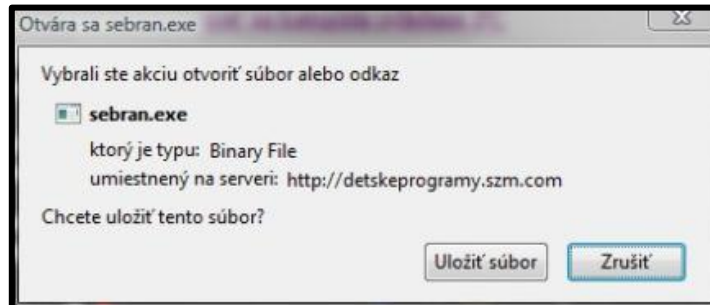


MANUÁL K VÝUKOVÉMU PROGRAMU SEBRAN

Program SEBRAN je výborným pomocníkom na spestrenie vyučovacích hodín. Je využiteľný na hodinách matematiky, slovenského a anglického jazyka. Je vhodný pre predškolákov a prvákov, ale dá sa využiť ešte aj v 2. ročníku. Program je freeware. Stiahneme a nainštalujeme si ho z webovej stránky <http://detskeprogramy.szm.com/ovladanie/xovlasebran.html>



Po kliknutí na **stiahnuť** sa otvorí nové okno, v ktorom označíme tlačidlo **Uložiť súbor**.



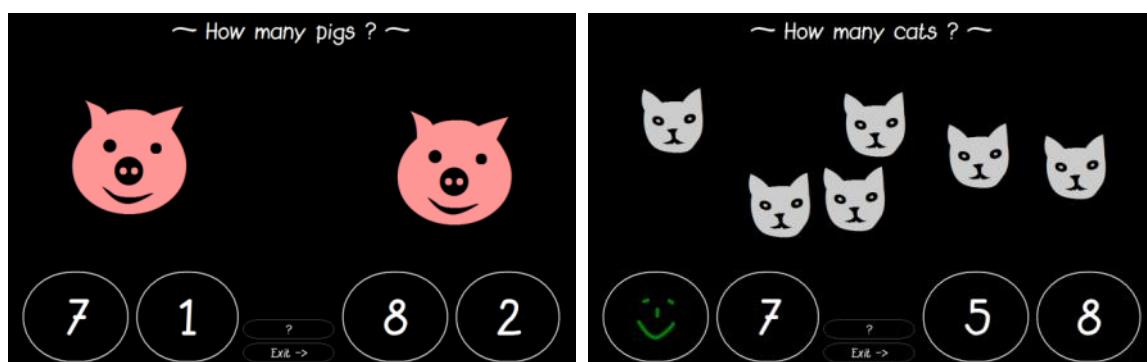
Po uložení ho stiahneme do svojho počítača a pri výbere jazyka nastavíme **english**. Program SEBRAN sa uloží do hlavnej ponuky – programy. Po otvorení sa ukáže hlavné okno programu, ktoré obsahuje 12 výukových hier a tlačidlá – **About Sebran** (nastavenie hudby, efektov a jazyka) a **Exit** (ukončenie programu).



POPIS JEDNOTLIVÝCH HIER:

