



www.um-ka.ru

ЛУНТИК

ОБУЧАЮЩИЙ КОМПЬЮТЕР



ДОРОГИЕ РОДИТЕЛИ!

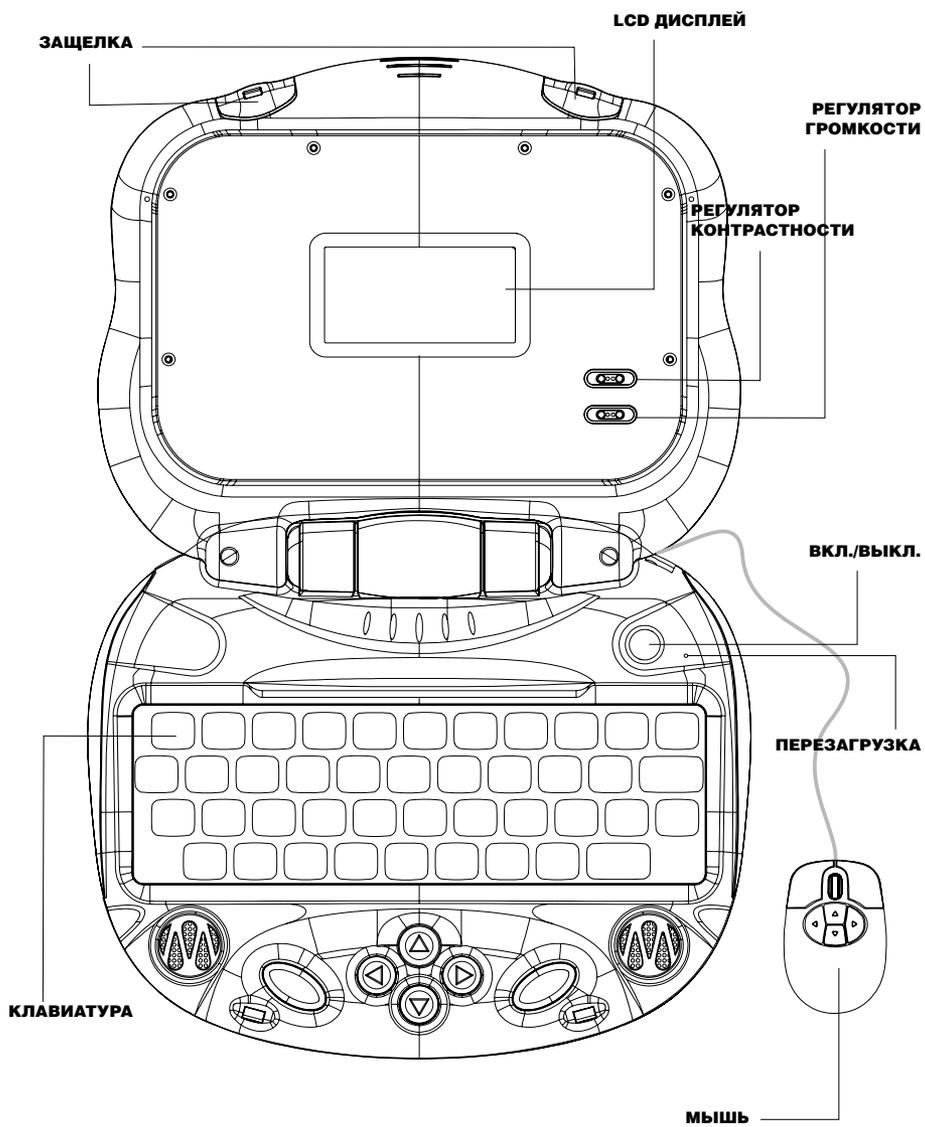
Все мы очень любим наших детей и стараемся уделять как можно больше внимания их образованию и развитию. Мы все хотим, чтобы наши дети были умными, здоровыми и счастливыми. Спасибо Вам за то, что приобрели обучающий компьютер Лунтика Умка™. Вы выбрали Вашему ребенку лучшего помощника в учебе и товарища для игр. Обучающий компьютер Лунтика Умка™ помогает детям развивать навыки в математике, языке, логике, музыке и играх, выполняя роль репетитора и друга.

