

MANUAL DE UTILIZARE

Echipament minim necesar:

Sistem de operare	Windows, Android, Linux, OS X, iOS
Browser	Google Chrome 31+, Mozilla Firefox 25+, Internet Explorer 10+
Hardware	PC/tabletă/smartphone cu procesor minim de 800 MHz, 512 MB RAM, 1 GB spațiu disponibil de stocare
Rezoluție	1024x768 pixeli sau superioară

Rularea aplicației:

- 1) Pe un calculator:
 - a. Online – prin simpla accesare a adresei de web indicată (scrisă în bara de adrese a browser-ului dumneavoastră);
 - b. Offline – introduceți CD-ul în unitatea optică și faceți dublu clic pe fișierul “index.html” de pe CD;
- 2) Pe tabletă / telefon inteligent - prin simpla accesare a adresei de web indicată (scrisă în bara de adrese a browser-ului dumneavoastră);

Multimedia

Elementele multimedia integrate în cadrul manualelor digitale sunt optimizate pentru utilizare web, având dimensiuni reduse și, implicit, un timp scăzut de încărcare.

Elementele de tip video au următoarele specificații:

- format: mpeg-4;
- dimensiune: maximum 5 MB;
- mod: mono/stereo/surround;
- rezoluție: 320x240 pixeli sau superior;

Elementele de tip audio au următoarele specificații:

- format: .mp3;
- dimensiune: maximum 1 MB;
- rată biți: 16–48 kbps;

Elementele de tip imagini au următoarele specificații:

- format: .png, .jpg;
- dimensiune: maximum 500 kB;
- rezoluție: 640x480 pixeli sau superior;
- DPI: minimum 96.

Pornirea

La prima accesare a programului vi se cere să introduceți un nume (nume utilizator). Sub acest nume vi se vor înregistra rezultatele și progresul pe parcursul utilizării programului. Conectați-vă de fiecare dată cu acest nume, de maxim 15 de caractere.

Dacă lucrează mai mulți utilizatori pe același calculator, fiecare își va introduce propriul nume, cu care se va autentifica la fiecare nouă pornire a programului.



The image shows a user interface with two columns. The left column is titled "Selectează utilizator:" and contains a dropdown menu with the text "Selectează" and a downward arrow, and a blue button labeled "Intra". The right column is titled "Creează utilizator" and contains a text input field with the text "Maria" and a blue button labeled "Intra".

Există posibilitatea de a vă conecta cu un nume de utilizator existent sau să creați un nou utilizator (cu un nou nume), după cum se poate vedea în imaginea de mai sus.

Apoi se apasă butonul "Intră".



Interfața

Manualul digital integrează o interfață grafică ce respectă ultimele cerințe de ergonomie și care integrează ultimele convenții și metafore în dezvoltarea aplicațiilor multimedia interactive.


Din cuprinsul de la pagina 3 se poate merge, printr-un clic pe capitolul dorit, direct la unul din următoarele capitole.

Salt direct la o anumită pagină: se poate realiza prin introducerea numărului de pagină dorit în casuța goală din bara de butoane prezentă în partea de sus a ecranului. După introducerea numărului, se apasă tasta “ENTER” de la tastatură. În exemplul următor s-a introdus numărul 14, pentru salt direct la pagina 14:





Parcurgere pagină cu pagină: se poate da pagina înainte sau înapoi, fie de la colțurile paginii (ca într-o carte tipărită), atât de la colțurile de sus, cât și de la colțurile de jos, fie de la butoanele “Înainte” () sau “Înapoi” (). Apăsând colțul unei pagini din stânga, se va da pagina înapoi. Apăsând colțul unei pagini din dreapta, se va da pagina înainte.


Salt direct la începutul manualului: pentru a merge direct la începutul manualului, la prima pagină, apăsați butonul  de pe bara de butoane din partea de sus a ecranului.


Salt direct la sfârșitul manualului: pentru a merge direct la sfârșitul manualului, la ultima pagină, apăsați butonul  de pe bara de butoane din partea de sus a ecranului.

