

Содержание

Системные требования	2
Ошибки и их устранение	3
Установка ПО	4
Введение	6
Учитель(Сервер).....	8
• Энциклопедия	9
• Подготовка урока	12
• Мониторинг урока	15
• Методика	17
• Дополнительные материалы.....	19
• Настройки.....	20
Ученик(Клиент).....	21
• Игра	22
• Удаленный урок	23
• Настройки	24
Пример использования пособия.....	25

Системные требования

Операционная система: Microsoft® Windows® XP/Vista/Windows 7

Процессор: Процессор Intel® Pentium® 4 с частотой 1.6 ГГц

Оперативная память: 256 МБ

Видео: видеокарта класса NVIDIA GeForce® 2 или ATI Radeon с 32 МБ памяти, разрешение монитора 1024x768

Звук: DirectX® 9.0c-совместимая звуковая карта

Привод: DVD-ROM

Управление: Клавиатура и мышь

Дополнительное ПО:

- кодеки DivX 5 (поставляются с программой)
- Adobe Flash ActiveX (поставляются с программой)

Ошибки и их устранение

1. Если в процессе работы вы замечали что звук в роликах идёт с отставанием и видео притормаживает, то вероятнее всего у вас не обновлены драйвера для видеокарты.

Обновить их вы можете установив соответствующие драйвера из папки на диске “имя диска\Drivers”

2. Если вы не можете установить связь с сервером, при этом вы считаете что всё подключено правильно. То проверти доступен ли на сервере порт 5432 через него осуществляется соединение клиента с сервером.

В случаи возникновения каких то проблем при работе с программой, оставляйте ваши заявки по адресу **support.uchfilm.com** . Служба технической поддержки постарается ответить в кратчайшие сроки.

Нам очень важно знать Ваше мнение о программе. Будем чрезвычайно признательны, если Вы вышлите Ваши пожелания и предложения по E-mail: **support@uchfilm.com**

Установка ПО

Для использования программы, её необходимо установить на компьютер.
Для этого:

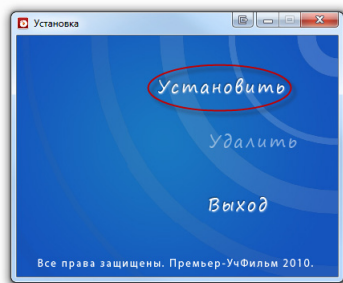
1

Вставьте DVD-диск в устройство чтения DVD-дисков



2

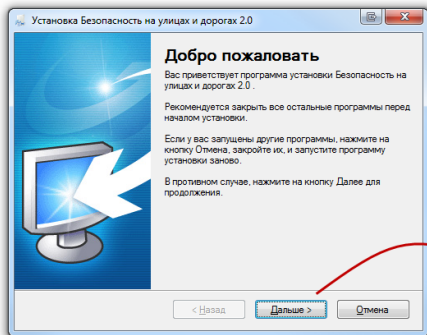
В открывшемся меню выберите пункт “Установить”.
Если меню не запустится, запустите файл **setup.exe** с DVD-диска при помощи **проводника**



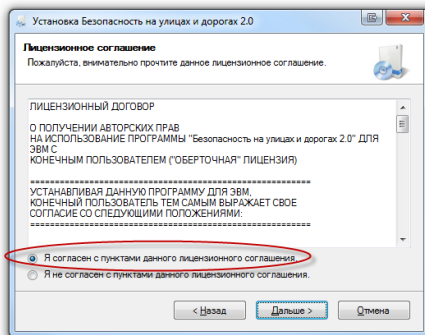
3

Следуйте инструкциям

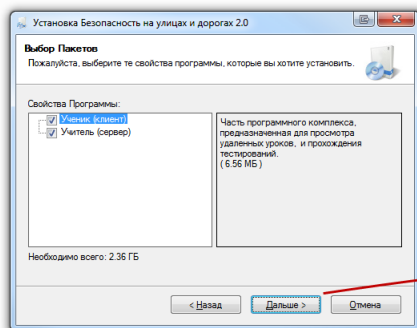
1. Нажмите "далее" для начала установки



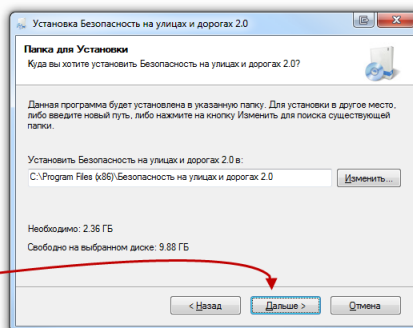
2. Согласитесь с условиями лицензии и выберите пункт "далее"



3. Выберите нужные пункты



4. Укажите место установки



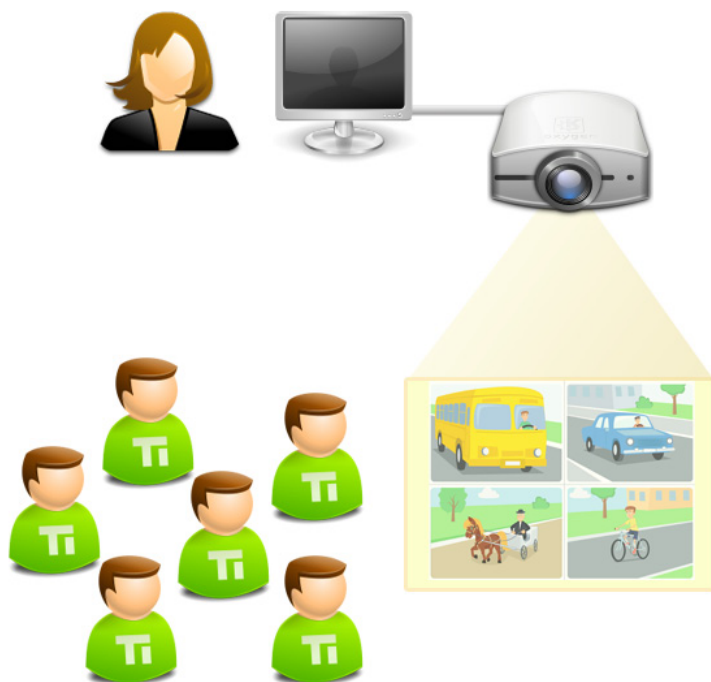
Введение

Компьютерная энциклопедия 'Безопасность на улицах и дорогах' предназначена в помощь преподавателям общеобразовательных школ и гимназий в качестве наглядного учебного пособия при проведении занятий по основам безопасности и жизнедеятельности с учащимися начальных классов.