СОДЕРЖАНИЕ

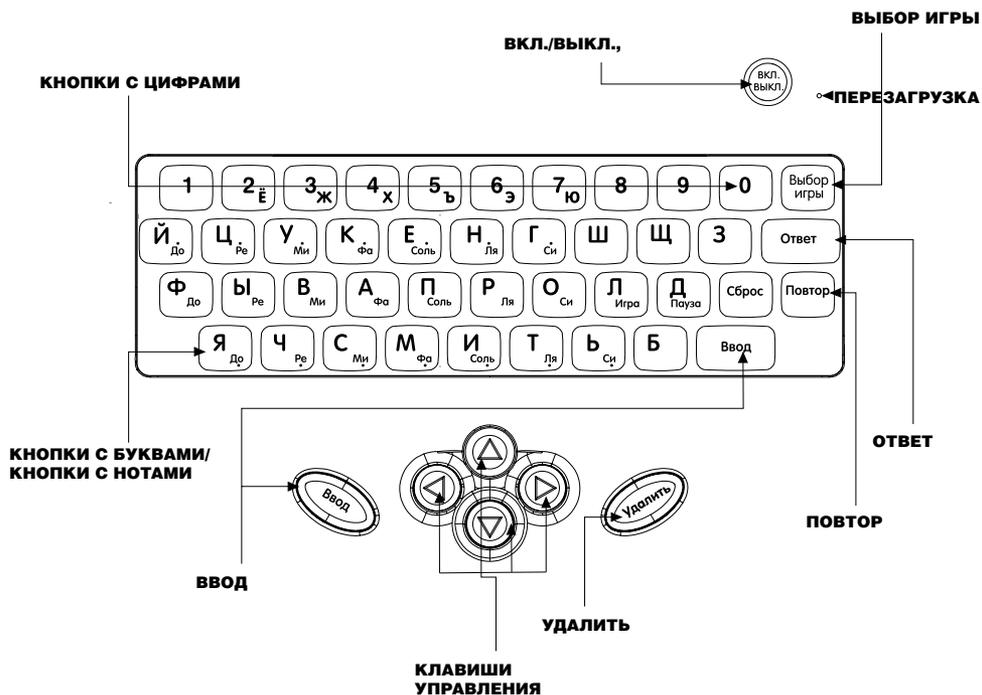
Общий вид.....	03
Описание клавиатуры.....	04
Описание функциональных клавиш.....	04
Установка элементов питания.....	05
Включение/выключение.....	05
Выбор и начало занятия.....	05
Настройка звука и контрастности.....	05
Описание режима подсчета очков за занятие.....	05
Описание упражнений.....	06
01. учим алфавит.....	06
02. поймай букву.....	06
03. пропущенная буква.....	06
04. запомни и напиши слово.....	06
05. исправь слово.....	06
06. путаница.....	06
07. найди слово.....	06
08. графическое сложение.....	06
09. графическое вычитание.....	06
10. сложение чисел.....	06
11. вычитание чисел.....	06
12. умножение чисел.....	07
13. таблица умножения.....	07
14. больше-меньше.....	07
15. тренировка памяти.....	07
16. найди тень.....	07
17. следуй за мной.....	07
18. составь картинку.....	07
19. определи последовательность.....	07
20. нотная грамота.....	07
21. запомни ноты.....	07
22. маленький музыкант.....	07
23. музыкальная шкатулка.....	07
24. ловец фигур.....	08
25. крестики-нолики.....	08
26. найди пару.....	08
27. похититель яблок.....	08
28. звездолёт.....	08

ЭКСПЛУАТАЦИЯ И УХОД

ОБЩИЙ ВИД



ОПИСАНИЕ КЛАВИАТУРЫ



ОПИСАНИЕ ФУНКЦИОНАЛЬНЫХ КЛАВИШ:

Кнопка выбора упражнения	возврат в меню выбора игры
Удалить	передвигает курсор влево, удаляя последний введенный символ
Ответ	показывается правильный ответ
Повтор	повтор последнего заданного вопроса
Ввод	подтверждение выбора
Клавиши управления	передвижение вверх/вниз, вправо/влево
Перезагрузка	перезапуск в случае остановки или «зависания» (для нажатия используйте твердый неострый предмет, например канцелярскую скрепку)

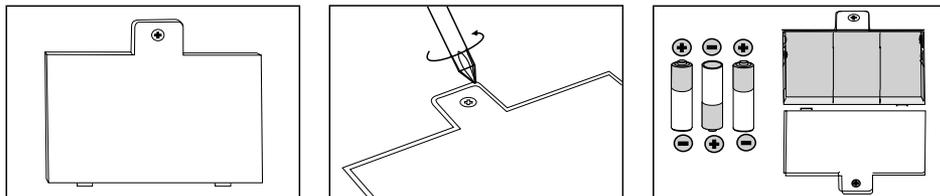
ФУНКЦИИ МЫШИ:

Направление курсора	также, как и с помощью клавиш управления
Левая кнопка мыши	также, как и ВВОД для подтверждения выбора
Правая кнопка мыши	также, как и СТЕРЕТЬ для удаления последнего символа слева от курсора

УСТАНОВКА ЭЛЕМЕНТОВ ПИТАНИЯ

Для работы требуется 3 батарейки типа «AA».