Mărire / micșorare imagine: pentru a mări sau micșora imaginea de pe ecran, în scopul observării detaliilor la unele exerciții sau pentru o mai ușoară parcurgere a

textelor, apăsați „+” sau „-” de pe butonul următor , prezent pe bara de butoane din partea de sus a ecranului.

Butonul **CUPRINS**:  apășând acest buton vă duceți direct la pagina de cuprins a programului, de unde veți putea alege să mergeți direct la oricare din modulele existente.

Butonul **AJUTOR**:  afișează un text de ajutor pentru pornirea și utilizarea programului. Acest text este în același timp și un ghid de utilizare, ghid al profesorului.

Butonul **REZULTATE**:  afișează rezultatele exercițiilor parcurse și rezultatele evaluării pentru fiecare utilizator în parte.

Pentru fiecare înregistrare în parte (înregistrare din tabelul cu rezultate) sunt memorate:

- Pagina: Pagina la care este exercițiul;
- Nr. exercițiu: Numărul exercițiului;
- Răspuns: Puncte primite din total puncte;
- Stare: Corect sau incorect;
- Utilizator: Numele utilizatorului;
- Data: Data la care a fost parcurs exercițiul;

Alte butoane și marcaje:

- Buton de ajutor pentru exercițiul curent:



- Buton de ieșire din fereastra curentă:



- Buton de pornire a verificării unui exercițiu.
Îl apasă elevul în momentul în care consideră ca a terminat de efectuat un exercițiu.



- Buton de reluare a rezolvării unui exercițiu.



- Buton de închidere a ferestrei curente.
(Similar cu butonul “ușiță”, butonul de ieșire din fereastra curentă.)



- Buton care afișează (la prima apăsare) sau ascunde (la următoarea apăsare) cuvintele corespunzătoare unor imagini.



- Marcaj pentru item rezolvat corect în cadrul unui exercițiu interactiv:
- Marcaj pentru item rezolvat greșit în cadrul unui exercițiu interactiv:



- Buton pentru afișarea diferitelor informații utile în cadrul unei activități statice:



- Apăsând butonul “Căscuțe” veți putea auzi pronunția unui cuvânt:



- Buton pentru pornirea secvențelor video. Apăsarea acestui buton va porni versiunea animată a unor dialoguri sau cântecele.



Tipuri de activități:

- Listen, point and say;

- Choose and say;
- Secvențe video de urmărit;
- Jocuri interactive (elevului îi sunt date sarcini de realizat, apoi este verificat și evaluat de către program);
- Evaluare finală (4 exerciții cu câte 25 de puncte fiecare, exerciții care evaluează competențele dobândite de elev pe întreaga durată de utilizare a manualului până la acel moment, pentru unitățile deja parcurse ale manualului);

Utilizarea playerului video:



- Start (play) – buton care pornește redarea secvenței video;
- Stop - buton care oprește redarea secvenței video și duce cursorul la început ;
- Pauză - buton care oprește temporar redarea secvenței video; la o nouă apăsare a butonului START (PLAY) redarea secvenței video se continuă din punctul în care a rămas în momentul apăsării butonului PAUZĂ;
- Mărire pe tot ecranul (full screen) – la un simplu dublu clic pe imaginea secvenței video, aceasta se va mări pe tot ecranul (full screen);



Un ghid prietenos al cadrului didactic, pentru utilizarea manualului digital în timpul orelor de curs

MODULE


Programul conține aceleași module ca și cartea tipărită. Fiecare modul este împărțit în două unități.

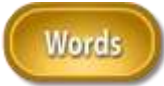
UNITĂȚI

În rândurile de mai jos vă prezentăm câteva sugestii cu privire la modul de abordare a fiecărui tip de secțiune/ activitate întâlnite în fiecare unitate de curs din acest manual.

