

Wstęp

„Mądrala i jego safari“ to edukacyjny program dla dzieci od ok. 6 roku życia. Treść jest podzielona na dwie części. **Część encyklopedyczna** opisuje dokładnie sto gatunków zwierząt. Do każdego zwierzęcia przyporządkowany jest obrazek w wersji komiksowej, materiał faktograficzny, polska i łacińska nazwa, następnie nazwa gromady, do której zwierzę należy, mapa przedstawiająca zasięg występowania, informacje o typowym środowisku, w którym ono żyje, a także o tym, czym się żywi itp. W większości przypadków jest możliwość odsłuchania odgłosów, jakie to zwierzę wydaje. **Część praktyczna** zawiera 10 gier, dzięki którym dzieci mogą nie tylko sprawdzić swoją wiedzę (przyporządkowanie do gromad, środowiska, rozróżnianie pokrycia ciała, pytania testowe itp.), ale także ćwiczyć swoją spostrzegawczość (fotosafari), wyobraźnię (puzzle) czy rozróżnianie dźwięków.

Obsługa

Aplikacja została stworzona w ten sposób, aby korzystanie z niej było przyjemne i nieskomplikowane. Cursor zmienia postać nad każdym aktywnym obszarem, aby dziecko wiedziało, gdzie może kliknąć myszką. Kiedy cursor przybierze postać wskazującego palca, wówczas klikając w niego, użytkownik uruchomi animację lub przejdzie do poszczególnych części aplikacji.

Ekran wyboru – menu główne



Główny ekran tworzy panoramiczny obraz, przedstawiający zwierzęta w różnych środowiskach. Po najechaniu kursorem na lewy lub prawy brzeg ekranu, obrazek zacznie się przesuwac. Kiedy użytkownik kliknie w jedno ze zwierząt (powiększa się ono w momencie, gdy najedzie na niego kursor), wówczas przeniesie się do części encyklopedycznej, w której są do dyspozycji teksty, ilustracje oraz fotografie danego zwierzęcia.

Opis ikon znajdujących się na głównym ekranie



Wybór gier – kliknięcie w tę ikonkę spowoduje otwarcie ekranu z wyborem gier.



Encyklopedia – szybki wybór zwierzęcia – użytkownik nie musi szukać na ekranie zwierzęcia o którym chce się czegoś dowiedzieć, wystarczy, że kliknie w tę ikonkę, a pojawi się alfabetyczny spis omówionych zwierząt.













Wyjście z programu – kliknięcie w tę ikonkę spowoduje wyjście z programu.



Autorzy – należy kliknąć w tę ikonkę, aby uzyskać informacje na temat autorów programu.



Ta część zawiera opis, ilustracje i fotografie każdego spośród stu zwierząt. Na czarnej tablicy, w lewej części ekranu, dostępne są materiały wizualne.

-  - wyświetla ilustrację zwierzęcia i mapę, przedstawiającą zasięg występowania, wraz z informacjami o tym, czym dane zwierzę się żywi i jak się rozmnaża
-  - przedstawia fotografie, na które można najechać kursorem (zmieniają się wówczas w lupę) i – klikając – powiększyć.
-  - połączenie obydwu poprzednich przycisków
-  - odtwarza odgłosy danego zwierzęcia (w przypadku niektórych zwierząt nie jest dostępne)
-  - przeczyta instrukcję do tego ekranu
-  - szybki wybór zwierzęcia z alfabetycznej listy
-  - wydrukuje obrazek zwierzęcia wraz z opisem. Aby wydrukować tekst należy kliknąć  , natomiast aby zrezygnować z drukowania, należy kliknąć 
-  - powrót do głównego menu



GRY – ekran wyboru



OZNACZ POPRAWNE MOŻLIWOŚCI – u każdego zwierzęcia należy określić, czym się żywi, gdzie występuje i jak się rozmnaża. Na początku gry należy wybrać liczbę zwierząt: 10, 20 lub 40. Na lewym totemie wybierz kliknięciem jedną z opcji – mięsożerca, roślinożerca albo zwierzę wszystkożerne. Na prawym totemie wybierz środowisko – ląd, powietrze lub wodę. Klikając na jeden z trzech cylindrów pośrodku zaznaczysz, czy zwierzę znosi jaja, ikry lub rodzi żywe młode. Klikając na Mądralę sprawdzisz swoją odpowiedź.

