

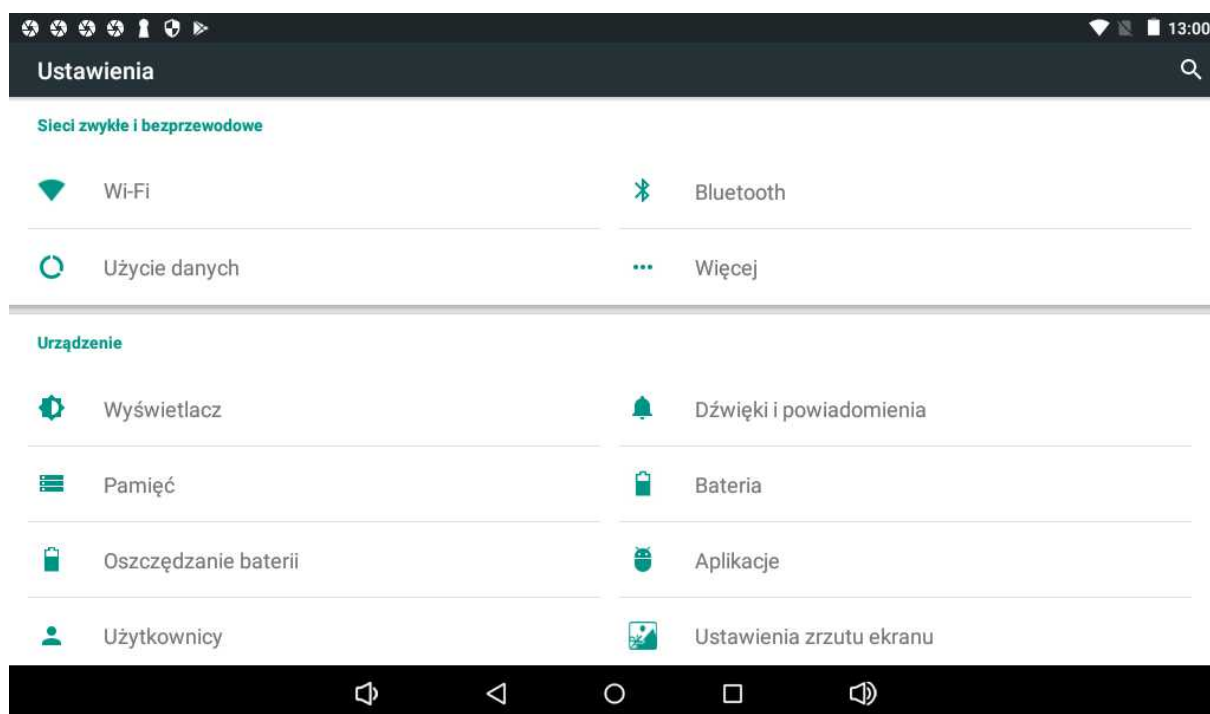
# INSTRUKCA OBSŁUGI KONi 4.0 na ANDROID (i WINDOWS)

**Komunikator KONi 4.0 to kontynuacja Komunikatora 3.0 opracowanego na Android.**

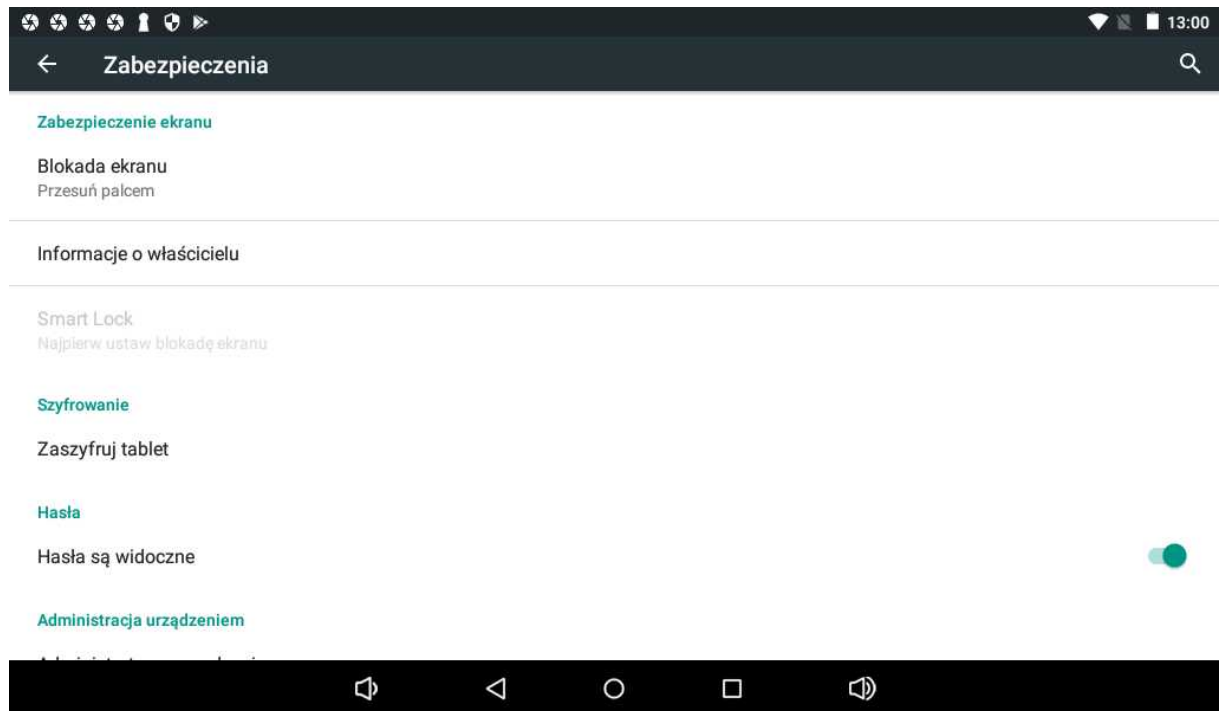
Zasadniczą zmianą jest możliwość ograniczenia liczby wyświetlanych kategorii i liczby symboli w poszczególnych kategoriach. Jest to szczególnie ważna dla użytkowników, którzy chcieliby, bądź powinni zacząć korzystanie z komunikatora z ograniczoną liczbą wyborów.

