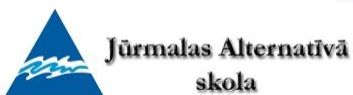


Palīgs darbam ar Runājošajām pasakām



TILDE

Projekts „Trīsvalodu runājoša grāmata valodu un sociālo zinību apguvei” īstenots par Valsts izglītības attīstības aģentūras un Izglītības un Zinātnes ministrijas finansējumu „Projektu konkursa inovāciju īstenošanai izglītībā” ietvaros. Līguma Nr. IIP/2012-23.

Projekta realizētājs – Jūrmalas Alternatīvā skola
Programmizstrāde – Sabiedrība Tilde

Ievads

Prasības Runājošo pasaku programmatūras darbināšanai

Navigācija

Runājošo pasaku ceļvedis

Ievads

Projektā „Trīsvalodu runājoša grāmata valodu un sociālo zinību apguvei“ ir radīts digitāls mācību līdzeklis (turpmāk tekstā – Grāmata).

Grāmata sastāv no 3 ilustrētām un ieskaņotām ('runājošām') dažādu tautu pasakām, katra pasaka ir pieejama trīs valodās: latviešu, krievu un angļu. Pasakas var lasīt, var klausīties, vai arī – reizē lasīt un klausīties, turklāt tiek nodrošināta sinhrona teksta un audio sintēze – atskaņotie vārdi tiek izcelti rakstītajā tekstā.

Katrai pasakai ir pievienota ilustrēta vārdnīca, kas iepazīstina ar pasakas pamata vārdiem un izteicieniem, arī vārdnīcu teksts un audio ir pieejams 3 valodās.

Katrai pasakai ir sagatavots 10 interaktīvu uzdevumu komplekts. Arī uzdevumus ir iespējams pildīt latviešu, krievu vai angļu valodā. Uzdevumi tiek vērtēti un, pabeidzot visus vienas pasakas uzdevumus, lietotājs saņem sertifikātu ar vērtējumu.

Grāmata ir internetā darbināma programmatūra, bet lietotāju ērtībai ir pieejama arī lejuplādējama, lokāli darbināma versija. Iesakām izmantot interneta versiju, jo tā nodrošina vairāk iespēju, tostarp arī iespēju izdrukāt sertifikātu pēc uzdevumu sadaļas pabeigšanas.

Prasības Runājošo pasaku programmatūras darbināšanai

Interneta versija korekti darbojas uz šādiem pārlūkiem:

- Internet Explorer – versija 9 vai jaunāka
- Firefox – versija 4 vai jaunāka
- Google Chrome – versija 6 vai jaunāka
- Apple Safari (tikai Mac OS X datoriem) – versija 5 vai jaunāka
- Opera – versija 10.6 vai jaunāka

Monitora izšķirtspēja: 1024x768 vai augstāka

Krāsu dziļums: 18 biti vai vairāk

Skaņas nodrošinājums: standarta skaņas karte

Papildus prasības lejuplādējamās lokālās versijas darbināšanai:

Operatīvā atmiņa: 1 GB RAM vai vairāk

Lejuplādējamā (lokālā) versija darbojas uz šādām klienta datora operētājsistēmām:

- Windows:
 - XP; Vista; Win 7
- Mac OS X (ne vecāka par 10.4)
- LINUX:
 - uz populārākajiem Linux distributīviem ar Gnome 2, Gnome 3, KDE, Unity, Cinnamon un Mate darba vidēm

Navigācija



Runājošo pasaku celvedis

Grāmatas pirmā lapa

Grāmatas pirmajā lapā vari izvēlēties – iet tālāk uz Pasaku izvēles lapu un sākt lasīt pasakas vai sadaļā „Par projektu” iepazīties ar projekta informatīvajiem materiāliem, apskatīt videorullīti par projekta tapšanas gaitu, kā arī lasīt vai izdrukāt šī digitālā mācību līdzekļa metodiskos norādījumus.

Ar valodas karodziņu ikonām lasi Grāmatu latviešu, krievu vai angļu valodā. Pārslēgt valodas iespējams jebkurā brīdī un jebkurā Grāmatas vietā.