1. Убедитесь что компьютер выключен.
2. С помощью отвертки откройте крышку отсека для батареек.
3. Установите батарейки в соответствии с пометками в отсеке.
4. Закройте крышку и заверните винты.



Неправильное использование батареек может привести к повреждению устройства.

Пожалуйста, учтите следующие правила:

- Не используйте одновременно элементы питания различных типов – щелочные, обычные (цинково-углеродные) и подзаряжаемые.
- Никогда не устанавливайте новые батарейки вместе со старыми.
- При установке батареек убедитесь, что соблюдена полярность.
- Не устанавливайте вместе батарейки разного типа. Используйте только батарейки напряжением 1.5 Вольт типа «AA»/UM-2 или LR-14.
- Извлеките батарейки, если устройство долго не будет использоваться.
- Извлекайте подзаряжаемые аккумуляторы из устройства перед их подзарядкой.
- Своевременно извлекайте из устройства использованные батарейки.
- Не допускайте замыкания батареек.

НАЧАЛО РАБОТЫ

ВКЛЮЧЕНИЕ/ВЫКЛЮЧЕНИЕ

- Нажмите кнопку питания вкл./выкл.
- Если не нажимать никаких клавиш в течении 3 минут, компьютер выключится автоматически.

ВЫБОР И НАЧАЛО ИГРЫ

Меню ввода кода игры появляется после заставки, или нажмите кнопку выбора упражнения, чтобы попасть в меню. Введите номер упражнения и нажмите ВВОД для подтверждения.

НАСТРОЙКА ЗВУКА И КОНТРАСТНОСТИ

- Настройка звука осуществляется поворотом регулятора громкости.
Режимы: БЕЗЗВУЧНЫЙ – ТИХИЙ – ГРОМКИЙ.
- Настройка контрастности осуществляется поворотом регулятора контрастности.
3-ступенчатый режим.

ОПИСАНИЕ РЕЖИМОВ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ ЗА УПРАЖНЕНИЕ

- Всего для ответа на каждый вопрос дается 3 попытки. За правильный ответ с первой попытки дается 20 очков, со второй попытки – 15 очков, с третьей попытки – 10 очков. Общий подсчет очков – в конце 5-ти ступенчатого цикла.
- Дается всего одна попытка. За правильный ответ дается 20 очков, за неправильный ответ очки не начисляются. Общий подсчет очков – в конце 5-ти ступенчатого цикла (упражнение 14).



ОПИСАНИЕ УПРАЖНЕНИЙ

РУССКИЙ ЯЗЫК

УРОК 1: УЧИМ АЛФАВИТ

На экране показывается движение кнопки вверх-вниз, затем игроку предлагается нажать кнопку с буквой. После нажатия, эта буква будет произнесена и появится на дисплее. Затем будет произнесено и появится на дисплее слово с изображением, соответствующим нажатой кнопке.

УРОК 2: ПОЙМАЙ БУКВУ

В нижней части дисплея находятся препятствия в виде букв, когда полицейский ловит вора. Полицейская машина едет только тогда, когда препятствия впереди нее уничтожены. Когда буквы-препятствия достигнут правого края – вор сбежит.

Очки не начисляются, счета попыток нет.

УРОК 3: ПРОПУЩЕННАЯ БУКВА

Показываются и произносятся различные слова, задача – заполнить пробел в каждом слове недостающей буквой.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 4: ЗАПОМНИ И НАПИШИ СЛОВО

Слово несколько раз мигает на дисплее, затем появляется картинка, и слово произносится.

Задача – набрать слово на клавиатуре.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 5: ИСПРАВЬ СЛОВО

На дисплее появляется слово с одной лишней буквой.

Задача игрока – найти лишнюю букву.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 6: ПУТАНИЦА

Показывается изображение и произносится слово, затем буквы слова рассыпаются в произвольном порядке. Задача игрока – восстановить порядок букв.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 7: НАЙДИ СЛОВО

На экране возникнет сетка, заполненная буквами. Задача игрока найти слово, показанное на картинке при помощи клавиш управления.

Начисляются очки, 3 попытки.

МАТЕМАТИКА

УРОК 8: ГРАФИЧЕСКОЕ СЛОЖЕНИЕ

Простое наглядное сложение до 20. Отвечать слева направо.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 9: ГРАФИЧЕСКОЕ ВЫЧИТАНИЕ

Простое наглядное вычитание до 20. Отвечать слева направо.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 10: СЛОЖЕНИЕ ЧИСЕЛ

Простое математическое сложение чисел до 99. Для ответа вводить сначала однозначное число, затем двузначное.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 11: ВЫЧИТАНИЕ ЧИСЕЛ

Простое математическое вычитание чисел до 99. Для ответа вводить сначала однозначное число, затем двузначное.