## Instalacja na android

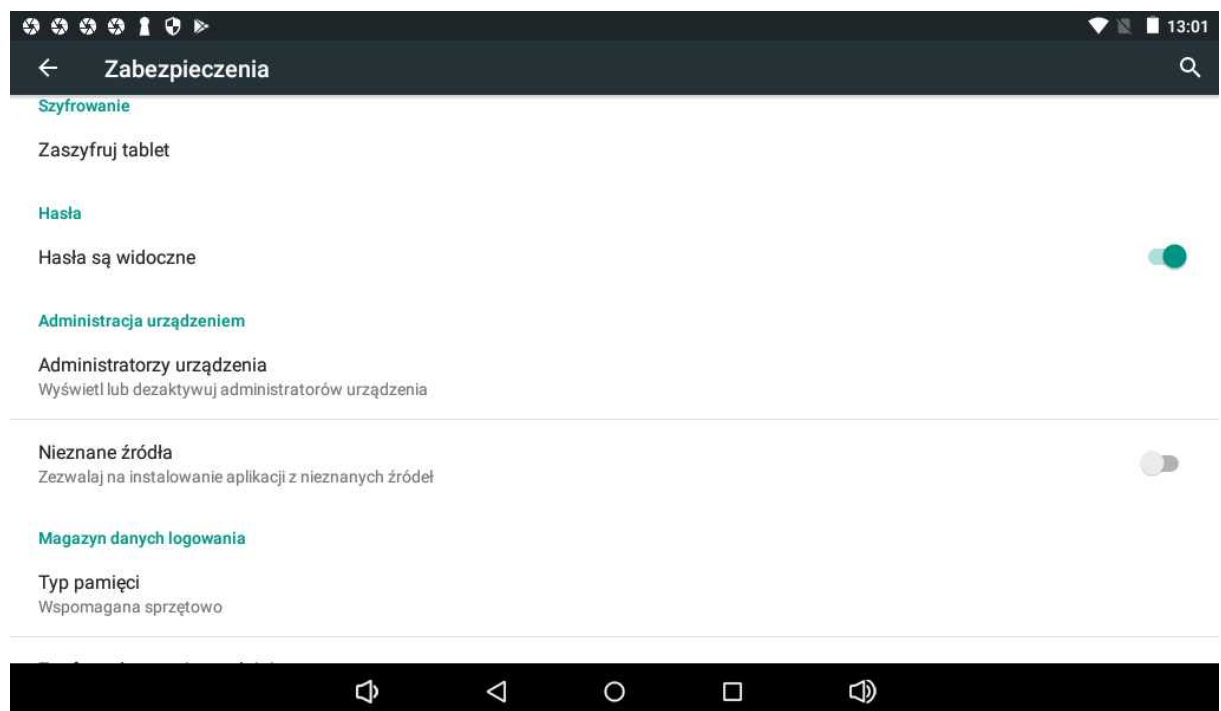
Należy umożliwić wgrzywanie aplikacji na tablet. W tym celu należy w ustawieniach



