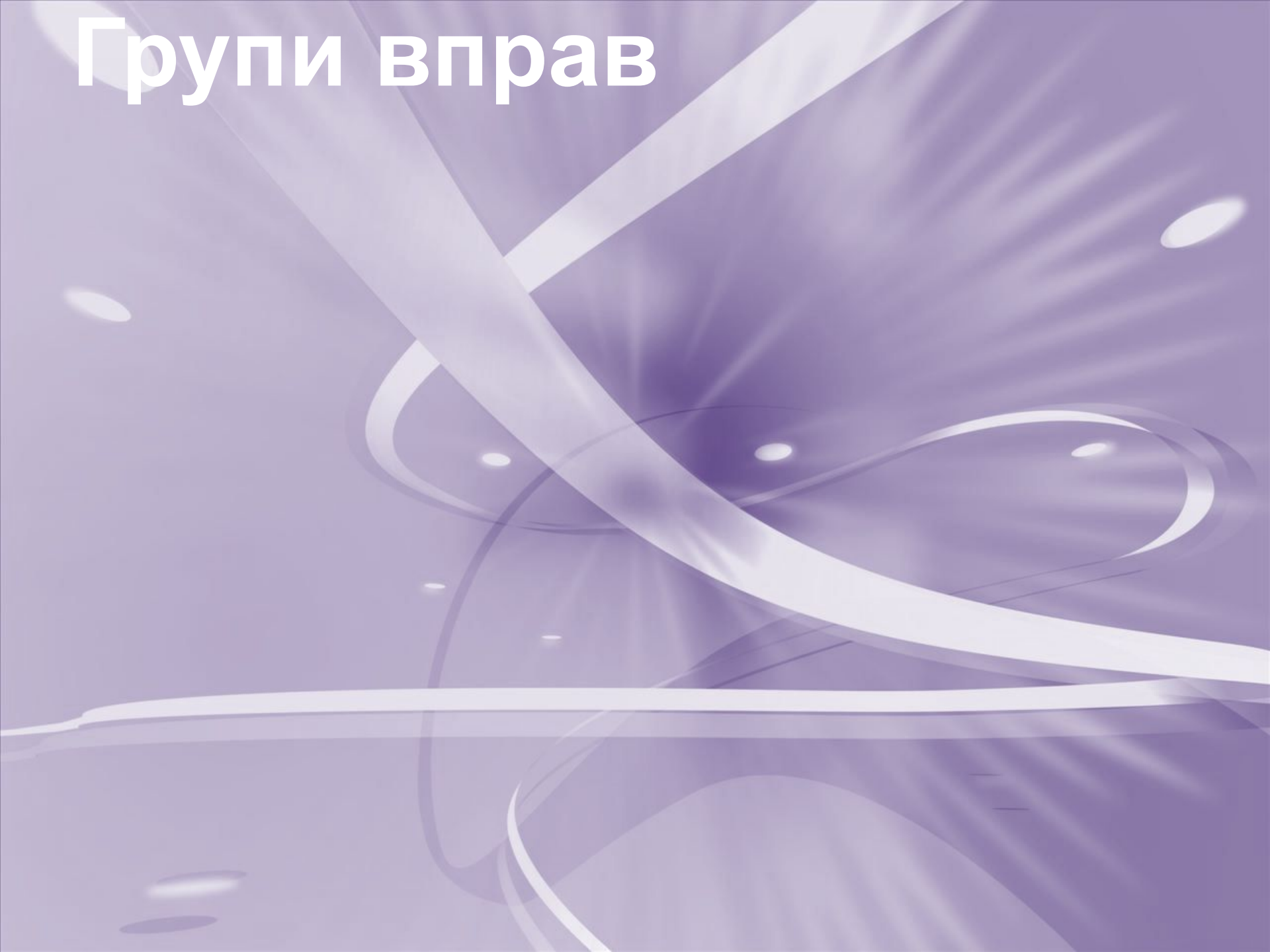
Группы

Профили

Упражнения

Отчёты

Групи вправ



Групи вправ можуть містити підгрупи





Робота з комп'ютером: Рухайся і клацай

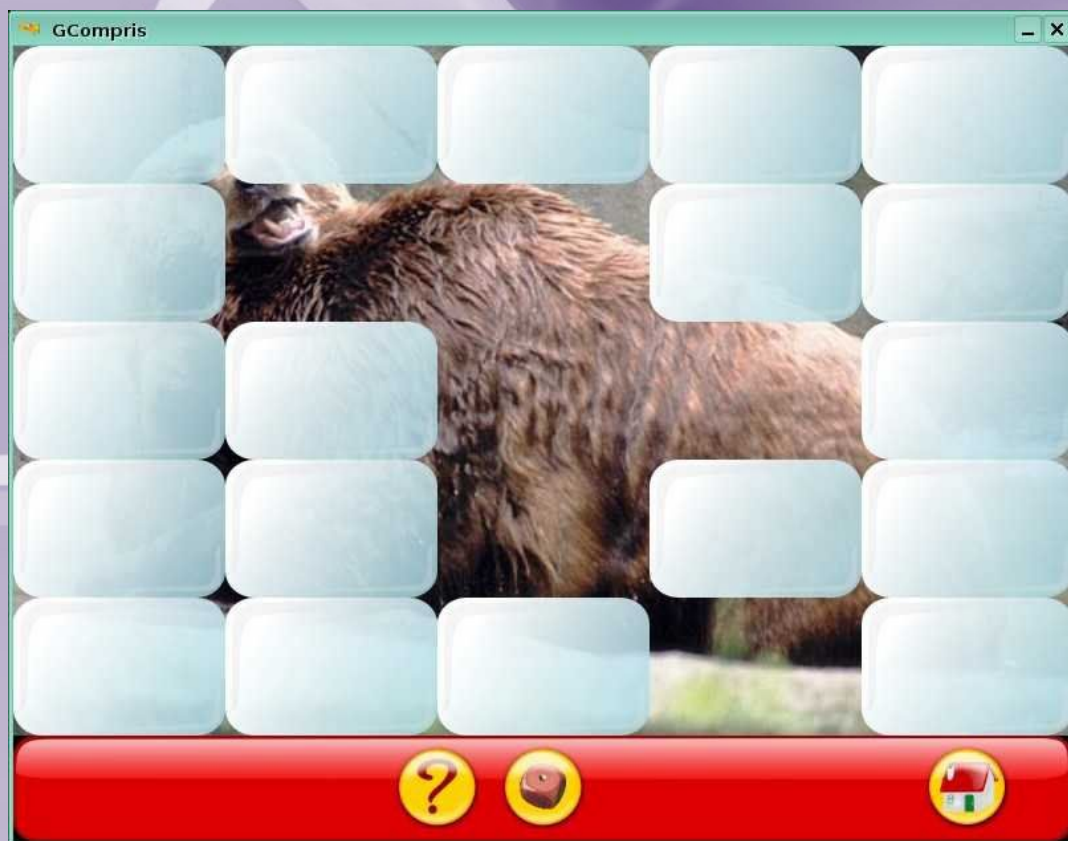
Гра для навчання
роботи з мишкою.
Необхідно
очистити
картинку від
блоків, клацаючи
по них лівою
клавішою мишки.