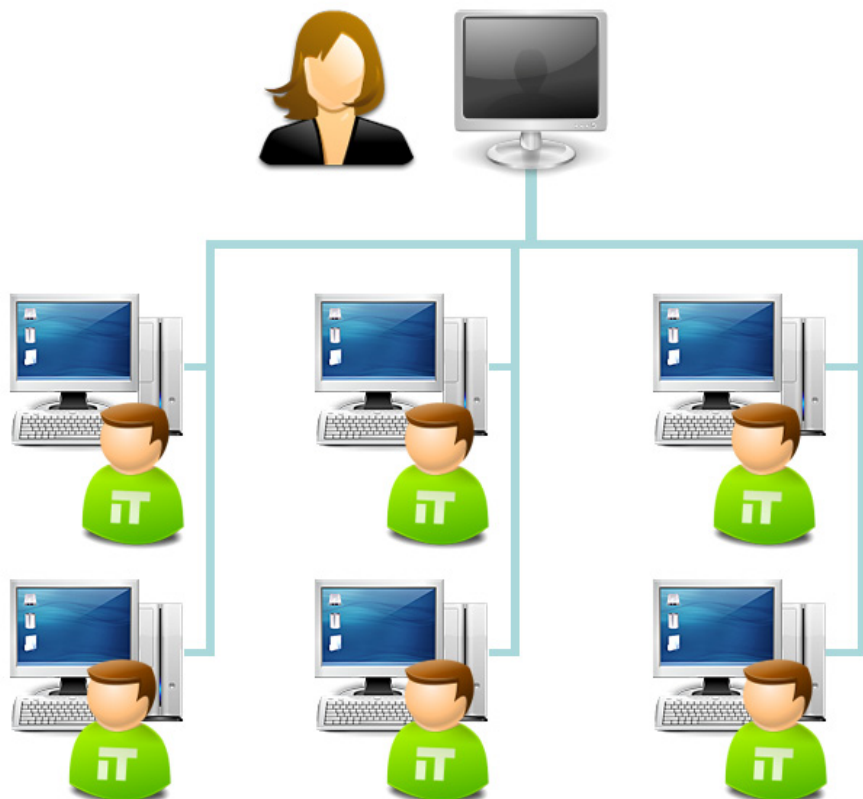
Энциклопедия может быть также полезна как родителям, так и воспитателям детских дошкольных учреждений, а также всем, кто хочет научить детей правилам безопасного поведения в дорожной обстановке.

Урок можно провести несколькими способами :

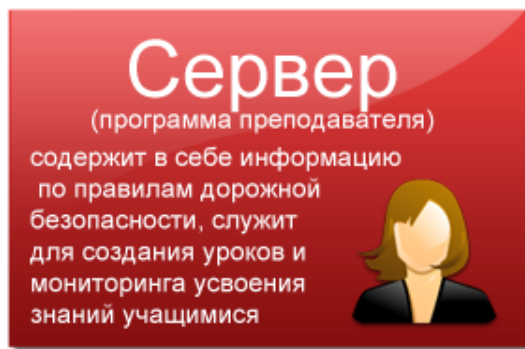
1. Демонстрация видеоматериала аудитории с использованием компьютера и видеопроектора.



2. Вещание урока с сервера на компьютеры-клиенты с последующим тестированием учеников.

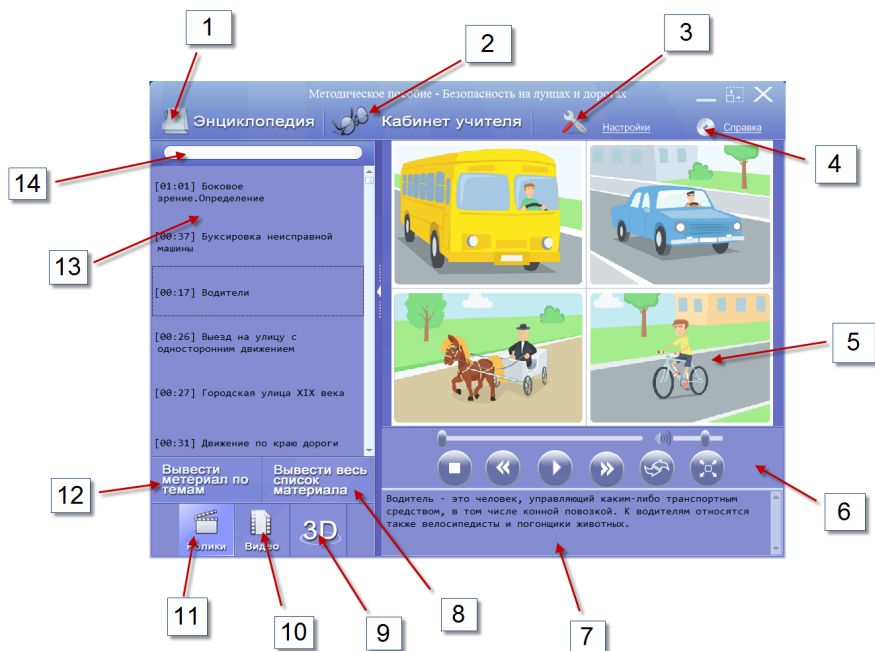


Учитель(Сервер)



Энциклопедия

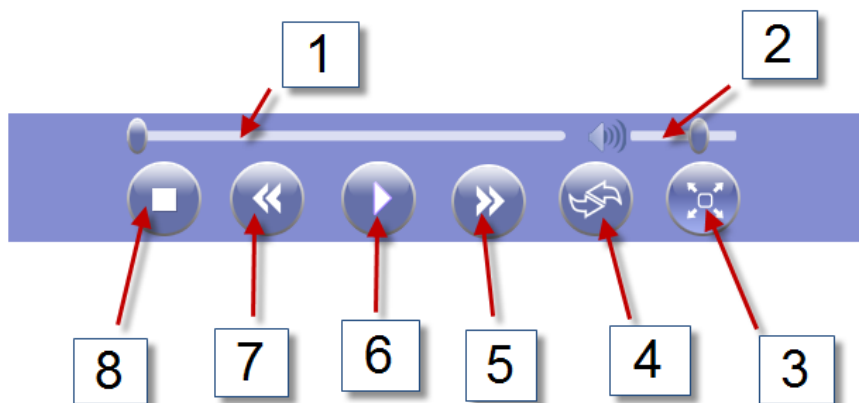
Этот раздел содержит в себе мультимедийный материал, содержащийся в базе данных диска: звуковые ролики, видео-ролики и трёхмерная анимация.



Интерфейс Меню «Энциклопедии»

- 1- Кнопка для открытия «Энциклопедии»
- 2- Кнопка для открытия меню учителя
- 3- Кнопка «**Настройки**». Здесь вы можете изменить некоторые параметры программы
- 4- Кнопка «**Справки**». Здесь вы можете получить полезную информацию по использованию пособия.