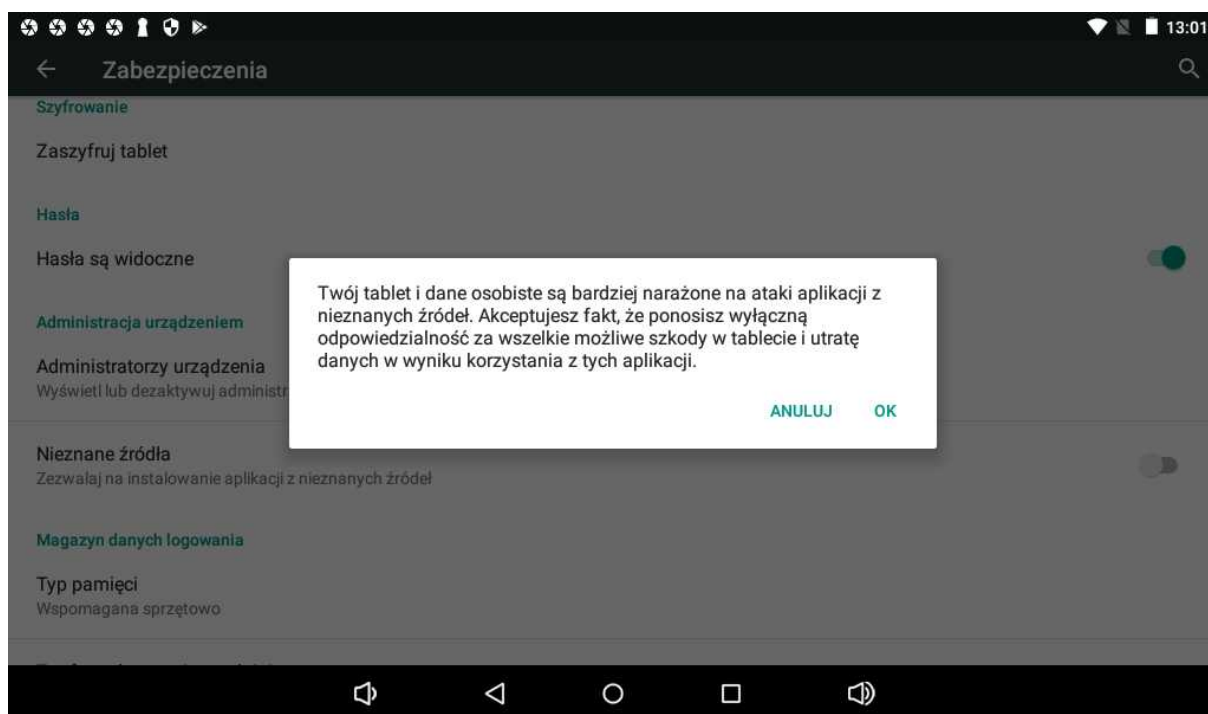
znaleźć opcję zabezpieczenia



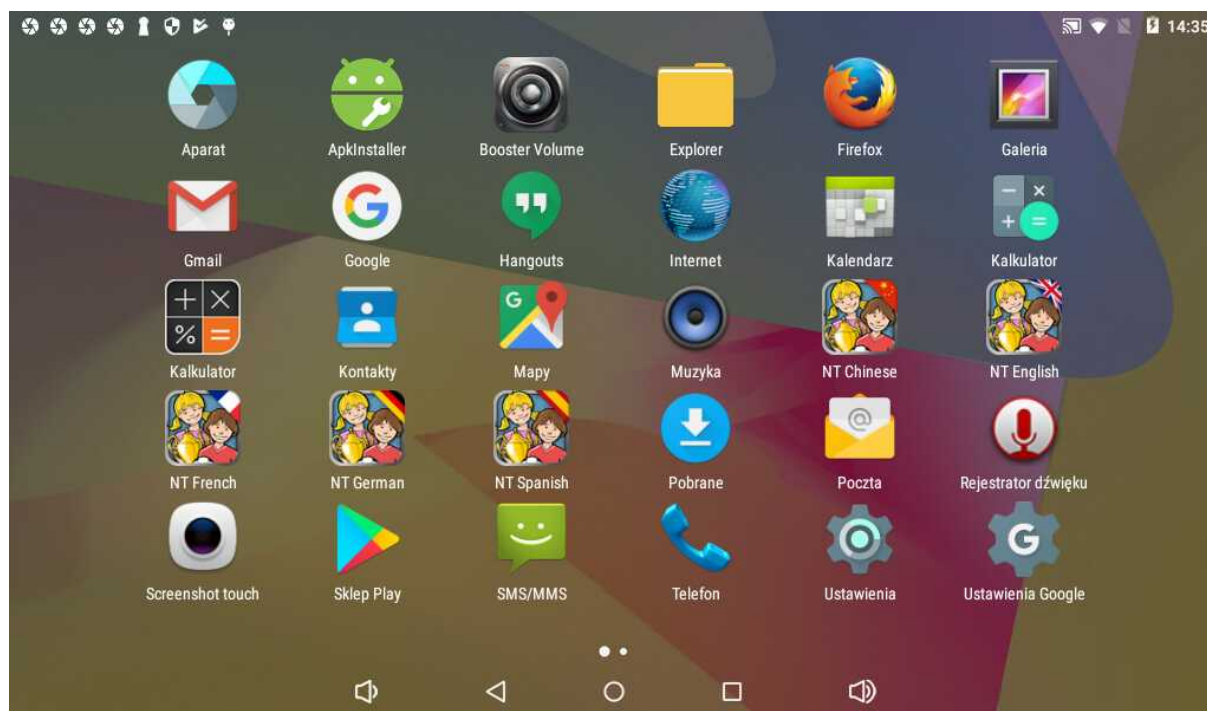
i odznaczyć w niej zgodę na instalowanie aplikacji z nieznanego źródła



