

Enkelt å lage *en fortelling*

Skrevet av Max Wainwright © thinkICT Ltd 2005

Brukerveiledning



CAS_UG+BC_002

Innhold

	side
Introduksjon	2
Systemkrav	3
Installasjon	4
Kom I gang	5
Tilføy en enkel animasjon	6
Tilføy lyd til fortellingen	7
Andre knapper og funksjoner	8
Åpne, lagre og eksportere	9
Lese hele historien	10
Læreralternativer	11-15
Bruke hjelpevideoene	16
Tillegg - Spille SWF-filer i Internet Explorer	17
Tillegg - Hvordan unngå Blokkert innhold-beskjed!	18
Copyright notis	19
Kontakte Enkel IKT	20
About 2Simple	21

Selv om denne brukerveiledningen viser hvordan du bruker Enkelt å lage en fortelling, anbefaler vi at du også ser videoene som følger med CD'en!

Introduksjon

2

Ett av hovedmålene ved å lage programmene er å gjøre det så enkelt som mulig. 2 Create introduserte multimedia til titusentall av elever og med Enkelt å lage en fortelling gjør vi det enda enklere for de aller yngste.

Med Enkelt å lage en fortelling kan barna bruke multimedia så snart de kan bruke mus, tastatur og har en historie å fortelle.

Lyd og animasjon kan brukes for å gjøre deres arbeid mer meningsfullt, og utforske sine egne ideer og kreativitet.

Ved å lagre arbeidet i Macromedia® Flash™ multimedia format (SWF) kan de vise fortellingene sine med familie og venner ... med hele verden!



Max Wainwright, Designer & Developer of 2Create

Systemkrav

3

Operating System: Windows 95/ 98 / 98SE / ME / 2000 / XP / NT (SP-3+)
Processor: Recommended Pentium II, 500MHz
Memory: Minimum 64MB RAM
Hard Drive: 60 MB min
Display: Minimum 800x600, 16 bit High Colour (Recommended 1024 x 768)
CD-ROM Drive Required for Installation
Standard Mouse, Keyboard
Printer
Speakers

MSIs tilgjengelig på oppfordring.

Enkelt å skape en forptelling er laget for å kunne brukes på ALLE nettverkstyper. Du finner krare instruksjoner på CD'en og vi tilbyr full støtte på 2Simple hjemmeside.: www.2simple.com/support

Hvis du trenger hjelp med språket, tar du kontakt med Enkel IKT.

2Simple tilbyr MSI installasjoner gratis.

Siden nettverk er forskjellige kan vi gi den hjelpen du trenger. Hvis noen av våre instruksjoner ikke virker kan du kontakte oss og få akkurat det du trenger for ditt nettverk.

Installasjon

4

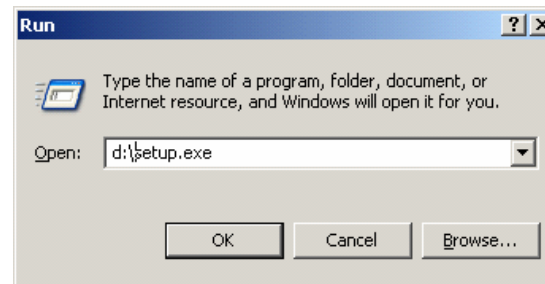
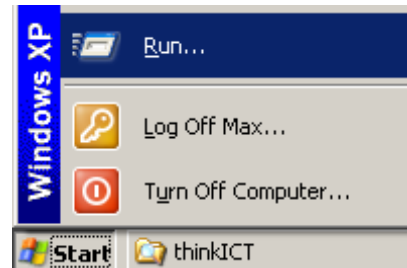
1. Sett CD'en inn

2. Hvis ikke noe skjer klikk **'Start - Kjør'**

3. Skriv **D:\setup.exe**
(Hvis din CD driver er E skriv e:\setup.exe etc)

4. Klikk OK.


5. Følg instruksjonene på skjermen for å fullføre installasjonen.
Dette vil installere programmet & og tilføye en link fra 'startmenyen til Enkelt å lage en fortelling.



