

Podręcznik Użytkownika

Informatyka
Gimnazjum

Multilekcje



**Spis treści**

Podstawowe informacje o lekcjach multimedialnych	5
Instalacja i uruchomienie programu	5
Serwis techniczny	5
Wymagania techniczne	5
Proces instalacji	5
Uruchamianie programu	6
Konta użytkowników	6
Dodawanie użytkownika	6
Logowanie się użytkownika	7
Usuwanie konta użytkownika	8
Problemy	8
Rozpoczynanie nauki	8
Strona główna	8
Spis treści	10
Wyszukiwanie	10
Statystyki	10
Praca z lekcją – nawigacja	11
Praca z lekcją – zawartość	12
Narracje i filmy	12
Symulacje	13
Ćwiczenia	13
Labirynt, wyścigi	14
Testy	14





Podstawowe informacje o lekcjach multimedialnych

Lekcje multimedialne – INFORMATYKA – to seria programów edukacyjnych przeznaczonych dla uczniów szkół podstawowych, gimnazjalnych oraz ponadgimnazjalnych, poświęcona zagadnieniom z zakresu informatyki.

Scenariusze lekcji przygotowane zostały przez autorów prowadzących zajęcia dydaktyczne w poszczególnych grupach wiekowych oraz posiadających bogate doświadczenie w przygotowaniu różnorodnych publikacji multimedialnych. Przygotowane w ten sposób scenariusze zostały opracowane przez wysokiej klasy specjalistów.

Punktem wyjścia dla poszczególnych poziomów były podstawy programowe. Jednak ze względu na drobne różnice w rozkładach godzinowych czy sposobach realizacji programów, przewidziano różne warianty wykorzystania przygotowanych materiałów (np. samodzielna praca uczniów, pełne wykorzystanie w trakcie zajęć czy demonstracja uczniom wybranych fragmentów). Użytkowników zainteresowanych tym tematem odsyłamy do poradnika metodycznego.

Szeroki wachlarz animacji, narracji, symulacji i ćwiczeń podnosi znacząco atrakcyjność nauki i powoduje, że wymagana wiedza przyswajana jest efektywnie i szybko.

Instalacja i uruchomienie programu

Serwis techniczny

W przypadku problemów z użytkowaniem programu, których nie można rozwiązać w oparciu o poniższy podręcznik, prosimy o zgłoszenia poprzez serwis internetowy produktu. Można go znaleźć na stronie producenta, pod adresem <http://www.domino.ok.pl>

Wymagania techniczne

System operacyjny Microsoft Windows 2000/XP:

- procesor 500 MHz (zalecane 1GHz);
- 256 MB pamięci operacyjnej

System Microsoft Windows Vista

Program przeszedł pozytywnie testy pracy przy minimalnych parametrach komputera, wymaganych w tym systemie operacyjnym.

Pozostałe parametry:

- karta graficzna pracująca w rozdzielczości 1024x768
- 16-bitowa karta dźwiękowa
- napęd DVD-ROM
- mysz
- do poprawnej pracy programu wymagany jest Macromedia Flash Player w wersji 8 lub nowszej.

Proces instalacji

Program został przygotowany w taki sposób, aby można było z nim pracować natychmiast po włożeniu napędu do nośnika. W takim przypadku proces instalacji nie występuje.



Uruchamianie programu

Program uruchamiany jest automatycznie po włożeniu nośnika do napędu.

Jeśli w systemie operacyjnym wyłączono Autoodtwarzanie, program należy uruchomić samodzielnie.

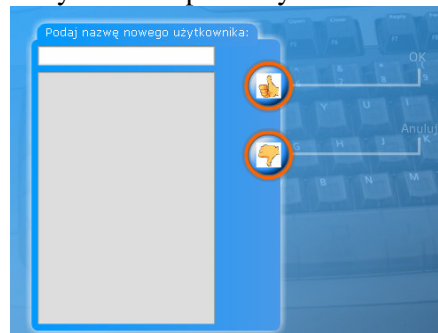
Aby samodzielnie uruchomić program:

- wyświetl zawartość napędu DVD;
- kliknij dwukrotnie plik **Start.exe**.

