

Návod

Postup pre používanie jednotlivých hier [nájdete nižšie](#).

Inštalácia aplikácie

Inštalácia Pinf Hier prebieha na rôznych typoch zariadení rôznymi spôsobmi.

Android

Na zariadeniach so systémom Android sa Pinf Hry inštalujú z aplikačného obchodu Google Play. Stačí otvoriť aplikáciu Google Play (uvádzanú aj ako Play Store, príp. Obchod Play) a vyhľadať "Pinf Hry". Stlačte inštalovať a počkajte, kým sa inštalácia aplikácie nedokončí. Po inštalácii stačí aplikáciu otvoriť a pokračovať podľa postupu nižšie.

Apple iOS, macOS, Mac OS X

Ak používate zariadenia so systémom Apple iOS alebo macOS/Mac OS X (iPad, iPhone, iMac, Macbook...), je možné Pinf Hry nainštalovať z App Store/iTunes App Store. Stačí otvoriť aplikáciu App Store a vyhľadať "Pinf Hry". Stlačte inštalovať a počkajte, kým sa inštalácia aplikácie nedokončí. Po inštalácii stačí aplikáciu otvoriť a pokračovať podľa postupu nižšie.

Windows 10

Ak používate zariadenia so systémom Windows 10, je možné Pinf Hry nainštalovať z Microsoft Store (táto funkcia nemusí byť dostupná na všetkých zariadeniach so systémom Windows – vtedy je možné vykonať tzv. klasickú inštaláciu pomocou .exe inštalačného súboru – postup je uvedený nižšie). Stačí otvoriť aplikáciu Microsoft Store (príp. Microsoft Obchod) a vyhľadať "Pinf Hry". Stlačte inštalovať a počkajte, kým sa inštalácia aplikácie nedokončí. Po inštalácii stačí aplikáciu otvoriť a pokračovať podľa postupu nižšie.

Linux

Pre zariadenia so systémom Linux (*distribúcie postavené na Debiane/Debian – Ubuntu a pod.*) je k dispozícii *.deb balíček*, ktorý je možné stiahnuť z www.pinfhry.sk/stiahnuť.

Windows

Pre zariadenia so systémom Windows je možné využiť klasickú inštaláciu pomocou .exe inštalačného balíčka. Je k dispozícii na stiahnutie na www.pinfhry.sk/stiahnuť. Pri inštalácii stačí postupovať asistovaným inštalačným softvérom. V prípade nutnosti bude do systému doinštalovaný *.NET Framework* alebo *Visual Studio C++ Redistributable*.

Spustenie z prehliadača bez inštalácie

Pinf Hry je možné hrať aj priamo vo webovom prehliadači (odporúčame Google Chrome) bez inštalácie, pomocou Pinf Hry Online, dostupné na www.pinfhry.sk/online. Táto funkcia je k dispozícii len na počítačoch a notebookoch, nepodporujú ju tablety a smartfóny.

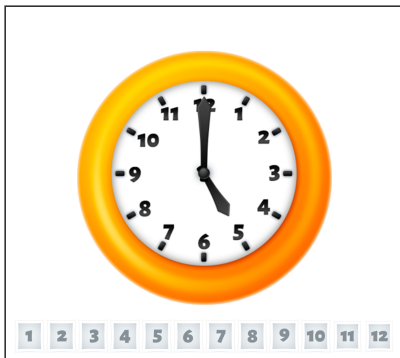
Používanie jednotlivých hier v Pinf Hrách

Hodiny



Cieľ: Zistenie aktuálneho času a spoznávanie hodín.
V hre hodiny nájdete klasické ručičkové hodiny s minútovou a hodinovou ručičkou, ktoré ukazujú aktuálny čas. Hra slúži ako doplnok k poznávaniu času a hodín.

Koľko je hodín



Cieľ: Spoznávanie celých hodín.
V tejto hre ide o spoznávanie celých hodín. Dieťa má za úlohu zistiť čas z hodín a kliknutím na čísla pod hodinami ho zadať.

