# Mala Banka

# Upute za korištenje



# Sadržaj


1. O aplikaciji ..... 3
2. Početak korištenja ..... 4
3. Memori Mrkog Mede ..... 5
4. Kuna Bankarica ..... 8
5. Kasica Prasica ..... 12
6. Postavke ..... 17
7. Izlaz ..... 19
8. Kome je namijenjena Mala Banka? ..... 20

# 1 O aplikaciji

Mala Banka je novi alat za poticanje vještina računanja i korištenja novca razvijen prema potrebama hrvatskih stručnjaka iz područja odgoja i obrazovanja. Ono što Malu Banku čini jedinstvenom u moru ostalih aplikacija koje su trenutno dostupne jest potpuna prilagođenost hrvatskim korisnicima. Korištenjem domaće valute, eura, igrači mogu lakše povezati ono što vide na ekranu sa stvarnim situacijama iz svakodnevnog života.

## Koje vještine potiče Mala Banka?

Mala Banka pomaže igračima da nauče kako izgleda naš novac, da zbrajaju, oduzimaju i uspoređuju vrijednosti novca te im daje priliku da potroše samo ono što su zaradili.

Kako bi se pritom igrači dobro zabavili brine se simpatična družina – **Mrki Medo**, **Kuna Bankarica** i **Kasica Prasica**. Svaki od likova igrače će provesti kroz određeno područje kroz niz zadataka čija se složenost gradira od manje k većoj.

# 2 Početak korištenja

Nakon što preuzmete i instalirate Malu banku na svoje računalo, aplikacija je spremna za korištenje. Pokrećete ju dvoklikom na ikonu aplikacije na radnoj površini vašeg računala. Nakon otvaranja pred vama će se pojaviti sljedeći zaslon koji predstavlja **Glavni izbornik**




Glavni izbornik nudi mogućnost odabira igre

Ponuđene igre su:

- **Memori Mrkog Mede**
- **Kuna Bankarica**
- **Kasica Prasica**

Odabirom željene igre, otvara se novi izbor za svaku pojedinu igru.

# 3 Memori Mrkog Mede

Memory Mrkog Mede je igra pamtilica u kojoj je potrebno zapamtiti gdje se skriva koja kovanica ili novčanica kako bi ju mogli upariti i osvojiti bod! Uz pomoć ove igre početnici u području korištenja novcem mogu lakše naučiti vizualno prepoznati i razlikovati novčanice i kovanice.

Klikom na ikonu Mrkog Mede otvara se novi izbornik koji omogućuje odabir broja kartica koji želite koristiti pri igranju. Na taj način aktivnost prilagođavate djetetovim mogućnostima i potrebama.



Kartice su položene licem prema dolje pa je cilj odabrati kartice, pamtiti što je na njima prikazano i spajati one s istim prikazanim elementima. Kada dijete pronađe dvije iste kartice na dnu se automatski mijenja broj pogodaka, a spomenuti par će nestati. Tako će na ploči ostati prikazane samo kartice kojima dijete još nije pronašlo par.

Kada dijete pronađe i ispravno okrene posljednji par kartica, na ekranu će se prikazati konfeti kao oblik nagrade i proslave uspješno završene aktivnosti.

Svi navedeni koraci utječu na razvijanje sposobnosti uočavanja sličnost i različitosti te razumijevanja pravila po kojem uparujemo elemente.






Po završetku igre, na ekranu će se pojaviti **novi izbornik** koji vam nudi da odabere jednu od 3 opcije:

- **Igraj opet** – odabirom ove opcije ponovno ćete pokrenuti igru s istim broj kartica
- **Sljedeća razina** – odabirom ove opcije prijeći ćete na sljedeću razinu s većim broj kartica
- **Odabir razine** – odabirom ove opcije vratiti ćete se na **Izbornik za odabir broja kartica** gdje možete odabrati novi broj kartica ili odabrati **Nazad** i povratak na **Glavni izbornik** i biranje neke druge igre



# 4 Kuna Bankarica

Kuna Bankarica potiče djecu da upregnu svoje sive stanice i primjene matematička znanja. Sve ono što su na satovima matematike naučili o uspoređivanju, zbrajanju i oduzimanje sada moraju upotrijebiti u zadacima s novcem.