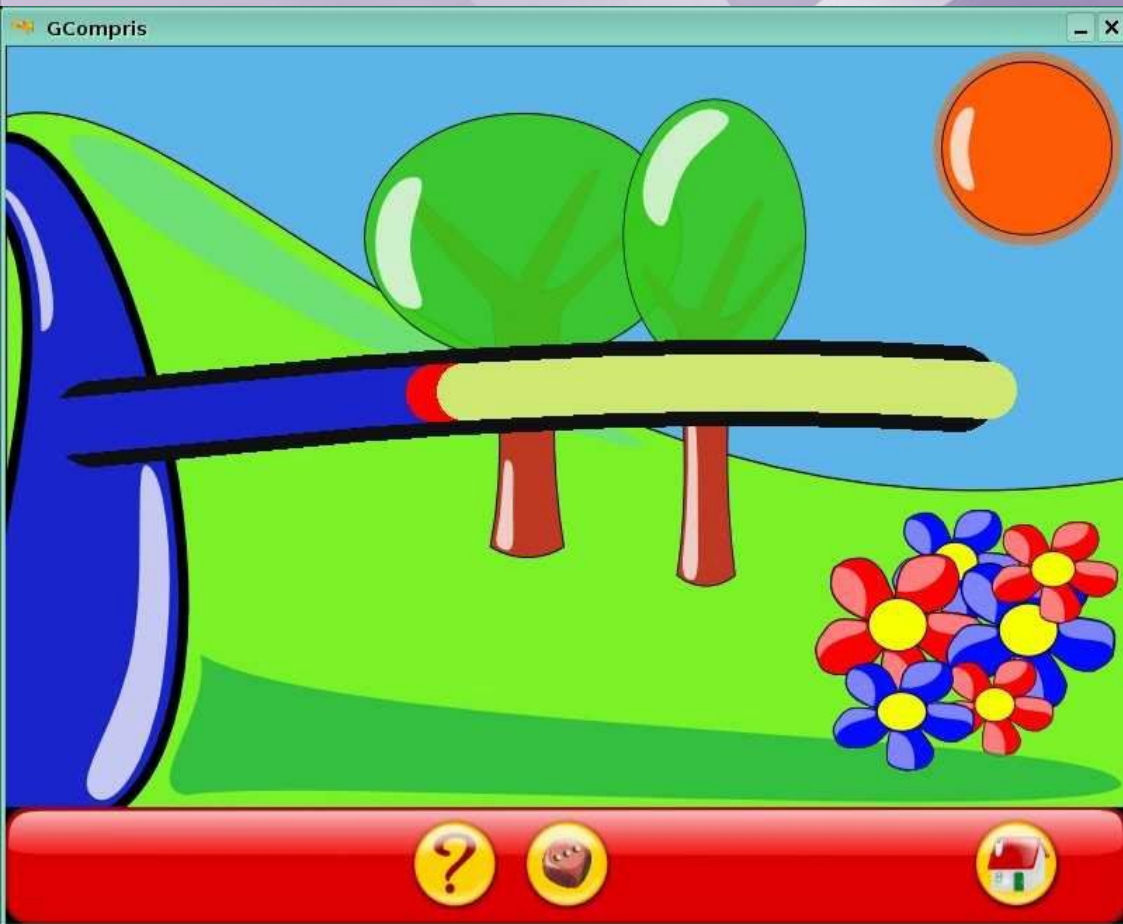
Робота з комп'ютером: Рухай мишкою

Ціль гри полягає в тому, щоб очистити картинку від блоків, рухаючи мишкою, але не клацаючи кнопками.





Робота з комп'ютером: Шлангер



Необхідно полити квіти, але водопровід не працює. Потрібно провести вказівником мишки всередині шланга, не виходячи за його краї.



Робота з комп'ютером: Клацай і малюй

Ціль гри полягає в тому, щоб створити зображення, з'єднуючи голубі точки.





Робота з комп'ютером: Падаючі букви

Простий клавіатурний тренажер. Необхідно знайти на клавіатурі падаючі букви і натиснути їх, поки букви не торкнуться землі.





Робота з комп'ютером: Кинь м'яч



В цій грі
відпрацьовується
одночасний
натиск клавіш.
Для того, щоб
кинути м'яч
Туксу, необхідно
одночасно
натиснути дві
клавіші «Shift»



Робота з комп'ютером: Кубик

Необхідно порахувати кількість точок на кубіку і ввести це число з клавіатури раніше, ніж кубик впаде на землю. Крім навичок роботи з клавіатурою відпрацьовується усна лічба.





Завдання на кмітливість: Парашутист

Задача гравця полягає в тому, щоб змодельювати безпечно приземлення пінгвіна-парашутиста на човен. Натиском на будь-яку клавішу можна змусити пінгвіна стрибати з літака, наступний натиск викликає розкриття парашута. Слід враховувати швидкість вітру та його напрям.





Завдання на кмітливість: Шлюз

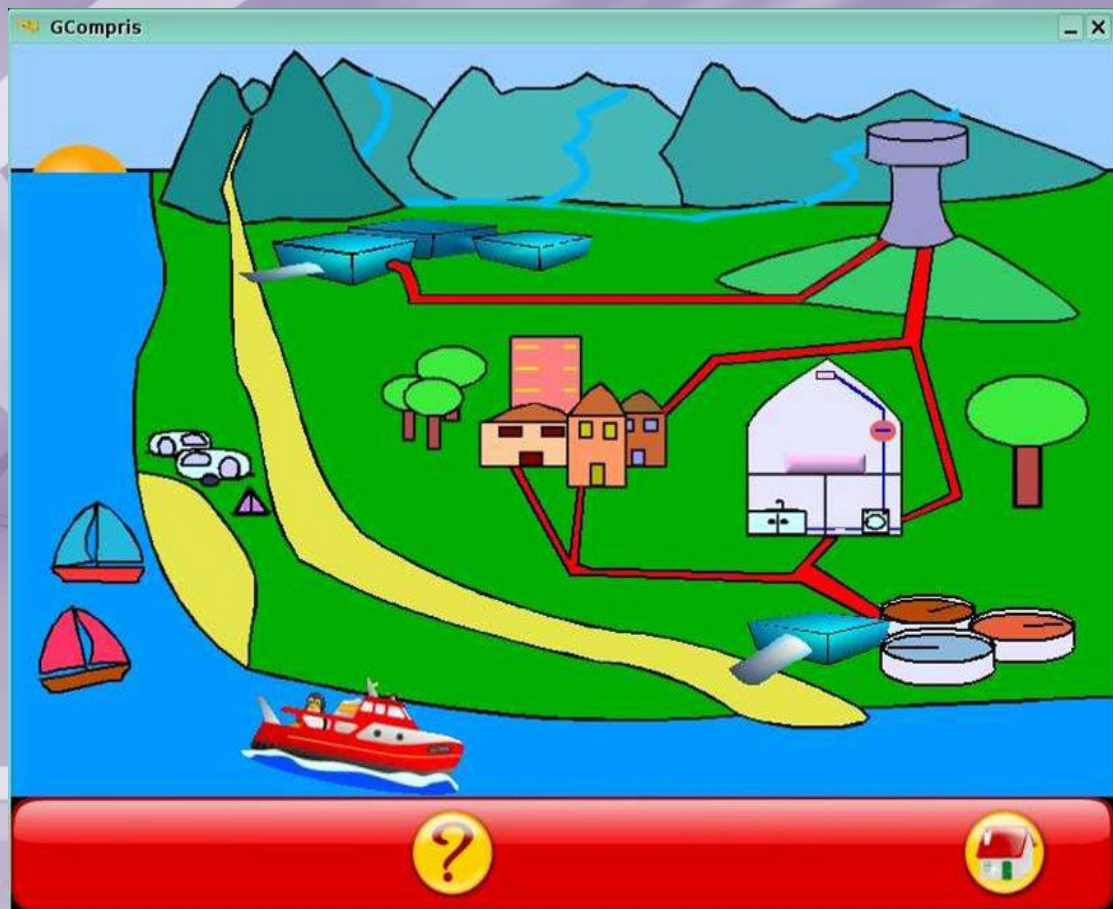


Задача гравця — пропустити Тукса через шлюз в обох напрямках. Для цього необхідно клацати мишкою на жовтих і зелених заслінках, щоб змінити їх положення і на човні, щоб змусити його рухатися. Катер буде рухатися тільки в тому випадку, якщо шлях вільний.



