

# 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: minimum 320x240 pixeli;

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: minimum 640x480 pixeli;
- 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.

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.

**Bine ai venit Andrei!**

**Selectează un nume existent:**

**Introdu numele tău:**

**Nume:**

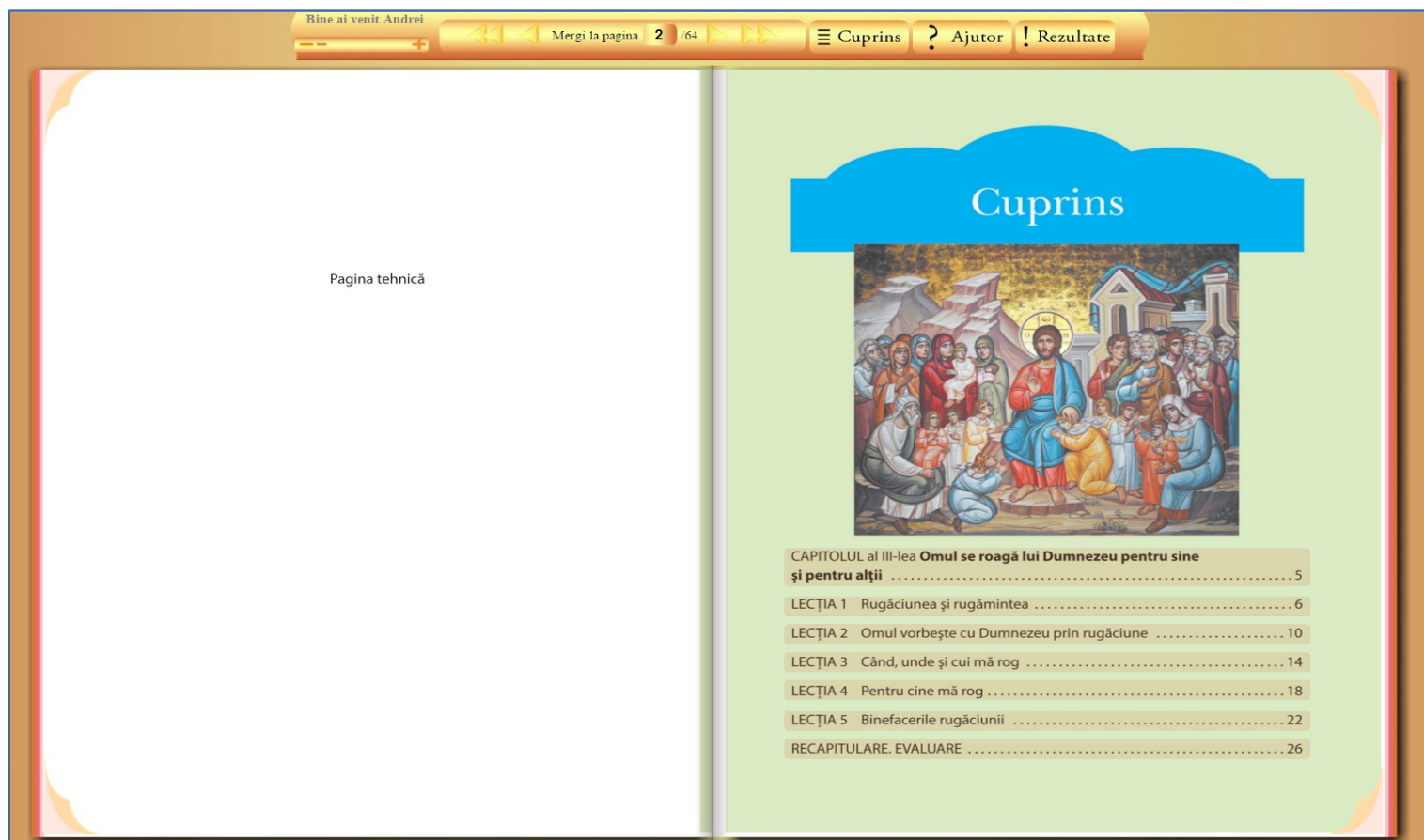
Există posibilitatea de a vă conecta cu un nume de utilizator existent sau să creați un nou utilizator (cu un nou nume), după cum se poate vedea în imaginea de mai sus.

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 2 se poate merge, printr-un clic pe capitolul dorit, direct la unul din capitole sau direct la una dintre lecții.






**Salt direct la o anumită pagină:** se poate realiza prin introducerea numărului de pagină dorit în căsuța 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 colturile 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.