Konta użytkowników

Aby zapewnić możliwość śledzenia indywidualnych wyników dla kilku osób, należy oddzielnie zarejestrować je w programie.

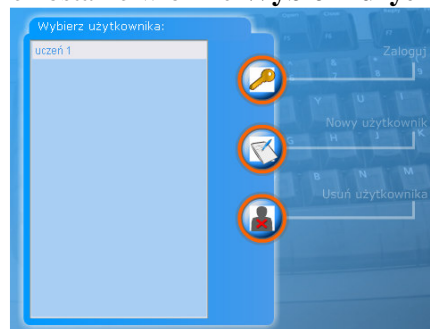
Jeśli program uruchamiany jest po raz pierwszy lub wcześniej usunięto wszystkie istniejące konta, jako pierwszy wyświetlony zostanie poniższy formularz.



Aby utworzyć konto dla nowego użytkownika:

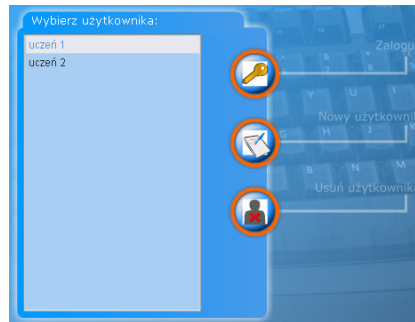
- w oknie **Podaj nazwę nowego użytkownika:** - wpisz nazwę dla nowego użytkownika, np.: *uczeń 1*;
- kliknij przycisk **OK**.

Utworzone konto wyświetlone zostanie w oknie **Wybierz użytkownika**.



Dodawanie użytkownika

Przy kolejnych uruchomieniach programu, jeśli zarejestrowane zostało przynajmniej jedno konto. Jako pierwszy wyświetlany jest formularz przedstawiony poniżej.



W formularzu tym dostępne są wszystkie utworzone konta. Przyciski formularza umożliwiają:

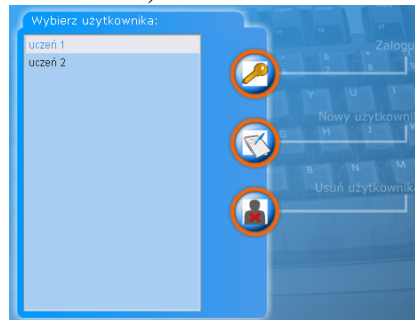
- **Zaloguj** - zalogowanie użytkownika;
- **Nowy użytkownik** - rejestrację nowego konta;
- **Usuń użytkownika** - usunięcie konta użytkownika.

Aby utworzyć kolejne konto użytkownika:

- kliknij przycisk **Nowy użytkownik**;
- w wyświetlonym polu wpisz nazwę nowego konta;
 - nazwa nie może być identyczna z już istniejącą;
 - pole nazwy nie może pozostać puste.
- kliknij przycisk **OK**.

Logowanie się użytkownika

Aby się zalogować (po utworzeniu konta):



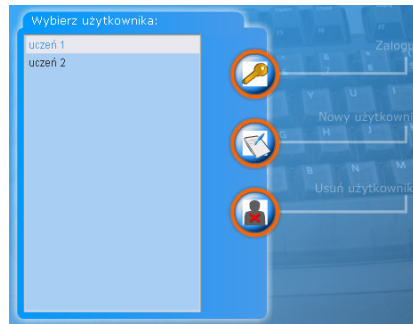
- kliknij dwukrotnie wybrane konto;

lub

- zaznacz wybrane konto;
- kliknij przycisk **Zaloguj**.
-

Uwaga: Na ekranie logowania widoczne jest pole wyboru **Przejdź do ostatnio oglądanego materiału lekcji**. Jeśli pole zostanie zaznaczone, zaraz po zalogowaniu użytkownik zostanie przekierowany do lekcji, z którą ostatnio pracował. Jeśli jest to pierwsze logowanie użytkownika, domyślnie zostanie wyświetlona pierwsza lekcja.