Завдання на кмітливість: Кругообіг

Задача гравця — допомогти прийняти душ пінгвіну, який повернувся додому з рибалки. Необхідно клацнути по різним активним елементам: сонцю, хмарах, насосній та водоочистній станціях в порядку запуску водної системи. Коли все буде завершено і Тукс увійде в душ, потрібно натиснути кнопку душа.





Завдання на кмітливість: Підводний човен

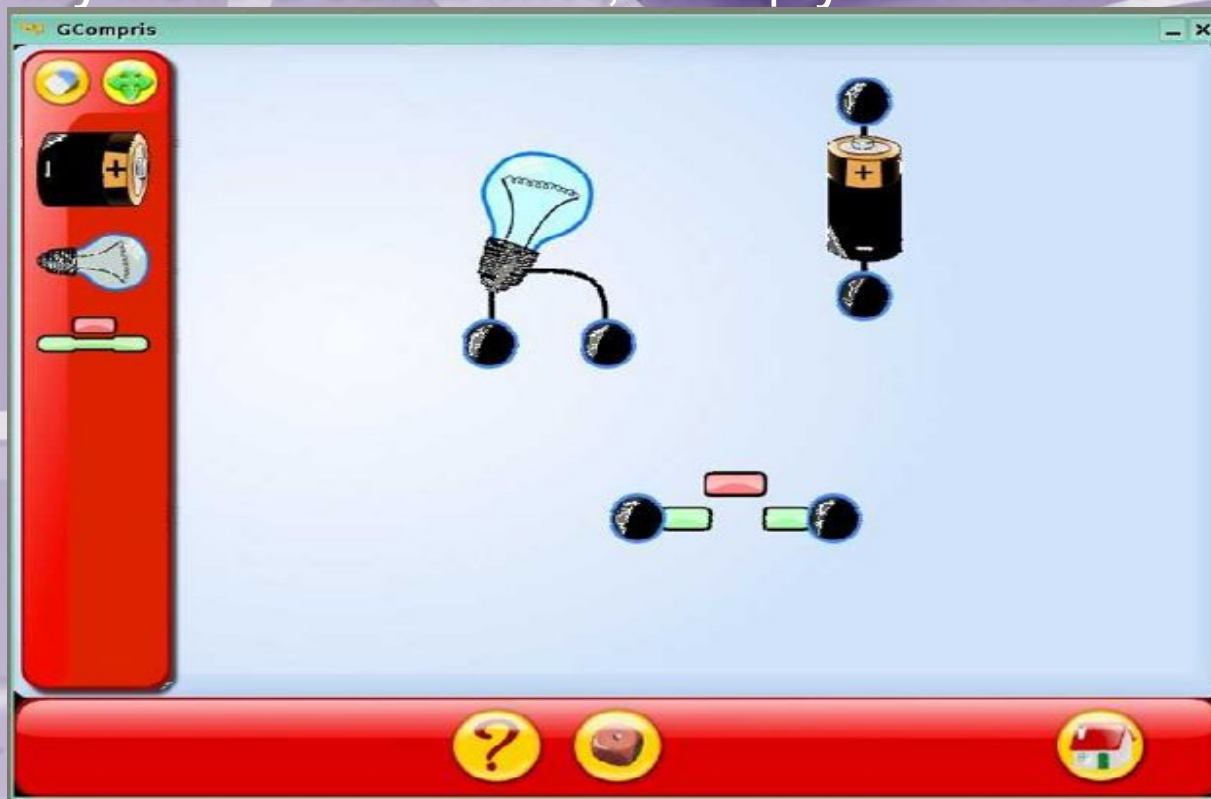


Гравець може керувати підводним човном, клацаючи мишкою на різних активних елементах панелі керування. Можна змінювати глибину і курс підводного човна. Неможна допускати зіткнення з кораблем.



Завдання на кмітливість: Електрика

Гравець може скласти будь-яке електричне коло за своїм бажанням. Необхідно перемістити потрібні компоненти мишкою на робоче поле і з'єднати їх проводами. Можна змінювати значення реостата, рухаючи його повзунок. Лампочку можна запалити, клацнувши по ній мишкою.





Завдання на кмітливість: Регата

Перше знайомство дітей з програмуванням. Використовуються три команди: «Вперед», «Ліво» і «Право». Команди «Ліво» і «Право» мають числові параметри, що виражаються в градусах (кут повороту), команда «Вперед» має в якості параметра кількість кроків.

GCompris

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
1																					
2	↘				→			↓		↑		↘		↘							
3									↓		↑		↘		↘						
4	↗	↑			↘			→		↓		↑		↑					↓		
5																					
6																					
7	↑				→			↘		↓		↘		↘						→	
8		↘						↘		↓		↘		↘						↘	
9																					
10	→				↑			→	↗		↘		↘		↘					↓	
11																					

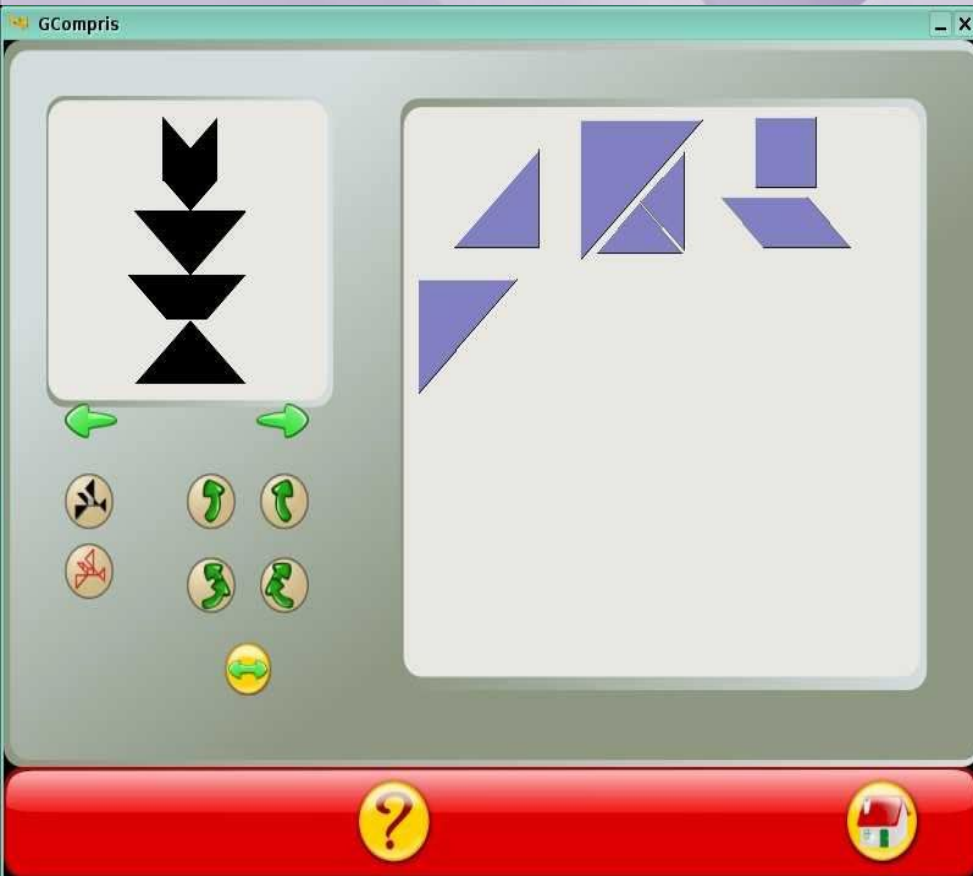
КОНАНДА
вперед
левая
правая

права 45
вперед 5
левая 45

левая 45
вперед 4
права 45
вперед 2
левая 45



Головоломки: Танграм



Стародавня китайська головоломка. Квадрат розрізано на сім частин, з яких можна скласти різні фігури. Рекомендовано молодшим школярам, а також як електронний посібник на уроках геометрії (5-6 клас).