Klikom na ikonu Kune Bankarice otvara se novi izbornik koji omogućuje odabir lakše ili teže opcije te unutar toga odabir jedne od četiri dostupnih razina.



Svaka razina uključuje drugu vrstu zadatka:

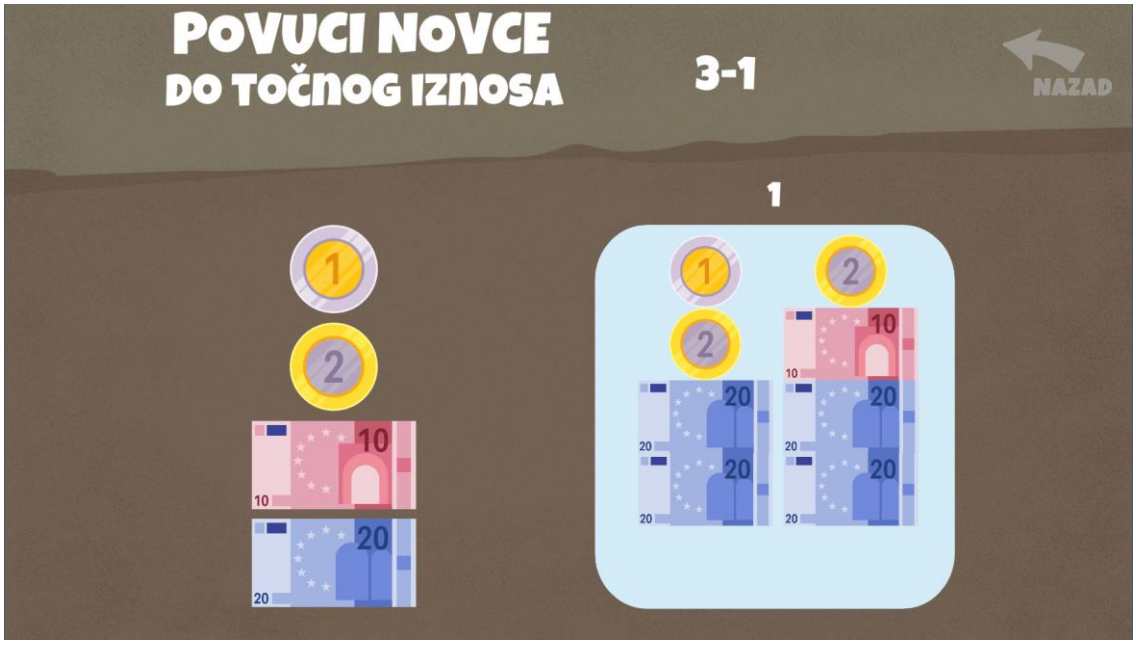
**Razina 1** – na ovoj razini potrebno je spojiti pojedinačnu kovanicu ili novčanicu s lijeve strane s točnim iznosom koji se nalazi na desnoj strani zaslona.



