





Kompiuterinė mokymo priemonė

"Užburtasis miškas"



NAUDOTOJO ŽINYNAS

Kompiuterinės mokymo priemonės "Magic Forest" ("Floresta Magica") kūrėjai:



Enhanced Learning Technology

AB "Cnotinfor", Portugalija

Autoriai:

Regina Lencastre Tiago Correia

Žinyno autorius Manuela Andrade

Programą lokalizavo

Vilniaus universiteto Matematikos ir informatikos institutas

Kompiuterinė mokymo priemonė lokalizuota įgyvendinant Ugdymo plėtotės centro vykdomą projektą "Pradinių klasių mokytojų ir specialiojo ugdymo pedagogų kompetencijų taikyti informacines komunikacines technologijas (IKT) ir inovatyvius mokymo metodus tobulinimo modelio išbandymas ir diegimas".

Projektas finansuojamas iš Europos socialinio fondo ir Lietuvos Respublikos biudžeto lėšų pagal 2007–2013 m. Žmogiškųjų išteklių plėtros veiksmų programos 2 prioriteto "Mokymasis visą gyvenimą" VP1-2.2-ŠMM-02-V priemonę "Bendrojo lavinimo, profesinio mokymo institucijų ir aukštųjų mokyklų pedagoginio personalo kvalifikacijos tobulinimas".

Turinys

ĮŽANGA	4
"UŽBURTASIS MIŠKAS" – NUO KO PRADĖTI?	5
DARBELIO KŪRIMAS	7
ANIMACIJŲ PAVYZDŽIAI	
1 PAVYZDYS. GRYBAI	
2 PAVYZDYS. KAČIUKAS IR ŠUNIUKAS	
3 PAVYZDYS. FĖJOS GRYBAI	14
4 PAVYZDYS. MIŠKO RAGANA	
5 PAVYZDYS. ZALI VIKŠRIUKAI	
6 PAVYZDYS. STATYTOJAS	
7 PAVYZDYS. ISGELBÉK MISKĄ	
8 PAVYZDYS. VELIAVOS	
KOMPIUTERINĖS MOKYMO PRIEMONĖS NUOSTATOS	
PARINKTYS	
Katalogai	
"UŽBURTOJO MIŠKO" PRIEMONĖS	
PROGRAMINĖS ĮRANGOS DIEGIMAS	

Įžanga

Kompiuterinė mokymo priemonė "Užburtasis miškas" – tai technologijomis grįsto mokymo paradigmą įgyvendinanti programa, skirta animacijai kurti naudojantis paprastomis priemonėmis, dėliojant ir kombinuojant paveiksliukais išreikštas komandas. Vaikai mėgsta žiūrėti animuotus vaizdus, dar labiau – kurti animaciją patys. Naudodamiesi "Užburtojo miško" priemone animacijai kurti, vaikai išmoksta pagrindinių programavimo, planavimo, kompiuterio valdymo įgūdžių. Priemonė rekomenduojama 4–10 metų vaikams, tačiau mielai ja naudojasi ir vyresni.

Adaptuota kalba (kurią galime laikyti supaprastina programavimo kalba), pagrįsta sutartiniais paveikslėliais, palengvina naudotojui aprašyti objektų sąveikos taisykles, veiksmus – nereikia mokytis ir įsiminti žodinių programavimo komandų ar jų santrumpų.

Kompiuterinėje mokymo priemonėje pateikiama įvairių scenarijų, objektų, veikėjų, garsų, taisyklių, kurias įvairiai komponuojant galima sudaryti patrauklius epizodus (animacijas).

Labai paprastu ir suprantamu būdu iš paveiksliukų sudaromi sakiniai (kitaip tariant, paveiksliukų deriniai) objektų veiksmams, būsenoms, judėjimui aprašyti ir veiksmams valdyti. Kiekvienam objektui galima priskirti įvairius veiksmų derinius.

Animacijoje naudojamų objektų veiksmai aprašomi komandomis, kurios gaunamos tarytum dėliojant akmenukus – priemonėje yra akmenukų skrynelė (dėžutė), kurioje laikomi įvairūs akmenys. Kadangi "Užburtasis miškas" yra skirtas programavimui mokytis, akmenys (komandos) yra labai svarbūs, todėl juos iš karto paaiškinsime.

Akmenys skirstomi į grupes: 1) sąlygoms nusakyti, 2) veiksmams aprašyti ir 3) objekto judėjimui valdyti. Skiriasi šių akmenų paveikslėliai:



Sąlygos akmuo.

Šis akmuo eilutėje dedamas pirmiausia.



Veiksmo akmuo.

Dedamas po sąlygos akmens ir užbaigia komandų grupę, kitaip sakant, sakinį.



Valdymo akmuo.

Jis nusako, kaip objektas gali būti valdomas, t. y. naudojantis pele, klaviatūra arba vairasvirte.