Головоломки: Мозаїка

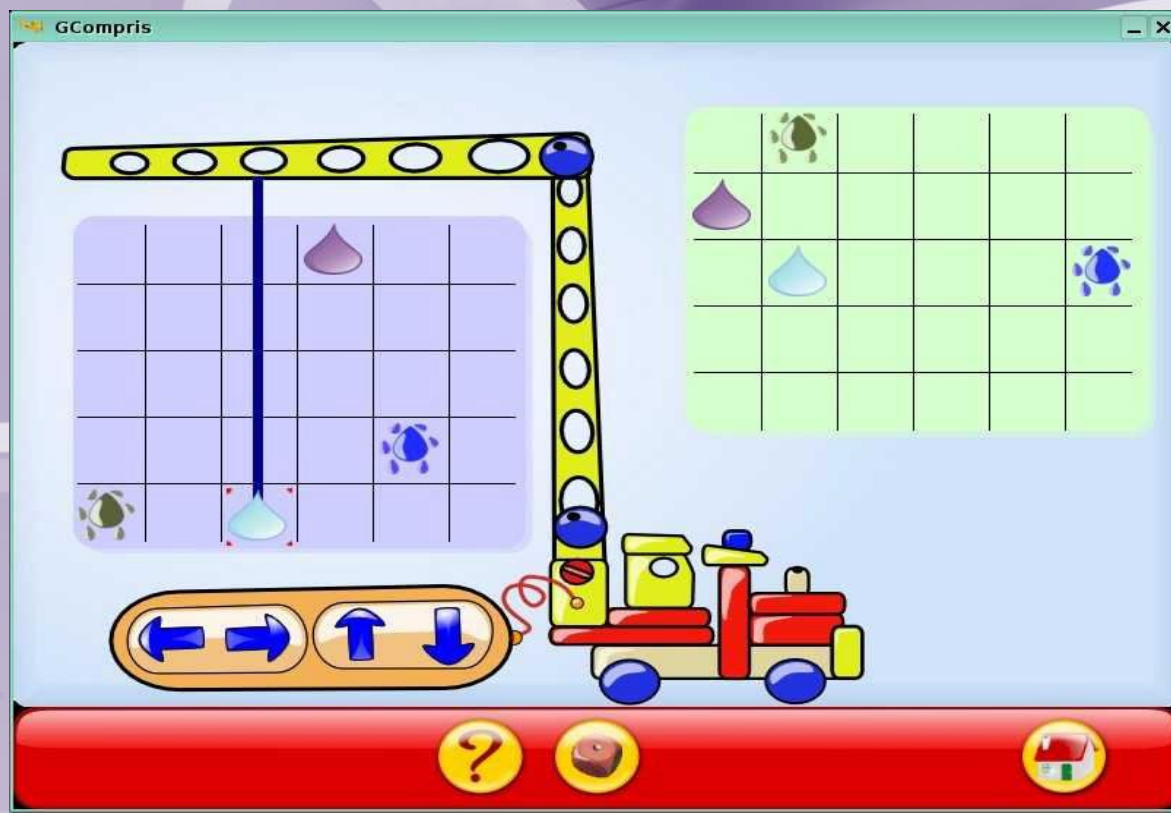
Перетягуючи
фрагменти
зображення з
лівої частини в
праву, потрібно
зібрати
малюнок.





Головоломки: Мозаїка

Ціль — розмістити всі об'єкти на лівому полі так, як показано на зразку справа. Рекомендується молодшим школярам для розвитку навичок роботи з мишою і моторики.





Головоломки: Супермозок



На картинці сховано декілька елементів. Необхідно знайти їх і розставити в правильному порядку.



Головоломки: Блоки

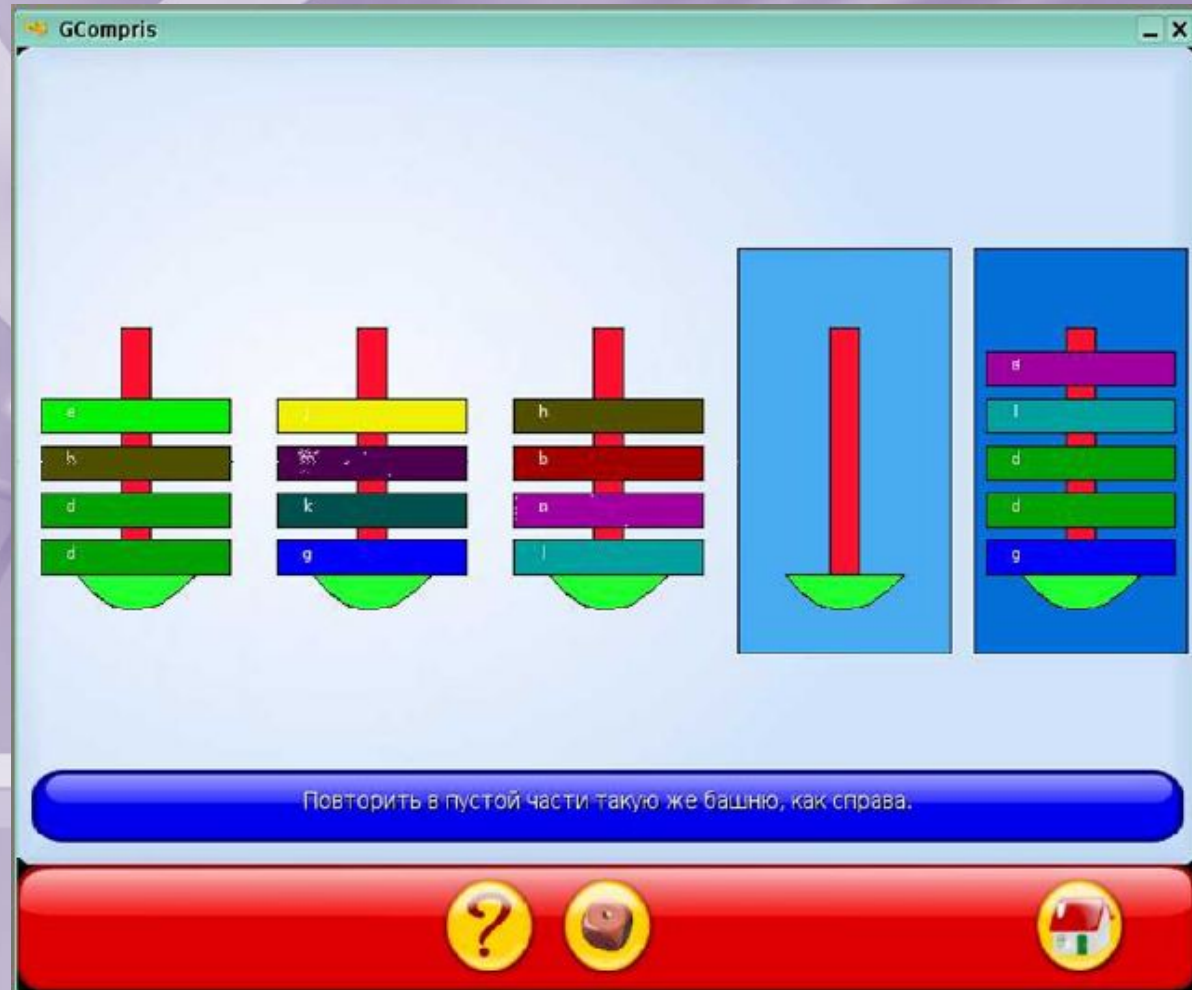
Необхідно провести машину (червоний блок) у ворота, що розташовані з правого боку поля. Кожний блок може рухатися або тільки вертикально, або горизонтально.