- 5- Окно для просмотра роликов, видео и 3D.
- 6- Меню плеера (более подробно узнать о назначении каждой кнопки вы можете ниже)
- 7- Информационное окно. Предоставляет текстовую информацию о содержании выбранного ролика, видео или 3D.
- 8- Кнопка «**Вывести весь список материала**». Служит для показа всего содержимого выбранного типа (ролики, видео ,3D) из базы энциклопедии.
- 9- Кнопка «**3D**». Служит для вывода списка 3D ситуаций из базы энциклопедии
- 10- Кнопка «**Видео**». Служит для вывода списка видеороликов из базы энциклопедии
- 11- Кнопка «**Ролики**». Служит для вывода списка короткометражных роликов из базы энциклопедии
- 12- Кнопка «**Вывести материал по темам**». Предназначена для вывода рассортированных по темам: роликов, видео и 3D.
- 13- **Контент-лист**. Предоставляет список материала выбранного типа (ролики, видео, 3D)
- 14- Строка поиска. Служит для быстрого поиска по контент-листу, информации на заданную тему.

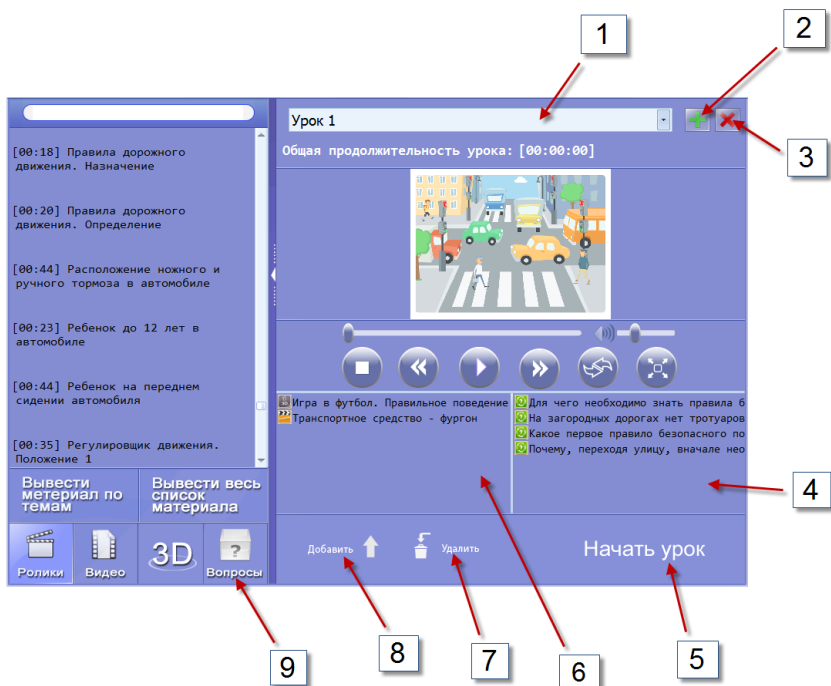


Интерфейс плеера

- 1- Слайдер (ползунок) для прокрутки ролика по времени.
- 2- Слайдер (ползунок) для увеличения, уменьшения громкости звука.
- 3- Кнопка **«Во весь экран»** - переход в полноэкранный режим просмотра.
- 4- Кнопка **«Повторения»** - включение непрерывного повторения ролика. Может использоваться для повторения ролика бесконечное количество раз, во время объяснения учителя.
- 5- Кнопка **«Следующий»** - переход на следующий ролик по списку слева.
- 6- Кнопка **«Играть»** - проигрывание выбранного ролика. После нажатия становится кнопкой **«Пауза»** и служит для остановки ролика.
- 7- Кнопка **«Предыдущий»** - возврат к предыдущему ролику по списку слева
- 8- Кнопка **«Стоп»** - остановка ролика, и возврат к началу.

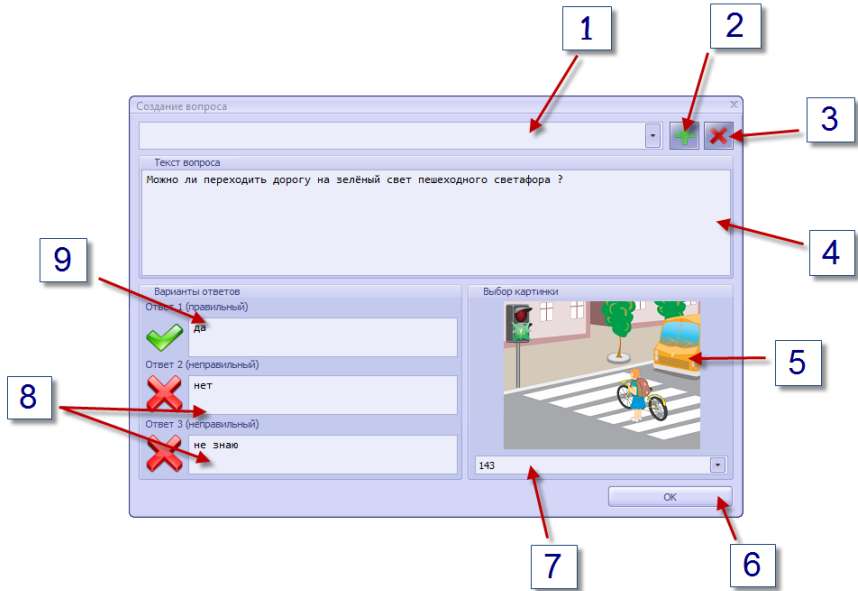
Подготовка урока

В этом разделе преподаватель может сформировать свой собственный урок на основе видеофрагментов, роликов, анимации и контрольных вопросов.



Интерфейс меню “Подготовка урока”

- 1- Список уроков. В этом списке хранятся уроки, созданные преподавателем.
- 2- Кнопка «+» - создание нового урока
- 3- Кнопка «X». - удаление урока из списка.
- 4- Лист **«Ролики, видео, анимация»** и лист **«Вопросы»**. Предназначены для формирования урока и вопросов к нему, путём перетаскивания их “мышкой” из контент-листа.
- 5- Кнопка **«Создать вопрос»** - предназначена для создания преподавателем собственных вопросов к роликам, видео и 3D .
- 6- Кнопка **«Удалить»**. Предназначена для удаления роликов и вопросов из листов (4) и (6).
- 7- Кнопка **«Добавить»**. Предназначена для добавления роликов и вопросов из контент-листа в листы (4) и (6).
- 8- Кнопка **«Вопросы»**. Служит для вывода списка вопросов из базы энциклопедии