"Užburtasis miškas" – puikių galimybių mokymo priemonė. Štai keletas naudingų jos savybių:

- bet kurį kuriamą darbelį (animaciją) gali sudaryti ne tik vienas, bet ir daugiau puslapių;
- vienu metu gali būti grojama iki 8 skirtingų garsų;
- yra integruota garso įrašymo priemonė: galite patys sukurti, įrašyti garsą ir jį panaudoti savo darbelyje;
- galima naudoti savo sukurtus paveikslus animacijos fonams;
- sukurtas darbelis, naujas garsas ir fonas laikomas kataloge "Mano dokumentai", kuriame atsiranda pakatalogiai: "Mano darbelis", "Mano garsai" ir "Mano fonai".

Toliau trumpai aprašysime priemonės galimybes ir pateiksime įvairių darbelių pavyzdžių. "Užburtojo miško" diegimas pateikiamas priede. Linkime kūrybinės sėkmės!

"Užburtasis miškas" – nuo ko pradėti?

Atsisiųskite ir įsidiekite priemonę į kompiuterį. Diegimo aprašą rasite priede. Baigę diegti,

kompiuterio darbalaukyje turite išvysti "Užburtojo miško" piktogramą:



Spustelėkite ją pelės žymekliu – atsivers mokymo priemonės langas ir galėsite pradėti kurti savo darbelį. Kol priemonė paleidžiama, matomas įžanginis langas su jos pavadinimu ir projekto aprašymu:



Pradiniame ekrane matysite tik tris (keturias, nes apatinis priemonių rinkinys atveriamas patraukus dvi rankenėles) rankenėles baltame fone.



Spustelėję bet kurią iš rankenėlių, ištrauksime stalčiukus su įvairiomis priemonėmis:

- Viršutine rankenėle ištraukiamos komandos darbeliui pradėti, įrašyti, spausdinti.
- Dešiniąja rankenėle ištraukiamos dėžutės, kuriose yra ivairių komandų, skirtų objektams kurti.
- Patraukę apatinę rankenėlę galėsime tvarkyti darbelio puslapius: atversti kitą, paskutinį, peržiūrėti visus.

Plačiau apie minėtas priemones rašoma skyrelyje "Programos priemonės".

Bet kurį kuriamą darbelį – animaciją, pasaką ar žaidimą – galima įrašyti į kompiuterį. Visi šie failai bus įrašomi ir prieinami kompiuterinės priemonės "Užburtasis miškas" katalogo pakatalogyje "Mano darbeliai".

Norėdami įrašyti animaciją, spustelėkite mygtuką

🙀, esantį failų tvarkyklėje.

Norėdami atverti įrašytą darbelį, spustelėkite ten pat esantį mygtuką

Norėdami pradėti naują darbelį, spustelėkite mygtuką "Naujas darbelis" 🦯

Norėdami pradėti naują darbelį, galite pasirinkti tuščią lapą arba jau sukurtą temą iš esamų katalogų "Animacijos", "Pasakos" arba "Žaidimai".

		8		
Pradėti naują	Pradėti naują darbelį			
<u> </u>				
Animacijos Istorijos	Nauja			
•	و الم			

1 pav. Temų katalogai naujam darbeliui pradėti



Darbelio kūrimas

Darbeliui pradėti svarbiausia dešinioji ekrano rankenėlė. Truktelėjus ją gausime kūrybos įrankius, norimus objektus, galėsime konstruoti komandas iš akmenų, nusakyti taisykles.



2 pav. Priemonės langas, kai atverta kūrybos priemonių juosta, vadinamoji dėžučių tvarkyklė

Aprašysime, kaip naudotis šiais kompiuterinės mokymo priemonės įrankiais.

Pirmiausia sukurkite objektą.

Patraukite *dėžučių tvarkyklės* rankenėlę ir pasirinkite "Fėją". Spustelėkite ją du kartus pelės žymekliu ir nuneškite į norimą vietą. Atsiras objekto parinkčių dėžutė. Čia galima keisti objekto išvaizdą, dydį, judėjimo greitį ir judėjimo kampą.



3 pav. Objekto parinkčių dėžutė

Norėdami nustatyti objekto veikimo taisykles, paspauskite objektą dešiniuoju pelės klavišu – šalia jo pasirodys tuščia papiruso skiautelė, kurioje galėsite aprašyti taisyklę. Tam naudojama speciali paveikslėlių kalba.

Taisyklės pavyzdys. Taisyklę sudaro du akmenys:

Kai objektas spustelimas pele, jis skleidžia garsą.

Tam, kad objektas imtų veikti pagal aprašytas taisykles, reikia jas įvykdyti, paspaudus jungtuką, esantį dešinės ekrano pusės apačioje.

Kai vykdoma prie objekto parašyta sąlyga, objektas atlieka atitinkamą veiksmą. Jei objektas elgiasi ne taip, kaip buvo norėta, galima keisti taisykles. Vėl spustelėkite jungtuką ir vyksmą išjungsite. Tada galėsite taisyti objekto taisykles.