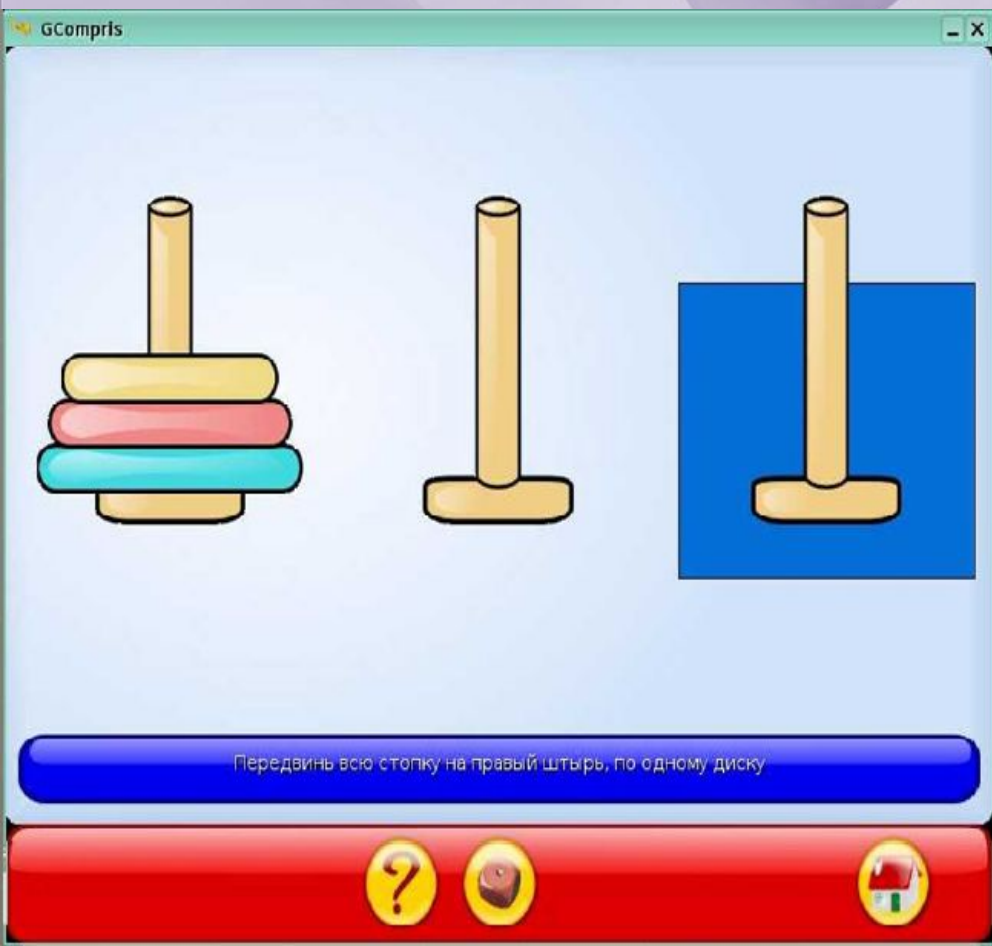
Головоломки: Ханойська вежа - I

Використовуючи
диски, що
розташовані на
трьох стержнях
зліва, необхідно
зібрати таку
вежу, яка
представлена
справа на
зразку.





Головоломки: Ханойська вежа - II

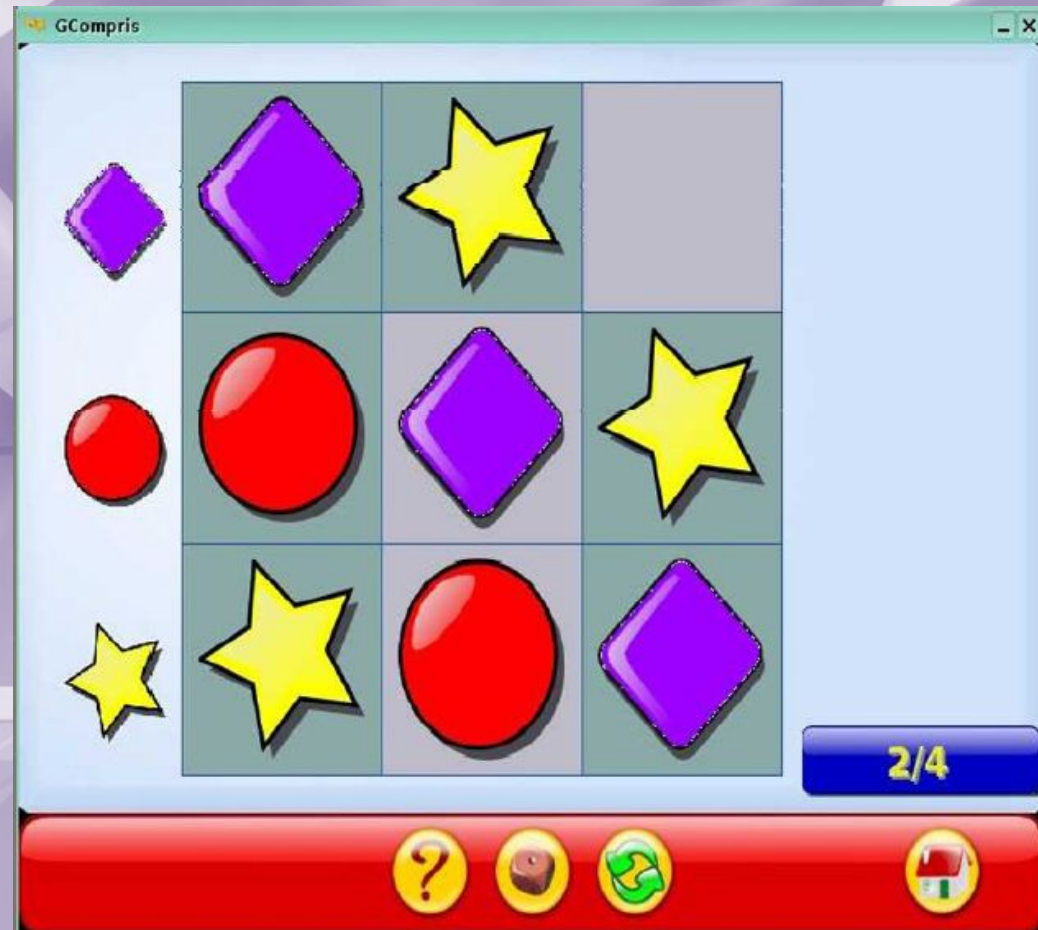


На правому стержні необхідно зібрати вежу, розташувавши диски в порядку зростання знизу вгору. За один раз можна переміщувати тільки один диск, при цьому неможливо класти більший диск на менший.