Prezentarea noului limbaj (vocabulary)

Sugerăm ca vocabularul să fie prezentat prin intermediul software-ului. Profesorul le prezintă elevilor elementele noi afișate pe ecran. El/ Ea face clic pe elemente,

unul la un moment dat, și pe simbolul “căscuțe”  pentru ca elevii să asculte și să repete în cor și/sau individual. Pentru a afișa cuvântul scris în engleză,

profesorul face clic pe butonul . De asemenea, un clic pe cuvântul prezentat în dicționar îl va ascunde, un al doilea clic îl va afișa. Această caracteristică a software-ului este ideală nu numai pentru prezentarea de vocabular, dar, de asemenea, pentru verificarea/ revizuirea vocabularului, consolidarea ortografiei, pentru dictare și pentru recapitulare generală.

Cântece

Toate melodiile sunt complet animate, ceea ce face software-ul un vehicul ideal pentru a exersa melodiile într-un mod distractiv. Profesorul discută cu elevii animația de pe ecran și îi încurajează să se alătore în acțiunile de acolo și să cânte în timpul animației.

În unele cazuri, piesele sunt însoțite de o activitate (de exemplu, „Read.Then sing.”, „Sing and do.” etc.). În aceste cazuri, vă sugerăm ca activitatea să fie realizată în timp ce ascultați melodia prin intermediul software-ului.

Activități interactive

Există o mare varietate de activități pentru toate tipurile de elevi și stiluri de învățare, cum ar fi:

- potrivire de nume/elemente
- selectare dintre două răspunsuri posibile
- numărare
- selecție după un criteriu dat, etc.

Toate activitățile trebuie să fie finalizate în primul rând în manualul tipărit al elevului. Software-ul poate fi utilizat de elevi pentru a verifica răspunsurile lor.

Rezultatele rezolvării activităților interactive se înregistrează pentru utilizatorul care a intrat în manual, corelat cu dispozitivul pe care se parcurge activitatea și browser-ul de internet.

Pentru fiecare înregistrare în parte (înregistrare din tabelul cu rezultate) sunt memorate:

- Pagina: Pagina la care este exercițiul
- Exercițiul: Numărul exercițiului
- Răspuns: Puncte primite din total puncte.
- Stare: Corect sau incorect.
- Utilizator: Numele utilizatorului
- Data: Data la care a fost parcurs exercițiul

Rezultate

Afisează 10 Înregistrari pe pagină Caută:

Pagină	Exercițiul	Răspuns	Stare	Utilizator	Data
Finelectivities	1	25/25	corect	Redu	01/10/14 14:10
27	2	4/6	incorect	Redu	01/10/14 14:03
17	3	4/4	corect	Redu	01/10/14 14:02

Pagina 1 din 1 Prima pagină Pagina precedentă 1 Pagina următoare Ultima pagină

Resetează baza de date

Există posibilitatea de a căuta în tabel o informație introducând datele de căutat în câmpul „Caută”.

De asemenea, există posibilitatea de a sorta crescător sau descrescător datele după fiecare coloană a tabelului.


Dialoguri

Toate *dialogurile* din acest software oferă următoarele caracteristici:

- Au un număr de cadre succesive care formează o mică poveste amuzantă;
- Pentru toate cadrele, dialogul poate fi afișat pe ecran în casete de dialog

 Words

la apăsarea butonului , iar profesorul pornește partea audio

pentru fiecare cadru în parte făcând clic pe butonul „căscuțe”  pentru ca elevii să asculte și să urmărească în cărțile lor fiecare cadru în parte.

- Profesorul redă clipul video complet al dialogului (din acest software) pentru ca elevii să vizioneze împreună, în clasă, apăsând pe butonul



Dialogurile pot fi accesate în următoarele moduri:

- Profesorul face clic pe butonul corespunzător pentru a afișa dialogul. Atunci el/ ea face clic pe simbolul căscuțe la fiecare imagine, pentru ca elevii să asculte și să repete în cor și/ sau individual.
- Pentru utilizarea în continuare a dialogului, profesorul face clic pe butonul corespunzător, pentru a descoperi dialogul în tonuri de gri. Atunci el/ ea face clic pe butonul căscuțe pentru ca elevii să asculte și să identifice imaginea corespunzătoare.

Ascultare

Toate activitățile de ascultare ar trebui să se facă după cum urmează: elevii lucrează în cărțile lor, în timp ce profesorul redă audio prin intermediul software-ului, făcând clic pe simbolul audio adecvat. Odată ce activitatea este finalizată, profesorul verifică răspunsurile elevilor prin intermediul software-ului.