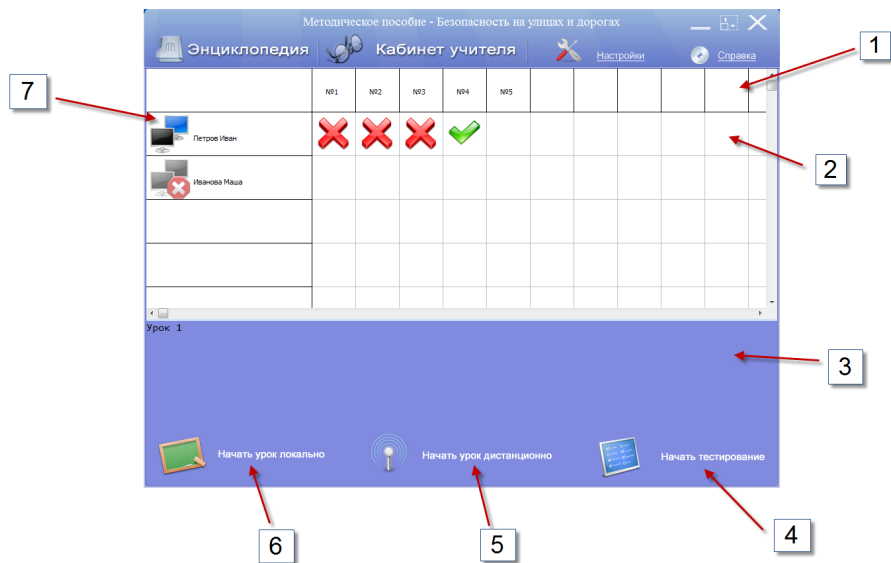


Интерфейс меню “Создание вопроса”

- 1- Список для выбора созданных вопросов.
- 2- Кнопка «+» - создать новый вопрос
- 3- Кнопка «X» - удалить вопрос
- 4- Поле для ввода текста вопроса.
- 5- Картинка для вопроса. (Рекомендуем для подбора картинки использовать кнопки “вверх” - ↑ и “вниз” - ↓)
- 6- Кнопка «ОК» служит для завершения создания или редактирования вопроса.
- 7- Список доступных картинок к вопросам.
- 8- Область для ввода **НЕ**правильного ответа
- 9- Область для ввода правильного ответа.

Мониторинг урока

Этот раздел служит для старта собранного урока и мониторинга при проведении тестирования.



Интерфейс меню “Мониторинг урока”

- 1- Ячейки, показывающие номер вопроса при тестировании.
 2- Ячейки, показывающие правильно или нет, ученик ответил на вопрос



- правильный ответ



- неправильный ответ

3- Список созданных уроков.

4- Кнопка «**Начать тестирование**» - начало тестирования на удалённых компьютерах, которые находятся в списке (7)

5- Кнопка «**Начать урок дистанционно**» - начало вещания урока на все компьютеры из списка (7) (для начала урока вы должны выбрать урок из списка (3) кликнув на урок и сделав его активным)

6- Кнопка «**Начать урок локально**». При нажатии на неё урок начнётся только на том компьютере, на котором запущена программа “Учитель(сервер)”, и в отличие от дистанционного урока после просмотра роликов автоматически стартует тестирование из вопросов, закрепленных за этим уроком. Результаты такого тестирования в таблице не отражаются.

7- Список подключившихся учеников.

Если программа ученика успешно подключилась к “учительской” то имя ученика будит занесено в список.



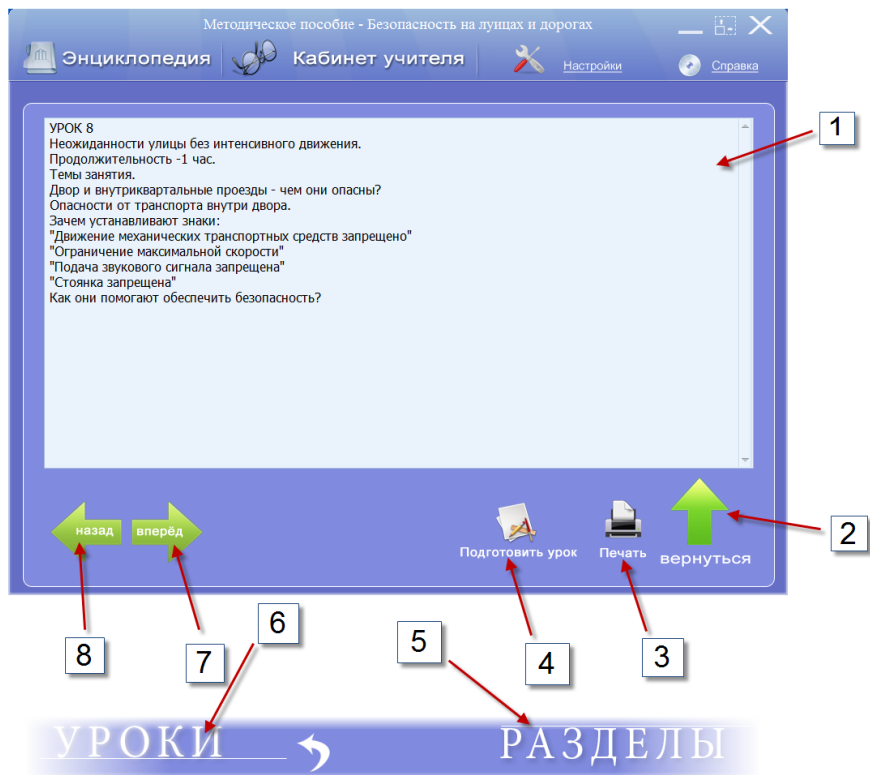
-эта иконка означает, что “ученик” присоединился успешно и готов к началу урока или тестирования.



-эта иконка означает, что связь между “учительской” программой и “учеником” разорвана.

Методика

В этой части программы можно ознакомиться со всеми уроками и разделами компьютерной энциклопедии «Безопасность на улицах и дорогах».



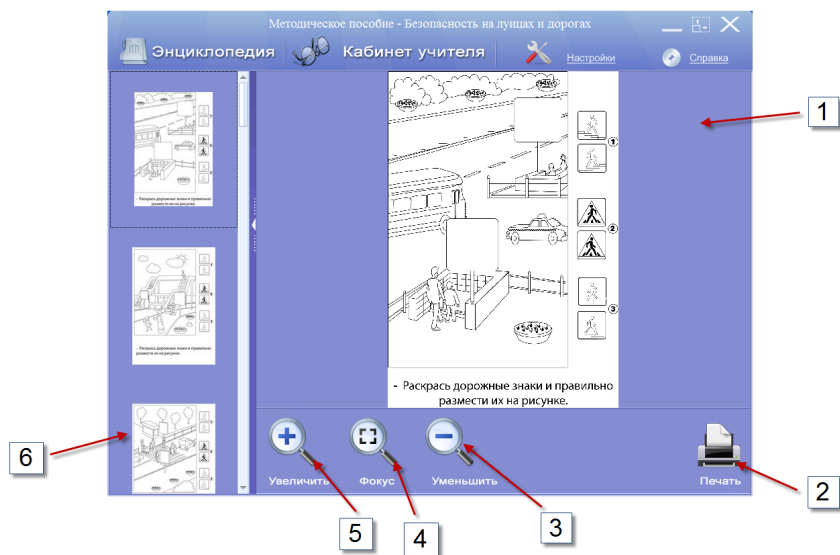
Интерфейс меню "Методика"