Головоломки: Судоку

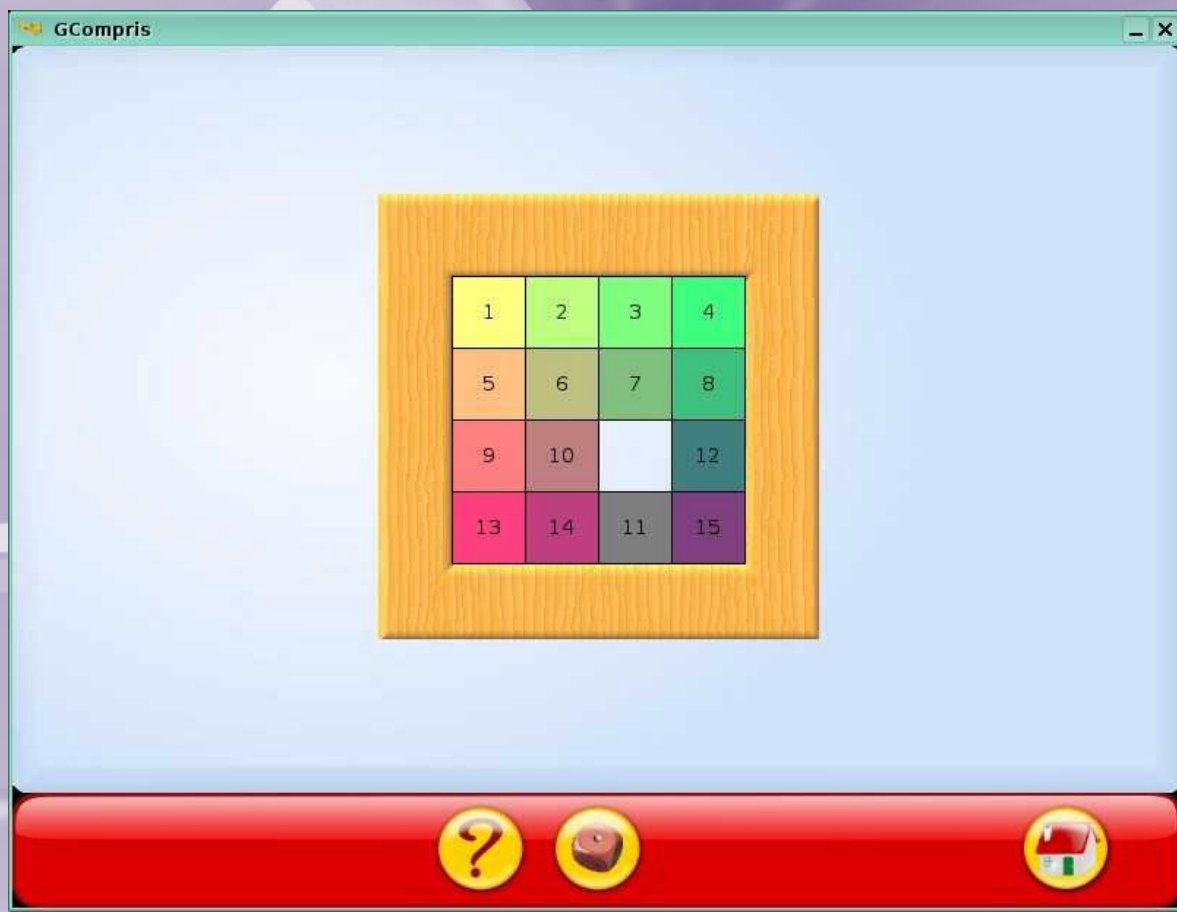
Ціль головоломки полягає в тому, щоб увести символ або цифру від 1 до 9 в кожному ряді, колонці і області повинні містити унікальний символ або цифру.





Головоломки: П'ятнашки

Класична гра п'ятнашки. Для переміщення елемента на вільне сусіднє місце, достатньо просто на ньому клацнути.





Читання: Клацнути по букві



Голос за кадром вимовляє букву.
Завдання – клацнути мишкою по правильній букві.



Читання: Клацнути по букві

Голос за кадром
вимовляє букву.
вданя – клацнути
мишкою
по правильній
букві.





Читання: Практика читання

Задача дитини — прочитати слова на кнопках зліва і вибрати з них те, яке відповідає зображенню. Рекомендується дошкільнятам і учням першого класу.





Читання: Пропущена буква

Задача дитини —
вибрати з декількох
букв зліва ту, яка
пропущена в слові.
Щоб вставити її,
необхідно клацнути
на ній мишкою.
Рекомендується
дошкільнятам і
учням першого
класу.

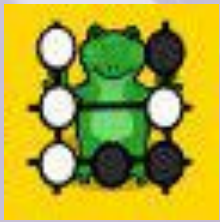




Читання: Назви предметів



Завдання –
перетягнути
мишкою предмети
до їх назв.

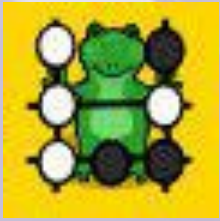


Математика: Порахуй предмети

Підбірка ігор направлена на розвиток навичок лічби предметів. Включає ігри на швидкий рахунок, ігри з використанням грошей, ігри на кмітливість.

Рекомендується дошкільнятам, при підготовці до школи, молодшим школярам на уроках математики.

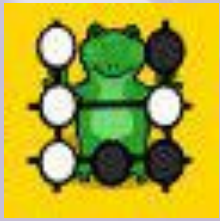




Математика: Проста лічба

Гра направлена на тренування навичок виконання найпростіших арифметичних операцій. Відпрацьовуються навички зважування, вимірювання, порівняння величин.





Математика: Проста лічба

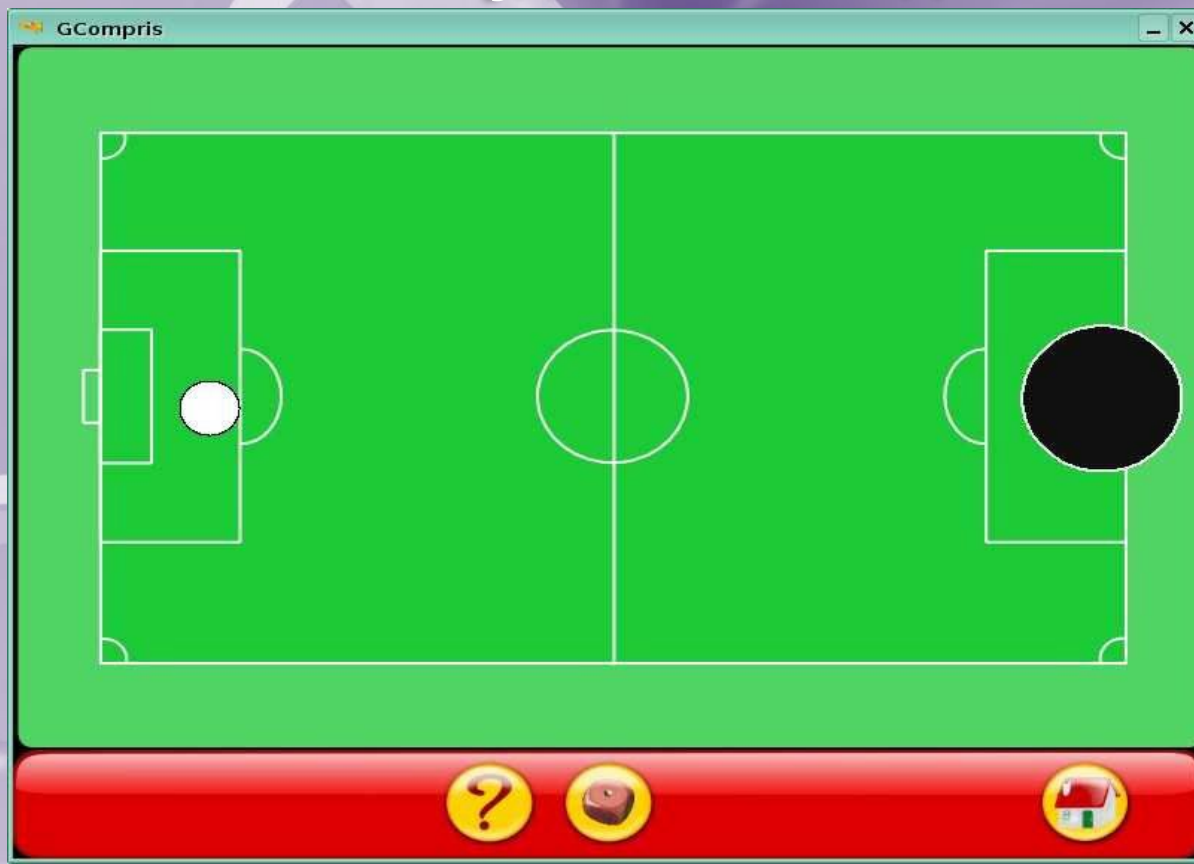


Включає простий векторний редактор, програму для закріплення поняття симетрії.
Рекомендується до використання в молодших класах на уроках математики.