How Many? 🍊

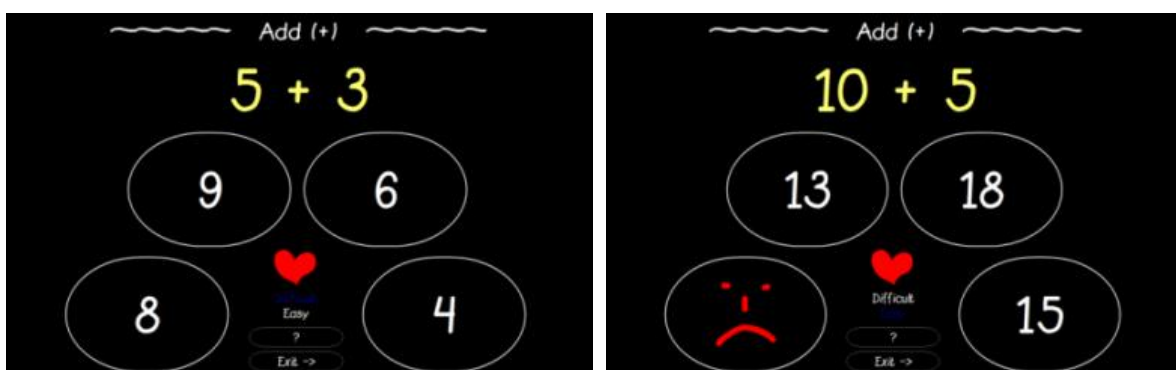
V tejto hre je úlohou priradiť správne číslo k počtu obrázkov na ploche. Žiak má na výber štyri kruhy s číslami a klikom označí správne číslo. Odpoveďou je zelený usmievavý smajlík. V prípade nesprávnej odpovede sa ukáže červený smutný smajlík. Číslo sa môže označiť aj pomocou numerickej klávesnice. Po správnej odpovedi nasledujú ďalšie obrázky s výberom čísel. Tlačidlom **Exit** sa dostaneme na hlavné okno programu s výberom hier. Tlačidlo **s otáznikom** sú stručné informácie v angličtine o hrách v programe Sebran.

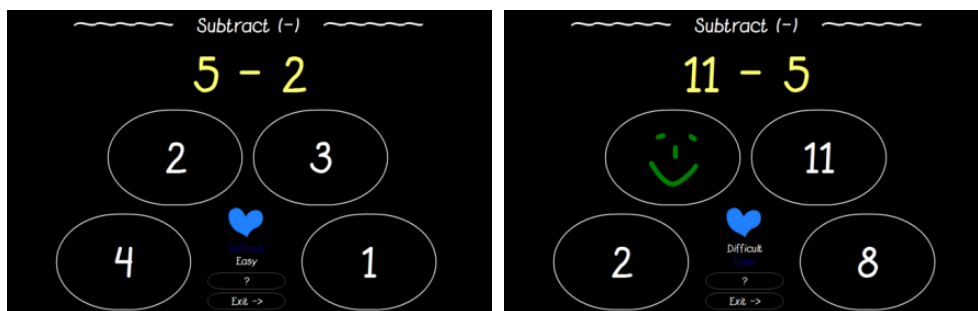


Add (+) ❤️

Subtract (-) 💙

Hry **Add (+)** a **Subtract (-)** sú zamerané na precvičovanie sčítania a odčítania do 20. Program ukazuje príklady a žiaci majú klikom označiť správny výsledok z výberu štyroch čísel. Pri správnej odpovedi sa ukáže zelený smajlík, pri nesprávnej červený smajlík. Po správnej odpovedi program ukazuje ďalšie príklady. Pomocou tlačidiel **Difficult** (obtiažný) a **Easy** (ľahký) si žiaci môžu vyberať aj náročnosť zadaných príkladov. Tlačidlom **Exit** sa dostaneme na hlavné okno programu s výberom hier. Tlačidlo **s otáznikom** sú stručné informácie v angličtine o hrách v programe Sebran.





Multiply (X)

Hra **Multiply (X)** je obdobou predchádzajúcich dvoch hier, ale je zameraná na precvičovanie malej a veľkej násobiky. Program ukazuje príklady na násobenie a žiaci majú klikom označiť správny výsledok z výberu štyroch čísel. Tak isto ako pri sčítaní a odčítaní nám program ukazuje pri správnej odpovedi zeleného smajlíka a pri nesprávnej červeného smajlíka. Po správnej odpovedi program ukazuje ďalšie príklady. Pomocou tlačidiel **Difficult** (obtiažný) a **Easy** (ľahký) si žiaci môžu vyberať aj náročnosť zadaných príkladov. Tlačidlom **Exit** sa dostaneme na hlavné okno programu s výberom hier. Tlačidlo **s otáznikom** sú stručné informácie v angličtine o hrách v programe Sebran.