Beveik visi akmenys turi parametrus ar reikšmes, kurios gali būti keičiamos.

Pavydžiui, spustelėję veiksmo akmens garsiakalbį, pamatysite katalogų sąrašą, iš kurių galėsite pasirinkti garsą. Mūsų turimas objektas ims skleisti pasirinktą garsą.

Pasirinkti garsą

Erdvé

Mano garsai

Gyvūnai

Lauko

Atkreipiame dėmesį, kad spustelėję mikrofoną galėsime įrašyti savo balsą ar kurį kitą mūsų aplinkos garsą.

"Užburtasis miškas" turi dvi būsenas:



Namai





- Kūrimo būsena esant šiai būsenai kuriami nauji darbeliai arba taisomi jau sukurtieji. Priemonėje yra trijų kategorijų temos: animacijos, žaidimai ir pasakos. Pradėjus darbelį visuomet atveriama ši būsena.
- Vyksmo būsena tai būsena, kuri aktyvinama įjungus jungiklį. Esant šiai būsenai visi objektai elgiasi pagal jiems priskirtas taisykles.



Toliau aprašysime keletą konkrečių animacijos, pasakų ir žaidimų pavyzdžių. Visiems pateiktiems pavyzdžiams sukurti darbeliai. Juos galima rasti pasirinkus katalogą "Naujas darbelis" ir atvėrus atitinkamą pakatalogį "Animacijos", "Pasakos" arba "Žaidimai". Čia rasite ir daugiau jau sukurtų darbelių, kurie padės geriau perprasti programos galimybes. Darbelius galėsite peržiūrėti, išbandyti ir netgi modifikuoti.

Animacijų pavyzdžiai

Animacijos, pasakos ir žaidimai – tai jau sukurti darbeliai, kurie padės mokiniui:

- lavinti gebėjimus, kurie numatyti pradinių klasių mokymo plane;
- ištirti, susipažinti su kompiuterinės mokymo priemonės "Užburtasis miškas" galimybėmis, funkcijomis;
- išmokti kurti taisykles objektams ir jas keisti.

Panagrinėkite animaciją, išsiaiškinkite kiekvienam objektui priskirtas taisykles. Toliau pateiksime:

- kiekvieno darbelio trumpą aprašymą;
- išvardytus animacijos tikslus;
- pasiūlymus, ką galima programėlėje (animacijoje) pakeisti.

Geriau perpratus priemonę rekomenduojame šiais pasiūlymais neapsiriboti, pasitelkti vaizduotę ir kurti, atrasti kažką nauja.

Darbą pradedame spustelėję "Nauja veikla" 🔪



Ką tik atvėrę naują darbelį esame kūrimo būsenoje. Sukūrę ar pakeitę keletą objektų ir

aprašę jų veiksmus, spaudžiame dešiniajame kampe esantį jungiklį — peržiūrėsime, kaip vykdomas mūsų sukurtas darbas. Sukurtus objektus ir jiems priskirtus veiksmus galima taisyti, keisti, naujai aprašyti.

Patys objektai gali būti valdomi pele, rodyklių klavišais arba vairasvirte.

1 pavyzdys. Grybai

Tarkime, norime sukurti programėlę valgomiems ir nuodingiems grybams nustatyti. Pasirinkime veikėją – mergaitę.



Tikslas

- Suprasti programėlės (projekto) veikimo principą.
- Valdyti objektus.
- Išsiaiškinti objektų sąveikos taisykles.
- Atskirti valgomus ir nuodingus grybus.

Naudosimės kopijavimo funkcija (-**), kurią rasime įrankių dėžutėje.

Kas nutinka kai mergaitė renka grybus?

Norima, kad programos kūrėjas (mokinys) valdytų objektą (mergaitę) klaviatūros klavišais ir šitaip išsiaiškintų programos veikimo principus. Reikia padaryti taip, kad mergaitė, palietusi grybą, sužinotų, koks jis yra.

Valgomojo grybo nustatymo taisyklė:



"Kai paliečiu mergaitę; Pasislepiu; Išsiunčiu žalią pranešimą"

Nevalgomojo grybo nustatymo taisyklė:



"Kai paliečiu mergaitę; Pasislepiu; Išsiunčiu raudoną pranešimą"

Veikimas: kiekvieną kartą, kai mergaitė paliečia valgomąjį (arba nuodingą) grybą, jis išnyksta ir pasirodo žalias (arba raudonas) pranešimas.

Kai mergaitė gauna žalią pranešimą:



Mergaitės taisyklė: *"Kai gaunu žalią pranešimą; Padidėju 10 procentų"*. Veikimas: suvalgiusi valgomąjį grybą, mergaitė ūgteli.

Kai mergaitė gauna raudoną pranešimą:



Mergaitės taisyklė: "Kai gaunu raudoną pranešimą; Sumažėju 10 procentų". Veikimas: suvalgiusi nuodingąjį grybą, mergaitė sumažėja.

