



Interaktywny Kurs Treningu Pamięci

Instrukcja obsługi

Ty też możesz ustanowić
pamięciowy rekord
Guinness'a!



!
Rewolucja w
zapamiętywaniu!

www.spw.pl

Moduły w pakiecie IKTP

Przedstawiona wersja oprogramowania **IKTP (Interaktywny Kurs Treningu Pamięci)** zawiera 7 modułów z ćwiczeniami oznaczonymi odpowiednimi ikonkami oraz 1 modułu Wyjście służącego zakończeniu gry i opuszczeniu programu, oznaczonego ikonką otwartych drzwi. Skrócone opisy poszczególnych modułów znajdują się przy odpowiadających im ikonkach. Wejście do odpowiedniego modułu odbywa się poprzez najechanie na ikonkę myszką (moduł zostaje podświetlony) i zatwierdzenie wyboru poprzez kliknięcie.



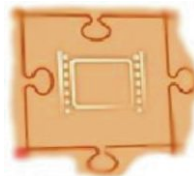
Moduł Losowanie pozwala na ćwiczenie zapamiętywania serii cyfr i liczb. Zarówno arabskich, jak i rzymskich, jedno, dwu lub trzycyfrowych. Możemy zapamiętywać serie wyświetlając je pojedynczo, podwójnie, a nawet potrójnie. Zależności wynikające z ilości zapamiętanych liczb, czasu jaki na to potrzebowaliśmy, ilości popełnionych błędów wpływają na relatywny wynik. Więcej w opisie modułu wraz z print screenami programu.

Moduł Pary to inny rodzaj znanej wszystkim planszowej gry MEMORY. Zadaniem użytkownika jest wskazanie na planszy dwóch identycznych obiektów. Mogą to być zdjęcia przedstawiające różne miejsca, postaci, sytuacje, mogą to być także kolory. Zabawa może rozgrywać się na planszy 4x4, 6x6, a nawet 8x8 pól. O wyniku decyduje wybrany rodzaj planszy (stopień trudności), czas w jakim wykonamy ćwiczenie oraz ilość popełnionych błędów, czyli nietrafnych wskazań.



Moduł Refleks mierzy czas reakcji uczestnika zabawy. Dzięki niemu można wyćwiczyć i poprawić koordynację wzrokowo - ruchową i tym samym refleks. Ćwiczenie polega na reagowaniu na pojawiające się obrazki odpowiednimi klawiszami, które wcześniej są losowo im przypisane. W ćwiczeniu używamy minimum dwóch, a maksimum sześciu klawiszy. Na wynik wpływa ilość wylosowanych elementów, czas w którym zostaną wyświetlone, nasz czas reakcji (nieraz decydują ułamki sekundy) oraz tzw. reakcje fałszywe - czyli kliknięcie na inny niż przypisany wcześniej klawisz.

Moduł Slajdy składa się z dwóch niezależnych ćwiczeń. **Slajdów spostrzeżeńowych**, gdzie w określonym czasie musimy dostrzec i wyłapać maksymalnie dużo szczegółów charakterystycznych dla slajdu oraz **slajdów porównawczych**. W przypadku drugiego rodzaju slajdów musimy umieć w wyobraźni i pamięci dostrzec różnice pomiędzy dwoma bardzo podobnymi slajdami. Wynik obliczany jest na



Moduły w pakiecie IKTP

podstawie ilości poprawnych odpowiedzi, które w wersji łatwiejszej polegają na odpowiedzi konkretnej (TAK, NIE), a w wersji trudniejszej na wyborze odpowiedzi właściwej znajdującej się wśród kilku podobnych.



Moduł Teksty służy rozwijaniu pamięci słuchowej. Dokonujemy wyboru spośród kilkunastu tekstów uważnie słuchając lektora. Teksty celowo naszpikowane zostały trudnymi nazwami, dużą ilością liczb itp. Aby się ich przyjemniej słuchało zawierają troszkę humoru - nieraz czarnego. Użytkownik wybierając wersję łatwą, średnią czy trudną decyduje o rodzaju pytań jakie będą mu zadawane po wysłuchaniu tekstu. Albo odpowiedzi będą polegały na

potwierdzeniu bądź zaprzeczeniu, albo będą stanowiły wybór z kliku lub kilkunastu odpowiedzi podobnych.