Kom i gang

5

1. Klikk Start—Programmer— 2Simple Software—2Enkeli å lage en fortelling



The screenshot shows a simple drawing application window. At the top is a blue title bar with icons for file operations, a text tool (A), a drawing tool (fish), a speaker, a play button, and a close button (X). On the left is a vertical toolbar with various drawing tools and colors. The main canvas contains a red car with blue wheels and a yellow circle in the driver's seat. Below the car, the text "Bilen kjørte av sted og eventyret begynte..." is displayed. At the bottom of the canvas, there is a trash can icon, the number "1", and a green play button. A green oval highlights the play button.

Tegn et bilde til fortellingen din

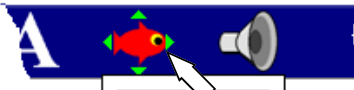
Skriv teksten din her.

Klikk her for å gå til neste side

Tilføy en enkel animasjon

6

Gjør bildet ditt levende ved å klikke på den røde fisken og velg en av bevegelsene:

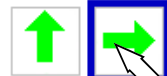


Ingen bevegelse– kun vis bildet



Beveg bildet rundt

Beveg oppover



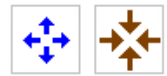
Beveg til høyre

Beveg nedover



Beveg til venstre

Bli større



Bli mindre

Forsvinn sakte



Bli synlig sakte

Gyng



Eksploder

Del bildet



Sett bilde sammen




Spill fortellingen din og se animasjonen ved å klikke på den grønne trekanten på den blå verktøylinja øverst på siden.

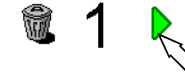
Tilføy lyd til fortellingen

7

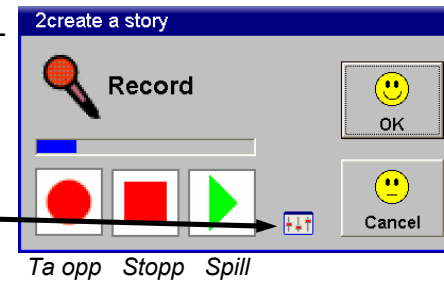
Du kan tilføye lyd til hvert bilde i fortellingen ved å klikke på høy-taleren på verktøylinjen og velg en av mulighetene i menyen.



 (Hvis du kun ønsker å høre/se den siden du holder på med, klikk på trekanten nederst på siden ved siden av søppelekassa)



Ta opp din egen lyd eller stemme ved å klikke på mikrofonen. Deretter:



Klikk her på å sette opptaksnivå.

Link til andre lydfiler (wav eller mp3) ved å klikke på den gule mappen. Du kan så gå til der du har lagret lydfiler og velg.

Bruk keyboard på skjermen til å komponere og ta opp enkle melodier som gjør fortellingen din enda bedre.



Andre knapper og funksjoner

8



Angre - 'visker ut' det siste du tegnet



Skriv ut fortellingen. (Det blir 4 sider på ett ark. Disse kan brettes til en liten bok!)



Slett alt på siden.



Høyreklikk for å få opp denne menyen. Bruk kopier og lim inn for å copiere bilder fra en side til den neste.

Du kan importere bilder, fotografier eller din egen animasjonsfil (GIF-filer) fra Enkelt å lage animasjoner ved å bruke denne funksjonen.

Åpne, lagre og eksportere

9

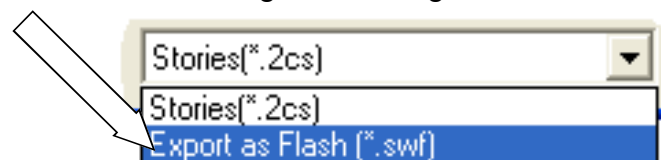
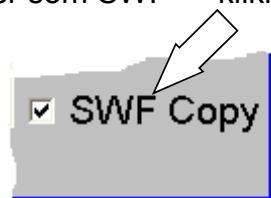


Åpne –og lagreknappene på verktøylinjen gjør det mulig for barna å lagre arbeidet sitt. Læreralternativene (se side 11) gjør det mulig å velge forenklete eller standard dialogbokser.