Pasaku izvēles lapa

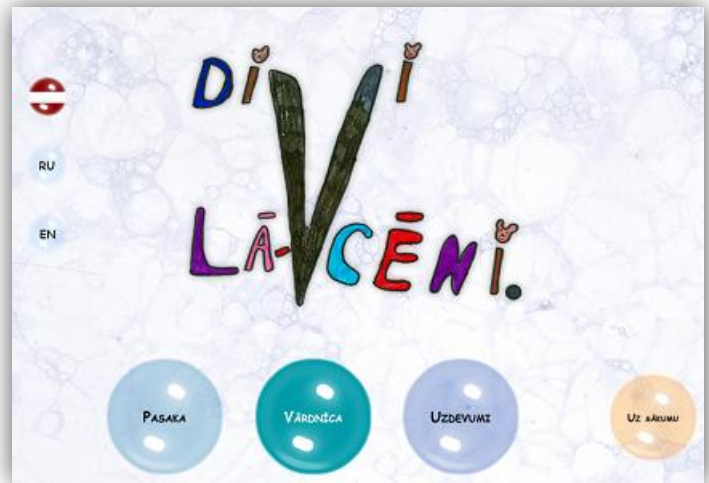
Klikšķini uz pasakas nosaukuma, lai atvērtu Pasakas sākumlapu un varētu lasīt pasaku, pildīt uzdevumus, iepazīties ar vārdnīcu.

Poga „Uz sākumu” apakšējā labajā stūrī vienmēr aizvedīs uz Grāmatas pirmo lapu.







Pasakas sākumlapa

Atverot Pasakas sākumlapu, tālāk vari izvēlēties – lasīt vai klausīties pašu pasaku, iepazīties ar pasakas vārdnīcu vai pildīt uzdevumus par pasakā izlasīto/dzirdēto. Attiecīgi klikšķini uz pogas „Pasaka”, „Vārdnīca” vai „Uzdevumi”.



Pasaka

Lasi pasaku! Ja vēlies pasaku klausīties, nospiedt PLAY pogu , sāks skanēt pasakas audio ieraksts, un izgaismosies vārdi pasakas tekstā. Pārvietojies pa pasakas lappusēm ar bultiņām  un .


Teksta ikona  paslēpj un atkal parāda pasakas tesktu – vari pasaku reizē lasīt un klausīties. Vari arī tikai lasīt vai tikai klausīties.

Lai atgrieztos uz Pasakas sākumlapu, klikšķini uz Pasakas ikonas. Katrai pasakai ir sava sākumikona (attēlā blakus tā ir ikona ar siera gabalu).



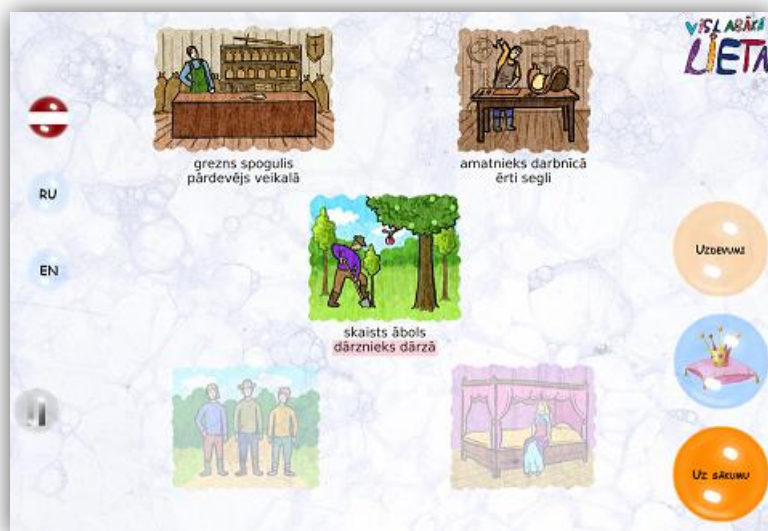
Vārdnīca

Vārdnīcā iepazīsties ar pasakas tēmai atbilstošajiem vārdiem un izteicieniem – attēlu, tekstu un audio veidā.

Nospiežot PLAY pogu , sāk skanēt audio, un izgaismojas atbilstošais teksts un ilustrācija.

Kad vārdnīca ir noklausīta, vari klikšķināt uz atsevišķiem attēliem, lai vēlreiz noklausītos tiem atbilstošos vārdus un izteicienu izrunu.

