



Fabryka lekcji współpracuje z tablicami interaktywnymi dystrybuowanymi przez firmę AGRAF



FABRYKA LEKCJI

wydajny system autorski do tworzenia lekcji i wykładów multimedialnych bez programowania

Organ (magazyn) użytkowników *learning*PANEL

www.premiere.com.pl/learningpanel

nr 1, czerwiec 2005

Inwestycja

Programy edukacyjne to dobra inwestycja

*learning*PANEL umożliwia zbudowanie przez autora, który nie zna technik programistycznych, zaawansowanych lekcji multimedialnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb uczniów danej szkoły. **Koszt zakupu programu narzędziowego ponosi się raz, korzysta wielu nauczycieli, wiele razy.** Kreatywni autorzy tworzą pomoce dydaktyczne rozbudowując multimedialne zasoby swojej szkoły.

To jest właśnie inwestycja!



Nie tylko nauka

*learning*PANEL to również wydajne narzędzie do tworzenia prezentacji multimedialnych, a w chwilach wolnych od pracy, przeglądark i albumów zdjęciowych. Pokaz zdjęć z wycieczki lub uroczystości szkolnej, z dźwiękowym komentarzem, podkładem muzycznym, automatycznym sterowaniem, podpisami? Żaden problem!

Niskie ceny

Ten program jest wyjątkowo tani

Jednostanowiskowa licencja **fabryki lekcji** kosztuje brutto **450 zł**. Ta cena obejmuje koszt nośnika i licencji generatora właściwego oraz wszystkich programów pomocniczych (generator baz słownikowych, program nagrywający, kreator wersji instalacyjnych, baza tła graficznych) i oczywiście wsparcie serwisu internetowego. Programy stworzone w fabryce lekcji możesz dowolnie rozpowszechniać, a nawet sprzedawać bez żadnych zobowiązań finansowych wobec producenta.

Niskie wymagania

System Ip działa szybko i wszędzie

*learning*PANEL oraz aplikacje w nim stworzone działają w środowisku Win'95/98/NT/ME/2000/XP. Nawet na starych komputerach można tworzyć zaawansowane informatycznie aplikacje. Opracowane lekcje można wyeksportować do postaci instalacyjnej (setup.exe), wygodnej przy dystrybucji programu wśród odbiorców.

PREMIERE MULTIMEDIA SP Z O.O.

02-089 Warszawa, al. Żwirki i Wigury 93, lok. 407
tel.: (22) 658-38-88, 668-85-30, faks: 668-71-37

e-mail: ptc@premiere.com.pl <http://www.premiere.com.pl>
Copyright (c) 2005 Premiere Multimedia Sp. z o.o.



Niesłychane możliwości

Mechanizmy i funkcje niespotykane w innych programach

Fabryka lekcji, czyli *learning*PANEL powstał z myślą o nauczycielach i wykładowcach chcących szybko stworzyć komputerową pomoc dydaktyczną bez konieczności programowania. Na rynku brakuje wielu aplikacji, przydatnych zwłaszcza w szkolnictwie zawodowym.

*learning*PANEL to odpowiedź na tę potrzebę. Producenci aplikacji edukacyjnych nie mogą pokryć całego obszaru potrzeb, pomóżmy więc im i sobie, twórzmy własne programy edukacyjne, małe i duże, poważne aplikacje i krótkie moduły.

*learning*PANEL nie jest kolejnym językiem programowania. *learning*PANEL to narzędzie umożliwiające realizację większości mechanizmów i funkcji potrzebnych w konstruowaniu lekcji multimedialnych. Rozbudowana baza kreatorów i repozytoriów ułatwia autorowi przedstawienie treści dydaktycznych w najodpowiedniejszej formie. Przejrzysty i intuicyjny interfejs programu zapewnia systematykę i etapowość pracy autora.