Napríklad: hodiny ukazujú čas 10:00, dieťa klikne na kartičku s číslom 10.

Dvojklik



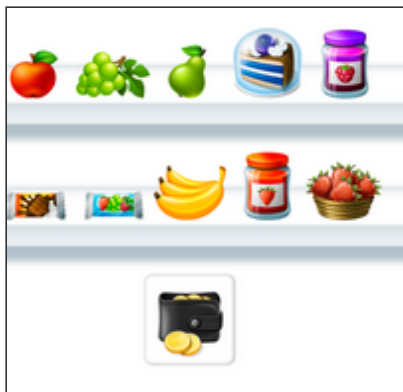
Cieľ: Precvičenie jemnej motoriky potrebnej pri ovládaní počítača.

Dvojitým kliknutím na tlačidlo na ovládacej myši sa tvárička rozosmeje. Dieťa sa tak naučí správne ovládať myš. Hra sa nedá použiť na zariadeniach ovládaných dotykom.
V hre nie je použité znamienko správne/nesprávne, správny pokus je ohodnotený úsmevom.

Obchod

Cieľ: Precvičenie jednoduchšej matematiky – sčítavanie.

Úlohou dieťaťa je nakúpiť tovar, zrátať tovar v košíku a zaplatiť.
Tovar si dieťa vyberie a kliknutím naň sa presunie do košíka. Keď má tovar v košíku, musí ho zaplatiť. Kliknutím na peňaženku sa dostane k pokladni. Podľa počtu zakúpených vecí musí

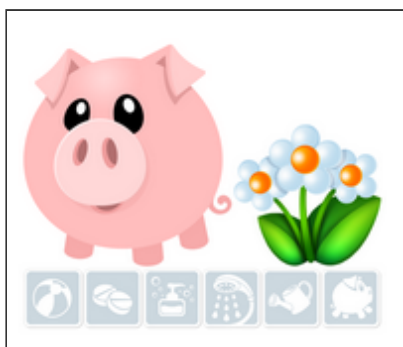


zaplatiť kliknutím na mincu. Každá vec stojí 1€. Koľko kusov tovaru má v košíku, toľkokrát klikne na mincu. Platbu potvrdí kliknutím na zelené tlačidlo.

V obchode môže dieťa nakupovať aj podľa pokynov.

Napríklad: „Kúp po jednom kuse z každého ovocia.“ alebo „Kúp 5 jablák a 2 hrušky.“

Prasiatko



Cieľ: Podľa výrazu z tváre Prasiatka odhadnúť, alebo prečítať a urobiť, čo Prasiatko potrebuje.

Situácie, ktoré potrebuje Prasiatko vyriešiť sa nepravidelne opakujú. Pod obrázkom prasiatka sú symboly, na ktoré treba kliknúť a vyriešiť tak konkrétnu situáciu. Prasiatko môže byť choré (má v ústach teplomer) – treba kliknúť na lieky, aby vyzdravelo. Je špinavé – treba kliknúť na mydlo a sprchu, aby bolo pekné ružové. Nudí sa – chce sa hrať, treba kliknúť na loptu. Má špinavé zuby – treba ich umyť kefkou. Má zvädnuté kvety, treba ich poliať. Môže ísť aj na prechádzku – kliknutím na symbol prasiatka pod obrázkom. Ukážu

sa pred prasiatkom loptičky, dieťa ich musí zrátať, klikne na príslušné číselné tlačidlo a prasiatko preskáče loptičky a príde do cieľa.

Obrázok sa zmení až po kliknutí na správny symbol. V prípade kliknutia na nesprávny symbol obrázok zostáva až kým dieťa správne úlohu nevyrieši.

Urči farbu



Cieľ: Pomocou priradenia si jednotlivých vecí k farbám si zopakovať a lepšie zapamätať farby.

Nepravidelne sa opakujú obrázky a farby pozadia. K danej farbe pozadia dieťa musí vybrať z troch čierno-bielých obrázkov ten, ktorý je s farbou pozadia totožný.

(žlté pozadie – treba kliknúť na slniečko, zelené pozadie – strom, červené pozadie – srdce, atď.)