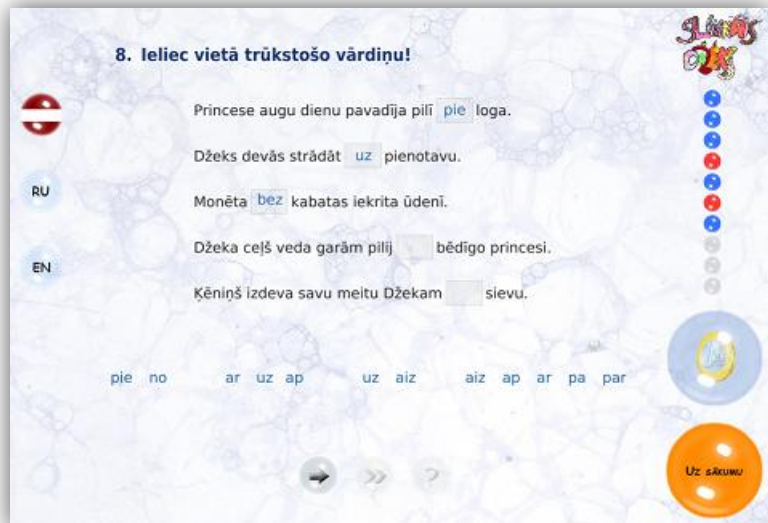
Kamēr vien nenoklikšķināsi uz Sākuma ikonas vai neaizvērsi Grāmatu, vārdnīcā noklausītie vārdi saglabājas programmas atmiņā.






Uzdevumi

Katrai pasakai ir sagatavoti 10 interaktīvi uzdevumi. Blakus uzdevumiem labajā pusē ir uzdevumu progresa josla. Sākot uzdevumus tajā redzami 10 pelēki 'burbuliši', kas katrs atbilst vienam veicamajam uzdevumam. Uzdevumu izpildes gaitā par katru uzdevumu ir redzams, vai esi to izpildījis (zils burbulis) vai neesi atbildējis (sarkans burbulis).

Ir kārtošanas, ievilkšanas, atzīmēšanas, vairāku variantu izvēles un cita tipa uzdevumi – lasi uzdevuma nosacījumus, kas tieši ir jādara. Izmanto peli, lai veiktu pirmos deviņus uzdevumus.



Kad uzdevums ir izpildīts, apstiprini savu atbildi ar ievades bultiņu . Ja atbilde būs pareiza, atskanēs 'uzvaras' skaņa, tu saņemsi zilu burbuli rezultātu stabiņā un nokļūsi pie nākamā uzdevuma. Gadījumā, ja atbilde nebūs pareiza vai būs nepilnīga, atskanēs burbuļojoša skaņa un varēsi izdomāt, kur esi kļūdījies, un atbildēt vēlreiz. Mēģinājumu skaits ir neierobežots, un par papildus mēģinājumiem sarkani burbuļi netiek piešķirti. Pēc trešā nesekmīgā atbildes ievades mēģinājuma, kļūs pieejami palīgrīki – palīgs  un dubultbulta . Palīgs parāda uz ekrāna pareizo atbildi, dodot 'špikeri', kas ļauj saprast savas kļūdas, salīdzinot savu atbildi ar pareizo atbildi. Pēc palīga apskatīšanas vari mēģināt kļūdas izlabot un atbildēt pareizi. Ja nu tomēr uzdevums ir pārāk sarežģīts taviem spēkiem, dubultbulta ļauj pāriet uz nākamo jautājumu bez pareizās atbildes ievadīšanas. Atskanēs 'bēdīgā' skaņa un tādā gadījumā par neatbildēto jautājumu saņemsi sarkanu aplīti. Atceries, ka nav iespējams atgriezties uz iepriekšējiem uzdevumiem, līdz ar to neatbildētu uzdevumu vēlreiz mēģināt atbildēt nav iespējams.

Devītajā uzdevumā nav palīgrīku – jo ir iespējamās vairākas pareizās atbildes.

Desmitajā uzdevumā tev ir jāuzraksta atbilde uz vienu no trīs jautājumiem. Atbild jābūt vismaz 10 simbolus garai, un beigās ir jānorāda savs vārds – vismaz 2 simboli.

Kad visi pasakas uzdevumi būs izpildīti, tevi gaida pārsteigums!

Uzdevumu pildīšanas laikā caur pasakas ikoniņu var atgriezties Pasakas izvēles lapā, lai paskatītos pasakas vārdnīcā vai pasakas tekstā, tādā gadījumā, atgriežoties atpakaļ uz uzdevumiem, programma atcerēsies, cik tālu biji ticis un varēsi turpināt pildīt uzdevumus. Ja noklikšķināsi uz Sākuma ikonas vai aizvērsi Runājošos Grāmatu, tad informācija par veiktajiem uzdevumiem vairs nesaglabāsies.

Izbaudi piedzīvojumu Pasaku pasaulē!