Åpne Lagre

Barna synes det er gøy å vise andre det de har laget. Kanskje du til og med ønsker å publisere arbeidet deres på skolens hjemmeside. For å gjøre dette må du lagre (eller *eksportere*) en kopi av deres arbeid i et format som kan leses av andre PC'er. I Enkelt å lage en fortelling kan du lagre arbeidet som SWF-filer (eller Flash*) filer—dette er en standard måte å lagre multimedia og lyd på og arbeidet kan således vises veldig enkelt.

Eksporterer som SWF klikk her..... Eller her... når du lagrer fortellingen.



Du kan sende SWF-filen på e-post til dine venner, legge den ut på hjemmesiden, eller legge den i en mappe du deler med andre.

Lese den ferdiglagede historien

1 0



You can open a story that you have saved by double clicking a 2cs file in your **My Documents** Folder. This will open it in 2Create a Story.

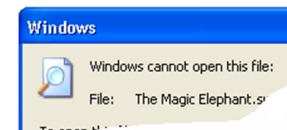


If you have finished a story and saved it as an SWF file (see previous page) then it will open in a different program which will allow other people to enjoy reading the story—*but not change it!*

Help! I can't see SWF story file!

If nothing happens when you double click the SWF file or you get a message like one of these then either:

- Install the 2simple SWF Player from your CD
- or
- Read the appendix on page 17 which will tell you how to play SWF files in Internet Explorer



Læreralternativer (generelt)

1 1

Hold Ctrl + Shift + klikk bokstaven 'O' for å gå til læreralternativer.



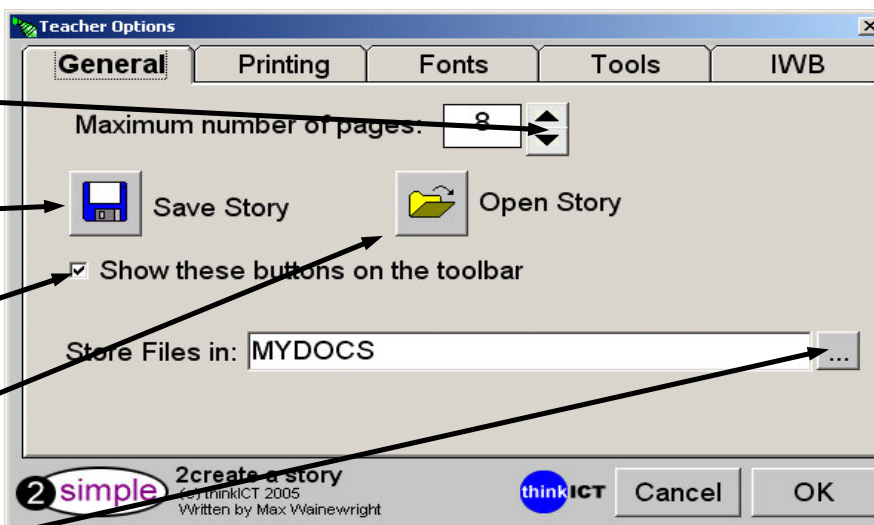
Velg maksimum antall sider.

Klikk for å lagre

Klikk her for å vise disse Knappene på verktøylinjen

Klikk for å åpne fortellingen

Klikk her for å velge hvilken mappe du vil lagre fortellingen i.



Læreralternativer (Utskrift)

1 2

Hold Ctrl + Shift + klikk bokstaven 'O' for å gå til læreralternativer.