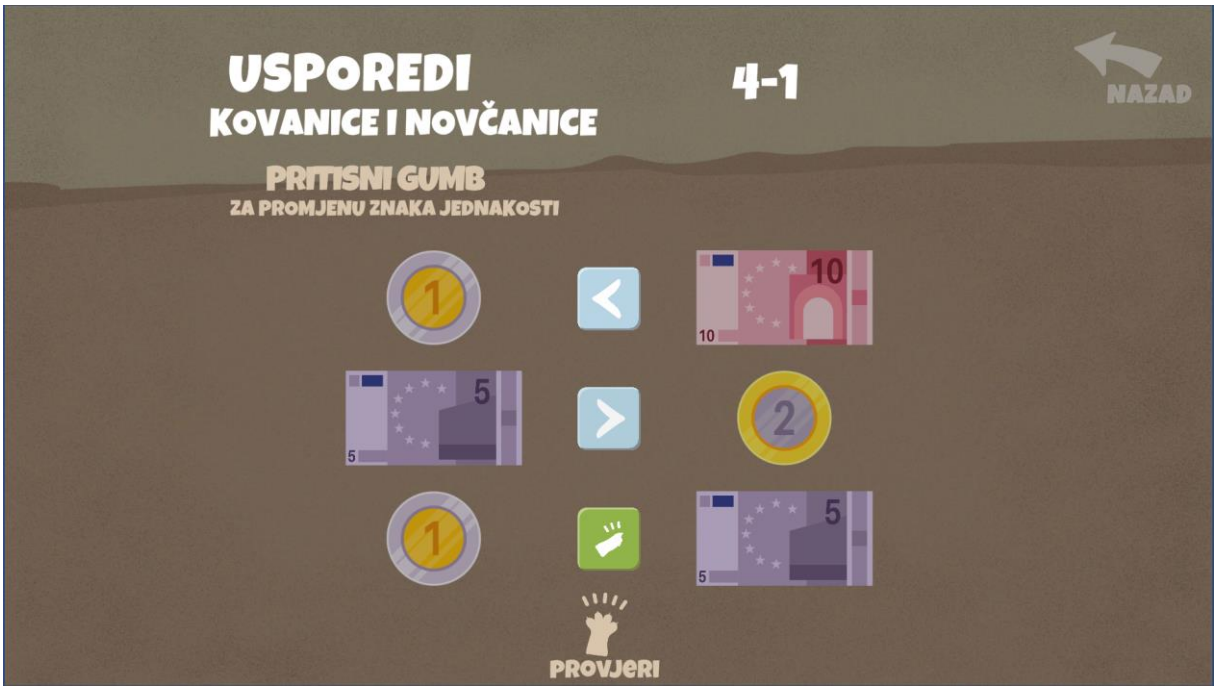

**Razina 2** – na ovoj razini potrebno je spojiti skup kovanica i novčanica s lijeve strane s točnim iznosom na desnoj strani zaslona.



**Razina 3** – na ovoj razini potrebno je staviti odgovarajuću količinu kovanica i novčanica u kvadrat na desnoj strani zaslona kako bi se dobio traženi iznos. Kako dijete dodaje novac u kvadrat broj na vrhu kvadrata se smanjuje i daje povratnu informaciju koliko još novaca nedostaje do punog iznosa.




**Razina 4** – na ovoj razini potrebno je staviti odgovarajuću znak jednakosti, odnosno usporediti kovanice i novčanice s lijeve i desne strane.



Po završetku igre, na ekranu će se pojaviti konfeti, a zatim i **novi izbornik** koji vam nudi da odabere jednu od 3 opcije:

- **Igraj opet** – odabirom ove opcije ponovno ćete pokrenuti igru iste razine
- **Sljedeća razina** – odabirom ove opcije prijeći ćete na sljedeću razinu
- **Odabir razine** – odabirom ove opcije vratiti ćete se na **Izbornik za odabir razine** gdje možete odabrati novu razinu ili odabrati **Nazad** i povratak na **Glavni izbornik** i biranje neke druge igre



# 5 Kasica Prasica

Kasica Prasica predstavlja završnu igru Male Banke kojom se sve vještine usvojene pomoću igara Memory Mrkog Mede i Kuna Bankarica objedinjuju i generaliziraju na situaciju kupnje. Igrač vodi Kasicu Prasicu po zavojitim cestama, skuplja novac i na kraju staze ga čeka trgovina gdje postoji samo jedno pravilo - potrošiti možeš samo ono što si skupio!

Klikom na ikonu Kasice Prasice otvara se novi izbornik koji omogućuje:

- Želite li imati **glazbu** tijekom igre
- Hoćete li za igru koristiti **joystick** ili **touch kontrole**
- Želite li **pokrenuti igru**
- Vratiti se na **glavni izbornik**



## 5.1 Način upravljanja

### 5.1.1 Joystick

Odabirom ove opcije načina upravljanja u okviru igre Kasica Prasica omogućava korisniku da umjesto strelica na tipkovnici, smjer kretanja po cesti upravlja se putem Joystick-a koji je prethodno spojen na računalo.