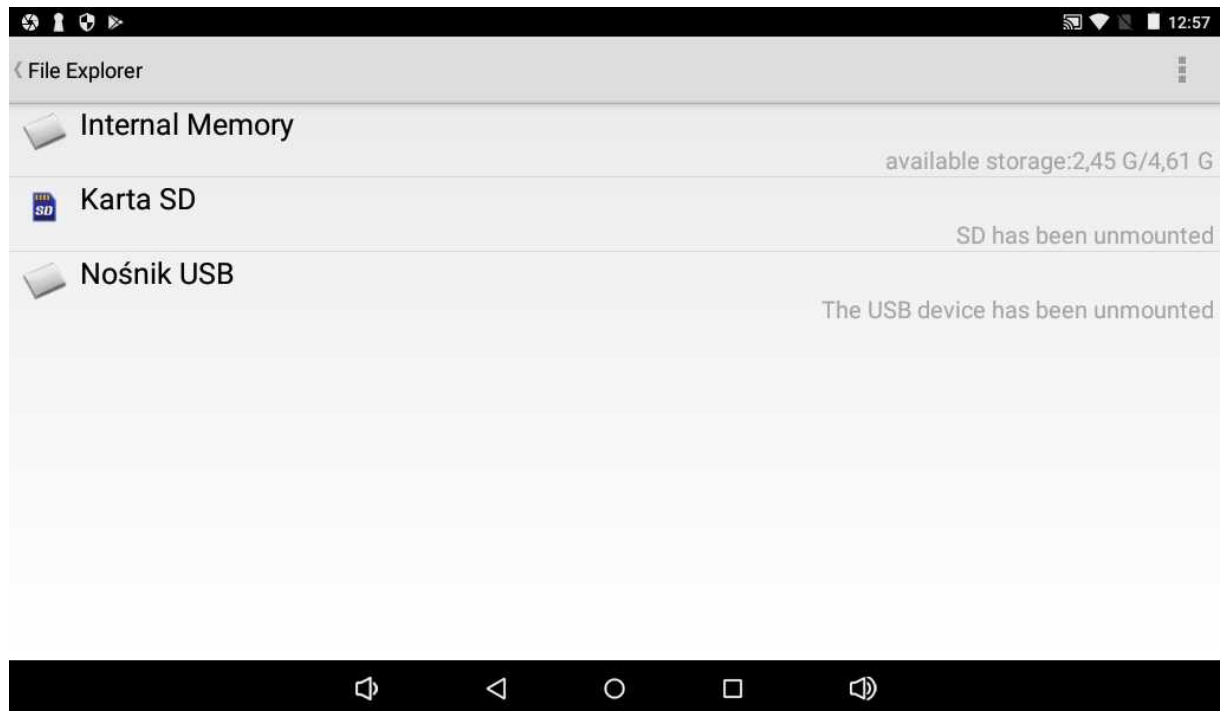
Po pojawieniu się poniższego komunikatu klikamy „OK”



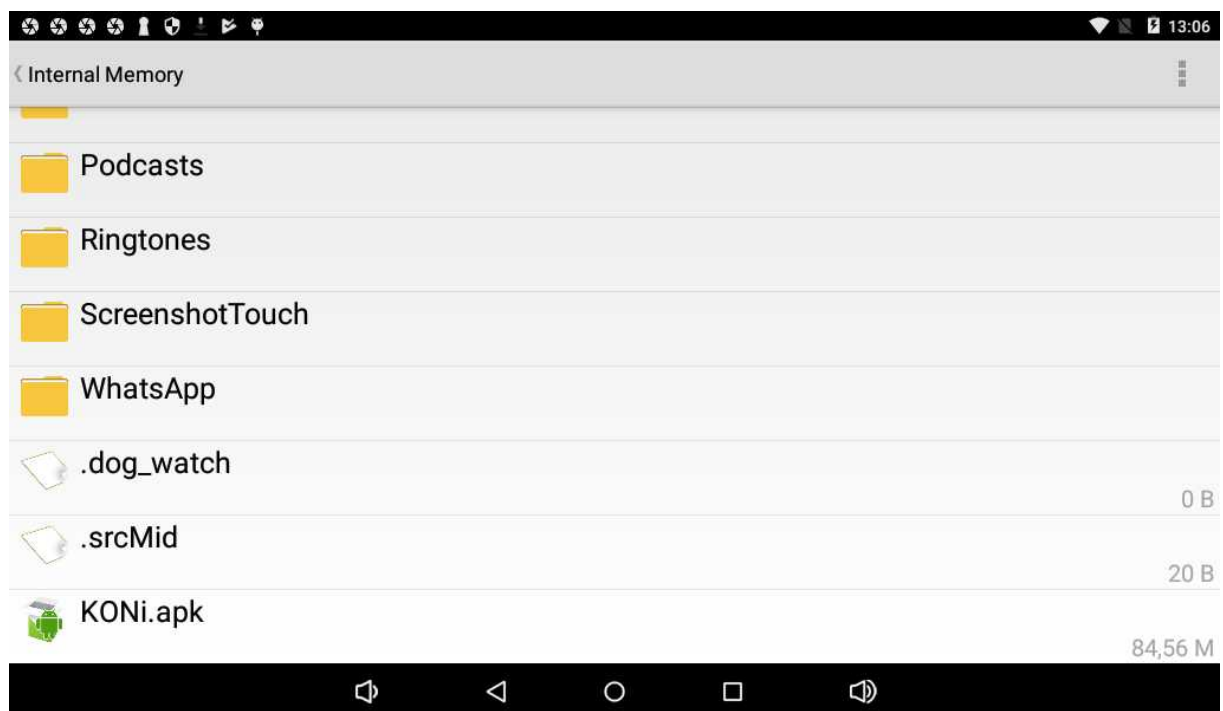
Aplikację KONiM.apk (KONiK.apk), ściągniętą poprzez otrzymany link należy wgrać na tablet - za pomocą dowolnego Explorera (można też zainstalować ze Sklep Play program ASTRO)



