**Руководство пользователя мобильного приложения для детей**

**«ЯЖеРебенок» под операционную систему Android**

V 1.0

г. Владивосток, 2018

**История изменений документа**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Дата** | **Автор** | **Внесенные изменения документа** |
| 21.10.2018г. | Арсентьева Анна | Исходная версия документа |
| 22.10.2018г. | Ромашкевич Полина | Добавлен раздел «Работа с приложением «ЯЖеРебенок» |

**Описание приложения**

«ЯЖеРебенок» – это мобильное приложение для операционной системы Android, которое позволяет обучать и подкреплять знания детей маленького возраста в игровой форме. Приложение гарантирует моментальный доступ к работе, быстрое реагирование на возможные изменения, а также независимость от событий, времени и места.

**Уровень подготовки пользователя**

Так как пользователем является ребенок, то навыки в работе с приложением должны быть минимальными. Он должен нажимать на различные элементы, присутствующие в приложении, реагировать на изменения изображений на экране.

**Установка приложения**

Для установки приложения «ЯЖеРебенок» на мобильное устройство с операционной системой Android необходимо выполнить следующие действия:

1. Перейти по ссылке \_\_\_\_
2. Скачать приложение нажав на кнопку \_\_\_\_ как показано на рисунке 1.
3. После скачивания нажать на кнопку \_\_\_\_ для установки приложения
4. После успешной установки появится иконка данного приложения как показано на рисунке 2, на которую необходимо нажать, чтобы осуществить вход в приложение.

**Работа с приложением «ЯЖеРебенок»**

Запуск приложения

Для запуска приложения нажмите на соответствующую иконку, расположенную в меню мобильного устройства. При нажатии на эту иконку открывается главное окно приложения с возможностью выбора раздела для обучения (цвета, фигуры, животные). Главное окно представлено на рисунке 3.

При нажатии на кнопку «Цвета» запустится режим обучения ребенка. Последовательно на экране будут появляться цветные квадраты (черный, белый, красный, желтый, синий, зеленый, оранжевый, фиолетовый, коричневый, серый) с соответствующим звуковым сопровождением, т. е при появлении на экране определенного цвета квадрата будет произноситься трижды его цвет. Обучение можно не проходить, если нажать на кнопку «Пропустить» внизу экрана. Пример обучения цветам представлен на рисунке 4.

После окончания обучения пользователю будет предложено на выбор 4 игры: «Найди цвет», «Колпачки», «Цветные слова» и «Шарики» (рисунок 5).

«Найди цвет». Ребенку будет представлено изображение однотонного предмета и 4 цвета на выбор. Необходимо выбрать цвет, наиболее подходящий к цвету предмета (рисунок 6). После выбора пользователя, приложение уведомит его о результате голосовым сообщением («Правильно» / «Неправильно, попробуй еще раз»). Уровень игры не изменится до тех пор, пока не будет получен верный ответ.

«Колпачки». На экране изображена одна ручка и 5 колпачков различного цвета, хаотично расположенных. Задача состоит в том, чтобы найти колпачок цвета ручки и нажать на него (рисунок 7). После нажатия, пользователь услышит результат в виде голосового сообщения («Правильно» / «Неправильно, попробуй еще раз»). Уровень игры не изменится до тех пор, пока не будет получен верный ответ.

«Цветные слова». Приложение показывает ребенку 10 разноцветных квадратов и произносит вслух один из цветов. Пользователь должен выбрать тот цвет, который был озвучен (рисунок 8). После выбора квадрата, голосовое сообщение оповещает о верном или неверном выборе («Правильно» / «Неправильно, попробуй еще раз»). Уровень игры не изменится до тех пор, пока не будет получен верный ответ.

«Шарики». На экране находятся 4 шарика: три шарика одного оттенка и один другого. Задача ребенка – нажать на «лишний» шарик (рисунок 9). После нажатия, приложение уведомит пользователя относительно правильности выбора (сообщения «Правильно» / «Неправильно, попробуй еще раз»). Уровень игры не изменится до тех пор, пока не будет получен верный ответ.

При нажатии на кнопку «Фигуры» запустится режим обучения ребенка. Последовательно на экране будут появляться фигуры (круг, квадрат, треугольник, прямоугольник, овал, трапеция) с соответствующим звуковым сопровождением, т. е при появлении на экране фигуры будет произноситься трижды ее название. Обучение можно не проходить, если нажать на кнопку «Пропустить» внизу экрана. Пример обучения фигурам представлен на рисунке 10.

После окончания обучения пользователю будет предложено на выбор 2 игры: «Найди фигуру» и «Выбери фигуру» (рисунок 11).

«Найди фигуру». Ребенку будет представлено изображение предмета определенной формы и 4 фигуры на выбор. Нужно выбрать фигуру, наиболее подходящую к форме предмета (рисунок 12). После нажатия на фигуру, голосовое сообщение оповещает о верном или неверном выборе («Правильно» / «Неправильно, попробуй еще раз»). Уровень игры не изменится до тех пор, пока не будет получен верный ответ.

«Выбери фигуру». На экране изображено 6 фигур и вслух произносится название одной из них. Пользователь должен выбрать ту фигуру, название которой он услышал (рисунок 13). После нажатия пользователя, голосовое сообщение оповещает о верном или неверном выборе («Правильно» / «Неправильно, попробуй еще раз»). Уровень игры не изменится до тех пор, пока не будет получен верный ответ.

При нажатии на кнопку «Животные» запустится режим обучения ребенка. Последовательно на экране будут появляться изображения животных (кошка, собака, поросенок, лягушка, воробей, рыба, корова, лошадь, утка) с соответствующим звуковым сопровождением, т. е при появлении на экране определенного животного будет произноситься трижды его название. Обучение можно не проходить, если нажать на кнопку «Пропустить» внизу экрана. Пример обучения фигурам представлен на рисунке 14.

После окончания обучения пользователю будет предложено на выбор 3 игры: «Кто это?», «Как говорят звери» и «Где живут звери» (рисунок 15).

«Кто это?». Ребенку будет представлен силуэт животного и 4 кнопки с изображением различных зверей. Задача состоит в том, чтобы выбрать зверя, соответствующего силуэту (рисунок 16). После выбора пользователя, приложение уведомит его о результате голосовым сообщением («Правильно» / «Неправильно, попробуй еще раз»). Уровень игры не изменится до тех пор, пока не будет получен верный ответ.

«Как говорят звери». Приложение показывает ребенку 8 разных животных (кошка, собака, поросенок, лягушка, воробей, корова, лошадь, утка, ворона) и произносит вслух название одного из них. Пользователь должен выбрать зверя, названного приложением (рисунок 17). После выбора, голосовое сообщение оповещает о верном или неверном выборе («Правильно» / «Неправильно, попробуй еще раз»). Уровень игры не изменится до тех пор, пока не будет получен верный ответ.

«Где живут звери». На экране изображены: земля, вода и небо. Приложение задает вопрос «Где живет «зверь». Суть игры в том, чтобы выбрать вариант с изображением, соответствующим месту обитания животного (рисунок 18). После нажатия, пользователь услышит результат в виде голосового сообщения («Правильно» / «Неправильно, попробуй еще раз»). Уровень игры не изменится до тех пор, пока не будет получен верный ответ.