**Marire / 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 de pe bara de butoane din partea de sus a ecranului.

Butonul **CUPRINS**: apăsând acest buton vă duceți direct la pagina de cuprins a programului, de unde veți putea alege să mergeți direct la oricare din domeniile sau paginile 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:

- Numele utilizatorului
- Data la care a fost parcurs exercițiul
- Pagina la care este exercițiul
- Numărul exercițiului
- Total răspunsuri
- Răspunsuri corecte

#### Alte butoane și marcaje:

- Buton de ajutor pentru exercițiul curent:



- Buton de ieșire din fereastra curentă:

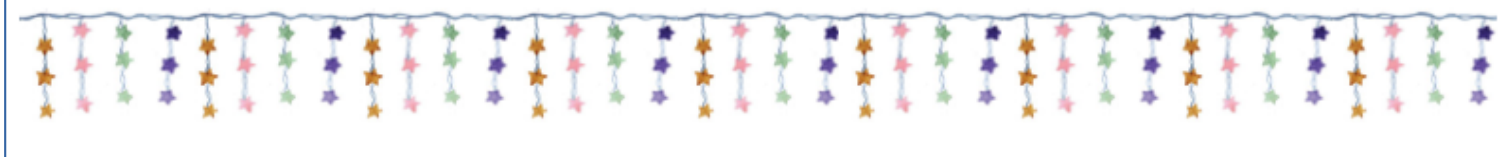









- Buton de pornire a verificării unui exercițiu.  
Îl apasă copilul în momentul în care consideră ca a terminat de efectuat un exercițiu.



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





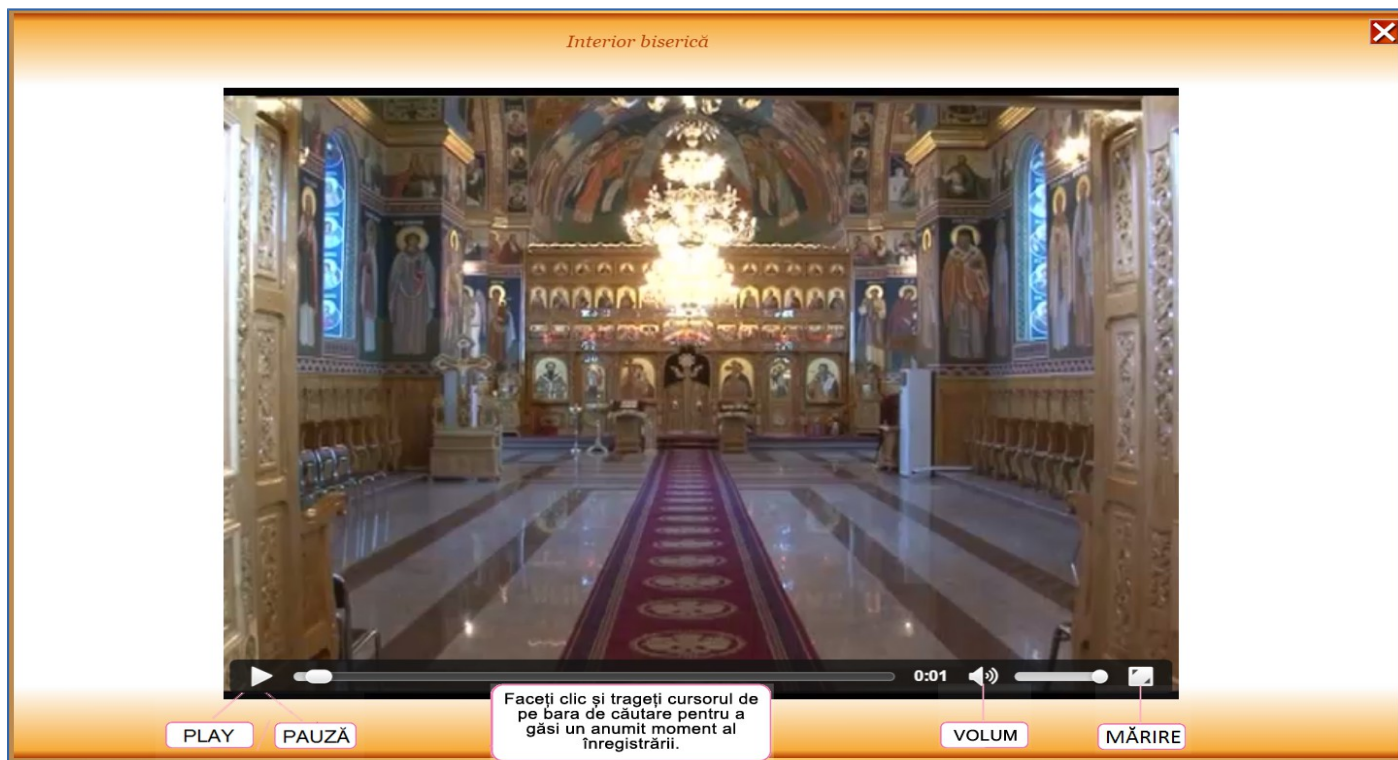
- Marcaj pentru item rezolvat corect în cadrul unui exercițiu interactiv: 
- Marcaj pentru item rezolvat greșit în cadrul unui exercițiu interactiv: 
- Buton pentru pornirea secvențelor video: 
- Buton pentru deschiderea unor imagini statice (AMII statice): 
- Butoane pentru pornirea diferitelor tipuri de exerciții interactive (AMII interactive):  
- Buton pentru pornirea secvențelor audio: 