Otwieramy Explorer



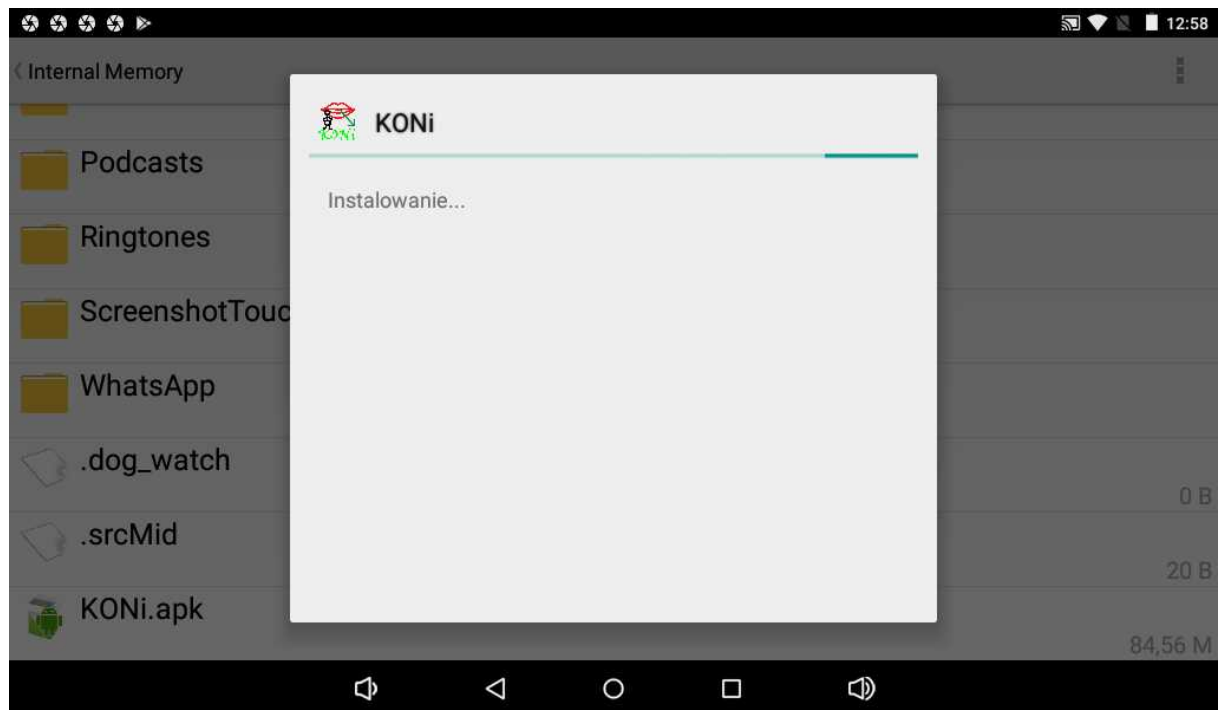
Następnie otwieramy miejsce wgrania apk – tu np. pamięć wewnętrzna (Internal Memory)



