



РЪКОВОДСТВО за  
потребителя  
Презентационен модул

## Съдържание

Вход в системата .....	3
Избор на урок.....	3
Избор на клас .....	3
Избор на имена.....	3
Избор на курсори.....	4
Уроци .....	4
Статични екрани .....	4
Динамични екрани .....	4
Въпроси с избираем отговор .....	4
Въпроси с виртуална клавиатура .....	4
Въпроси с провлачване .....	5
Въпроси с карта.....	5
Учителско меню .....	6
Екран с резултати.....	6

## Вход в системата

При стартиране на приложението пред потребителя се появява екран изискващ въвеждането на парола с мишката. Паролата представлява натискането на левия и десния бутон на мишката в определена последователност. За момента тя е два пъти натискане на левия и два пъти на десния бутон. След въвеждането на комбинацията трябва да натиснете Enter, за да продължите. Ако сте направили грешка при въвеждането, натиснете Space, за да изчистите комбинацията и я въведете отново.

## Избор на урок

След успешно въведена парола се показва екрана за избор на урок. Тук трябва да изберете урока, който искате да проведете. Преминаването към следващия екран се осъществява автоматично при натискане на бутона на избрания урок.

В случай че урока, който търсите не е видим на екран, трябва да натиснете Space, за да бъде показана следващата страница от списъка с уроци. Разлистването на страниците с уроците е циклично, т.е. ако на последната страница натиснете Space, това ще Ви отведе на първата.

## Избор на клас

След като сте избрали урок, Енвижън Ви подканя да изберете класа, с който ще се проведе урока. Списъка с класове работи по същия начин, както и списъка с уроци, т.е. за да преминете към следващата страница с уроци, трябва да натиснете Space.

## Избор на имена

На този екран мишките на учениците стават активни, като за момента техните курсори са изобразени в различни цветове. Децата трябва да се идентифицират, като натиснат бутона със своето име. След като едно име е било избрано, част от съответния бутон се оцветява в цвета на текущия курсор на детето, което го е избрало. Това име не може да бъде избрано от друг ученик, а детето което го е избрало не може да посочва други имена.

При грешка ученикът, който иска да промени избора си трябва да натисне повторно вече избрания бутон. Това изчиства запазената в системата информация относно идентичността на детето, което управлява съответната мишка и му позволява да направи нов избор, като в същото време името отново става възможно за избор от друг ученик. Изчистването на избора може да се осъществи и с натискането на бутона от учителската мишка.

Забележка: Всички ученици вземащи участие в часа трябва да изберат имената си на този екран, в противен случай мишката им няма да бъде активна в следващите екрани. Ако някое дете не избере името си можете да се върнете на този екран и курсорът му отново ще стане видим. Това връщане може да бъде осъществено само от следващия екран (Избор на курсори). След започването на урока връщането към тези два екрана е невъзможно.

За да преминете към следващия екран, натиснете стрелката надясно. За да се върнете към предишен екран, натиснете стрелката наляво. По този начин се преминава и между следващите екрани.

## Избор на курсори

След като са избрали имената си, учениците имат възможността да изберат курсора, който искат да използват по време на часа. Избора се осъществява по идентичен начин с избора на имена.

## Уроци

След като учениците са избрали курсорите си, започва същинската част на урока. Екраните се изобразяват последователно, в реда в който са били зададени при създаването на урока в административния модул.

## Статични екрани

При статичните екрани (текст и картинка) мишките на учениците се скриват и те не могат да взаимодействат със системата. На тези екрани не може да бъде използван таймер.

Когато са зададени повече от едно изображения към даден екран, преминаването между отделните картинки се осъществява с натискането на Space.

## Динамични екрани

При динамичните екрани (различните видове въпроси) курсорите на учениците са видими и децата могат да вземат активно участие. При въпросите с избираем отговор, с виртуална клавиатура и с карта мишките се скриват след като учениците дадат своите отговори и след като всички приключат работата, верния отговор се изобразява на екрана. При преминаване към въпрос с избираем отговор, мишките на учениците се разполагат в долния участък от екрана, с цел да не скриват отговорите на новопоявилите се въпрос. При всички видове въпроси, учителят може да се намеси и да даде отговор вместо учениците.

## Въпроси с избираем отговор

Тези въпроси могат да бъдат зададени към целия клас или индивидуално за отделните ученици. В случая с общ въпрос, текста и/или картинката му, както и възможните отговори се разполагат върху цялата работна площ.

Индивидуалните въпроси се разпределят по (най-много) осем върху работния екран, като пространството се разделя поравно между отделните ученици. В горната част на различните полета са изобразени курсора и името на ученика, който трябва да отговори на въпроса. Всяко дете трябва да открие своя въпрос, защото право на отговор има само ученика, към който е зададен.

В случай че в класа има повече от 8 деца, въпросите отново ще бъдат задавани в групи по осем, като между отделните групи се преминава с натискането на Space, както при екраните за избор на урок и клас.