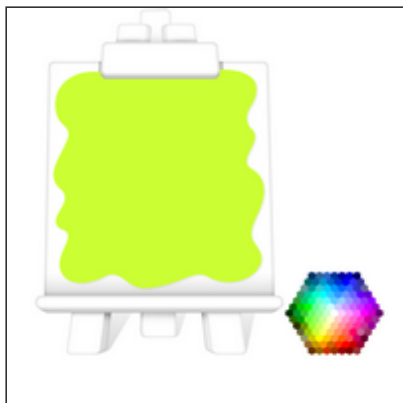
Správna a nesprávna odpoveď je označená príslušným symbolom. Po správnej odpovedi sa automaticky zmení obrázok. Keď je odpoveď nesprávna, obrázok zostáva a dieťa tak môže skúšať

viackrát.

Farby

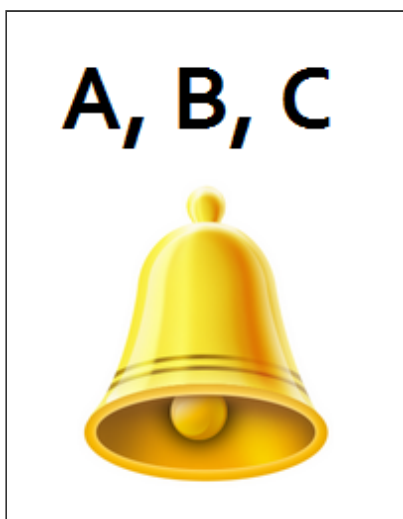
Cieľ: Orientácia vo farebnom spektre.

Toto je paleta farieb, s ktorou si dieťa utvrdzuje farby. Kliknutím asistent vyberie farbu, dieťa ju pomenuje, prípadne asistent zadá dieťaťu, akú farbu si má z farebného spektra vybrať a ďalej sa dá rozvíjať téma podľa aktuálnej potreby. (čo všetko môže byť takej farby, aké ovocie môže byť



takej farby, kto má oblečený svetrík takej farby, kde v prírode môžeme takú farbu pozorovať, atď.) Prípadne asistent zadá dieťaťu, akú farbu si má z farebného spektra

Písmená



Cieľ: Pomocou priradenia písmenka k určitému obrázku si lepšie zapamätať písmenká.

Na obrazovke sa zobrazí písmenko a obrázok, dieťa nahlas prečíta. Obrázky sa zobrazujú v nepravidelnom poradí

Napríklad: B – bubon

Písanie



Cieľ: Orientácia na klávesnici, práca s klávesnicou.

Táto hra je využiteľná pri jednoduchých diktátoch a písaní podľa zadania. Asistent môže diktovať písmená alebo slová, ktoré dieťa napíše. Kliknutím na symbol koša sa napísaný text vymaže.

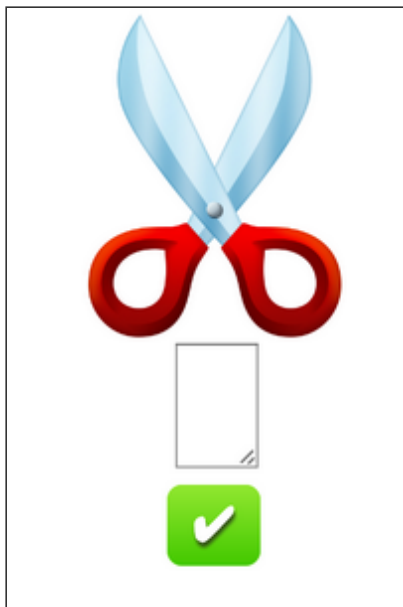
Napríklad: „Napíš slovo mama.“ alebo „Napíš písmená F, N, I a P“

Začiatkové písmeno

Cieľ: Pomocou priradenia písmenka k určitému obrázku si lepšie zapamätať písmenká.