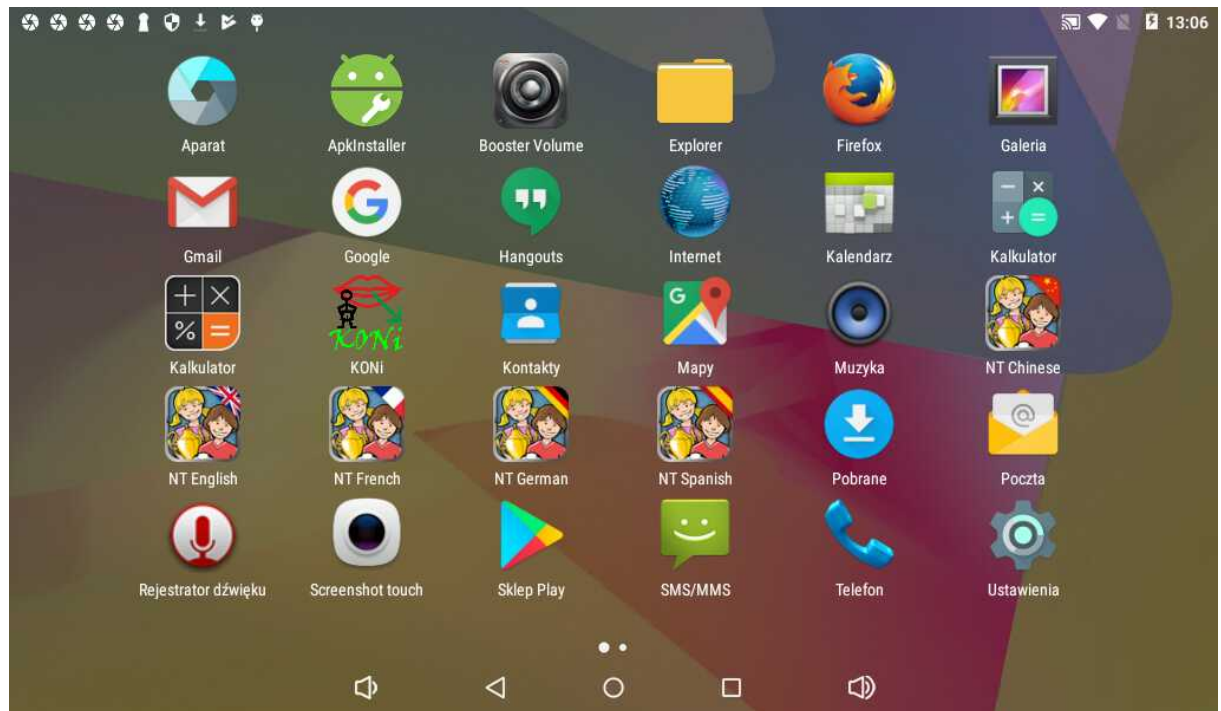
i uruchamiamy aplikację



instalujemy



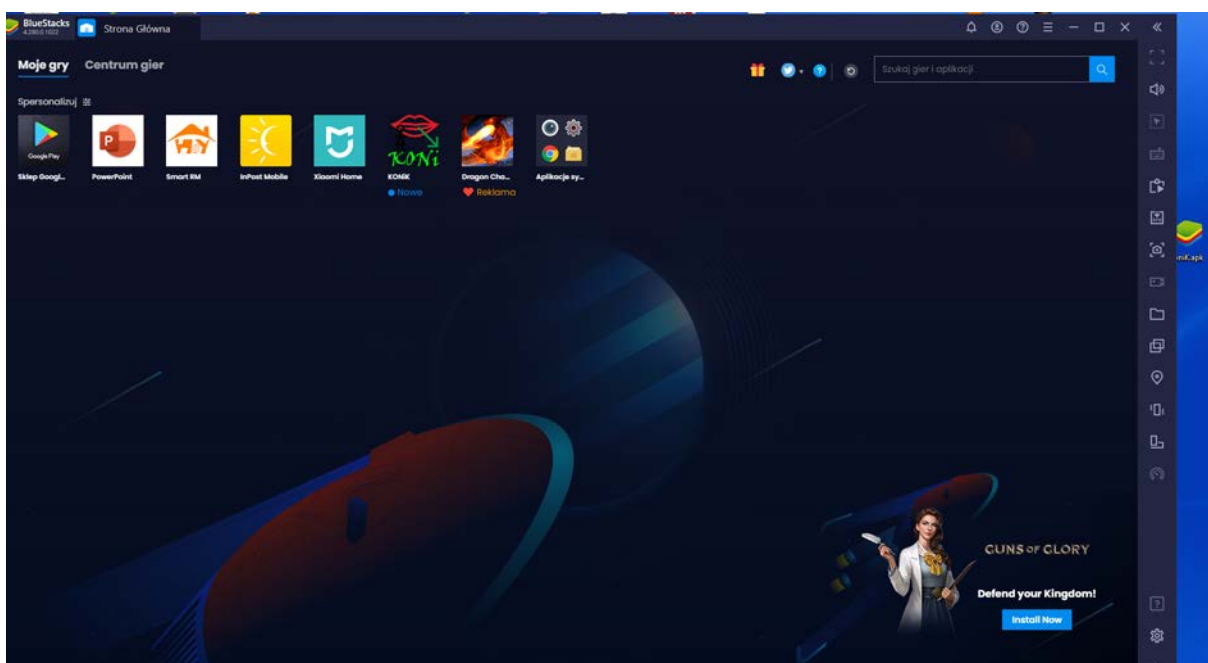
Na pulpicie pojawi się ikona programu




Z programu można korzystać także na komputerze działającym pod Windowsem po wcześniejszym zainstalowaniu emulatora Blue Stacks, który pozwala zachować pełną funkcjonalność Komunikatora KONi i wykorzystanie nowych jego możliwości.