Galima sukurti tiek grybų, kiek norima.

Išsiaiškinęs objektų veikimo taisykles, mokinys gali išmėginti kopijavimo priemonę (, kurią ras įrankių dėžutėje. Kopijavimas patogus objektams dauginti – valgomiesiems ir nuodingiems grybams kurti. Beje, kopijuojant objektą, nukopijuojamos ir jam aprašytos taisyklės.

Pasiūlymai

Vaikas gali ištyrinėti ir kitus akmenis (akmeninės detalės lipdomos viena prie kitos – taip kuriamos objektų veikimo taisyklės; akmenys atspindi sąlygas ir veiksmus), priskirdamas objektams naujas taisykles.

Jeigu sukuriamas naujas grybas (naujas objektas), tai jo veikimą reikia apibrėžti naujomis taisyklėmis.

Kaip apibrėžti naujas taisykles?

I. Spustelėkite grybą dešiniuoju pelės klavišu ir atverkite valdymo akmenų meniu.

2. Pasirinkite norimus akmenis:

pirmiausia tamsų





2 pavyzdys. Kačiukas ir šuniukas



Šuniukas nori prieiti prie kačiuko ir su juo susidraugauti. Kas nutinka, kai jis bando prieiti arčiau? Padėkite šuniukui susidraugauti su kačiuku.

Tikslas

- Ištyrinėti šios veiklos objektų veikseną.
- Sekti objektų sąveiką.
- Valdyti šuniuką pele.
- Išsiaiškinti objektų veikimo taisykles.
- Priklausomai nuo užduoties pakeisti objektams priskirtas taisykles.

Išsiaiškinkite kačiuko veiksenos taisykles.

Spustelėkite objektą (kačiuką) dešiniuoju pelės klavišu – pamatysite taisykles:



"Kai esu netoli šuniuko; Aš nusisuku nuo šuniuko; Pajudu 10 žingsnelių į priekį".

Veikimas: kai kačiukas atsiduria netoli šuniuko, jis nusisuka ir traukiasi tolyn.

Pasiūlymai:

Pabandykite padaryti, kad šuniukas susidraugautų su kačiuku:

- Spustelėkite objektą (kačiuką) dešiniuoju pelės klavišu.
- Pašalinkite akmenį "Aš nusisuku nuo šuniuko" (akmuo gali būti pašalinamas trintuku, esančiu įrankių dėžutėje).
- Raskite akmenų dėžutėje akmenį "Pasisuku į objektą"
- Dar kartą spustelėkite objektą (kačiuką).
- Paleiskite žaidimą (veiksmą) jungikliu.
- Įrašykite pakeistą žaidimą.



3 pavyzdys. Fėjos grybai

Feja eina mišku ir renka grybus. Ar gali padėti jai suskaičiuoti jos renkamus grybus?

Tikslas

- Suprasti animacijos veikimą.
- Perprasti objektų taisykles.
- Pastebėti sąlygų ir veiksmų sąryšį taisyklėse.
- Apibendrinti visu objektu (grybu) sukūrimo pagrindus.



Išmokykite fėją skaičiuoti grybus, kuriuos ji renka.

Spustelėkite fėja ir grybus dešiniuoju pelės klavišu, norėdami pamatyti jų taisykles. Taip pat pamėginkite suprasti oranžinio skaičiuoklio taisykles.

Grybų taisyklės:



"Kai paliečiu fėją; Pasislepiu; Skleidžiu garsa".

Taigi, kai feja paliečia grybą, jis pradingsta ir sugrojamas tam tikras garsas.

Pasiūlymai:

- Spustelėkite grybą ir pridėkite naują akmenį taip, kad fėjai palietus grybą, jis prieš išnykdamas siųstų pranešimą.
- Pridėkite naują taisyklę skaičiuokliui "Kai gaunu raudoną pranešimą, pridedu vieneta".
- Norėdami pamatyti kaip tai veikia, jjunkite jungiklį. •
- Pridekite ta pati akmeni prie visu grybu. •
- Išsaugokite žaidimą ir paleiskite dar kartą.

O dabar padarykime, kad grybai vėl pasirodytų

Atraskime šviesiai rudą akmenį, kuris aprašo šį veiksmą



4 pavyzdys. Miško ragana

Kartą miške gyveno ragana. Vieną dieną ji čia pamatė porą žaidžiančių vaikų. Ragana sunerimo, kad šie išdykėliai ištryps jos grybus. Ji nutarė sutrukdyti vaikams – taip apsaugoti savo grybus ir mišką. Ji nusprendė sukurti burtą, kurio dėka vaikai suprastų, kad mišką reikia gerbti ir saugoti, o žaisti čia reikia tik nedarant jam žalos.

Mokinys su mokytojo, tėvų ar draugų pagalba turi apkeliauti visą mišką (visą istoriją) ir padėti raganai jį apsaugoti.