- 1- Окно для вывода информации на выбранную тему
- 2- Кнопка **«Вернуться»**. Предназначена для возврата к предыдущему меню где можно выбрать темы из ссылок **«Уроки»** или **«Разделы»**.
- 3- Кнопка **«Печать»**. Выводит на печать текст из окна (1)

- 4- Кнопка **«Подготовить урок»**. Программа выберет подходящий материал самостоятельно из базы энциклопедии.
- 5- Ссылка- **«Разделы»**.
- 6- Ссылка- **«Уроки»**.
- 7- Кнопка **«Вперед»**. Служит для перехода на следующий пункт раздела или урока не выходя в главное окно.
- 8- Кнопка **«Назад»**. Служит для перехода на предыдущий пункт раздела или урока не выходя в главное окно.

Дополнительные материалы

Этот раздел служит для для печати дополнительного материала который учитель может использовать во время проведения урока по ПДД.



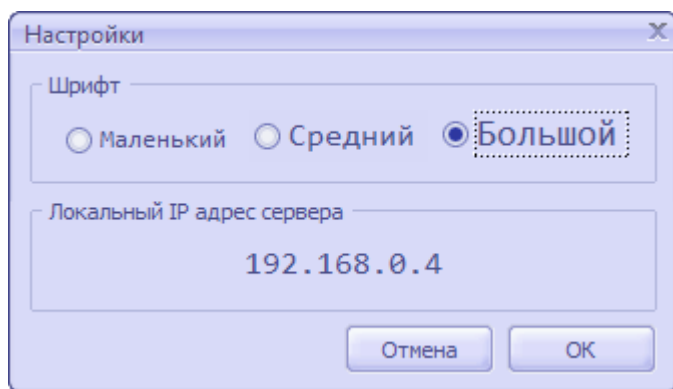
Интерфейс меню “Дополнительные материалы”

- 1- Место для просмотра выбранной раскраски.
- 2- Кнопка «**Печать**» - печать выбранной раскраски.
- 3- Кнопка «**Уменьшить**» - уменьшенной раскраски
- 4- Кнопка «**Фокус**» - растягивания раскраски по ширине и высоте.
- 5- Кнопка «**Увеличить**» -увеличение раскраски.
- 6- **Контент-лист**. В котором показаны все доступные раскраски энциклопедии.

Настройки

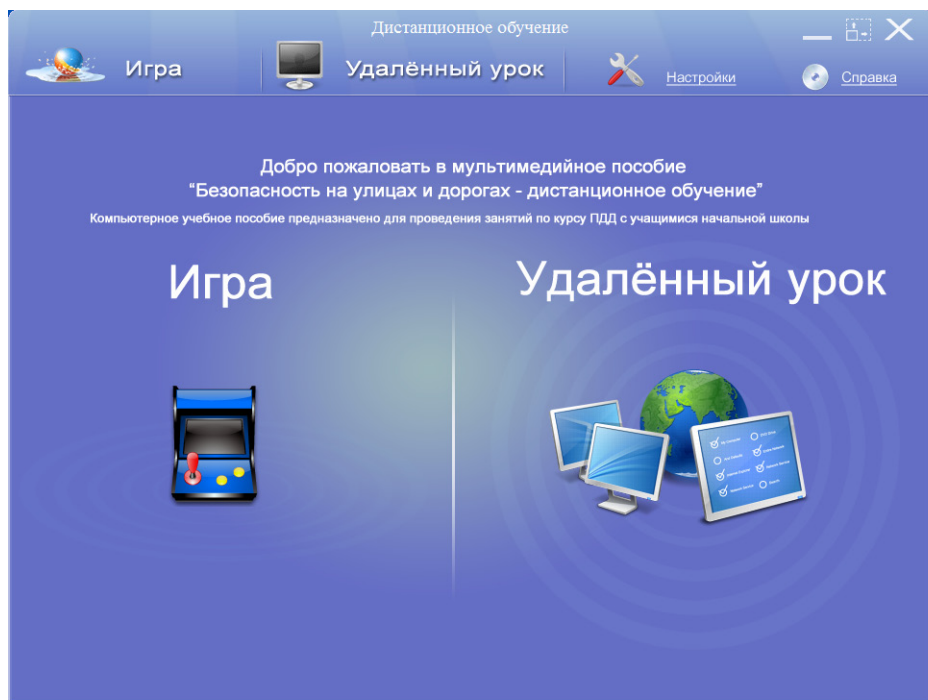
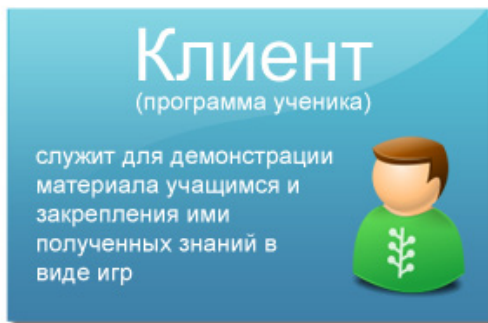
В настройках вы можете:

- выставить размер шрифта.
- узнать ip адрес сервера (который вам понадобится для соединения клиента с сервером).



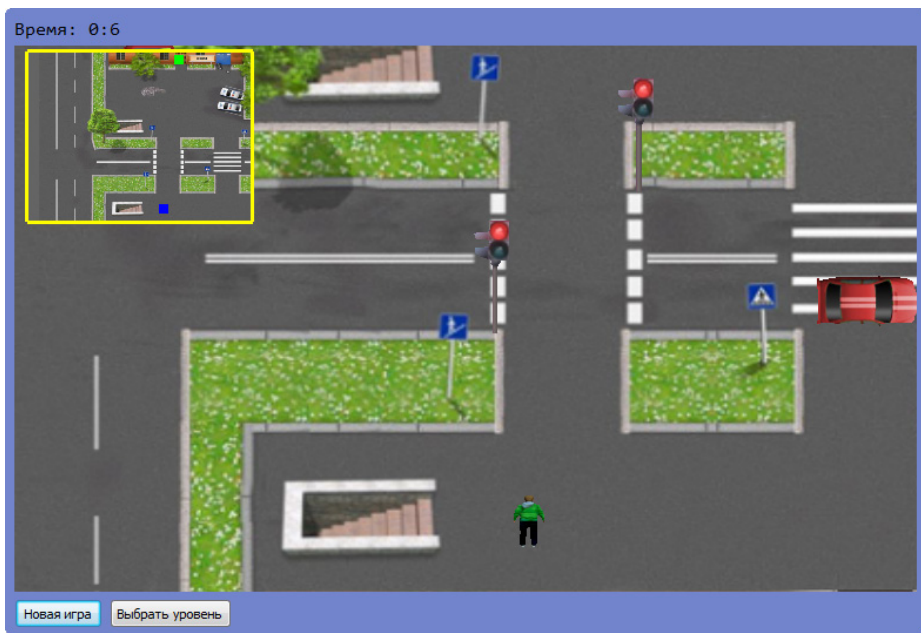
Интерфейс меню “Настройки”(учитель)

Ученик(Клиент)



Игра

Этот раздел представляет собой игру по типу "Из пункта А в пункт Б" и позволяет ребёнку в псевдореальной обстановке применить на практике усвоенные знания по правилам безопасного поведения на дорогах.



