

## Wstęp

„Mądrała na wsi” to program edukacyjny dla dzieci od ok. 6 roku życia. Treść jest podzielona na dwie części. **Część encyklopedyczna** opisuje dokładnie dziewięćdziesiąt gatunków zwierząt. Do każdego zwierzęcia przyporządkowany jest obrazek w wersji komiksowej, materiał faktograficzny, polska i łacińska nazwa, następnie nazwa gromady, do której zwierzę należy, informacje o typowym środowisku, w którym żyje, o tym, czym się żywi itp. W większości przypadków jest możliwość odsłuchania odgłosów, jakie to zwierzę wydaje. Istnieje także możliwość wydrukowania informacji o każdym zwierzęciu.

**Część praktyczna** zawiera 10 gier, dzięki którym dzieci mogą nie tylko sprawdzić swoją wiedzę (poznawanie zwierząt i ich śladów, przyporządkowanie do gromad, przyporządkowywanie młodych zwierząt do ich rodziców itp.), ale także ćwiczą swoją spostrzegawczość (fotografowanie), wyobraźnię (puzzle) czy rozróżnianie dźwięków. Najlepsi gracze w danej grze mogą sobie wydrukować dyplom ze swoim imieniem i nazwiskiem.

## 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



W tym programie są do dyspozycji **trzy środowiska**, w których zwierzęta występują: **podwórko, pole wraz z łąką oraz las z rzeką**. Kiedy użytkownik kliknie w jedno ze zwierząt, wówczas przeniesie się do części encyklopedycznej, w której są do dyspozycji teksty, ilustracje oraz fotografie danego zwierzęcia.



**Wybór środowiska** – ikona podzielona jest na dwie części, klikając w nie, użytkownik może przemieszczać się pomiędzy poszczególnymi miejscami do przodu i do tyłu.



**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 zwierząt, wraz z informacjami o nich.



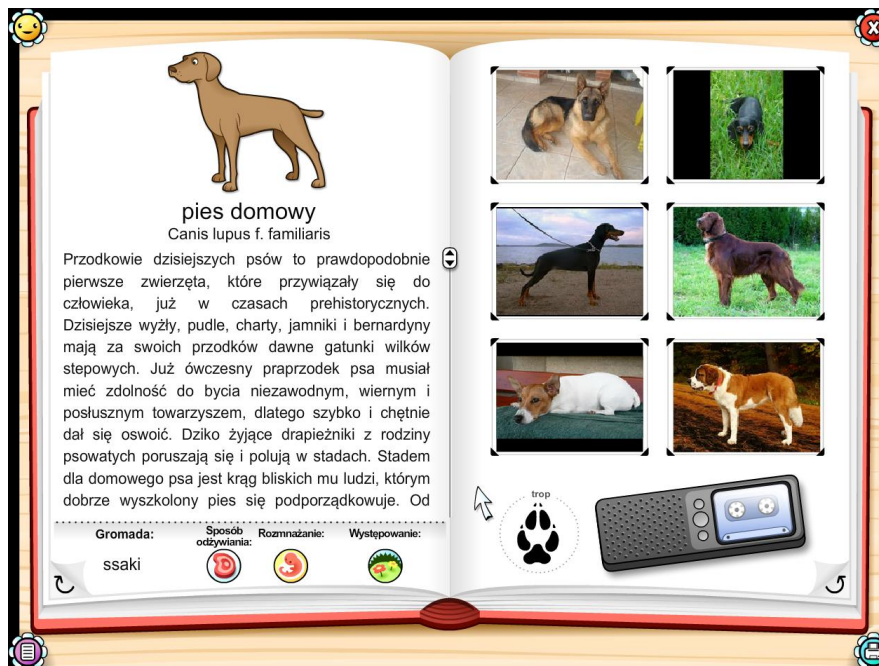
**Wybór gier** (patrz poniżej)



**Autorzy**



**Wyjście z programu**



Ta część zawiera opis i ilustrację danego zwierzęcia (lewa strona książki) oraz zdjęcia (fotogalerię) i odgłosy tego zwierzęcia (prawa strona książki). Kliknięcie w mały podgląd spowoduje powiększenie fotografii do oryginalnych rozmiarów.