Tikslas

- Suprasti programėlės (projekto) veikimo principą.
- Perprasti objektų taisykles.
- Pastebėti sąlygų ir veiksmų sąryšį taisyklėse.
- Vystyti objektų atpažinimo įgūdžius.
- Tobulinti spalvų atpažinimo įgūdžius.
- Atlikti veiksmus, kurie yra nurodyti, kad būtų įgyvendinta visa istorija iki galo.

Pasiūlymai:

- Mokinys, supratęs šią istoriją, turėtų pamėginti ją atpasakoti savo klasės draugams.
- Kiekviename puslapyje ijungti ir išjungti vyksmo būseną (jungikliu
- Išnagrinėti visas raganos elgesio taisykles (spustelėjus ją dešiniuoju pelės klavišu).
- Pakeisti raganos kerų tipą (išvaizdą), taip pat ir kitas jai priskirtas taisykles.

Kaip pakeisti raganos elgesio taisykles?

- Pirmiausia spustelėkite raganą dešiniuoju pelės klavišu, pasirinkite akmenį "Efektai" ir nurodykite kitą efektą.
- Padarykite tą patį visuose šios istorijos puslapiuose. Norėdami pasirinkti naują puslapį, paspauskite meniu ir tada rodyklę puslapių tvarkyklėje.



- Pakeiskite spalvą kamuolio, kuriuo žaidžia vaikai.
 Norėdami tai padaryti spustelėkite berniuką dešiniuoju pelės klavišu, o kamuolį kairiuoju pelės klavišu, ir matysite, kaip spalvos keičiasi. Kamuolio, kurį meta mergaitė, spalvos keitimas yra analogiškas. Norėdami pakeisti kamuolio spalvas, šios istorijos pradžioje ir pabaigoje, atverkite apatinį meniu (puslapių tvarkyklę) ir pasirinkite rodyklę tada galėsite iš karto patekti į paskutinį puslapį.
- Išsaugokite istoriją būdami pirmajame puslapyje.

5 pavyzdys. Žali vikšriukai

Žaidėjas turi sugauti kiek galima daugiau vikšriukų per tam tikrą duotą laiką.

Tikslas

- Ugdyti koordinacijos "akis ranka" įgūdžius.
- Ugdyti pelės valdymo įgūdžius.
- Ugdyti reakciją.
- Sugauti kiek galima daugiau vikšriukų per trumpiausią duotą laiką.
- Ugdyti skaičiavimo įgūdžius.
- Ugdyti mintino skaičiavimo įgūdžius.
- Suvokti kiekybiniuss ryšius tarp skaičių.



Pasiūlymai:

- Patikrinkite, kiek vikšriukų vaikas pagauna per 30 sekundžių ir per 60 sekundžių.
- Padidinkite arba sumažinkite gaudomų žalių vikšriukų skaičių.

6 pavyzdys. Statytojas

Žaidėjas gali gaminti konstrukcijas iš pateiktų žalių luitų.

Žaidimą paleiskite jungikliu Norėdami pradėti, spustelėkite žaliąjį skritulį. Jei spustelėsite jį dar kartą, jis taps oranžinis ir negalės stumdyti luitų.

Tikslas

- Ugdyti koordinacijos "akis ranka" įgūdžius.
- Ugdyti pelės valdymo įgūdžius.
- Lavinti kūrybiškumą.
- Tobulinti reakciją.

Pasiūlymai:

- Prieš pradėdami kurti konstrukcijas, paskirstykite visus luitus taip, kad jie vienas kito nedengtų.
- Pamėginkite pastatyti laiptus, bokštą, namą, kelią, pilį ir kitokius statinius.
- Jeigu kūrėjui nepakanka luitų, jis gali pagaminti jų daugiau, pasinaudojęs funkcija "Kopijuoju" —².



7 pavyzdys. Išgelbėk mišką

Žaidėjas turi padėti ančiukui apsaugoti mišką. Tai daroma valdant ančiuko judėjimą taip, kad jis pagautų raudonų gyvių mėtomus raudonus kamuolius (kad jie nenukristų ant medžių).

Kai ančiukas pagauna kamuolį, raudoname skaičiuoklyje pridedamas vienas taškas, o kai nepagautas, kamuolys nukrenta ir sunaikina medį, vienas taškas atimamas.

Žaliasis skaičiuoklis rodo dar augančių (sveikų) medžių skaičių.



Tikslas

- Ugdyti koordinacijos "akis ranka" įgūdžius.
- Ugdyti pelės valdymo įgūdžius.
- Lavinti pastabumą.

Pasiūlymai:

Pakeiskite medžių išvaizdą. (Pasinaudokite žvaigždute įrankių dėžutėje.)



 Pakeiskite medžiams priskirtas taisykles, pavyzdžiui, kad jie po tam tikro laiko vėl pasirodytų.

Kaip pakeisti medžiams priskirtas taisykles minėtuoju būdu?