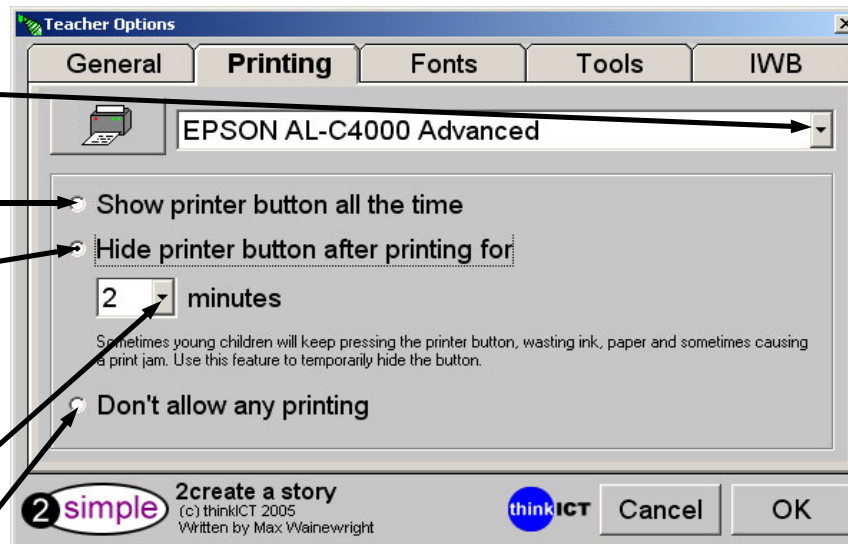
Velg skriver fra menyen.

Klikk for å vise skriverknappen hele tiden.

Klikk for å aktivere skriverknappen i et bestemt antall minutter.

Velg antall minutter her.

Klikk her hvis du ikke vil tillate å skrive ut i det hele tatt.



Læreralternativer (Fonter)

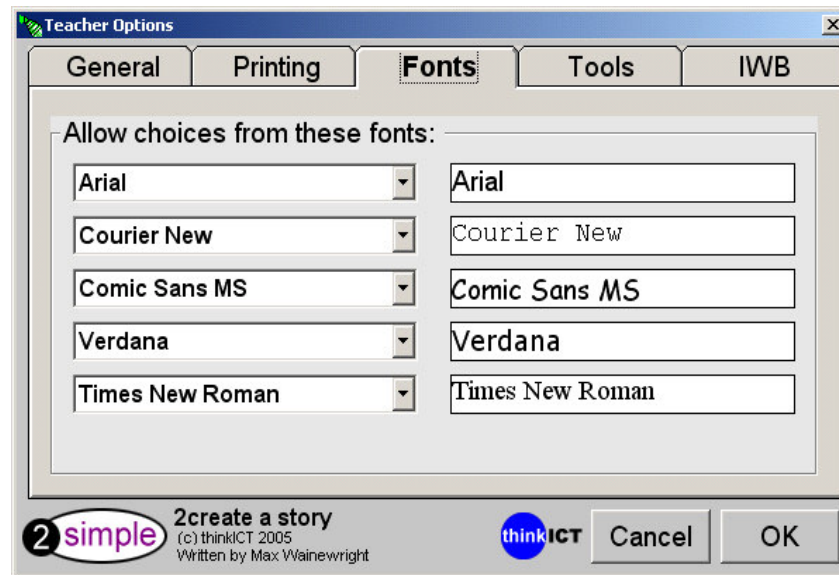
1 3

Hold Ctrl + Shift + klikk bokstaven 'O' for å gå til læreralternativer.



Velg fem fonter som barna kan bruke.

Velg fontene fra menyene og klikk OK.



Læreralternativer (Verktøy)

1 4

Hold Ctrl + Shift + klikk bokstaven 'O' for å gå til læreralternativer.

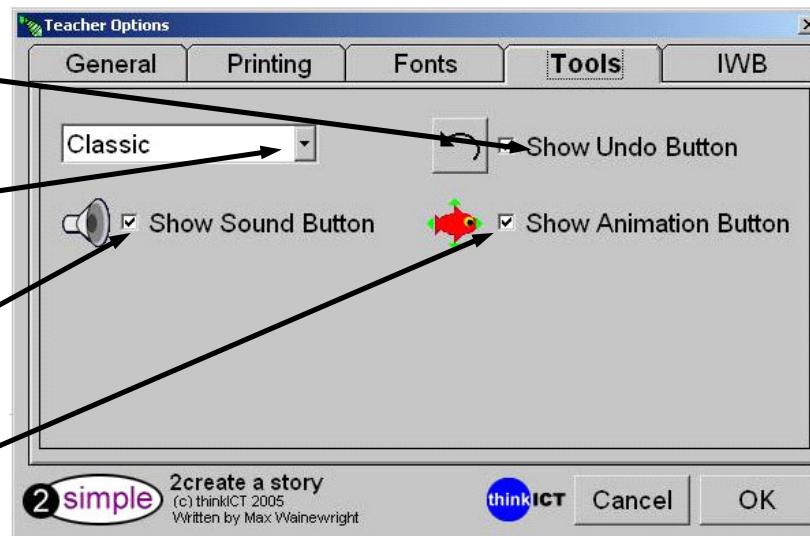


Klikk for å vise angreknappen på verktøylinjen.