Dieťa podľa obrázku určí začiatkové písmeno ktoré napíše na klávesnici a svoju odpoveď potvrdí. Ak je odpoveď správna, zobrazí sa symbol „správne“ a zobrazí sa ďalší obrázok. Ak je odpoveď nesprávna, zobrazí sa symbol „nesprávne“ a dieťa môže svoju odpoveď opraviť.

Napríklad: nožnice – N



Farebné pexeso



Cieľ: Tréning pamäte a súčasné utvrdzovanie si znalosti farieb.

Farebné pexeso obsahuje 2×10 farebných kartičiek. Postup hry je totožný s klasickým pexesom, kartičky sa obracajú kliknutím na vybranú kartičku. Pri nájdení páru zostanú kartičky otočené farbou nahor. Na obrátenie všetkých kartičiek nie je žiaden časový limit, počet kliknutí sa počíta v hornej časti obrazovky, ale je to len informácia pre asistenta. Môže sledovať, na koľko kliknutí dieťa úlohu zvládlo.

Čísla a cukríky



Cieľ: Zopakovanie jednoduchšej matematiky.

Dieťa spočíta cukríky, ktoré sa mu ukázali na obrazovke a klikne na príslušné číslo. Cukríky sa zoskupujú do riadkov podľa farieb. Dajú sa tak zratúvať cukríky podľa farby – dva žlté, tri zelené, spolu päť.

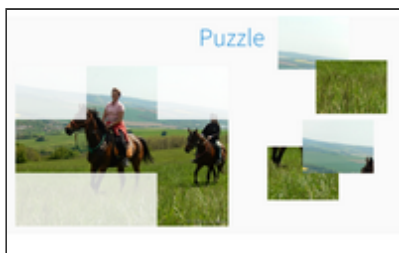
Kam patrí prasiatko

Cieľ: Porovnávanie a odhad veľkosti.

Na obrázku sú tri domčeky – malý, stredný, veľký. Pod domčekmi je prasiatko a dieťa musí odhadnúť, ktorý patrí práve tomuto prasiatku a kliknúť naň. Ak vybralo správne, objaví sa zelený znak, ak nesprávne, tak červený a dieťa môže svoj výber napraviť. Veľkosti prasiatok sa menia náhodným výberom.



Puzzle

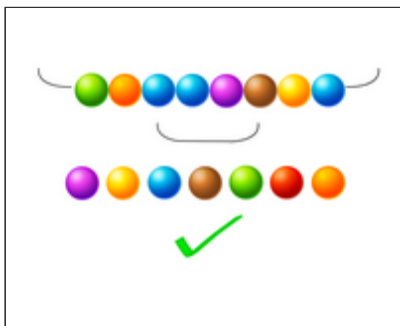


Cieľ: Tréning logického uvažovania a jemnej motoriky.

Pri tejto hre asistent zvolí náročnosť obrázkov od 2×2 až po 8×8 a vyberie obrázky v dolnej časti obrazovky. Dieťa potom klikne na vybratú časť obrázku a preniesie ho na správne miesto. Puzzle skladá podľa predlohového obrázku, ktorý je len sivý. Keď položí časť obrázku správne, obrázok zostane na mieste, ak nie, vráti sa na miesto, odkiaľ ho dieťa vybralo.

Hra nie je časovo limitovaná.

Navleč korálky



Cieľ: Ukladanie korálikov podľa predlohy

V hornej časti obrázku deti majú predlohu – navlečené korálky, pod nimi je prázdna šnúra, na ktorú treba navliecť korálky podľa predlohy. Korálky sa navliekajú kliknutím na jednotlivé korálky pod šnúrami. Nesprávne navlečená korálka sa zo šnúre odstráni kliknutím. Hra sa dá prispôbiť deťom, ktoré majú problém s rozlišovaním jednotlivých farieb (napr. oranžová – žltá) alebo ak sa na interaktívnej tabuli sa farby nevykresľujú úplne zreteľne. Korálky sa dajú prispôbiť – k farbám sa pridajú geometrické tvary, aby boli

korálky jednoduchšie rozoznateľné.

Kalendár



Cieľ: Orientácia a pochopenie kalendára, zapisovanie si udalostí, sledovanie plynutia dní, týždňov.