Multimedia

Współczesne aplikacje edukacyjne istotnie wykorzystują dobrodziejstwa płynące z przekazu multimedialnego. Generator wspiera tę tendencję udostępniając mechanizmy osadzania tła graficznych, wszelkiego typu grafik (rysunki, zdjęcia, wykresy), nagrań dźwiękowych i filmów.



Wygląd i interfejs programu

Autor publikacji w prosty sposób określa wygląd (kolor tła, obramowanie, przesłonięcie pulpitu) i rozmiar okna aplikacji (maksymalny, ustalony), wygląd i rozmieszczenie obiektów ekranowych, sposób komunikacji z użytkownikiem (własne obiekty sterujące, menu górne, pasek stanu).

Edytory i narzędzia wizualne

Przygotowanie tekstów, ćwiczeń, testów, spisów treści, słowników, konstrukcja sieci połączeń między ekranami lekcji i innymi zasobami programu odbywa się za pomocą wbudowanych edytorów i kreatorów w sposób prosty i intuicyjny, bez napisania nawet jednej linijki kodu informatycznego!

Interakcja

Interakcja w stworzonym programie realizowana jest za pomocą przycisków sterujących, zestawu odsłaczy, warunkowego wyświetlania ekranów i poszczególnych obiektów, ćwiczeń i testów.

Obiekty predefiniowane

Generator udostępnia szereg gotowych obiektów: nawigator, spis treści, odtwarzacz audio, odtwarzacz wideo, pasek stanu, menu górne.



Edytory testów i ćwiczeń

W podstawowej wersji program udostępni kreator i edytor dla następujących typów zadań: **wyбір wielokrotny** i **wyбір najlepszej odpowiedzi** (nieograniczona liczba pytań i dystraktorów), **zadania z lukami** (użytkownik wpisuje odpowiedź w polach edycyjnych ćwiczenia, wybiera z listy lub przeciąga za pomocą myszy). Zestaw predefiniowanych akcji umożliwia ocenę rozwiązań użytkownika, wyświetlenie odpowiedzi wzorcowych, zapis i odczyt danych i publikację wyników na ekranie. Można również dołączyć pola edycyjne umożliwiające udzielanie odpowiedzi do zadań **liczbowych** i **tekstowych** (odpowiedzi otwarte).

Edytor słowników i baz słownikowych

Bezpośrednio z poziomu generatora można uruchomić edytor baz słownikowych, umożliwiając szybkie stworzenie zarówno podręcznego słowniczka, jak i rozbudowanego słownika multimedialnego.

Drukowanie

Generator zawiera zestaw akcji przygotowanych specjalnie do obsługi wydruków z poziomu stworzonej aplikacji w zakresie: okien tekstowych, zrzutów ekranowych, bazy wyników, tekstów wpisywanych przez użytkownika....

... str. 2

- **lekcje multimedialne** ▶
- **systemy szkoleniowe** ▶
- **prezentacje** ▶
- **pokazy slajdów** ▶
- **zestawy ćwiczeń** ▶
- **testy, ankiety** ▶
- **katalogi produktów** ▶

Współpraca z innymi aplikacjami

Z poziomu tworzonej lekcji można uruchomić dowolną aplikację zainstalowaną w systemie użytkownika lub dodaną do projektu lekcji, dokument zarejestrowany w systemie, dokument html, stronę WWW, program pocztowy i inne narzędzia systemowe.

Stworzona w generatorze aplikacja w wygodny sposób komunikuje się z innymi programami stworzonymi w learningPANEL oraz z objaśnieniami hipertekstowymi wykorzystywanymi w zestawach testowych systemu testów multimedialnych (stmTESTY, stmGENERATOR).

Spisy treści

Wiele publikacji multimedialnych wykorzystuje spisy treści jako mechanizm systematyzujący i ułatwiający pracę z zasobami programu. Autor publikacji może oczywiście zaprojektować samodzielnie spis treści, jednak w wielu sytuacjach pomocny będzie automatyczny kreator spisu treści z możliwością dołączenia odsyłaczy do poszczególnych ekranów programu.