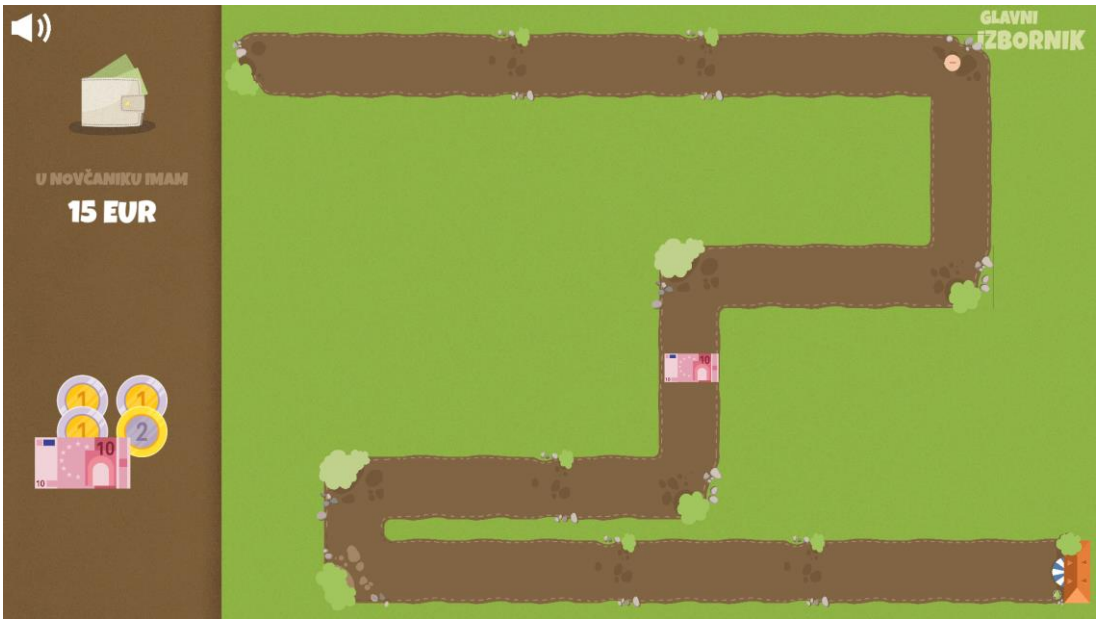



### 5.1.2 Touch kontrole

Odabirom ove opcije načina upravljanja u okviru igre Kasica Prasica omogućava korisniku da koristi gumbe strelica lijevo, desno, gore i dolje na svojoj tipkovnici za biranje smjera kretanja po cesti u okviru igre.



Odabirom opcije Pokreni igru kreće igra u kojoj Kasica Prasica putuje po zavojitim cestama i skuplja kovanice i novčanice. U svakoj sljedećoj razini na cesti se nalazi veći broj kovanica i novčanica.




Kada dijete skupi sve kovanice i novčanice u okviru jedne razine, tj. stigne do kraja ceste, dolazi u trgovinu gdje svojim novce može kupiti jednu ili više od ponuđenih stvari.