Velg mellom tusjer og verktøy.

Klikk for å vise lydknappen.

Klikk for å vise animasjonsknappen.



Læreralternativer (Elektronisk tavle)

1 5

Hold Ctrl + Shift + klikk bokstaven 'O' for å gå til læreralternativer.



Klikk for å vise 'Simple snor' hvor barna kan dra ned verk-tøylinje skil at de kan nå opp når de bruker tavla.

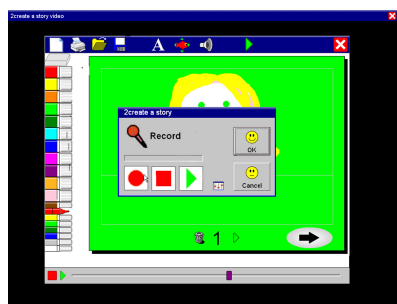


Bruk av hjelpevideoene

1 6

CD'en inneholder også hjelpevideoer som viser hele prosessen hvordan du lager en fortelling, , inkludert videoer som viser hvordan du tillegger lyd ("Monster Sounds") og animasjon ("Anna And Her Dog"). Disse er også lærerorientert og utforsker læreralternativer og hvordan eksportere til andre programmer..

I tillegg til å vise deg hvordan programmet fungerer gir videoene mange ideer om hvordan du lærer bort visse databegrep.



Når videoen starter ser du programmet I bruk. Bruk menyen ned-
erst for å stoppe, ta pause eller spille videoen tilbake:



Klikk det røde krysset for å gå tilbake til fortellingen.

Hvorfor bruke videoene:

For å introdusere begynnelsen på en aktivitet., for å minne barna på hvordan noe gjør og for å lære mer!

Tillegg—spille SWF-filer i Internet Explorer

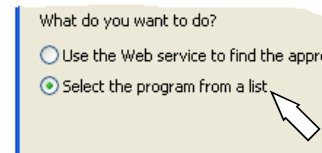
1 7

Du kan spille fortellinger om er lagret som SWF-filer ved å installere 2simple SWF Spiller fra din CD. Hvis du foretrekker å bruke Internet Explorer, gjør følgende:

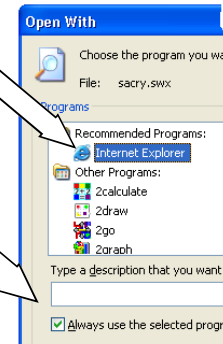
1. Dobbelklikk på en SWF-fil



2. Velg 'Velg program fra listen og klikk 'OK''



3. Velg 'Internet Explorer' fra toppen av listen.



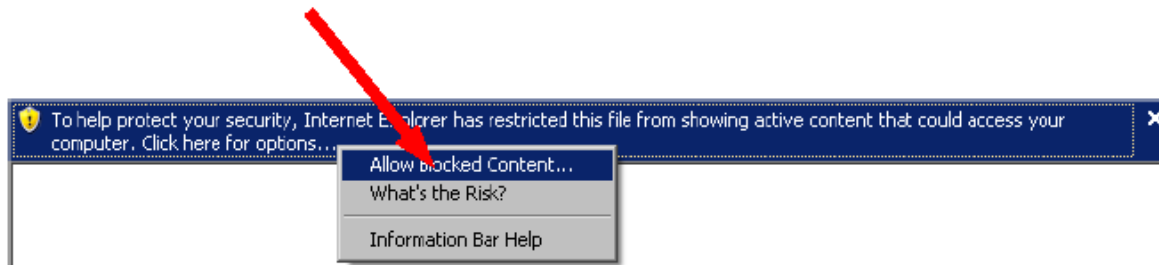
4. Klikk boksen 'Alltid bruk valgte program'

5. Klikk 'OK'

Tillegg - Unngå 'blokkert innhold-beskjed'!