Konfiguracja tworzonych lekcji (żywołność i czas ekspozycji programu)

Autor aplikacji ma wpływ na termin (daty) i czas (godziny), w którym można daną aplikację uruchomić. Niezależnie od tych parametrów może określić limity czasowe czasu ekspozycji poszczególnych ekranów i całej aplikacji.

Kreator wersji instalacyjnych

Za pomocą wbudowanego kreatora lekcja może zostać błyskawicznie przekształcona do postaci instalacyjnej, ułatwiającej dystrybucję wśród ostatecznych odbiorców. Instalator bez jakichkolwiek ingerencji w systemie użytkownika (nie instaluje bibliotek dll, nie zmienia trybu graficznego wyświetlacza) zainstaluje program w systemie, umieszczając na pulpicie skrót i odpowiedni wpis w menu Start/Programy.

Wymyślasz, realizujesz i oglądasz

Wszystko, no może prawie wszystko, co przyjdzie autorowi do głowy, może zrealizować bezpośrednio w generatorze. Okno podglądu i pozycjonowania pozwoli na optymalne rozplanowanie obiektów ekranowych. Z poziomu generatora dostępna jest również funkcja eksportu i uruchomienia stworzonej aplikacji.

Edukacyjny charakter środowiska

Generator lekcji learningPANEL stworzony został z myślą o autorach aplikacji edukacyjnych i szkoleniowych. Cechą, która zdecydowanie wyróżnia go od innych generatorów aplikacji jest dostępność predefiniowanych zachowań i mechanizmów przygotowanych specjalnie z myślą o zastosowaniu w tworzeniu pomocy dydaktycznych.

Cechy dedykowane zastosowaniom dydaktycznym:

- generatory zadań testowych w formacie wyboru wielokrotnego,
- generatory zadań z lukami (odpowiedzi wpisywane ręcznie i wybierane z rozwijalnej listy); wsparcie dla zastosowań lingwistycznych,
- edytor i odtwarzacz baz słownikowych,
- automatyczne spisy treści z systemem odsyłaczy,
- zestaw funkcji oceniających odpowiedzi użytkownika,
- przechowywanie i prezentacja odpowiedzi i wyników użytkownika,
- ścieżki dydaktyczne (sekwencje ekranów w ramach jednej lekcji),
- możliwość nagrywania dźwięku przez użytkownika i naprzemiennego odtwarzania z nagraniem wzorcowym,
- zapamiętywanie historii pracy z programem,
- system rejestracji użytkowników w programie, logowanie,
- funkcje czasowe i zliczające (liczniki) limitujące czas rozwiązywania zadań lub liczbę sesji testowych,
- funkcje ograniczające ważność lekcji (zakresy godzinowe iienne),
- kreator nieinwazyjnych wersji instalacyjnych.

typ aplikacji	wsparcie ze strony generatora
lekcje multimedialne	prezentacja materiału dydaktycznego, zestawy ćwiczeń wprowadzających, testy podsumowujące, warunkowe sterowanie przebiegiem lekcji
łańcuchy lekcji	zestawy wzajemnie połączonych lekcji
systemy szkoleniowe	prezentacja materiału szkoleniowego z wykorzystaniem multimedii, przebieg szkolenia uzależniony od postępów w nauce, limity czasowe, szczegółowa informacja o przebiegu szkolenia, lista wyświetlonych ekranów, liczniki czasu pracy
testy wyboru wielokrotnego	wizualny edytor zadań testowych, wskazywanie wielu odpowiedzi lub najlepszej odpowiedzi spośród zaprezentowanych
zestawy ćwiczeń wykorzystujące zadania z lukami, zadania liczbowe i otwarte	wizualny edytor ćwiczeń, wyświetlanie wyników na ekranie, zapis i odczyt wyników, wbudowana obsługa wskazywania poprawnych odpowiedzi
prezentacje multimedialne	kontrola czasu ekspozycji ekranu, nawigator, tło dźwiękowe, efekty przejść graficznych
pokazy zdjęć	tabele plików multimedialnych, korelacja wyświetlanych grafik i tekstów, akcje związane z zegarem
podręczniki elektroniczne	spis treści, odsyłacze wewnętrzne, multimedia osadzone w tekście
katalogi produktów	multimedia, spisy treści, słowniczki terminów, połączenia z zewnętrznymi aplikacjami