Интерфейс “Игра”

Цель игры: довести ученика по безопасному маршруту соблюдая правила поведения на улицах и дорогах до вход в школу.

Вход в школу - зелёный квадрат на карте.

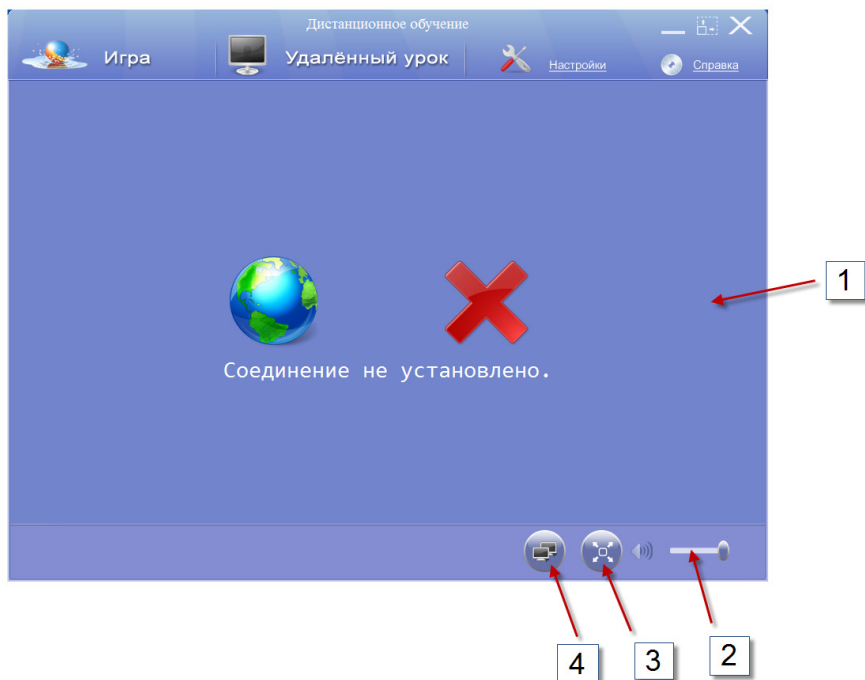
Ученик - синий квадрат на карте.

Кнопка “**Новая игра**” - начало новой игры.

Кнопка “**Выбрать уровень**” - выбор уровня.

Удалённый урок

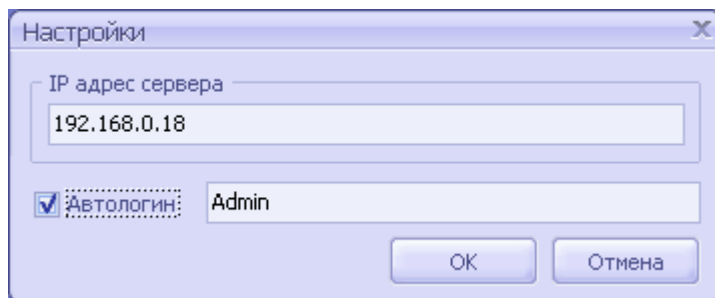
В этом разделе происходит соединение с сервером просмотр урока и прохождение тестирования



Интерфейс “Ученик(клиент)”

- 1- Главное окно. В этом окне показывается статус соединения, проходит урок и тестирование.
- 2- Кнопка - увеличения, уменьшение громкости звука.
- 3- Кнопка **”Во весь экран”** – растягивание видеоматериала во весь экран.
- 4- Кнопка **”Соединение”** - устанавливает соединение с сервером

Настройки



Интерфейс меню “Настройки”(ученик)

В этом окне вы можете настроить соединение с сервером.

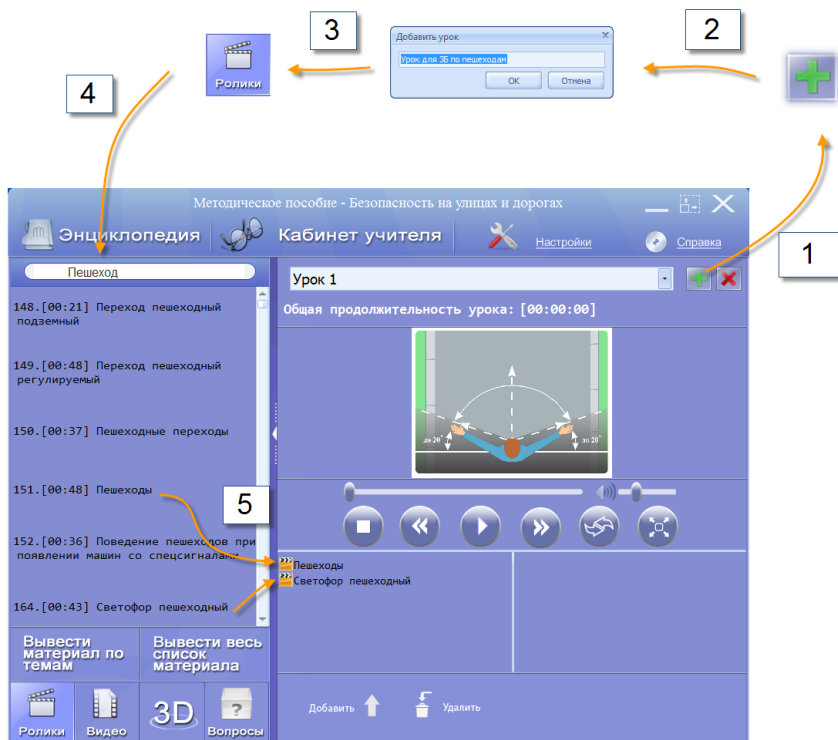
Для соединения с сервером нужно - ввести его IP адрес в строку 1.