Розваги: Футбол

Задача — потрапити у ворота кулькою. Щоб надати кульці швидкості і напрямку, необхідно клацнути по ньому. Чим ближче до центру кулі відбулося клацання, тим повільніше буде його швидкість.





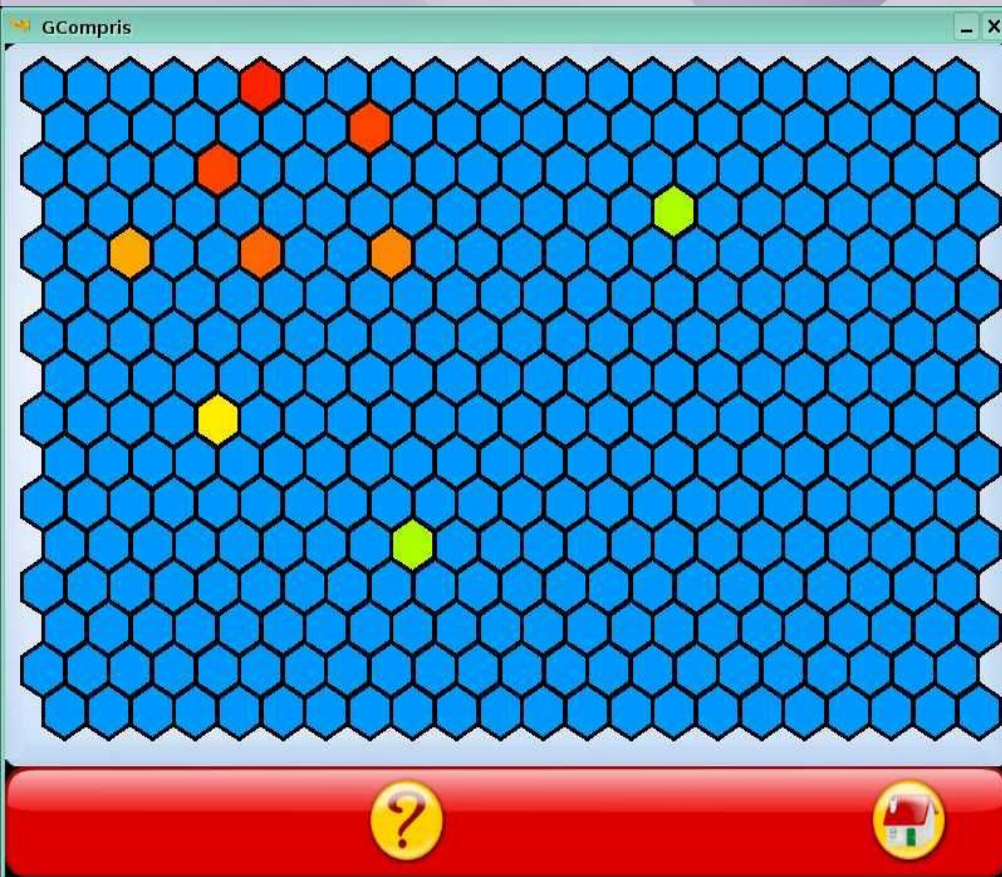
Розваги: Tux Paint

Графічний редактор, що володіє найпростішими інструментами малювання та деякими ефектами. Можна завантажити готову картинку для розмальовування, а можна створити свою.





Розваги: Знайти полуничку

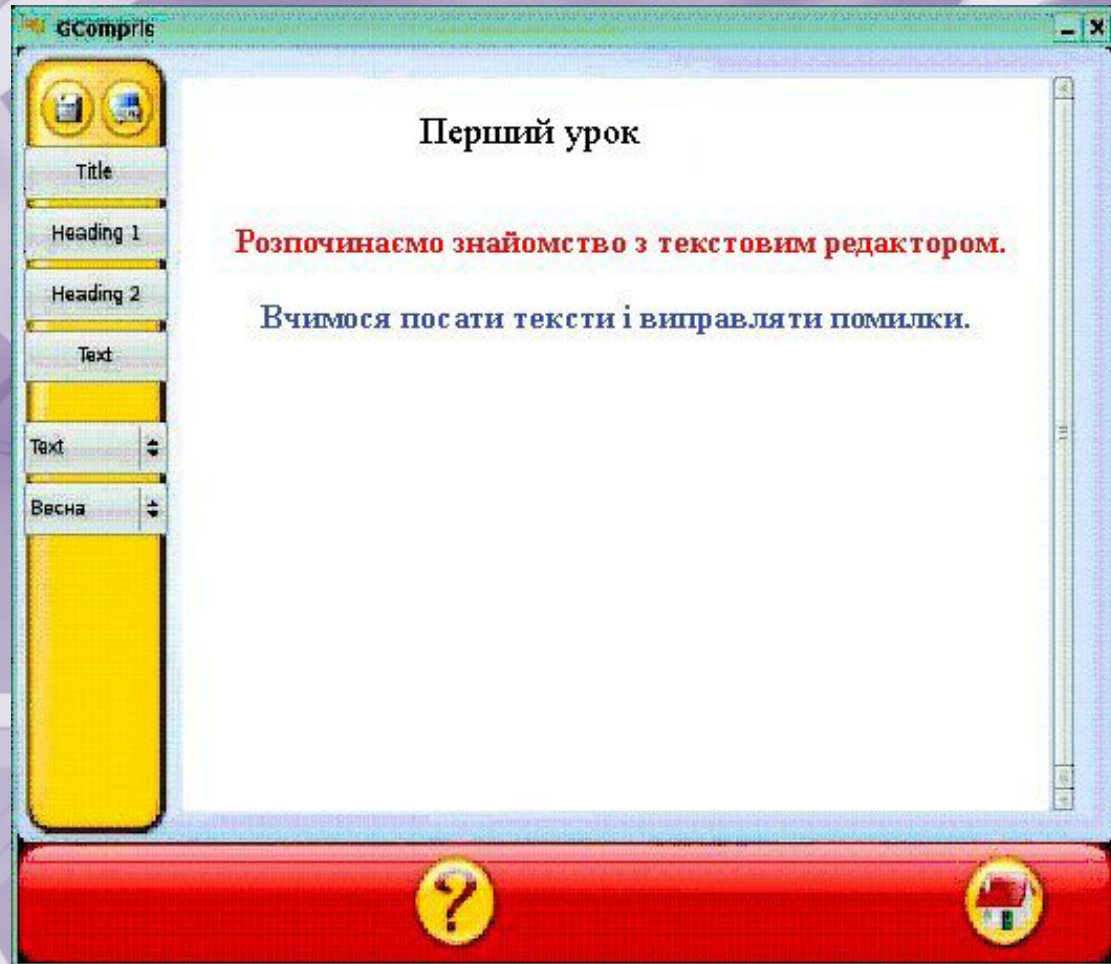


Задача — знайти полуничку, що захована під одним з голубих шестикутників. Чим червоніше поле — тим ближче полуничка. Розвиває також навички роботи з мишкою.