Начисляются очки, 3 попытки.





УРОК 12: УМНОЖЕНИЕ ЧИСЕЛ

Простое математическое умножение чисел до 99. Для ответа вводить сначала однозначное число, затем двузначное.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 13: ТАБЛИЦА УМНОЖЕНИЯ

На дисплее будут показаны и озвучены формулы умножения с интервалами времени.

От $1 \times 1 = 1$ до $9 \times 9 = 81$.

УРОК 14: БОЛЬШЕ – МЕНЬШЕ

Нужно сравнить результаты сложения и вычитания с двух сторон. Числа до 99.

Начисляются очки, 1 попытка.

ЛОГИКА

УРОК 15: ТРЕНИРОВКА ПАМЯТИ

В произвольном порядке появляются серии чисел или букв. Задача игрока – повторить порядок.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 16: НАЙДИ ТЕНЬ

В левой части дисплея появляется изображение, а в правой – тени. Задача игрока – выбрать нужную тень и совместить ее с изображением.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 17: СЛЕДУЙ ЗА МНОЙ

В этом занятии компьютер показывает 4 направления и тематическое изображение. Задача игрока – сначала выбрать последовательность из 6 направлений, запомнить ее, а затем попытаться повторить, нажимая клавиши в той же последовательности.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 18: СОСТАВЬ КАРТИНКУ

Картинки разделены каждая на две части. Задача игрока – правильно совместить части картинок из правой и левой половин дисплея.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 19: ОПРЕДЕЛИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Показывается серия чисел, с одной недостающей цифрой посередине. Задача игрока – заполнить пробел, в соответствии с закономерностью чисел в серии.

Начисляются очки, 3 попытки.

МУЗЫКА

УРОК 20: НОТНАЯ ГРАМОТА

На дисплее летают 3 бабочки. Одна из них исчезает, если игрок нажимает на одну из клавиш с музыкальной нотой. Нажатая нота показывается на дисплее.

УРОК 21: ЗАПОМНИ НОТЫ.

Компьютер проигрывает несколько нот. Задача игрока – угадать эти ноты, нажав на соответствующие клавиши.

Начисляются очки, 3 попытки.

УРОК 22: МАЛЕНЬКИЙ МУЗЫКАНТ

Компьютер записывает мелодию, сочиненную музыкантом. Чтобы проиграть мелодию заново, нажмите ИГРА, чтобы остановить – нажмите ПАУЗА. Чтобы записать новую мелодию нажмите СБРОС.

УРОК 23: МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА

С помощью кнопок с цифрами 1 – 9 или ВВЕРХ/ВНИЗ выберите мелодию. Для подтверждения выбора нажмите ВВОД. Мелодия будет сопровождаться изображением.



ИГРЫ

УРОК 24: ЛОВЕЦ ФИГУР

Игроку нужно ловить бриллианты, падающие с неба. Чем больше бриллиантов будет поймано, тем быстрее и больше бриллиантов будет падать.

Игрок побеждает, если набрал 60 очков

УРОК 25: КРЕСТИКИ-НОЛИКИ

На дисплее игровое поле размером 3Х3. Игрок и компьютер делают ходы по очереди. Задача игрока – быстрее компьютера составить линию из 3 клеток по горизонтали, вертикали или диагонали. Компьютер тоже умеет думать!

УРОК 26: НАЙДИ ПАРУ

На дисплее показывается несколько парных картинок, затем они закрываются черными карточками. Игрок открывает картинки, пытаясь найти пару.

Очки не начисляются, 3 попытки.

УРОК 27: ПОХИТИТЕЛЬ ЯБЛОК

В левой части экрана появляется эльф. В правой части – много яблок (в углублениях) и бомб (неподвижных). С помощью клавиш управления игрок должен провести эльфа к яблокам, чтобы тот их съел, а потом вывести его на тропинку. Эльф может двигаться только в ту сторону, где есть яблоко. Если он наступает на бомбу, или яблоко уже съедено, одна попытка отнимается.

3 попытки.

УРОК 28: ЗВЕЗДОЛЁТ

Игра-стрелялка.

Очки не начисляются, 6 попыток.

СОДЕРЖАНИЕ И УХОД

1. Держать вдали от нагревательных приборов.
2. Не ронять.
3. Не разбирать.
4. Не допускать воздействия прямых солнечных лучей или источников тепла.
5. Не допускать попадания влаги.
6. Протирать мягкой, слегка влажной тканью.
7. При чистке не использовать химические средства.
8. Извлекать батарейки, если компьютер долгое время не используется.
9. Использовать только в присутствии взрослых.