### **Ce poate face copilul:**

- Să mărească și să observe detalii ale imaginilor (AMII de tip static)
- Să pornească diferite secvențe video (filmate)
- Să se joace în diferite activități interactive (copilului îi sunt date sarcini de realizat, apoi este verificat și evaluat de către program)
- Să aleagă răspunsul corect (răspuns unic), în conformitate cu cerința dată, prin alegerea imaginii corecte
- Să aleagă răspunsurile sau continuările corecte la fiecare întrebare sau enunț dintr-un set de 2 sau 3 enunțuri, prin bifarea variantei corecte
- Să joace jocuri de tip "joc de memorie" cu diferite imagini reprezentative pentru domeniul studiat.
- Să joace un joc de tip „puzzle” cu o imagine legată de conținutul lecției.



## Utilizarea playerului video:



- Start (play) – buton care pornește redarea secvenței video.
- 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.
- Buton pentru reglarea volumului sonor, mai tare sau mai încet.
- Mărire pe tot ecranul (full screen) – la un simplu dublu clic pe imaginea secvenței video, aceasta se va mări pe tot ecranul (full screen). Pentru a ieși din modul full screen se apasă tasta Escape (Esc).





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

## CAPITOLE

Programul conține aceleași capitole ca și cartea tipărită. Fiecare capitol este împărțit în mai multe lecții.

## 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.

### Prezentare noțiuni

Sugerăm ca noile noțiuni să fie prezentate prin intermediul software-ului. Profesorul le prezintă elevilor noțiunile noi, în același timp cu afișarea pe ecran a imaginilor sau secvențelor video.

Această caracteristică a software-ului este ideală nu numai pentru prezentarea de noțiuni noi, dar, de asemenea, pentru verificarea / revizuirea cunoștințelor, pentru consolidare și pentru recapitulare generală.

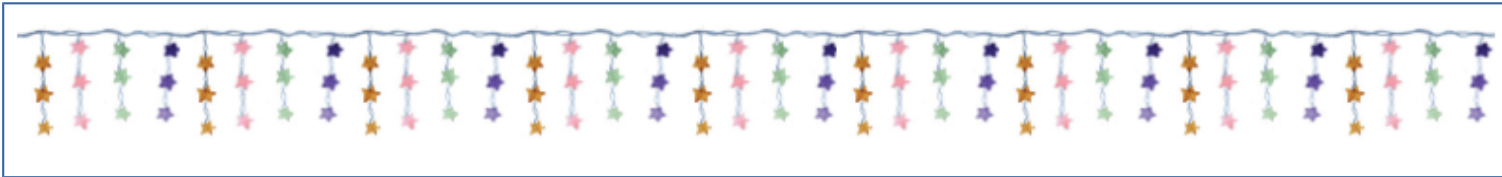
### Secvențe video

Profesorul discută cu elevii despre conținutul videoclipului urmărit. Această activitate poate fi valorificată în cadrul unor secvențe de învățare prin descoperire, de sensibilizare sau ca introducere a unor noțiuni noi.

### Verificare / testare

Sugerăm că toate tipurile de activități interactive ar trebui să fie exploatate cu utilizarea software-ului, după cum urmează:

- \* În primul rând, profesorul explică activitatea
- \* Apoi, profesorul utilizează un model, un exemplu cu ajutorul programului, în scopul de a familiariza copiii cu exercițiile.



- \* Apoi, elevii trebuie să rezolve unul sau mai multe exerciții interactive, cu scopul de a li se verifica dobândirea cunoștințelor.
- \* În cele din urmă, această activitate poate fi desfășurată în fața clasei, imaginile fiind proiectate pe un ecran de proiecție sau vizualizate pe un ecran mai mare, iar răspunsurile să fie alese după consultarea întregii clase.