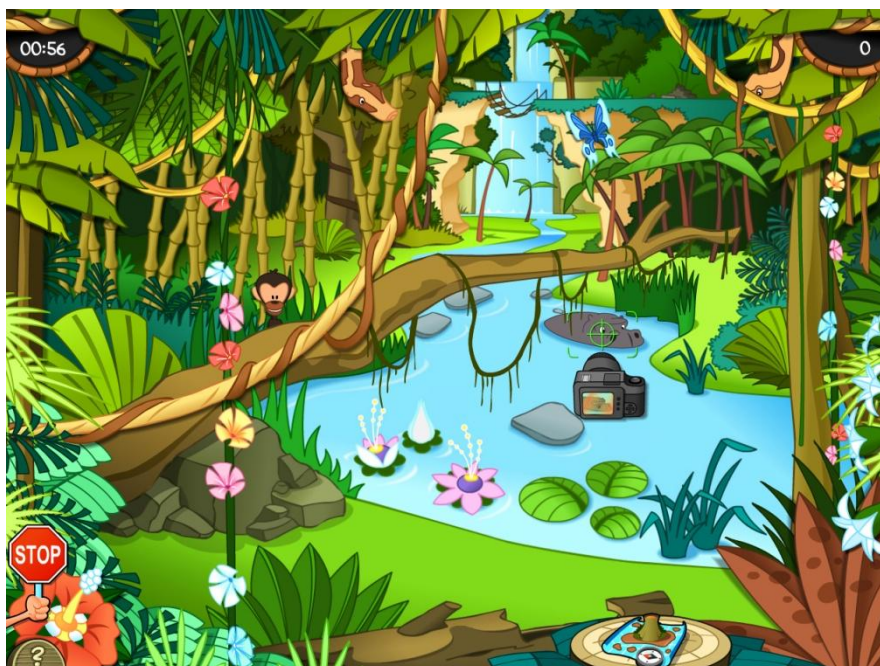




JAK WYGLĄDA? – wybór pokrycia ciała i koloru zwierzęcia spośród wielu możliwości (sierść, pióra, łuski itp.) Na początku gry należy wybrać liczbę zwierząt: 10, 20 lub 40. Jeśli najedziesz strzałką na którąś z możliwości (bez klikania myszą), zwierzę na obrazku pokryje się danym wzorem. W ten sposób możesz przejrzeć wszystkie możliwości. Gdy tylko znajdziesz właściwą, kliknij a Mądrała sprawdzi twój wybór.



FOTOSAFARI – fotografowanie zwierząt pojawiających się na ekranie. Gra ma trzy stopnie trudności, które następują jeden po drugim i różnią się czasem potrzebnym do sfotografowania zwierzęcia (im wyższy stopień trudności, tym krótszy czas). Na każde zwierzę przypada inna liczba punktów. Celem gry jest sfotografowanie jak największej liczby zwierząt i uzyskanie w ten sposób jak największej liczby punktów. . Możesz zrobić zdjęcie tylko tym zwierzętom, które są dobrze wyostrzone w obiektywie aparatu. Poznasz to po tym, że po najechaniu aparatem na zwierzę celownik stanie się zielony a zwierzę pojawi się na wyświetlaczu – w tym momencie wciśnij przycisk myszy.





PUZZLE – celem gry jest ułożenie obrazka przedstawiającego zwierzę, przy pomocy poszczególnych elementów. Na początku gry użytkownik wybiera sobie obrazek, który chce układać oraz decyduje o liczbie elementów: 10, 20 lub 30. Na lodowej ścianie pośrodku monitora jest zawsze jeden element. Do niego dodawaj stopniowo dalsze elementy. Pasujący element zawsze połączy się z innymi. Poszczególne części chwycisz klikając i przytrzymując wciśnięty przycisk myszy.



DOPASUJ DO GROMADY – przyporządkuj zwierzę do właściwej gromady (ssaki, ptaki, gady, płazy, ryby). Wykonasz to klikając na jeden z zaznaczonych kamieni pod obrazkiem. Mądrała sprawdzi twoją odpowiedź.





URATUJ ZWIERZĘTA – celem gry jest umieszczenie 20 przypadkowo wybranych zwierząt w ich naturalnym środowisku. Do wyboru masz cztery możliwości– na łądzie, w powietrzu, na powierzchni wody i pod wodą. Kliknięciem chwyć zwierzę i przeciągnij je do jego środowiska – wybrane środowisko wskazuje ciemniejsze tło i charakterystyczny dźwięk. Gdy tylko wszystkie zwierzęta będą w swoim środowisku naturalnym, kliknięciem na Mądralę sprawdź rozwiązanie.



PRZYPORZĄDUJ DO ODGŁOSÓW – przyporządkowywanie zwierząt do wydawanych przez nich odgłosów. W każdym oknie najpierw klikając na głośniki wysłuchaj odgłos. Potem klikając chwyć zwierzę, które twoim zdaniem, wydaje ten odgłos i przeciągnij je do danego okna. W ten sposób uzupełnij wszystkie okna, a potem klikając na Mądralę sprawdź swoje rozwiązania.





UZUPEŁNIJ NAZWĘ – uzupełnianie rodzajowych nazw zwierząt ich nazwami gatunkowymi. Kliknięciem uchwycić nazwę gatunkową w dolnej części ekranu i przeciągnij do danej nazwy rodzajowej. W ten sposób utwórz wszystkie pary, a potem klikając na Mądralę sprawdź rozwiązanie.



UPORZĄDKUJ TO – przyporządkowanie typowych części ciała zwierząt do nazw tych zwierząt. Kliknięciem chwycić daną część ciała (głowę, nogę, rogi, skrzydło, płetwę, itd.) i przeciągnij do okna z nazwą zwierzęcia. W ten sposób uzupełnij wszystkie okna, a potem klikając na Mądralę sprawdź rozwiązanie.





PYTANIA TESTOWE – wskazywanie jednej poprawnej odpowiedzi spośród trzech możliwości. Klikając na literę A, B lub C wybierz poprawną odpowiedź. Ze wszystkich możliwości zawsze tylko jedna jest poprawna.



Ikony używane we wszystkich grach



- rozpocznie nową grę, tzn. wybierze nowe zwierzęta




- instrukcja do gry



- powrót do ekranu z wyborem gier



- wydrukuje dyplom z imieniem i nazwiskiem gracza i zdobytym miejscem, który wyświetla się automatycznie zawsze wtedy, gdy gracz zdobędzie jedno z trzech pierwszych miejsc w tabeli.

Aby wydrukować dyplom, należy kliknąć , natomiast aby zrezygnować z drukowania, należy kliknąć 