Moduł Test PK. Literki PK oznaczają Pamięć Krótkoterminową.

W zaprezentowanym module możemy sprawdzić na ile mamy pojemny ten rodzaj pamięci. Ćwiczenie polega na zapamiętaniu rozszerzającego się ciągu liczb, liter lub pomieszanych znaków graficznych w dość krótkim czasie. Możemy wybrać pomiędzy poziomem łatwym (za każdym razem dochodzi nowy znak, a poprzednie są powtarzane), a poziomem trudnym, gdzie rozszerzające się ciągi za każdym razem są wylosowywane od początku.



Moduł Liczydło to program, w którym łączy się refleks, koncentracja uwagi i matematyka. W dość krótkim czasie musimy umieć zliczyć szybko pojawiające się elementy pamiętając, by sumować każdy obrazek oddzielnie. Ćwiczenie, które wydaje się łatwe przy liczeniu tylko jednego elementu staje się dużo trudniejsze przy liczeniu dwóch, bardzo trudne przy próbie liczenia trzech, a wręcz niewykonalne przy liczeniu czterech lub pięciu rodzajów obrazków na raz. Jednak wiemy, że

TRENING CZYNI MISTRZA i polecamy ten moduł do przełamywania własnych barier.

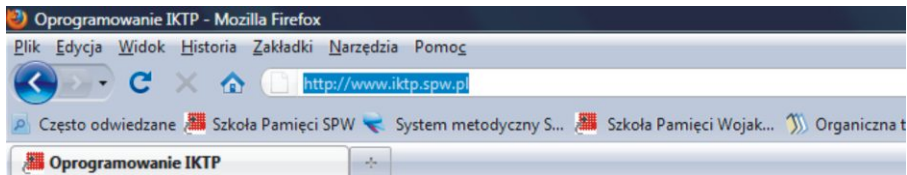
Moduł Wyjście służący do bezpiecznego opuszczenia programu.



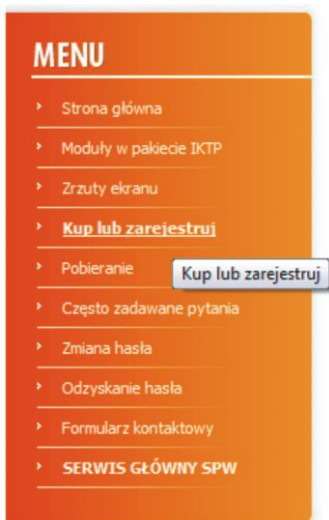


Skrócona instrukcja uruchamiania aplikacji IKTP

1. Wchodzimy na stronę www.iktp.spw.pl



2. Z menu znajdującego się po lewej stronie wybieramy zakładkę **Kup lub Zarejestruj**



3. Jeśli jesteśmy posiadaczami klucza licencyjnego umieszczonego na certyfikacie autentyczności zaznaczmy na samej górze strony opcję **tak**

Czy posiadasz klucz licencyjny? **Zobacz, jak można uzyskać klucz**
(przykładowy klucz - 69 118-7064Z-9728E-08G9R)

nie tak

4. Do nowo otwartego pola wpisujemy klucz licencyjny z certyfikatu autentyczności.

Czy posiadasz klucz licencyjny? **Zobacz, jak można uzyskać klucz**
(przykładowy klucz - 69 118-7064Z-9728E-08G9R)

nie tak

Jeśli na powyższe odpowiedziałeś(-aś) twierdząco, wprowadź klucz:

69115-7068Z-98W

Skrócona instrukcja uruchamiania aplikacji IKTP

5. W czerwone pola poniższego formularza musimy nanieść następujące informacje:

WYMYŚLONE PRZEZ SIEBIE

Login – to inaczej nazwa pod jaką będziemy występować w programie. Długość loginu musi mieścić się w zakresie **5 - 12 znaków**. Loginem może być imię, pseudonim, nazwa. Popularne nazwy i imiona mogą być zajęte, gdyż login jest niepowtarzalny. Login może składać się tylko z liter, cyfr (nieważne czy wielkich czy małych), kropkę „.” i myślników „-”. Pozostałych znaków nie uda nam się wpisać w formularz. W Loginie również nie mogą występować spacje.