Розваги: Текстовий процесор

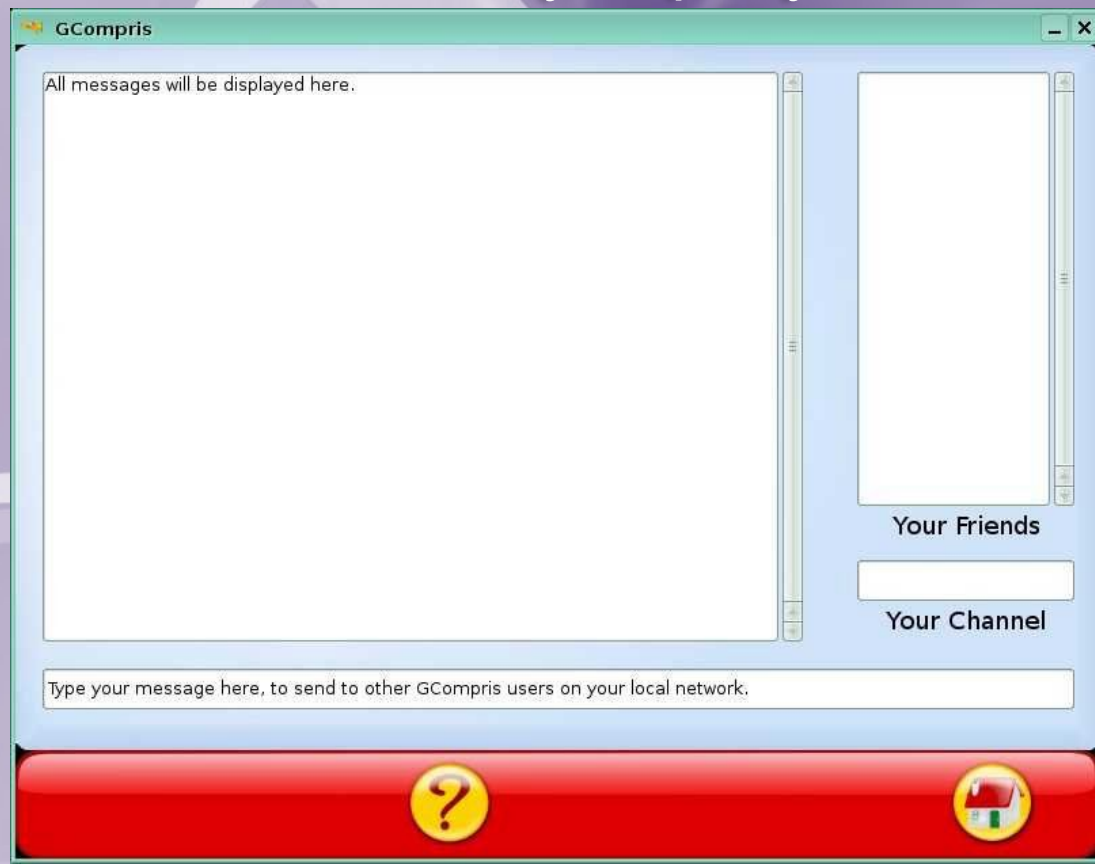
Простий текстовий редактор, який дозволяє набирати, редагувати і зберігати будь-які тексти. Існує можливість застосування стилів. Рекомендується до застосування на уроках інформатики в початковій школі.





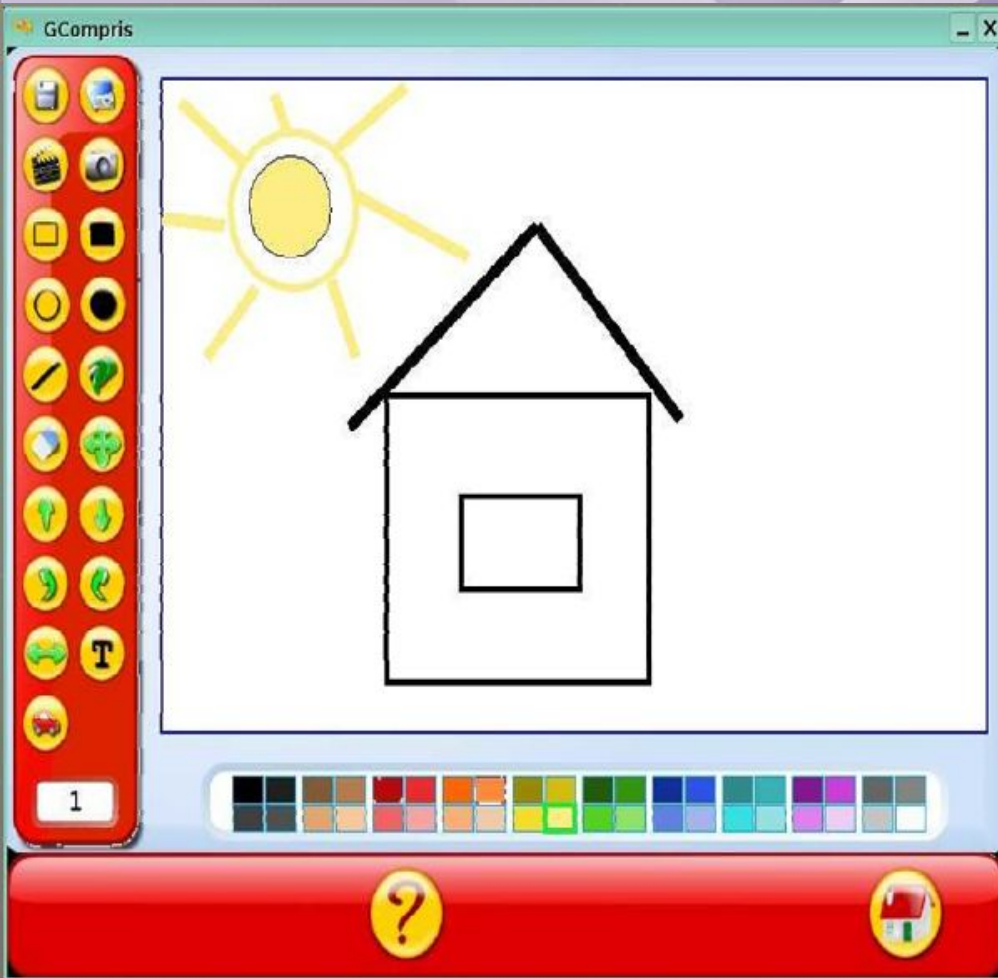
Розваги: Чат

Програма знайомить дітей з мережевим спілкуванням. Вона дозволяє обмінюватися повідомленнями. Робота програми можлива тільки в тому випадку, якщо комп'ютери з'єднані в локальну мережу.





Розваги: Створити малюнок або мультфільм



Програма дозволяє створювати зображення на основі базових форм, тобто по суті є найпростішим векторним редактором. Існує можливість використовувати покадрову анімацію. Містить довідку з детальним і зрозумілим описом роботи.

- При вдалому розв'язку задачі перед вашою дитиною з'явиться всміхнена квіточка або клоун, а при помилці - сумний. Якщо малюкові не справитися з якою-небудь вправою, то він може клацнути по кнопці з рятувальним кругом і отримати підказку. На даний момент Gcompris пропонує більше 100 програм і ще більше знаходяться у стадії розробки.





Дякую за увагу