Usuwanie konta użytkownika



- zaznacz konto użytkownika, które chcesz usunąć;
- kliknij przycisk **Usuń użytkownika**.

Problemy

Zarówno w trakcie instalacji, jak i użytkowania programu mogą wystąpić błędy związane z nieprawidłowymi ustawieniami systemu:

- **Brak dźwięku.** Należy sprawdzić, czy w systemie są urządzenia audio oraz czy dźwięk nie jest wyłączony lub ściszony.
- **Problemy z odtwarzaniem filmów.** Być może należy zaktualizować sterowniki urządzenia.
- **Inne.** W przypadku innych błędów zalecane jest sprawdzenie systemu programem antywirusowym oraz weryfikacja wersji Macromedia Flash Player. Jeśli przyczyna błędu nie zostanie usunięta, prosimy o kontakt z naszym działem technicznym.

Rozpoczywanie nauki

Strona główna

Po zalogowaniu się wyświetlana jest strona główna programu.

Uwaga: Na ekranie logowania widoczne jest pole wyboru **Przejdź do ostatnio oglądanego materiału lekcji**. Jeśli pole zostanie zaznaczone, zaraz po zalogowaniu użytkownik zostanie przekierowany do lekcji, z którą ostatnio pracował. Jeśli jest to pierwsze logowanie użytkownika, domyślnie zostanie wyświetlona pierwsza lekcja.



W górnej części formularza zamieszczone są kolejno zakładki:


Spis Treści – zawiera kompletną strukturę multilekcji.


Wyszukaj – domyślnie wyświetla listę obiektów związanych z określonymi słowami kluczowymi, umożliwia wyszukanie w lekcjach zakładek związanych z poszukiwanym słowem.


Statystyki – informacje związane z wybranym profilem i w kontekście struktury multilekcji. Rejestrowany jest czas poświęcony elementom lekcji, aktywność w poszczególnych lekcjach oraz wyniki testów lekcyjnych.



Górny prawy narożnik okna zawiera przyciski. Ich liczba zależy od miejsca, w którym aktualnie znajduje się użytkownik.

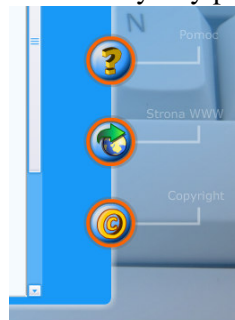
 **Zamknij** – zamyka okno programu.

 **Minimalizuj/maksymalizuj** – przełącza okno programu pomiędzy widokiem pełnoekranowym a widokiem okna.

 **Wstecz** – przycisk dostępny po zalogowaniu oraz po wybraniu jednej z lekcji – umożliwia powrót do wcześniejszego ekranu.

Pomoc – przycisk ten wyświetla okno pomocy do programu. Widoczny jest w tym miejscu wyłącznie podczas pracy z lekcją.

W prawej części formularza umieszczone zostały trzy przyciski:



Pomoc – wyświetla okno pomocy programu.



Strona WWW – jest to link do strony www programu.

Copyright – wyświetla okno z informacją o prawach dotyczących programu.

Spis treści

W spisie treści wyświetlone są lekcje znajdujące się na płycie, pogrupowane w odpowiednie działy.

Aby przejść do lekcji, należy kliknąć jej tytuł.



Wyszukiwanie

Zakładka ta przedstawia listę linków prowadzących do poszczególnych zakładek w lekcjach. Każdy z linków skojarzony jest z określonym słowem kluczowym.

