

Dear Parents or Guardian:

Your student has been using the ST Math software program at El Marino Language Elementary. The students play visual math "games." Your student's teacher is now able to make selected games available for use from a computer with an internet connection at home. This added feature allows your child to play "JiJi Math" games at home.

Games will only be accessible from home if the teacher assigns them as "homework".

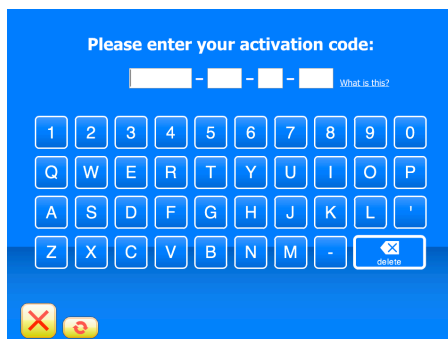
Your student will access the program just as they do at school and, just as at school, they need to play and win the games themselves to get the math learning benefit. The games should not be shared by others in the home.

Your student is used to the ST Math method, which involves solving often complex puzzles. They start at very simple levels, which gradually get more difficult. The ST Math program is designed so that each student reaches a challenging level for them. They may get temporarily "stuck" at a level. This is normal, and the classroom teacher can monitor whether they are stuck for too long. When they reach a learning hurdle, they should try to reason their way to a solution. The software gives constant feedback to show why any answer is right or wrong.

Instructions:

1. Enter web.stmath.com in the address line of your web browser (Internet Explorer, Firefox or Safari are recommended).
2. Click on the big JiJi (penguin).
3. Only if this is the first time logging in at home, you will be asked to enter the homework activation code provided by your school.

Homework activation code: ELM6YN-H42-5B-N77



4. Your student will then see a familiar password screen, and will enter his/her password exactly as in school, and complete assigned games. (If there are no games visible, the teacher has not assigned new homework to be completed).



5. After playing, the child should always use the button on the bottom-left of the screen (just like at school) to exit the program and ensure that progress is recorded.

Optional: Create a bookmark or shortcut in your web browser for future access.

MIND Research Institute is not responsible for technical support of the home use component. Should you encounter technical difficulties please contact your school or teacher for assistance.

Queridos Padres o Guardian:

Su estudiante ha estado usando el programa de ST Math en El Marino Language Elementary. Los estudiantes juegan matemáticas visuales o "juegos". El maestro de su estudiante es capaz ahora de poner juegos seleccionados a su disposición por el uso de una computadora con internet en casa. Este rasgo añadido permite que su niño juegue "matemáticas de JiJi" en casa.

Los juegos sólo serán accesibles de la casa si el maestro los adjudica como "tarea".

Su estudiante tendrá acceso al programa igual como en la escuela y, como en la escuela, ellos tienen que jugar y ganar los juegos ellos mismos para conseguir el beneficio de aprendizaje de matemáticas. Los juegos no deberían ser compartidos por otros en la casa.

Su estudiante está acostumbrado al método de ST Math, que implica solucionar a menudo rompecabezas difíciles. Ellos comienzan en niveles muy simples, y gradualmente se hacen más difíciles. El programa de ST Math es diseñado de modo que cada estudiante alcance un nivel desafiante para ellos. Ellos pueden ser temporalmente "pegados" en un nivel. Esto es normal, y el maestro de clase puede supervisar si ellos han estado atrapados por demasiado tiempo. Cuando ellos alcanzan una barrera de aprendizaje, ellos deberían tratar de razonar su camino a una solución. El programa de software da constante reacción para mostrar por qué cualquier respuesta es correcta o incorrecta.

Instrucciones:

1. Entrar en web.stmath.com en la línea de dirección de su navegador de internet (Explorador de internet, Firefox o el Safari son recomendados).
2. Haga click en el JiJi grande (el pingüino).
3. Sólo si esta es la primera vez entrando al sistema en casa, le pedirá entrar el código de activación de tarea proporcionado por su escuela.

Código de Activación de Tarea: ELM6YN-H42-5B-N77

4. Su estudiante verá una pantalla de contraseña familiar, y entrará su contraseña exactamente como en la escuela, y completará juegos adjudicados. (Si no hay ningunos juegos visibles, el maestro no ha adjudicado la nueva tarea para completar).



5. Después de jugar, el niño siempre debería usar el botón en la izquierda del fondo de la pantalla (justo como en la escuela) para salir del programa y asegurar que el progreso sea registrado.

Opcional: Crear una señal o marca en su navegador de internet para usar en el futuro.

MIND Research Institute no es responsable del apoyo técnico del componente de uso de su casa. Si usted encuentra dificultades técnicas por favor asegúrese para ponerse en contacto con su escuela o maestro para esta ayuda.