Program można pobrać ze strony producenta  [BlueStacks](https://www.bluestacks.com).

i zainstalować. Otworzyć zakładkę **Moje gry** i przenieść myszką KONi.apk na obszar roboczy.



Program KONi się zainstaluje i można go używać tak jak na urządzeniu z androidem.

Klikam ikonę  pojawi się Ekran początkowy

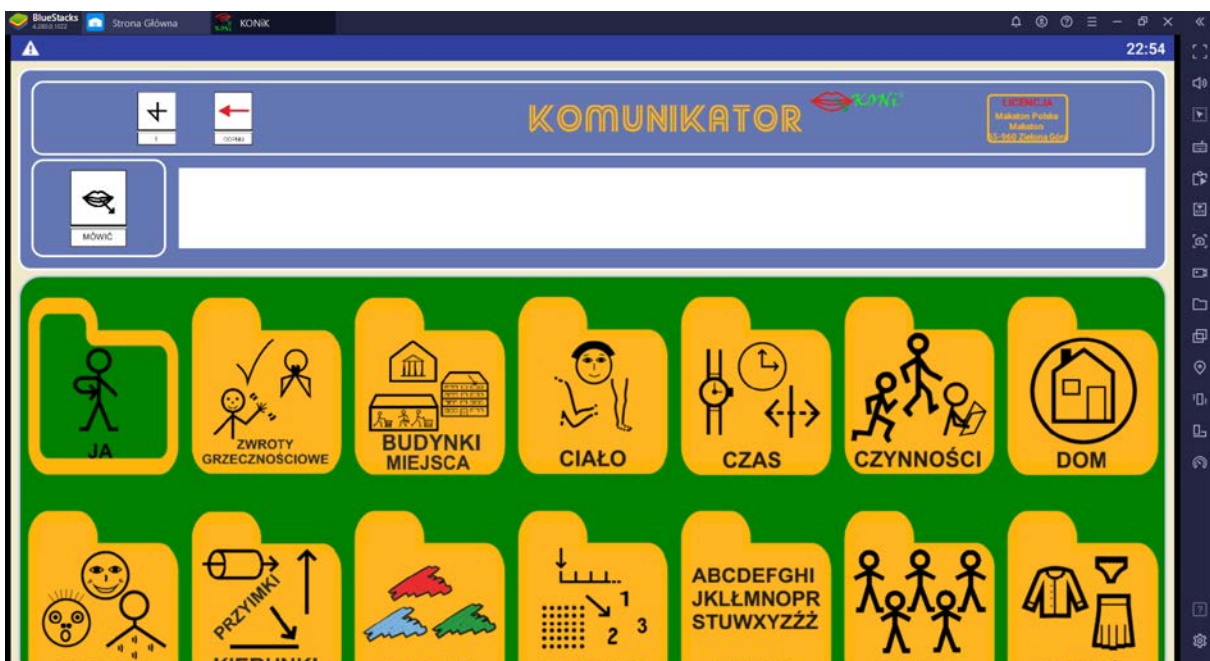


a po nim tablica z aktywacją programu – należy wpisać otrzymany kod i „OK”

Pojawi się Licencja a następnie kolejna plansza...



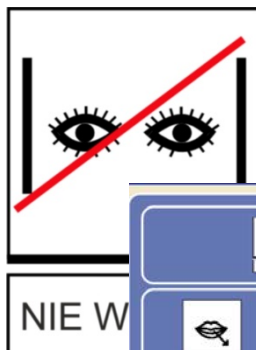
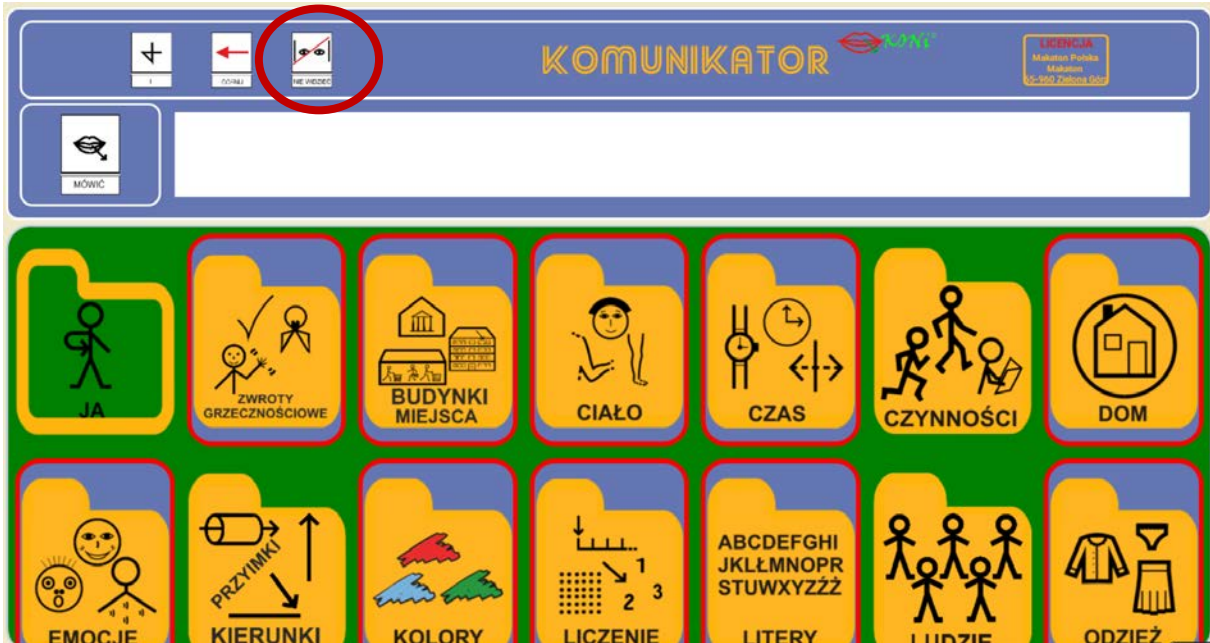
... plansza KOMUNIKATOR – program jest gotowy do używania