Statystyki

Dla każdego profilu użytkownika rejestrowane są informacje statystyczne:

- Czas, jaki użytkownik spędził, pracując z lekcją.
- Informacja o aktywności podczas lekcji.
- Wyniki testów lekcyjnych.

Praca z lekcją – nawigacja

INFORMATYKA
Gimnazjum

Wybierz użytkownika:
uczeń1

Zaloguj

Nowy użytkownik

Usuń użytkownika

Logowanie

Kliknij, aby zamknąć program

Kliknij, aby się zalogować

INFORMATYKA
Gimnazjum

Spis Treści

Wyszukaj

Posługiwanie się sprzętem i korzystanie z komputera

- Bezpieczna praca z komputerem
- Poznajemy sieci komputerowe

Rozwiązywanie problemów za pomocą programów komputerowych

- Komunikacja za pomocą komputera
- Internet jako źródło danych
- Podstawy edycji tekstu
- Formatowanie tekstu w edytorze
- Tabele w dokumentach tekstowych
- Redagowanie złożonych dokumentów
- Wprowadzenie danych do arkusza kalkulacyjnego
- Obliczenia i funkcje w arkuszu kalkulacyjnym
- Graficzna prezentacja danych w arkuszu kalkulacyjnym
- Arkusz jako baza danych
- Poznajemy edytor grafiki
- Retusze, fotomontaże czyli zmieniamy obrazy
- Efekty specjalne w edytorze grafiki
- Projektujemy prezentację multimedialną
- Gromadzenie danych za pomocą komputera
- Projektowanie i tworzenie baz danych

Wybór lekcji

Kliknij, aby uruchomić wybraną lekcję

Kliknij, aby wyświetlić okno pomocy

Kliknij, aby wyświetlić stronę www producenta

Kliknij, aby się wylogować



INFORMATYKA

Kliknij, aby wybrać temat (ekran)

Kliknij, aby przejść na inną zakładkę w obrębie tematu (ekran)

Kliknij, aby wyświetlić okno pomocy do programu

Kliknij, aby uzyskać informację o zadaniach w aktualnym ekranie

Kliknij, aby przejść do kolejnego/poprzedniego tematu

Kliknij, aby otworzyć dodatkowe okno z obiektem multimedialnym

Kliknij, aby odtworzyć animację

Nawigacja w lekcji

temat 2 z 10

Postać z filmu animowanego

Postać animowana

Animacja jest sztuką tworzenia poruszających się obrazów. Obecnie wykorzystuje się do tego celu komputery. Zaawansowane programy i bardzo wydajne programy pozwalają stworzyć bardzo realistyczne postaci. Często do ich animacji wykorzystuje się technikę przechwytywania ruchu – **motion capture**.

0:24 | 0:41

Informatyka - szkoła gimnazjalna - © Domino SP Z O. O.

Praca z lekcją – zawartość

Poza tekstami przeznaczonymi do odczytania, lekcje zawierają wiele elementów multimedialnych i interaktywnych. W większości z nich nawigacja jest intuicyjna.

Jednak ze względu na specyfikę prezentowanych zagadnień, w wielu miejscach będą występowały nieznaczne odstępstwa. Na przykład poza zwykłymi animacjami rysunkowymi, występują animacje przedstawiające czynności użytkownika w aplikacjach komputerowych. Dla zachowania odpowiedniej czytelności i realności, przedstawianie wspomnianych działań wymaga okien o dużej rozdzielczości – co zmusza do korzystania z nieco zmodyfikowanego interfejsu.

Dodatkowe okna

Wewnątrz ekranu, na poszczególnych zakładkach mogą być osadzone różnorodne obiekty multimedialne. Część z nich może być jednak za duża, by przedstawić je wewnątrz ekranu lub też jakaś dodatkowa informacja wiąże się nierozzerwalnie z bieżącym miejscem. W wypadku takich sytuacji, w określonych miejscach strony znajdują się podpisane przyciski – służące do otwierania dodatkowych okien. Symbole na przyciskach sugerują zawartość okna, np. symulacja, ciekawostka, animacja itp.