Budowa (plan) lekcji multimedialnej

O czym warto pomyśleć przed przystąpieniem do pracy z generatorem

Wybór typu aplikacji

Programy można podzielić ze względu na realizowany cel/trześć na **programy edukacyjne** lub **szkoleniowe** (lekcje) i **programy informacyjne** lub **instruktażowe** (prezentacje, katalogi, informatory).

Drugim kryterium podziału jest forma współpracy z użytkownikiem. W tym przypadku możemy wyróżnić programy i aplikacje o charakterze **prezentacyjnym**, będące odpowiednikiem wykładu oraz **programy interaktywne**, nawiązujące swoją formułą do ćwiczeń, szkoleń czy warsztatów.

Wygląd

Wielkość i wygląd ekranu, przesłanianie pulpitu, belka okna, przyciski systemowe, obecność obiektów graficznych (tła, ilustracje).

Długość i budowa

Budowa poszczególnych ekranów. Czy będą potrzebne ilustracje, filmy, nagrania dźwiękowe? Przybliżona liczba ekranów lekcji.

Nawigacja w programie

Uniwersalny nawigator, menu górne, obiekty sterujące, nawigacja oparta na zegarze systemowym, spis treści.

Sposób komunikacji z użytkownikiem

Menu górne, przyciski sterujące, napisy aktywne, odsyłacze z sekcji tekstowej, spis treści.

Źródła materiałów multimedialnych

Gdzie i jak pozyskać potrzebne filmy, zdjęcia, nagrania dźwiękowe? Czy mamy prawo do publikacji (rozpowszechniania) posiadanych materiałów? Jak uzyskać zgodę na ich wykorzystanie? Odpowiedzi na te pytania już niedługo w serwisie internetowym **learningPANEL**.

A na razie dobra wiadomość dla nabywców systemu - w najnowszej wersji znajduje się baza kilkudziesięciu tła graficznych z prawem do wykorzystania w aplikacjach stworzonych za pomocą lp. Posiadacze starszej wersji mogą pobrać zestaw tła ze strony internetowej.

Czy wiesz, że

Użytkownicy fabryki lekcji mają do dyspozycji repozytorium zawierające kilkadziesiąt tła graficznych pogrupowanych w kategoriach: **biznes, art, foto, varia**.



Użytkownicy FABRYKI

LEKCJI łączcie się!

Zapraszamy do współpracy!

Obecnych i przyszłych użytkowników systemu **learningPANEL** zapraszamy do wymiany doświadczeń i dorobku z autorami programu oraz z innymi jego użytkownikami.

W szczególności zależy nam na:

- wymianie uwag na temat praktycznego wykorzystania systemu lp,
- publikowaniu i rozpowszechnianiu stworzonych przez siebie lekcji i modułów szkoleniowych wśród uczniów i innych odbiorców,
- dostępie do informacji na temat stworzonych przez siebie aplikacji, z opisem wykorzystanych funkcji i mechanizmów,
- wymianie barterowej pomiędzy różnymi szkołami - akcja "program za program",
- zgłaszaniu propozycji dotyczących współpracy systemu lp z nowoczesnymi urządzeniami prezentacyjnymi (tablice interaktywne, tablety bezprzewodowe).

satysfakcja tworzenia