## DOSTOSOWANIE

Aby ukryć wybrane kategorie lub symbole należy dotknąć palcem i przytrzymać kategorię/ symbol, który się podświetli. Można wówczas dotknąć kolejne do ukrycia.



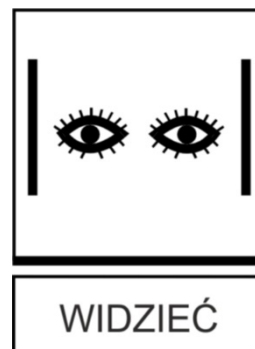
Po wybraniu należy nacisnąć górny symbol ukryj

Wówczas zaznaczone kategorii/symbole znikną i można pracować na pozostawionych kategoriach/symbolach.



**Można pozostawić tylko kilka kategorii**

Aby przywrócić wyświetlanie ukrytych kategorii/symboli należy nacisnąć symbol  
a wówczas wszystkie elementy ukryte staną się widoczne.




## **WAŻNE! PO ZAMKNIĘCIU PROGRAMU WYBRANE USTAWIENIA ZOSTANĄ ZAPAMIĘTANE**

**Ukrywanie i odstawianie symboli można dokonywać także w ramach  
poszczególnych kategorii**




## Działanie programu


Zastosowane związki frazeologiczne pozwalają na użycie odpowiednich form gramatycznych, dlatego kliknięcie na jedną z osób z kategorii LUDZIE przenosi do odpowiedniej planszy z czynnościami, co pozwala budować poprawne gramatycznie zdanie.

Po wybraniu symbolu np. JA  program przenosi użytkownika do form


gramatycznych odmienionych w pierwszej osobie (np. JA + czasownik CZYTAM, RYSUJĘ,

JEM etc.). Wybór innej osoby z zakładki LUDZIE  np.  przenosi użytkownika do

odpowiedniej planszy z wyborem odmienionych w wybranej osobie czasowników . Z kolei czynność przenosi do najbardziej prawdopodobnej kategorii w odpowiednim przypadku

tu: ZUPE .


Widoczna na jednym pasku wypowiedź może obejmować do 10 słów-symboli. Po wybraniu

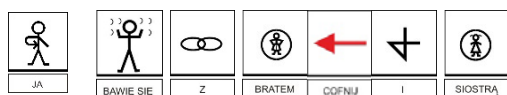
przez użytkownika symbolu lub grupy symboli i kliknięciu na znak **mówić**  – oprogramowanie odczytuje zapisane na pasku słowa.

**Usunięcie** słów z paska następuje poprzez kliknięcie (na ekranach dotykowych dotknięcie) usuwanego symbolu.



Jeśli jednak ktoś pragnie wykorzystać symbole z użytej grupy gramatycznej należy powrócić



do poprzedniej planszy za pomocą strzałki  umieszczonej na górze strony i możemy

dodać umieszczone również na górze  (np. JA BAWIĘ SIĘ Z BRATEM I SIOSTRĄ)



Np. Jeśli chcemy wymienić kilka osób: mama tata brat siostra wówczas klikamy folder

 LUDZIE wybieramy  MAMA następnie klikamy strzałkę  i wybieramy  TATA następnie klikamy strzałkę  i wybieramy  BRAT itd.

Budowanie nowego zdania należy rozpocząć **zawsze** od wybrania folderu , który przenosi użytkownika na **planszę startową** (a nie **poprzednią** – do tego służy ).

Pracę z KONi pokazuje film instruktażowy na stronie [www.makaton.pl/demo/koni.swf](http://www.makaton.pl/demo/koni.swf), gdzie umieszczone zostały przykładowe zdania utworzone przez z wykorzystaniem programu. Inne przykłady znajdują się na [YOUTUBE](#).

**Życzymy owocnego porozumiewania się oraz dobrej nauki języka polskiego !**