- przeczyta nazwę przedstawionego zwierzęcia



- odtwarza odgłosy danego zwierzęcia (w przypadku niektórych zwierząt nie jest dostępne)





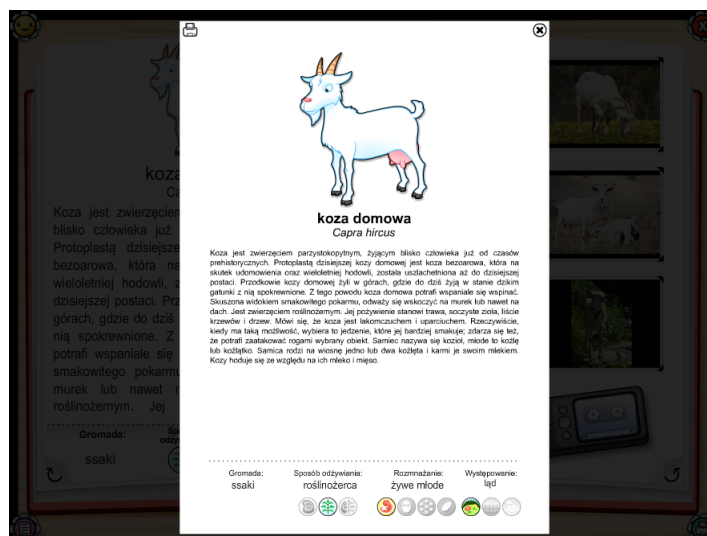
- przewraca kartkę książki do tyłu lub do przodu



- szybki wybór zwierzęcia z alfabetycznej listy



- wydrukuj obrazek zwierzęcia wraz z opisem. Aby wydrukować tekst należy kliknąć , natomiast aby zrezygnować z drukowania, należy kliknąć 



- powrót do ekranu głównego


## Gry – ekran wyboru



**ROZPOZNAWANIE ZWIERZĄT** – klikając na jedną z nazw w dolnej części ekranu. Na początku gry należy wybrać liczbę zwierząt: 10, 20 lub 40.





**NAZWY RODZAJOWE I GATUNKOWE** – gra polega na uzupełnianiu rodzajowych nazw zwierząt ich nazwami gatunkowymi. Po uzupełnieniu wszystkich, należy kliknąć w Mądralę, w celu sprawdzenia wyników. Błędne odpowiedzi będą miały znaczek . Odpowiedzi oznaczone w ten sposób można poprawić. Gra skończy się wówczas, gdy wszystkie odpowiedzi będą poprawne.



**PUZZLE** – celem gry jest ułożenie obrazka przedstawiającego zwierzę, przy pomocy poszczególnych elementów. Na początku gry użytkownik wybiera sobie obrazek, który chce układać oraz liczbę elementów: 6, 25 albo 36.

Dodatkowe ikonki:



wybrać inne zwierzę



wymieszać elementy



**MEMORY** – odkrywamy karty, szukając par wśród nich. O sukcesie decyduje liczba prób, które gracz podejmie, zanim odkryje wszystkie karty. Do dyspozycji są trzy stopnie trudności (12, 24, 40 kart).