Учителят може да посочи верния отговор, като натисне някоя от изброените възможности.

## Въпроси с виртуална клавиатура

При този тип въпроси всеки ученик получава собствено текстово поле, в което да пише, както и при индивидуалните въпроси с избираем отговор. Екранът отново се разделя на 8 части и преминаването между групите с ученици се осъществява с натискане на Space.

Учениците имат възможност да въвеждат отговори посредством разположената в долната част на работното поле клавиатура. Тя съдържа бутони с определените при създаването на урока символи. Клавиатурата съдържа по подразбиране и 4 допълнителни бутона:

- Изчисти – изтрива всички символи от полето на ученика, който го натисне.
- Изтрий – изтрива последния въведен символ.
- Място – поставя интервал.
- Готово – приключва въвеждането, скрива мишката на ученика и записва дадения от него отговор.

При задаване на общ въпрос към всички ученици, текста му се разполага между полетата за отговор и клавиатурата. Текста на индивидуалните въпроси се изписва в полето на всеки ученик.

Учителят дава отговор с натискането на бутона „Готово“.

### **Въпроси с провлачване**

При този тип дейност, екрана се разделя на колони според категориите, зададени в административния панел. Заглавията им се изписват в горната част на работната площ и се разделят с вертикални линии. В долната част на екрана се разполагат изображенията зададени в категориите в произволен ред. При избор на опцията за създаване на копие за всеки ученик (от административния модул), допълнителните копия на изображенията се разполагат едно върху друго, като при преместване на най-горната картинка се открива достъп до по-долните. Ако броят на картинките е голям, може да се очаква разполагането им в повече от един ред, като винаги се започва от долния ляв ъгъл на екрана.

Точките за отговор на такъв въпрос се дават при преместването на обект в категорията, към която принадлежи. Важно е да се отбележи, че точки се дават само при първото преместване. Това означава, че ако при първия опит учениците не поставят обекта на правилното място няма да получат точки, дори в последствие да го преместят в съответната категория. Това поведение е създадено с цел да се предотврати налучкването на верен отговор.

Учителят може да премества обектите до правилните категории, за да покаже вярното подреждане на учениците.

### **Въпроси с карта**

Изображението, зададено при създаването на урока се разполага в горната част на работната площ, а в долната се изписва текста, подканящ за намирането на съответния обект на картата. В случай че са зададени повече от едно положения в изображението, преминаването между отделните въпроси се осъществява с натискането на Space.

Учениците дават своите отговори чрез натискане с мишката върху областта от изображението, където смятат, че се намира търсения обект.

При натискане с мишката върху картата, учителят дава отговор на въпроса.

## Учителско меню

Учителското меню предоставя няколко допълнителни възможности за работа със системата. По подразбиране то е скрито и може да бъде извикано с натискането на клавиша „М“, като по същия начин може да бъде и скрито. Разполага се в долната част на работния екран.

Различните бутони в менюто са описани по-долу:

- Напред, Назад (стрелка надясно, наляво) – тези два бутона служат за преминаване между екраните на урока.
- Замрази (F) – при натискането на този бутон курсорите на учениците остават неподвижни върху екрана. Даването на отговори е невъзможно, дори ако курсорът е разположен върху бутон в момента на замразяването. „Размразяването“ се осъществява с повторно натискане на бутона.
- Скрый (H) – тази опция се използва за пълното скриване на курсорите на учениците от екрана. Учениците отново не могат да взаимодействат със системата. След показването на мишките (с повторното извикване на тази опция), те се намират на същите места, където са били и преди скриването.
- Таймер (T) – стартира обратното броене от секундите, които са зададени при създаването на урока. При повторно натискане броенето спира и може да бъде продължено със следващо натискане на бутона. След изтичане на зададеното време правилният отговор се изобразява на екрана. По подразбиране времето за отговор на въпрос е 10 секунди, като това време се използва, когато в административната част не е посочено друго.
- Точки (S) – използва се за показване на екрана с резултатите.
- Излез (Esc) – затваря приложението.

Всяка една от опциите на менюто може да бъде извикана от клавиатурата без да се налага отварянето на самото меню. Клавишите, които трябва да натиснете са указани в скобите до всяка опция.

## Екран с резултати

Този екран показва сумарният брой точки, подредени в низходящ ред и получени от учениците до момента на извикването. Резултатите са видими в два различни варианта – по ученици и по отбори, ако учениците са разпределени в такива. Преходът между двата списъка се осъществява с помощта на бутоните в горния край на екрана.

По преценка на учителя резултатите на отделните деца или отбори могат да бъдат променени, посредством бутоните „+“ и „-“, разположени в полето на съответния ученик/отбор. Новото подреждане на списъка е видимо при следващо извикване на екрана.

Мишките на учениците автоматично се скриват, когато се покаже списъка и те не могат да влияят на резултатите.