Активированный “Автологин” позволяет не вводить каждый раз при подключении имя пользователя а задать одно для всех, в строке 2.

Пример использования пособия

Давайте представим ситуацию. Мы имеем 11 компьютеров в классе (их, конечно же, может быть любое количество, но не меньше 2-х!). На 10 из них стоит программное обеспечение “Безопасность на улицах и дорогах” ученическая (клиент) версия, а на одном - версия для учителя (сервер).

Для начала работы необходимо запустить версию учителя. Если у вас уже имеется готовый урок - вам нужно проследовать в меню Кабинет учителя-----> Мониторинг урока. В нашем случае урок не готов, и мы должны создать его. Для этого переходим в меню Кабинет учителя----->Подготовка урока.



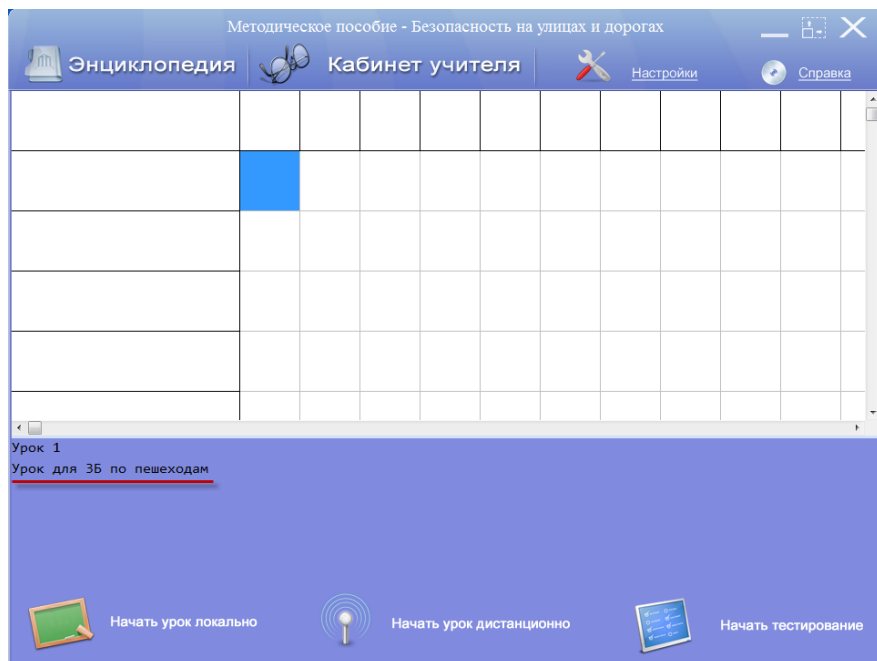
1. Для создания нового урока нажимаем зеленый плюс
2. Назовём его «Урок для 3-го Б класса по пешеходам».
3. Далее нажмём на кнопку «ролики».
4. Затем введём какое-нибудь ключевое слово, отображающее выбранную тему для быстрого поиска подходящих роликов. В данном случае ключевым словом будет “пешеход”.

Программа отсортирует все ролики, имеющие в своем названии это слово, после чего можно начать формирование урока.

5. Наиболее подходящие (по нашему мнению!) ролики 151 и 164 переносим в список урока, перетаскив их зажатой левой кнопкой мыши из левого списка в правый. (Так же можно выделить нужный ролик и нажать кнопку добавить, если вы ошиблись и перенесли не тот ролик, то кнопку удалить).

Таким же образом формируются “Видео”, “3D” и вопросы. Единственное отличие в формировании различных контентов, то есть вопросы формируются в правом крайнем списке, и только туда вы можете их перенести.

После окончания формирования урока мы переходим в раздел “Мониторинг урока”

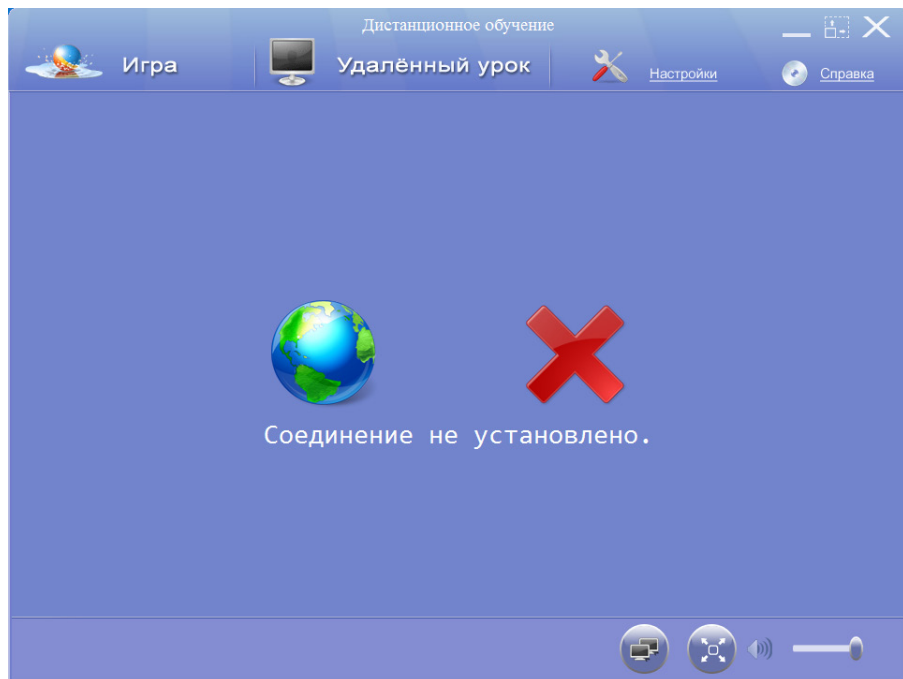


Как вы видите, все уроки из списка **“Подготовка уроков”**, в том числе, и созданный нами, переместились в список данного меню.

Если вы хотите начать урок с этого компьютера, не выводя изображение на другие, то просто нажмите **«начать урок локально»** (этот режим используется в основном при ведении урока через проектор или интерактивную доску). После просмотра всех роликов начнётся тестирование по вопросам данного урока.

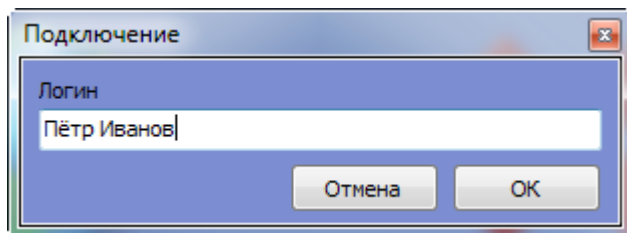
Если вы хотите начать урок дистанционно и работать с несколькими компьютерами через сеть, то выполните следующие действия:

1. Не закрывая программу учителя, откройте на компьютерах учеников программу “ученик(клиент)” и перейдите в меню **“Удалённый урок”**.