Portofoliu

Sugerăm ca toate activitățile de portofoliu să fie abordate exclusiv prin intermediul software-ului. În primul rând, profesorul afișează modelul. Atunci el/ ea arată imaginea și invită elevii să spună ceea ce văd. Apoi, profesorul face clic pe simbolul audio și elevii ascultă pentru a confirma răspunsurile lor. În cele din urmă, profesorul atribuie activitatea de portofoliu ca lucru în clasă sau ca temă.

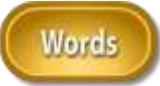
Vorbire

Sugerăm ca toate tipurile de activități de vorbire ar trebui să fie exploatate cu utilizarea software-ului după cum urmează:

- * În primul rând, profesorul explică activitatea și atribuie roluri atunci când este necesar.
- * Apoi, profesorul utilizează modelul, imaginile, etc. cu ajutorul programului, în scopul de a obține idei/ vocabular, etc.
- * Apoi, elevii trebuie să aibă ceva timp să se pregătească în timp ce profesorul circulă și monitorizează activitatea.
- * În cele din urmă, elevii desfășoară activitatea în fața clasei.

„PICTURE DICTIONARY” (DICȚIONAR ILUSTRAT)

Software-ul oferă, de asemenea, acest dicționar audio-vizual pentru a fi utilizat în clasă, pentru a exersa și revizui vocabularul și pronunția cu elevii. Trio-ul imagine, text și audio face ca randamentul de reținere a informației să fie foarte bun.

Făcând clic pe butonul , cuvintele scrise sunt afișate sau nu (la primul clic se afișează, la al doilea se ascund) pentru a permite repetarea cuvintelor cu și fără ajutor suplimentar.



LET'S PLAY (JOC DE MASĂ SEMESTRUL II)

Jocul de masă poate fi jucat prin intermediul software-ului. Profesorul face două echipe, echipa 1 pentru a reprezenta un personaj și Echipa 2 pentru a reprezenta celălalt personaj, iar clasa joacă jocul împreună: profesorul face clic pe ROZETA-buton pentru a selecta un număr. Apoi, el/ea invită un membru din Echipa 1 sau Echipa 2 pentru a numi elementul afișat. Se va analiza împreună cu clasa răspunsul dat. Ce se urmărește, în plus față de dezvoltarea competențelor lingvistice este lucrul în echipă, comunicarea, cooperarea, creșterea nivelului de motivare pentru învățare.



FUN TIME! (TIMP DE CONSOLIDARE DISTRACTIV)

Această secțiune lucrează cu vocabularul cheie al lecțiilor și poate fi utilizată pentru consolidare, revizuire, dictare, verificarea ortografiei, etc. Cadrul didactic alege activitatea pe care dorește să o desfășoare și îi implică activ pe elevi fie în clasă, fie acasă.