Kalendár je aktuálny, deti si môžu zapísať udalosti, ktoré majú v pláne (napr. návšteva divadla, narodeniny, atď.). Šípkami pod kalendárom sa dá v kalendári listovať dopredu aj dozadu. Zapísaný záznam sa uloží a zostane zapísaný aj po zatvorení kalendára (len v danom počítači či tablete).

Ľavá a pravá



Cieľ: Rozlíšiť správne ľavú a pravú stranu, pochopiť smer objektu.

Dieťa má za úlohu rozhodnúť, do ktorej strany ide objekt na obrázku a svoju odpoveď označiť kliknutím na tlačidlo. Táto hra má aj možnosti prispôsobenia tlačidiel na odpoveď: celé slovo (Ľavá/Pravá), začiatkové písmeno (Ľ/P) a šípky (←/→).

Napríklad: Vlak smeruje do pravej strany. Dieťa klikne na tlačidlo PRAVÁ.

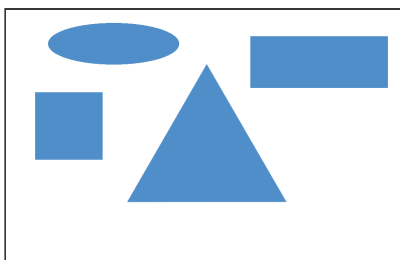
Ploty



Cieľ: Porovnať dĺžku dvoch objektov.

Dieťa má za úlohu porovnať dĺžku dvoch plotov a kliknúť na dlhší z nich. Objekty sa nepravidelne vymieňajú.

Geometrické tvary



Cieľ: Orientácia v geometrických tvaroch.

Dieťa má za úlohu priradiť geometrický tvar podľa obrázku. Tlačidlá s možnosťami sa premiešavajú, aby si dieťa mechanicky nepamätalo miesto, na ktoré má kliknúť, keď vidí určitý tvar, ale aby čítalo a hľadalo odpoveď na tlačidlách.

TROJUHOLNÍK.

Napríklad: Na obrázku sa zobrazí trojuholník, dieťa klikne na slovo

Slová

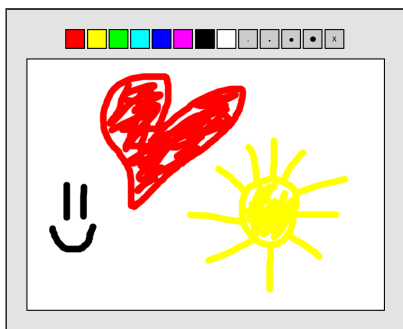
Cieľ: Rozšírenie slovnej zásoby a precvičenie čítania.

V tejto hre musí dieťa priradiť obrázok k slovám alebo slová k obrázku. Táto hra obsahuje aj možnosť prispôsobenia – nastavenie spôsobu zobrazovania: a) 1 obrázok a 3 slová (pre deti, ktoré lepšie čítajú) alebo b) 1 slovo a 3 obrázky (pre deti s problémami pri čítaní).

Napríklad: a) Na obrázku je xylofón. Dieťa má 3 slová: DOM, XYLOFÓN, HRUŠKA. Klikne na slovo XYLOFÓN. b) Dieťa vidí veľký nápis PES. Na výber má 3 obrázky: bubon, zvonček a pes. Klikne na obrázok psa.



Kreslenie



Cieľ: Zopakovanie farieb, kreslenie tvarov, písanie písmen a čísel.

Dieťa môže kresliť tvary, písmená alebo rôzne obrázky. Hrúbka pera sa dá nastaviť kliknutím na čierne krúžky. Tlačidlom X sa plátno vyčistí. Samotná hra má aj ďalšie využitie pri práci s deťmi. Hra sa najlepšie používa na tabletoch, interaktívnych tabuliach a iných dotykových zariadeniach.

Napríklad: „Nakresli domček (s červenou strechou).“, „Nakresli (modrý) štvorec.“, „Napíš A.“, „Napíš MAMA.“

Prevráť písmená



Cieľ: Pochopenie tvaru a správnej orientácie písmena.