Narracje i filmy

Narracje, filmy i animacje zawarte w lekcjach posiadają zbliżony interfejs nawigacyjny. Interfejs ten podlega pewnym modyfikacjom w przypadku animacji ilustrujących działania użytkownika w aplikacjach lub systemach operacyjnych. Okrojona wersja interfejsu występuje także w pokazach slajdów bez udziału lektora.



Typowy panel sterowania przeznaczony dla animacji zawiera:



- czas animacji;
- pasek postępu animacji (umożliwia także przewijanie);
- przycisk **Start / Pauza** – uruchamia odtwarzanie / umożliwia czasowe wstrzymanie odtwarzania;
- przycisk **Stop** – zatrzymuje odtwarzanie i przechodzi na początek animacji.

Panel dla animacji ilustrujących działania użytkownika w aplikacji lub systemie operacyjnym zawiera:



- pasek postępu animacji (umożliwia także przewijanie);
- przycisk **Wstecz** – cofa animację o ostatnio wykonaną operację;
- przycisk **Start** – uruchamia odtwarzanie;
- przycisk **Pauza** – umożliwia czasowe wstrzymanie odtwarzania;
- przycisk **Dalej** – przewija animację o kolejną operację.

Panel do pokazu slajdów bez udziału lektora:



Zawiera wyłącznie przyciski, pozwalające na przeglądanie poprzednich i kolejnych slajdów.

Symulacje

Obiekty tego typu podzielić można na dwie kategorie:

Symulacje zjawisk i procesów – w tej grupie symulacji nawigacja zależna jest od specyficznej sytuacji; możliwe jest przeciąganie obiektów, regulacja, suwakami czy klikanie dedykowanych przycisków. Odpowiednie działania opisane są w symulacji.

Symulacje działań aplikacji i systemów operacyjnych – w symulacjach tego rodzaju rolą użytkownika jest wykonanie działań na obiektach symulujących aplikację. Dodatkowo jednak dostępny jest w nich interfejs sterujący:



- przycisk **Wstecz** – cofa symulację o wykonaną operację;
- przycisk **Start** – uruchamia odtwarzanie / lub przechodzi do kolejnego kroku;
- przycisk **Pauza** – umożliwia czasowe wstrzymanie odtwarzania;
- przycisk **Dalej** – przewija animację o kolejną operację.

Ćwiczenia

W tym miejscu znajdują się zarówno drobne pytania testowe, jak i zadania polegające na prostym przeciąganiu obiektów, łączeniu w pary, uzupełnianiu luk w tekście itp.

Ćwiczenia te mają wspólny mechanizm weryfikacji rozwiązania:



Pierwszy przycisk **Rozpocznij od nowa** – przywraca stan początkowy ćwiczenia.

Drugi przycisk **Sprawdź** – służy do sprawdzenia poprawności rozwiązania – zależnie od stopnia poprawności rozwiązania wyświetlany jest odpowiedni komunikat.

Przycisk trzeci **Rozwiąż** – demonstruje prawidłowe rozwiązanie (blokuje jednocześnie przycisk **Sprawdź**).

**Labirynt, wyścigi**

W lekcjach znajdują się także ćwiczenia w formie labiryntów i wyścigów, która jest bardzo atrakcyjna dla uczniów. Sterowanie w tych ćwiczeniach polega na udzielaniu odpowiedzi na zadawane pytania. Informacja o poprawności odpowiedzi lub jej braku przedstawiana jest w formie graficznej – w sposób odpowiedni dla konkretnego przypadku.

Testy

Są to typowe zbiory pytań przedstawiane we własnym interfejsie z ograniczeniem czasowym. Wyniki testów są rejestrowane.