Hasło – potrzebne do powiązania z loginem. Hasło należy wpisać dwukrotnie. Hasło może składać się z dowolnych znaków. Długość hasła musi mieścić się w zakresie **5 - 32** dowolnych alfanumerycznych znaków.

Imię i Nazwisko oraz mail

❖ Kup lub zarejestruj

Aby kupić pełną wersję programu **Interaktywny Kurs Treningu Pamięci IKTP**, wypełnij poniższy formularz. Zostaniesz wówczas przeniesiony do panelu wyboru płatności.

Wypełnij ten formularz również wówczas, kiedy dysponujesz kluczem licencyjnym i chcesz jedynie założyć konto niezbędne do korzystania z programu.

Wypełnienie pól oznaczonych gwiazdką ****** jest konieczne, aby przejść dalej.

Czy posiadasz klucz licencyjny? **Zobacz, jak można uzyskać klucz**
(przykładowy klucz - 69118-7064Z-9728E-08G9R)

nie tak

Wprowadzony poniżej login i hasło będą Ci potrzebne w trakcie logowania do programu.

Login *****:

Hasło *****:

Hasło (potwierdź) *****:

Imię *****:

Nazwisko *****:

Adres:

Miejscowość:

Kod pocztowy:

E-mail *****:

E-mail (potwierdź) *****:

Telefon:

Twój wiek: ▼

Wpisanie powyższych danych (zwłaszcza adresu e-mail) jest niezbędne w celu ewentualnego odzyskania hasła.

Skrócona instrukcja uruchamiania aplikacji IKTP

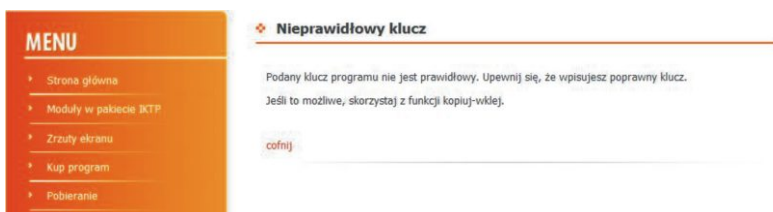
6. Aby móc przejść dalej i zakończyć proces rejestracji musisz kliknąć na opcję i zgodnie z polskim prawem wyrazić zgodę na przetwarzanie danych osobowych

* Zgadzam się na przetwarzanie moich danych osobowych zgodnie z Ustawą z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Dane zostaną wykorzystane w procesie rejestracji i wysyłki. Dane nie będą udostępniane innym podmiotom.

Przejdź dalej

* pole wymagane

7. Jeśli nie uzupełnisz, któregoś z pól lub przepisz błędnie klucz licencyjny system również Cię o tym poinformuje



8. Jeśli wypełnisz wymagane pola i poprawnie przepiszesz klucz licencyjny otrzymasz potwierdzenie możliwości korzystania z programu:



9. Teraz uruchom program i wpisz wymyślony wcześniej login (identyfikator) i hasło



Jednorazowe wpisanie loginu i hasła wystarczy na 30 uruchomień programu off - line (bez podłączenia do Internetu). Po tym okresie wystarczy ponowić tylko krok nr 9, by przez kolejne 30 uruchomień użytkować program.

Skrócona instrukcja uruchamiania aplikacji IKTP

10. I ciesz się z użytkowania oprogramowania



Jeśli będziesz chciał zmienić hasło lub je zapomnisz zawsze możesz skorzystać z dostępnych na stronie formularzy. W celu odzyskania ostatnio używanego hasła potrzebny będzie Ci klucz licencyjny. Do zmiany hasła potrzebujesz natomiast znać stare by tym wpisem poprzedzić wymyślenie nowego. Zmianę lub odzyskanie hasła obrazują rysunki poniżej.



❖ Zmiana hasła

Aby zmienić hasło dostępu do **Interaktywny Kurs Treningu Pamięci IKTP**, wypełnij poniższy formularz.

Login *:
Stare hasło *:
Nowe hasło *:
Nowe hasło (potwierdź) *:

Zmień hasło

* pole wymagane



❖ Odzyskanie hasła

Aby odzyskać hasło dostępu do **Interaktywny Kurs Treningu Pamięci IKTP**, wypełnij poniższy formularz.

Klucz licencyjny
(przykładowy klucz - 69118-70642-9728E-08G9R) *:

Odzyskaj hasło

* pole wymagane

cofnij