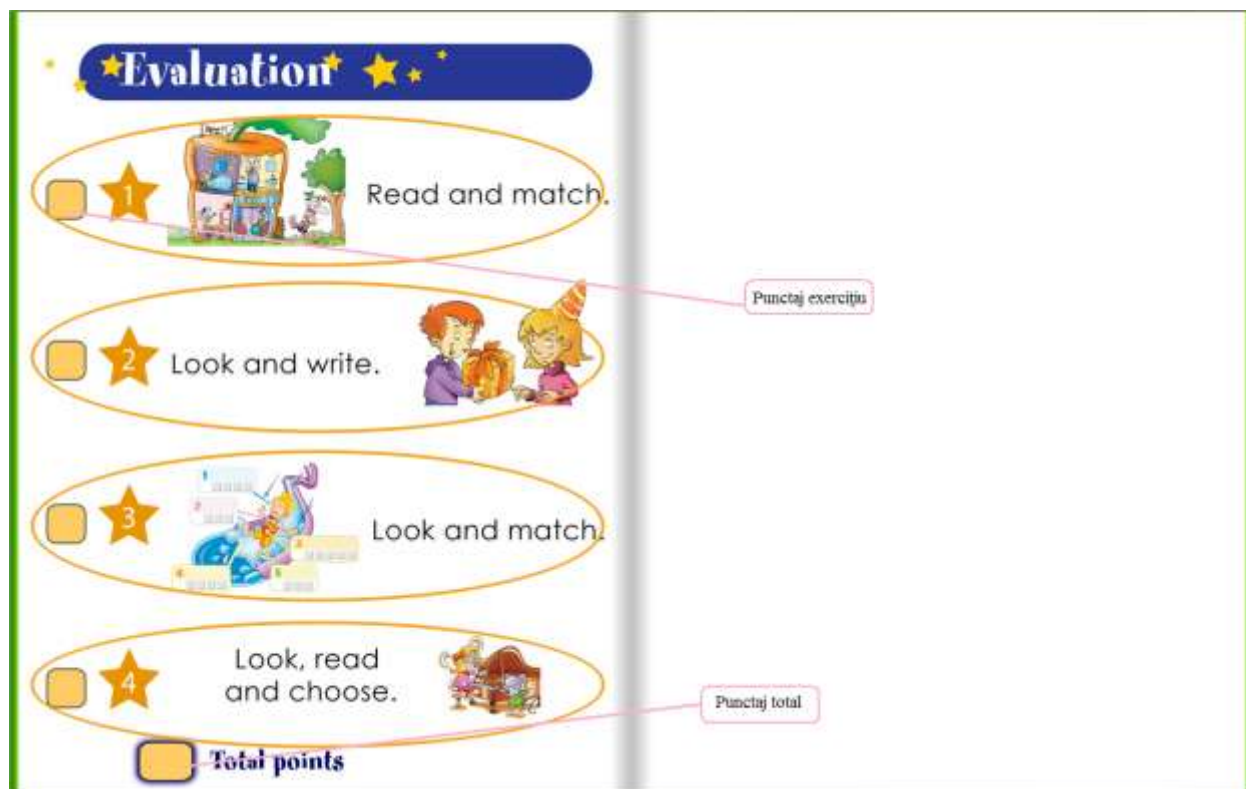
Se poate lucra împărțind copiii pe grupe, fiecare grupă trebuie să răspundă la o parte a cerințelor activităților.


EVALUATION (EVALUARE)

În această secțiune este prezentată o probă de evaluare semestrială finală, în care elevii trebuie să parcurgă activități conforme cu materia parcursă în acel semestru.

La testul de evaluare elevul poate obține un total de 100 de puncte, fiecare activitate fiind punctată cu 25 de puncte.

Elevul obține feedback imediat ce a finalizat de parcurs activitatea, punctajul obținut afișându-i-se lângă exercițiul. Rezolvarea de 2 ori a unei probe în timpul unei evaluări nu este permisă, fiecare exercițiu trebuie rezolvat doar o singură dată.



Butonul „Reia testul”  va relua fiecare test de evaluare de la început.

Rezultatele evaluărilor sunt înregistrate pentru utilizatorul care utilizează manualul. Pentru fiecare înregistrare în parte (înregistrare din tabelul cu rezultate) sunt memorate:

- Pagina: Pagina la care este exercițiul;
- Exercițiul: Numărul exercițiului;
- Răspuns: Puncte primite din total puncte;
- Stare: Corect sau incorect;

- Utilizator: Numele utilizatorului;
- Data: Data la care a fost parcurs exercițiul;

Rezultate

Afisează înregistrari pe pagină Caută:

Pagină	Exercițiul	Răspuns	Stare	Utilizator	Data
Fine Lectivities	1	25/25	corect	Redu	01/10/14 14:10
27	2	4/6	incorect	Redu	01/10/14 14:03
17	3	4/4	corect	Redu	01/10/14 14:02

Pagina 1 din 1 Prima pagină Pagina precedentă 1 Pagina următoare Ultima pagină

[Resetează baza de date](#)

Există posibilitatea de a căuta în tabel o informație, introducând datele de căutat în câmpul „Caută”.

De asemenea, există posibilitatea de a sorta crescător sau descrescător datele după fiecare coloană a tabelului.