• Pridėkite akmenis

(, kurių reikšmės yra tokios:



• Padarykite tą patį ir su kitais medžiais arba keliais iš jų.

Kaip pakeisti esamų medžių skaičiaus rodymą skaičiuoklyje?

Jeigu sukūrėte daugiau medžių arba dalį pašalinote (pasikeitė pradinis medžių skaičius), reikia atnaujinti ir žaliojo skaičiuoklio duomenis. Spustelėję jį dešiniuoju pelės klavišu pamatysite savybę "Pradinis skaičius". Čia ir įrašykite pradinį medžių skaičių.

8 pavyzdys. Vėliavos

Žaidėjas turi paslėpti visas vėliavas, pasirodančias žaidime. Jis turi perprasti geriausią slėpimo taktiką (seką). Tada galima pereiti į kitą lygį.

Tikslas

- Lavinti pastabumą.
- Lavinti darbo pele įgūdžius.
- Lavinti loginio, algoritminio mąstymo įgūdžius.

Pasiūlymai:

- Pamėginkite suprasti, pagal kokią taisyklę reikia paslėpti vėliavas (kiekviename lygyje ji vis kitokia).
- Atraskite taisykles, priskirtas kiekvienai vėliavai.
- Pakeiskite kiekvienos vėliavos taisykles.

Pastabos

Jeigu niekaip nesiseka paslėpti visų vėliavų, gali padėti animacijos išjungimas ir įjungimas – šitaip pamėginsite žaidimą dar kartą nuo pradžių. Vėliavos vėl pasirodys lange, ir mokinys galės išmėginti slėpimo strategiją, kurios dar netaikė.



Kompiuterinės mokymo priemonės nuostatos

"Užburtasis miškas" turi parinkčių, kurias galima keisti, kad priemonė geriau atitiktų naudotojo poreikius. Norėdami pakeisti nuostatas, pasirinkite piktogramą "Konfigūracija", esančią kataloge "Užburtasis miškas". Išvysite dvi korteles: "Parinktys" ir "Katalogai".

Parinktys Katalogai		
Visas ekranas 1024 - X 768 -		
Interaktyvios lentos sąsaja		
🕼 Kuriant naują objektą atverti jo parinktis		
Leisti spausdinti		
🔽 Rodyti išėjimo mytuką		
🔲 Įjungti garsą		
Animacijos greitis		
lėtas vidutiniškas greitas		
Šrifto stilius Comic Sans MS 🔻		
Šrifto pavyzdys		
Atkurti pradines parinktis Irašyti Užverti		

5 pav. Parinktys

Parinktys

Visas ekranas – esant šiai parinkčiai, programa bus atverta visame ekrane. Jeigu ši parinktis neaktyvi, tuomet reikia nurodyti, kokio dydžio lange programa turėtų būti atverta.

Interaktyviosios lentos sąsaja – nustatoma galimybė programą demonstruoti interaktyvios lentos pagalba.

Atverti objekto parinktis – čia pažymima, ar rodyti objekto savybes, kai kuriamas naujas objektas.

Leisti spausdinti – nustatoma, ar bus galimybė spausdinti.

Rodyti išėjimo mygtuką – nustatoma, ar bus rodomas išėjimo iš priemonės mygtukas. Jeigu ši parinktis išjungta, tai išeiti galima vienu metu paspaudus klaviatūros klavišus *Alt* ir *F*4.

Jjungti garsą – nustatoma, ar programoje bus garsas.

Animacijos greitis – greičio priskyrimas objektams. Šią parinktį rekomenduojama keisti tik išimtinais atvejais.

Šrifto stilius – nustatomas teksto šriftas, kuris bus naudojant teksto rašymo priemonę.

Katalogai

Parinktys	Katalogai		
Čia galite pakeisti kai kurių programoje naudojamų elementų katalogų vietą. Tai ypač naudinga diegiant tinklu.			
Šablonai	C:\Program Files\Užburtasis miškas\templates\		
Objektai	C: \Program Files \Užburtasis miškas \toybox \		
Darbeliai	My Documents		
✓ Naudoti katalogą "Mano dokumentai"			
Atlanti prov			
Aukurti pra	trasyti Uzverti		

6 pav. Katalogai

Katalogus keisti rekomenduojama tik išskirtinais atvejais, pavyzdžiui, mokykloje arba esant kompiuterių tinklui.

Šablonai – pakeičiamas katalogas, kuriame įrašomos naujos animacijos.

Objektai – pakeičiamas katalogas, kuriame sudėti objektai su jiems priskirtomis taisyklėmis.

Darbeliai – pakeičiamas katalogas, kuriame įrašomi naudotojo sukurti darbeliai (animacijos). Jei pasirinksite katalogą "Mano dokumentai", tada čia rasite katalogą "Užburtasis miškas", kuriame bus Jūsų animacijos.