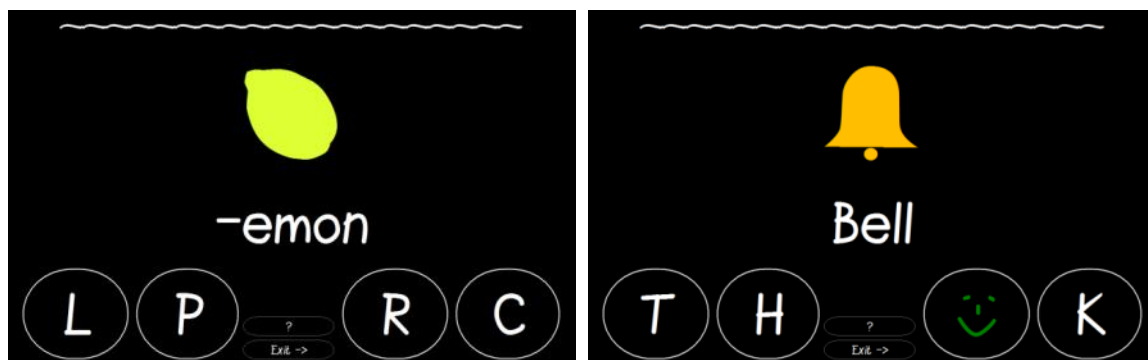
Pick A Picture



Hra **Pick A Picture** je vhodná na hodiny anglického jazyka k precvičovaniu slovnej zásoby. V tejto hre je úlohou priradiť správny obrázok k názvu. Žiak má na výber štyri kruhy s obrázkami a klikom označí obrázok, ktorý patrí názvu. A opäť je tu zelený a červený smajlík, ktorý označuje správnu a nesprávnu odpoveď. Tlačidlom **Exit** sa dostaneme na hlavné okno programu s výberom hier. Tlačidlo **s otáznikom** sú stručné informácie v angličtine o hrách v programe Sebran.