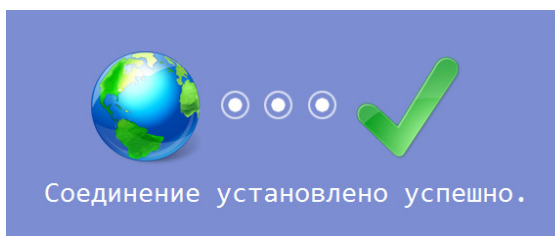


Как вы видите, соединение не установлено. Чтобы установить его, нужно нажать кнопку **«соединение»** в нижней части программы, которая представлена в виде двух компьютеров. При этом в настройках программы вы должны предварительно вписать IP- адрес сервера, который можно узнать в настройках программы учителя:

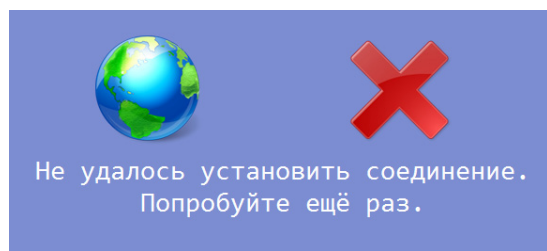
Если в настройках клиента у вас выставлена галочка **«автологин»** то сразу после нажатие кнопки должно начаться соединение. Если галочки нет, как в нашем случае, то откроется окно, в котором нужно ввести имя ученика или номер компьютера, чтобы его можно было определить в таблице мониторинга.



Если соединение прошло успешно, то программа оповестит вас об этом.



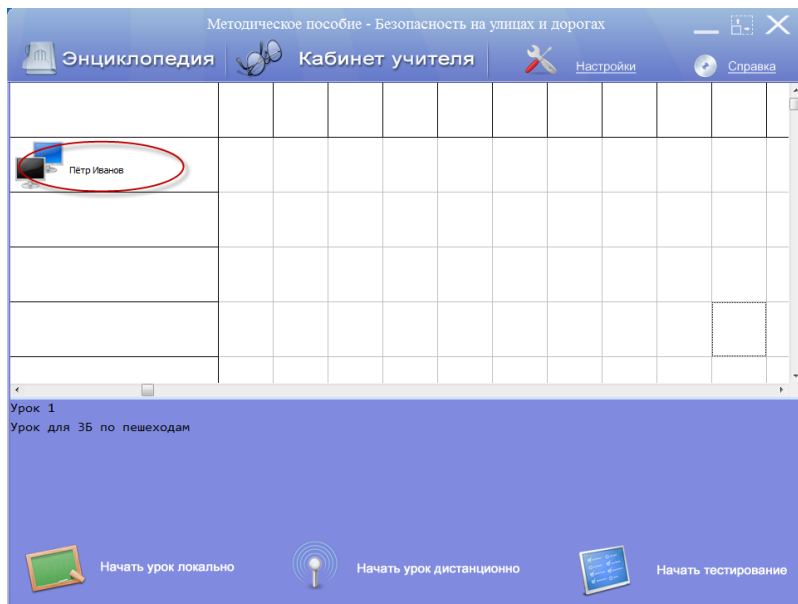
Если же соединение не удалось, то программа предупредит вас об этом.



Возможные причины:

- Не правильно введён IP-адрес сервера.
- Программа учителя(сервер) закрыта.
- Ваше соединение блокируется файрволом, либо установленным антивирусом (для устранения этой проблемы добавьте программу сервера и клиента в список исключений файрвола либо антивируса).

После того, как соединение будет установлено, ученик добавится в список мониторинга.

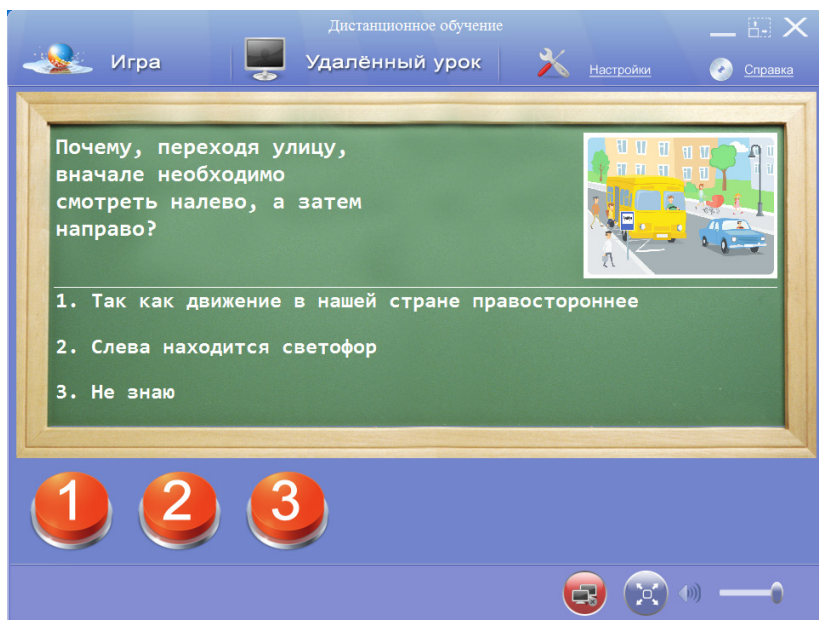


После добавления всех учеников приступаем к уроку, выбрав нужную тему и нажав кнопку **“Начать урок дистанционно”**.

Далее вы перейдёте в полноэкранный режим, где можете управлять роликами с помощью меню, которое появляется при наведении курсора в нижнюю часть экрана.

Если по окончании показа видеоматериалов вы захотите проверить учеников с помощью вопросов, заложенных в урок во время его подготовки, для этого необходимо нажать на кнопку с вопросом во всплывающем меню, после чего на всех подключённых к серверу компьютерах тестирование начнётся автоматически, а вы будете перемещены в окно мониторинга урока, где сможете осуществлять контроль за проходящим тестированием.

Если во время проведения урока вам необходимо выйти из полноэкранного режима, нажмите клавишу «**escape**» или кнопку “**выход из полноэкранного режима**”, а затем выберите урок из списка, по которому вы хотите провести урок, например “Урок для 3Б по пешеходам”, и нажмите кнопку “**Начать тестирование**”



После этого тестирование начнётся на всех компьютерах, подключённых к серверу.

В случае возникновения каких-то проблем при работе с программой, оставляйте ваши заявки по адресу support.uchfilm.com. Служба технической поддержки постарается ответить в кратчайшие сроки.

Нам очень важно знать Ваше мнение о программе. Будем чрезвычайно признательны, если Вы вышлите Ваши пожелания и предложения по E-mail: support@uchfilm.com