V tejto hre sú niektoré písmená zrkadlovo prevrátené. Písmeno, ktoré má sivý podklad sa dá kliknutím prevrátiť – sú to písmená, ktoré nie sú symetrické, napríklad P, N, F, G, B a ďalšie. Dieťa má za úlohu prevrátiť všetky písmená v slove tak, aby neboli zrkadlovo prevrátené.

Napríklad: Zobrazí sa slovo DOM, písmeno D je zrkadlovo prevrátené. Dieťa klikne na písmeno D, ktoré sa správne prevráti a odpoveď potvrdí kliknutím na tlačidlo.

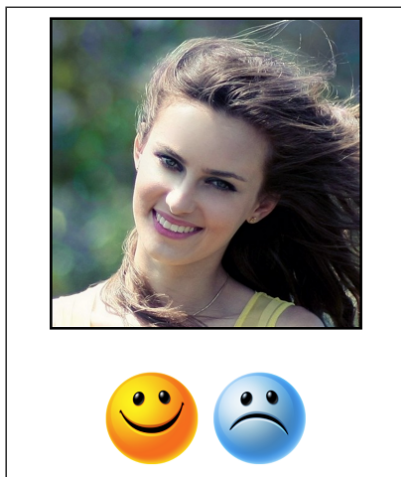
Lieky a sladkosti



Cieľ: Rozlišovanie sladkostí a liekov.

V tejto hre je úlohou dieťaťa zvoliť lekárničku, ak vidí liek (tabletky a pod.) alebo misku so sladkosťami ak je to sladkosť (cukrík, lízatko...)

Emócie



Cieľ: Rozpoznávanie pozitívnej a negatívnej emócie z tváre.

Hra na čítanie emócie z tváre. Na obrázku sa zobrazí fotografia človeka so šťastným alebo smutným výrazom – pozitívnu alebo negatívnu emóciou. Dieťa klikne na smajlíka, ktorý vyjadruje emóciu človeka.

Napríklad: Na obrázku je smutné dievčatko. Dieťa klikne na zamračeného smajlíka.

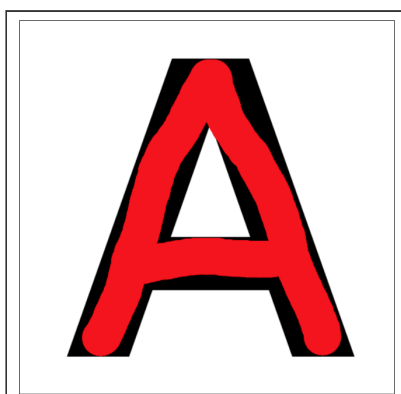
Hodiny a minúty



Cieľ: Pochopenie hodín – štvrť, pol, trištvrte, celá.

Dieťa má za úlohu naučiť sa čítať čas z hodín. Pod obrázkom s hodinami sú tri kartičky so slovnou napísaným časom. Kliknutím na kartičky si môže nechať jednotlivé kartičky prečítať, potom vyberie správnu odpoveď, klikne na ňu a následne potvrdí na OK. Ak je odpoveď správna, objaví sa zelený symbol a na hodinách sa ukáže iný čas. Ak je nesprávna, ukáže sa červený symbol a dieťa má ďalšiu možnosť na odpoveď.

Obt'ahovanie



Cieľ: Precvičenie písania písmen a jemnej motoriky.

Úlohou dieťaťa je obtiahnuť písmeno. Na tabletoch, interaktívnych tabuliach či iných dotykových zariadeniach je možné písmeno obtiahnuť prstom, prípadne dotykovým perom. Dieťa nesmie priveľmi vybočiť a tiež nemôže vynechať nejakú časť písmena. Ak dieťa vybočilo alebo nedostatočne obtiahlo písmeno, zobrazí sa symbol „nesprávne“. Ak dokončilo úlohu správne, zobrazí sa ďalšie písmeno.

Máte otázky? Kontaktujte nás na support@pinf.sk