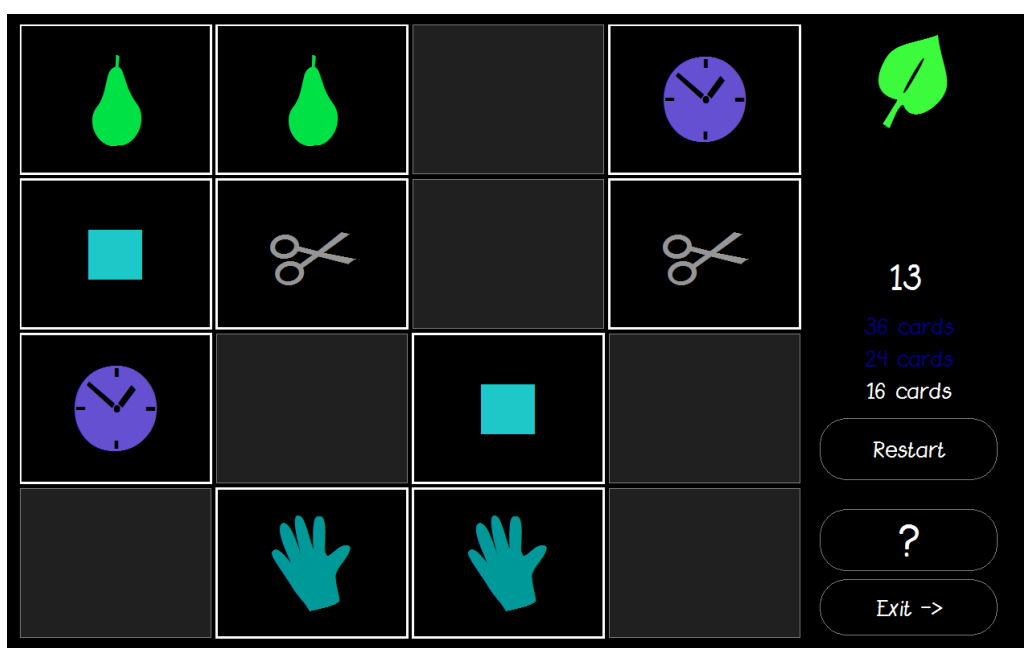
First Letter

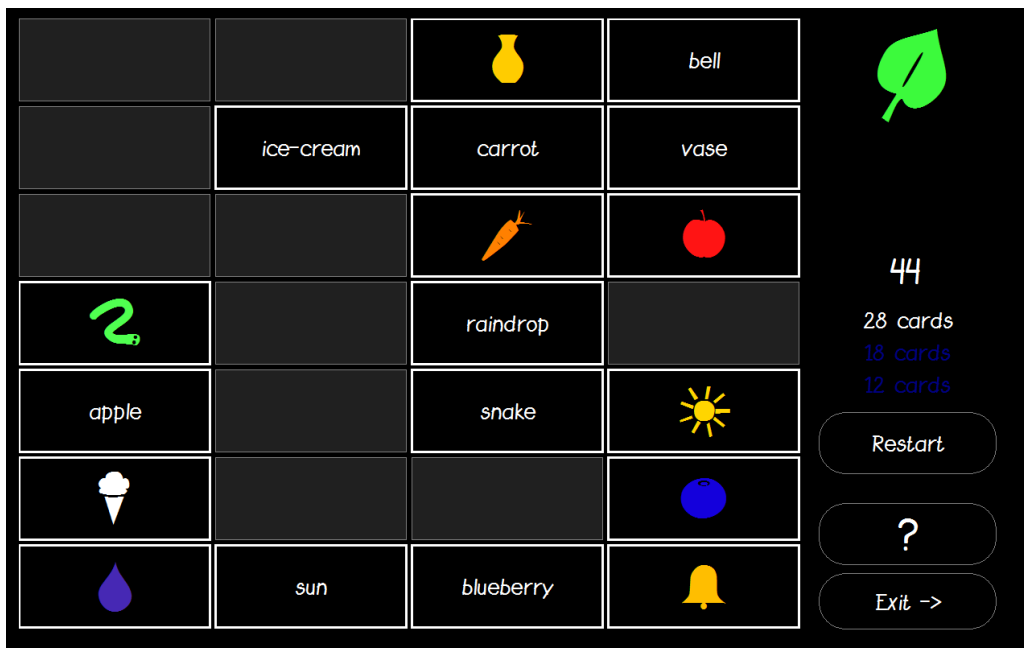
Táto hra je tiež vhodná na hodiny anglického jazyka. Úlohou žiaka je doplniť správne písmeno na začiatok daného slova. Na výber má štyri možnosti – štyri kruhy s písmenami a klikom označí správne písmeno, ktoré patrí na začiatok slova. Zeleným a červeným smajlíkom si overí správnosť odpovede. Tlačidlom **Exit** sa dostaneme na hlavné okno programu s výberom hier. Tlačidlo **s otáznikom** sú stručné informácie v angličtine o hrách v programe Sebran.