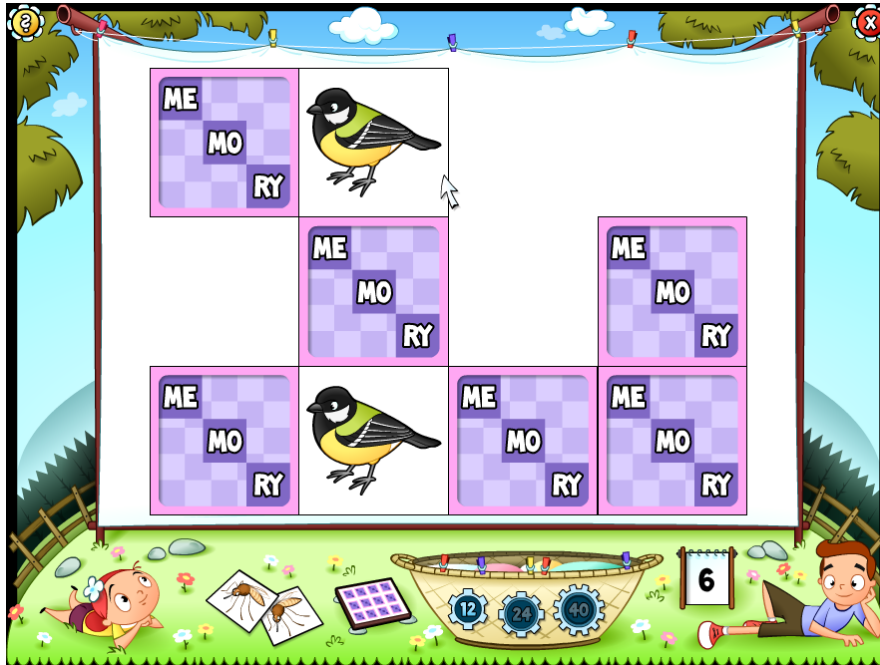
Dodatkowe ikonki:



wymieszać karty



wybrać motyw przedstawiony na kartach: dwa takie same obrazki lub obrazek zwierzęcia + jego nazwa, albo obrazek zwierzęcia + ślady

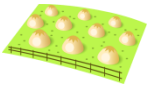
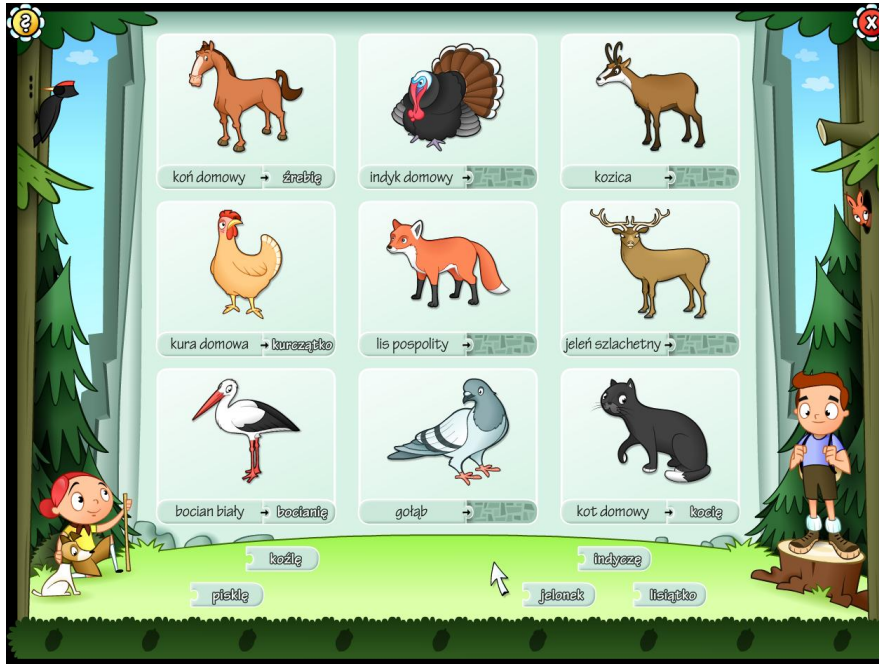


**PRZYPORZĄDKOWYWANIE DO GROMAD** – gracz określa, poprzez kliknięcie, do jakiej gromady zaliczane jest dane zwierzę (ssaki, ptaki, gady, płazy, ryby, ślimaki, owady, pajęczaki, skąposzczety). Na początku gracz wybiera liczbę zwierząt: 10, 20 lub 40.





**OKREŚLANIE DZIECI ZWIERZĄT** – gra polega na łączeniu nazw dorosłych zwierząt z nazwami ich dzieci. Po przyporządkowaniu wszystkich nazw, należy kliknąć w Mądralę, w celu sprawdzenia wyników. Błędne odpowiedzi będą miały znaczek . Odpowiedzi oznaczone w ten sposób można poprawić. Gra skończy się dopiero wówczas, gdy wszystkie odpowiedzi będą poprawne.