1 8

You may encounter a "blocked content" message when trying to play back a Flash file in Internet Explorer. Don't panic! To play, click here to allow blocked content (click Yes to confirm).



Simple Tip:

To avoid this message continually appearing, open Internet Explorer and choose Tools and then Internet Options. Click the Advanced tab. Tick the box that says "Allow active content to run in files from my computer". (This will be under 'Security' in the list).

Kopieringsrett

The software described in this document is a proprietary product of 2Simple Software Ltd and is furnished to the user under a license for use as specified in the license agreement. The software may be used or copied only in accordance with the terms of the agreement. Information in this document is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of 2Simple Software Ltd. No part of this document may be reproduced, transmitted, transcribed, stored in any retrieval system, or translated into any language without the express written permission of 2Simple Software Ltd.

Trademarks

2Simple, 2Simple Software, 2Simple 2Create A Story and 2Create A Story are trademarks of 2Simple Software Ltd. Flash player are trademarks of Macromedia in the United States and other countries. All other trademarks and registered trademarks mentioned in this document are the property of their respective owners.

Copyright

Copyright © 2005, 2Simple Software Ltd. All Rights Reserved.
2Simple Software, United Kingdom
info@2Simple.com • www.2Simple.com

2Create A Story + User Guide - 1st (UK) Edition - Version - 1.0.0 (June 2005)
Author: Max Wainewright, Alex Roumbas, Ashley Goldstein, 2Simple Software Ltd.
Developer: Max Wainewright, 2Simple Software Ltd.

Kontakt Enkel IKT

2 0

Du kan kontakte oss på:

Enkelikt@tele2.no

Teknisk hjelp (på engelsk)

For support issues: www.2Simple.com/support or support@2Simple.com

Tel: (+44) 020 8203 1781

Fax: (+44) 020 8202 6370

Teknisk hjelp (på norsk) - kontakt Enkel IKT og vi vil videreformidle til 2Simple

Du kan skrive til oss:

Enkel IKT

Frøtvedtveien 14

3474 Åros

www.enkelikt.com

About 2Simple

2	1
---	---

All our software is designed on the following principles:

Simplicity of use

The software has evolved in the classroom to meet the needs of very young pupils. It is simple to learn and simple to use. There are no 'wrong buttons' to press.

Transfer of skills

All our software has a common look and feel. It is designed to take pupils from what is familiar towards standard Windows interfaces.

Developed in the classroom for the UK curriculum

The software has been developed to meet the needs of the UK curriculum. It has been tested and refined in the classroom, and has evolved based on research and suggestions from teachers.

Video of ideas for activities

All our software comes with a large number of ideas for use and tutorials. These take the form of short videos which run on the computer and teach staff and pupils to use the software in an appropriate curriculum context.

Emphasis on creativity

Making the software simple allows pupils to focus on the content of their work. Whilst the software is powerful, it is the pupils who are creating, not the computer.

Reading age

Many pupils are held back by complex language in some software packages. Our software uses simple icons and appropriate text, ensuring reading age is not a barrier to ICT learning.

Independent use

The simplicity of the software, combined with the use of video, makes the software ideal for independent use.

2Create A Story

Thanks to everyone who helped make this product: Abbie, Alex, Ali, Andre, Andy, Ashley, Beatrix, Bogi, Caroline, Daniel, David, Dawn, Doyin, Edina, Elliot, Emma, Erika, Fiona, Julie, Katalin, Katie, Kriszta, Lee, Lumi, Martin, Mary, Melissa, Mikee, Nigel, Nina, Petra, Philip, Rachel, Rebecca, Sam, Sarah, Sean, Sennay, Sharon, Suzy, Sylvie, Tony & Yasi.

Max Wainewright, 2005



**Enkel IKT, Frøtvedtveien 14, 3474 Åros
Tlf. 47 25 86 24
Enkelikt@tele2.no www.enkelikt.com**