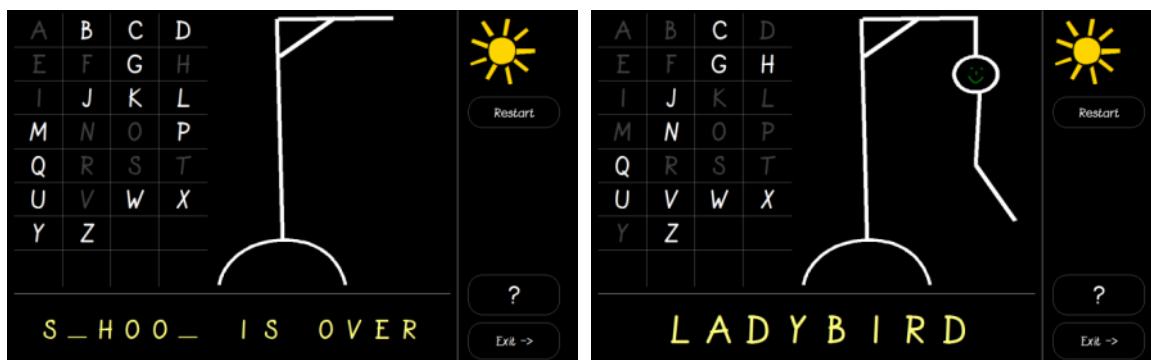
 Memory
 Word Memory

Hry **Memory** a **Word Memory** sú klasické pexesá. V prvej hre je pexeso zamerané na spájanie obrázkov a v druhej hre na spájanie obrázku s anglickým slovom. Hra je vhodná na hodiny anglického jazyka. V programe si môžeme nastaviť aj počet kariet na ploche. V prvej hre máme výber zo 16, 24 a 36 a v druhej hre je výber z 12, 18, a 28. Pomocou tlačidla **Restart** program nanovo načíta obrázky. Tlačidlom **Exit** sa dostaneme na hlavné okno programu s výberom hier. Tlačidlo **s otáznikom** sú stručné informácie v angličtine o hrách v programe Sebran.



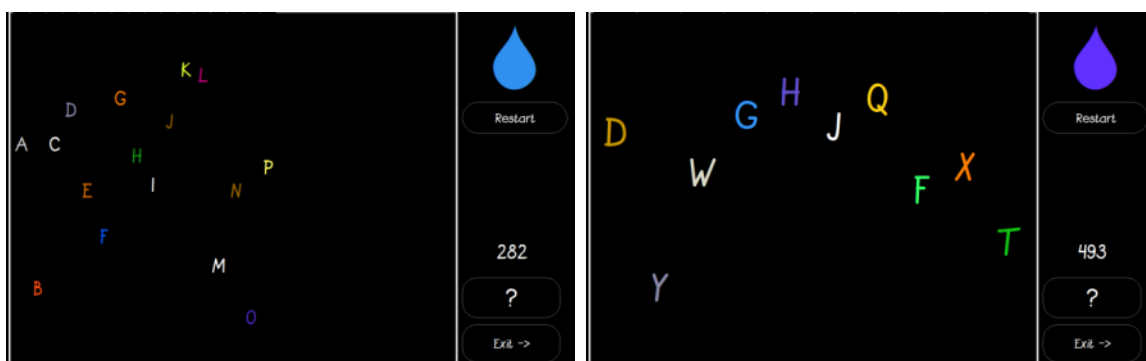


Hra **Hangman** je obľúbená detská hra pod názvom šibenica, avšak slová, ktoré žiaci hádajú sú v angličtine, takže hra je využiteľná len na hodinách anglického jazyka. Klikom na tabuľku písmen si žiak vyberá dané písmená, ktoré sa mu ukazujú v spodnej časti okna. V prípade nesprávneho písmena sa stavia šibenica. Tlačidlo **Restart** slúži na opätovné načítanie nového slova. Tlačidlom **Exit** sa dostaneme na hlavné okno programu s výberom hier. Tlačidlo **s otáznikom** sú stručné informácie v angličtine o hrách v programe Sebran.



Hry **ABC Rain** a **Letter Rain** sú vhodné v 1. ročníku na slovenskom jazyku. Precvičujeme nimi poznávanie písmen, ale popri tom si žiaci trénujú aj prácu s klávesnicou. Obidve hry fungujú na princípe padajúcich písmen a úlohou žiakov je označiť dané padajúce písmeno na klávesnici. V prvej hre **ABC Rain** písmená padajú podľa abecedy a v druhej hre **Letter Rain** v rôznom poradí tak, ako ich program generuje. Pomocou tlačidla **Restart** zadáme príkaz na opätovné

začatie hry. Tlačidlom **Exit** sa dostaneme na hlavné okno programu s výberom hier. Tlačidlo **s otáznikom** sú stručné informácie v angličtine o hrách v programe Sebran.



Hra **1+2 Rain** je podobná hra ako padajúce písmená, ale teraz sú to padajúce príklady. Je vhodná na hodiny matematiky v 1. ročníku. Precvičujeme ňou sčítanie do 10, ale popri tom si žiaci trénujú aj prácu s numerickou klávesnicou. Pomocou tlačidla **Restart** zadáme príkaz na opätovné začatie hry. Tlačidlom **Exit** sa dostaneme na hlavné okno programu s výberom hier. Tlačidlo **s otáznikom** sú stručné informácie v angličtine o hrách v programe Sebran.