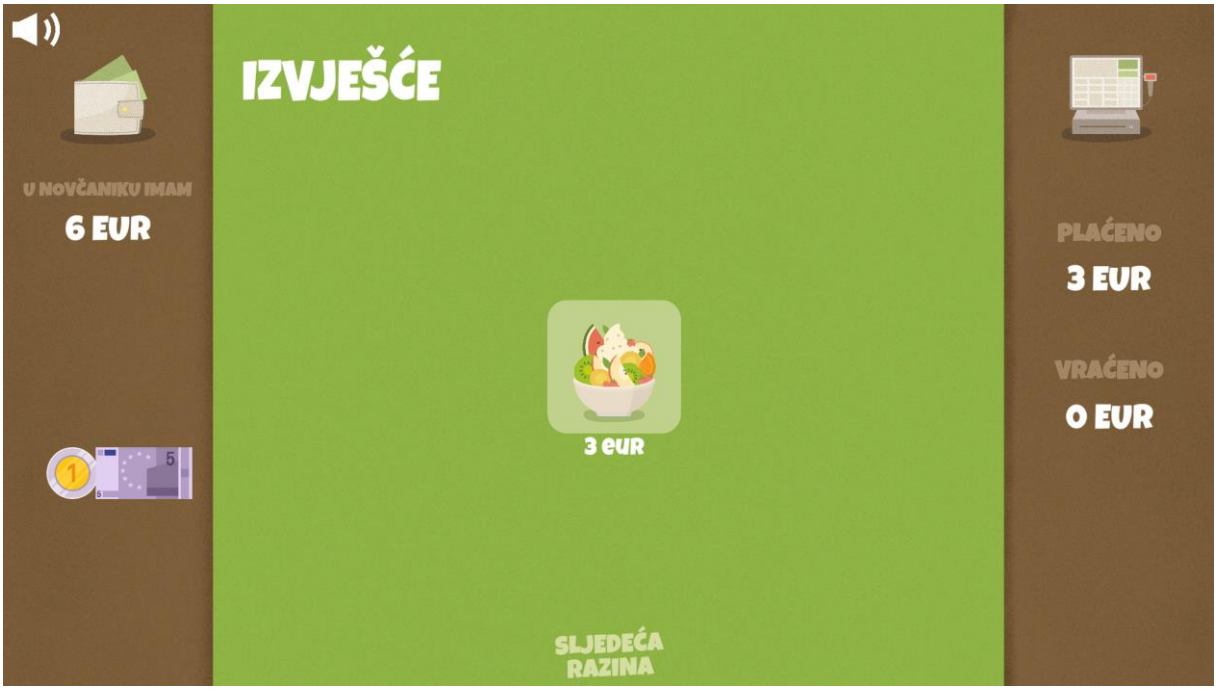



Nakon što odabere željenu stvar, potrebno je odgovarajući broj kovanica i novčanica prebaciti s lijeve na desnu stranu




Ukoliko trenutno u novčaniku nema točan iznos, aplikacija će mu sama vratiti preostali novac. Kako bi kupnja bila završena potrebno je odabrati opciju **Kupi i idi dalje.**

Sljedeći zaslon prikazuje **izvješće,** tj. ono što je kupljeno i koliko novaca je potrošeno te nudi opciju prelaska na **sljedeću razinu**.



Po završetku posljednje razine i posljednje kupnje, prikazuje se **krajnje izvješće** i nudi se opcija **igraj ponovno**, čime se ponovno kreće od prve razine.




Da biste izašli iz ove igre, potrebno je odabrati opciju **igraj ponovno** i na sljedećem zaslonu odabrati u gornjem desnom uglu **glavni izbornik**.

# 6 Postavke

U Glavnom izborniku, u gornjem lijevom uglu nalazi se ikonica za Postavke koja vam omogućuje prilagodbu određenih elemenata u okviru aplikacije.



Klikom na ikonu **Postavke** otvara se novi izbornik koji uključuje sljedeće opcije:

**Umanji prozor** – odabirom ove opcije umanjuje se veličina prozora aplikacije

**Povećaj prozor** – odabirom ove opcije povećava se veličina prozora aplikacije, tj. aplikacija se prikazuje na cijelom zaslonu

**Registracija** – odabirom ove opcije otvaraju se polja u koja možete upisati licencu svoje kupljene aplikacije

**Zvuk uključi/isključi** – odabirom ove opcije birate hoće li se čuti zvuk prilikom korištenja aplikacije

U donjem desnom uglu nalazi se opcija za promjenu valute koja će se koristiti u okviru aplikacije. Trenutno su u ponudi kune, euri i konvertibilne marke.

Ako se želite vratiti u prethodni izbornik, odaberite **Nazad**



# 7 Izlaz

Kada ste gotovi s korištenjem aplikacije i želite ju zatvoriti, potrebno je odabrati ikonu **Nazad** u Glavnom izborniku i time ćete se vratiti na početni izbornik gdje treba odabrati opciju **Izlaz**.



# 8 Kome je namijenjena Mala Banka?

Namijenjena je primarno **djeci osnovnoškolskog uzrasta**, no prikladna je i za populaciju koja nešto kasnije uči upravljati novcem. Sve igre su **vremenski neograničene** što omogućava svim igračima da uzmu onoliko vremena koliko im treba za uspješno rješavanje zadatka. Malu Banku moguće je igrati joystickom, tipkovnicom, računalnim mišem te za upravljanjem dodirom kako bi svi igrači mogli jednako sudjelovati u igri bez obzira na svoje motoričke sposobnosti. Jedna od glavnih prednosti aplikacije jest što učenicima s motoričkim teškoćama omogućava učenje o novcu bez uobičajenih papirnatih modela novčanica!

Osim toga, sve igre su prikladne kako za individualno, tako i za igranje u skupini. Mala Banka odlična je za primjenu u inkluzivnim razredima pomoću interaktivne ploče - omogućuje da se okupi cijeli razred i zajedno rješava zadatke.

## Za sve dodatne upute i tehničku podršku javite se na:

E-Glas d.o.o.
Miroslava Krleže 4, Rijeka, Croatia
info@eglas.hr
+385 95 369 3919
+385 51 670 379