"Užburtojo miško" priemonės



7 pav. Pradinis priemonės langas



8 pav. Viršutiniosios rankenėlės priemonės – failų tvarkyklė



9 pav. Apatiniosios rankenėlės priemonės – puslapių tvarkyklė

Dėžučių tvarkyklė



10 pav. Dešiniosios rankenėlės priemonės – dėžučių tvarkyklė



11 pav. Dėžučių tvarkyklės priemonės: įrankių dėžutė



Spustalėkite šį objektą dešiniuoju pelės.

klaviši ir paredaguokite jam priskirtas taisykles.

- Padékite jo kopiją į objektų dėžutę.
- 4) Pavadinkite šį objektą

12 pav. Dėžučių tvarkyklės priemonės: objektų dėžutė

Dažų dėžutė	Šioje dėžutėje yra spalvų, ir pieštukų skirtų piešti fone ir keisti kai kurių objektų spalvas
Kai	ip pakeisti geometrinės figūros spalvą
Spalvos Pieštukai	Jei objektas - geometrinė figūra, jo spalvą galima kaitalioti. 1) Pasirinkite spalvą ir pieštuką 2) Spustelėkite objektą
Kaip pakeisti šrifto dydį ir spalvą	Kaip pakeisti skaičiuoklio spalvą
Fone užrašytas tekstas gali būti skirtingos spalvos ir dydžio. Teksto dydis priklauso nuo pasirinkto pieštuko storio. 1) Pasirinkite spalvą ir pieštuką 2) Spustelėkite esamą tekstą	Skaičiuoklio tipo objektai gali būti įvairių spalvų. Kontūro storumas priklauso nuo pasirinkto pieštuko. 1) Pasirinkite spalvą ir pieštuką 2) Spustelėkite skaičiuoklį
Witch Witch Witch	0 0 0 0
13 pav. Dėžučių tvarkyk Akmenų dėžuto Salygos	klės priemonės: dažų dėžutė



14 pav. Dėžučių tvarkyklės priemonės: akmenų dėžutė

Sąlygos akmenys

Akmuo	Aprašymas	Parametrai	Vertės
A	Kai pradedamas darbelis		
0	Kai baigiasi laikas		nuo 0,1 iki 30 s
∞(Visada		
0	Kai paspausta	00	
S.	Kai paspaudžiamas mygtukas		
*	Kai paspaudžiamas vairasvirtės mygtukas	1234	
<u>i</u> 0	Kai esu netoli objekto	1	
林	Kai liečiu		
£ (Kai į mane pataiko	1	
0	Kai mesta moneta nukrenta	9	
0/(Kai atvirsta metamas Iošimo kauliukas		
The Carl	Kai gaunu pranešimą		
P	Kai pakeičiama vėliavos spalva		
	Kai taškų suma lygi		nuo –999 iki 999

Valdymo akmenys

Akmuo	Aprašymas	Parametrai	Vertės
	Mane valdyti rodyklių klavišais	‡ ‡↔	lėtai – greitai
	Valdau judėjimo greitį ir kryptį rodyklių klavišais	1 1 n T	lėtai – greitai
0 🕈	Mane valdyti pele		
040	Nuspaudęs pelės klavišą gali traukti	‡ ‡↔	
1+	Mane valdyti vairasvirte	+ 1↔	lėtai – greitai

Pastaba

Norėdami pakeisti akmens parametrą, spustelėkite parametro paveikslėlį kairiuoju pelės klavišu. Jei spustelėsite jį dešiniuoju klavišu, parametras pasikeis atvirkščiai. Akmens vertę galima kaitalioti naudojantis pilka slankjuoste, esančia akmens apačioje.

eiksmo	akmenys		
Akmuo	Aprašymas	Parametrai	Vertės
*(Keičiu savo greitį		nuo 0 iki 22,5
+ 0%	Didinu savo greitį, judėjimo kampą, dydį	* ©* †	nuo 0,25 iki 2,5 nuo 5° iki 50° nuo 10 % iki 100%
-®***	Mažinu savo greitį, judėjimo kampą, dydį	* ©*	nuo 0,25 iki 2,5 nuo 5° iki 50° nuo 10 % iki 100 %
	Judu į priekį		nuo 10 iki 100
~k (Pašoku	5 1 5	nuo 10 iki 100





Programinės įrangos diegimas

Reikalavimai kompiuteriui

Kompiuteris, kuriame norima įdiegti kompiuterinę mokymo priemonę "Užburtasis miškas", turi tenkinti šiuos reikalavimus:

- Operacinė sistema Windows XP, Windows Vista arba Windows 7;
- Operacinės sistemos lokalė lietuvių;
- 1 GB pagrindinė atmintis (RAM);
- 32 MB grafikos plokštė, garso plokštė;
- Rekomenduojamas monitorius 1024×768 taškelių, bet turėtų neblogai veikti ir su 800×600 taškelių skiriamąja geba;
- 200 MB laisvos vietos standžiajame diske;
- Pelė ir klaviatūra.