**ODGŁOSY ZWIERZĄT** – przyporządkowywanie zwierząt do wydawanych przez nich odgłosów.

Poszczególne odgłosy zwierząt można odtwarzać, klikając w ikonkę

Po przyporządkowaniu wszystkich zwierząt, należy kliknąć w Mądralę, w celu sprawdzenia wyników. Błędne odpowiedzi będą miały znaczek . Odpowiedzi oznaczone w ten sposób można poprawić. Gra skończy się dopiero wówczas, gdy wszystkie odpowiedzi będą poprawne.

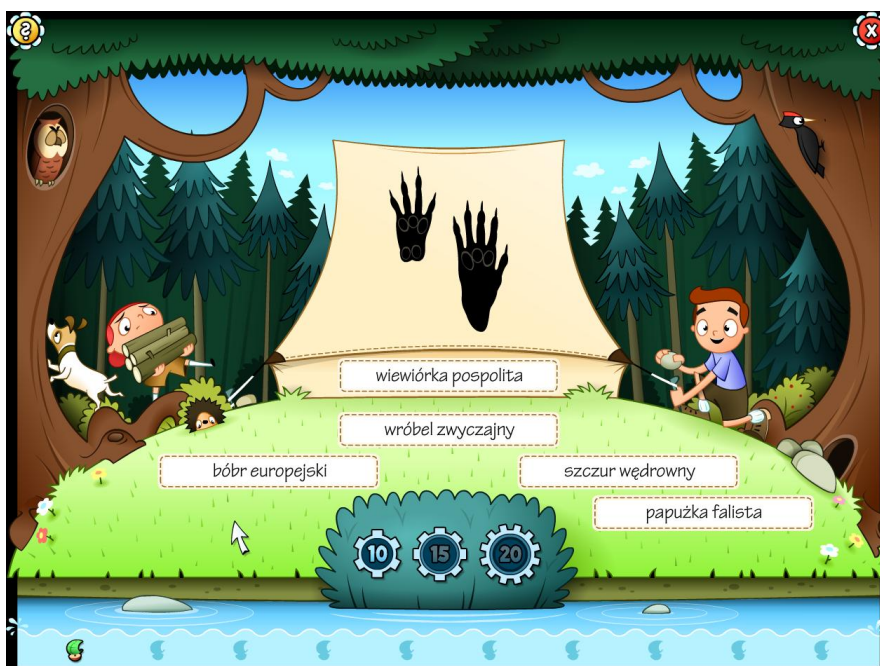




**FOTOGRAFOWANIE ZWIERZĄT** – fotografowanie zwierząt pojawiających się na ekranie. Zwierzę można sfotografować, klikając myszką wtedy, gdy wizjer aparatu fotograficznego zmieni kolor na zielony i zwierzę pojawi się na wyświetlaczu. Gra ma trzy stopnie trudności, które następują jeden po drugim i różnią się czasem potrzebnym do sfotografowania zwierzęcia (im wyższy stopień trudności, tym krótszy czas). Za każde zwierzę przypada inna liczba punktów. Celem gry jest sfotografowanie jak największej liczby zwierząt i uzyskanie w ten sposób jak największej liczby punktów.



**ROZPOZNAWANIE TROPÓW** – klikając w jedną z nazw w dolnej części ekranu. Na początku gry użytkownik wybiera liczbę zwierząt: 10, 20 lub 40.





**PYTANIA TESTOWE** – wskazywanie jednej poprawnej odpowiedzi spośród trzech możliwości.



### Ikony używane we wszystkich grach i tabelach



- instrukcja do gry



- powrót do ekranu z wyborem gier



- zamknąć tabelę wyników



- wyczyścić tabelę wyników



- wydruk dyplomu z imieniem i nazwiskiem gracza i zdobytym miejscem. Dyplom wyświetli się automatycznie zawsze wtedy, gdy gracz zdobędzie jedno z trzech pierwszych miejsc w tabeli



- nie drukować dyplomu, zamknąć