Diegimas į operacinę sistemą "Windows"

Diegimas pradedamas du kartus spustelėjus "Užburtojo miško" failo piktogramą kairiuoju pelės klavišu. Paleidus šį failą ir truputį palaukus, atveriamas diegimo programos langas.

Južburtasis miš	kas" / A		
_Užburtasis miš Sveiki! Vyksta pro	kas~ gramos "Užburtasis miškas" diegimas.	i magina [.]	
Jeigu esate patyręs naudotojas ir norite skaityti licenciją, pasirinkite nestandartinį diegimą.			
	Pradėti diegimą		
	Nestandartinis diegimas]	
Cnotinfor © 2008-20	111	Atsisakyti	

15 pav. Diegimo programos langas

Tęskime diegimą – turime dvi galimybes. Pasirinkę "Pradėti diegimą" išvysite licencijos langą. Jame turite patvirtinti, kad sutinkate su naudojimo sąlygomis, t. y. varnele pažymėti laukelį "Aš sutinku su naudojimo sutarties sąlygomis" ir spausti mygtuką "Toliau", o jei tęsti nenorite – "Atsisakyti".

🕒 "Užburtasis miškas" 📃 🔲 🖾			
Naudojimo sutartis Prašome perskaityti sutartį prieš įdiegdami programą "Užburtasis miškas".			
Paspauskite "Page down" ir perskaitykite visą sutartį.			
GALUTINIO NAUDOTOJO LICENCINĖ SUTARTIS "Mažasis Mocartas" programinei įrangai. 🔺			
SVARBU - prieš tęsdami programos diegimą, atidžiai perskaitykite licencijos sąlygas: "Cnotinfor" Galutinio Naudotojo Licencinė Sutartis (GNLS) yra Jūsų (fizinio arba juridinio asmens) ir "Cnotinfor" teisinis susitarimas dėl "Cnotinfor" Programinės įrangos produkto, pridedamo kartu su šia GNLS, kartu su susijusia terpe, spausdinta medžiaga ir elektronine dokumentacija (toliau - Programinės įrangos produktas). Įdiegdami, kopijuodami, perkeldami, pasiekdami ar kitaip panaudodami Programinės įrangos produktą, Jūs sutinkate laikytis šios GNLS sąlygų. Ši licencijos sutartis yra vienintelis dokumentas tarp jūsų ir "Cnotinfor", (licenciaras), jis turi viršenybę prieš bet kokius ankstesnius susitarimus			
Jei sutinkate su nurodytomis sąlygomis, spauskite "Sutinku". Norint įdiegti programą "Užburtasis miškas", sutikimas privalomas.			
🕅 Aš sutinku su naudojimo sutarties sąlygomis			
Cnotinfor © 2008-2011			
< Atgal Toliau > Atsisakyti			

16 pav. Licencijos langas

Šiuo atveju priemonė bus įdiegta standartinėje kompiuterio standžiojo disko vietoje.

Užburtasis miškas"	
Diegiama Prašome palaukti, kol programa "Užburtasis miškas" bus įdiegta.	🎝 imagina
Išskleisti: geltonplaukė.lgf	
Parodyti detales	
Cnotinfor © 2008-2011	Toliau > Atsisakvti
	Accessed as a second as a seco

17 pav. Diegimo proceso langas

Kai kompiuterinės priemonės diegimo procesas baigtas, atveriamas naujas langas, kuriame patvirtinama, kad diegimas pavyko. Spauskite mygtuką "Baigti". Dabar jau galite ekrane surasti programos "Užburtasis miškas" piktogramą, kurią du kartus spustelėję pele galėsite pradėti darbą su šia priemone.



18 pav. Paskutinis diegimo langas

Jeigu diegdami pasirinkote "Nestandartinį diegimą" (15 pav.), turite galimybę nurodyti kitą katalogą, į kurį bus diegiama kompiuterinė priemonė. Jį galima pasirinkti iš sąrašo, spustelėjus mygtuką "Pasirinkti". Tęsiame diegimą, paspaudę "Diegti", o jei tęsti nebenorite – "Atsisakyti". Visa kita vyksta taip pat, kaip ir pasirinkus "Pradėti diegimą", tik pateikiamas diegimo katalogo pasirinkimo langas.

Užburtasis miškas"	
Pasirinkite įdiegimo vietą Pasirinkite katalogą, į kūrį įdiegsite programą "Užburtasis miškas".	🎝 imagina [.]
Užburtasis miškas bus įdiegtas šiame kataloge. Jeigu norite pakeisti "Pasirinkti". Paspauskite "diegti"	katalogą, paspauskite
Įdiegimo katalogas C: \Program Files \Užburtasis miškas	Pasirinkti
Reikia vietos: 218.0MB Likę vietos: 66.8GB	
ChotinFor © 2008-2011	Diegti Atsisakyti

19 pav. Pasirenkamos įdiegimo vietos katalogo langas