

2 simple

Enkle IKT-verktøy for barn

Brukerveiledning



www.enkelikt.com

think **ICT**
IVT by Max
Wainwright
(c) 2003

Innhold

1.	Introduksjon	3
2.	Oversikt over programmet	4
3.	Installasjon	5
4.	Komme I gang	7
5.	Tegne/male	8
6.	Publisere	13
7.	Telle	19
8.	Navigere	22
9.	Diagram	25
10.	Spørre	27
11.	Åpne og lagre	29
12.	Bruke instruksjonsvideoene	31
	Teknisk informasjon (på engelsk):	33
A.	Bruke automatisk oppstart	34
B.	Lage lenker til individuelle program	35
C.	Systemkrav	36
	Om 2Simple	37
	Kontakt oss!	38

*Dette er første oversettelse til norsk - tar gjerne imot tilbakemeldinger
hvis du finner feil.*

Introduksjon til versjon 2

3

My work as an advisory teacher shows me improving learning with ICT is not about adding extra features and buttons to software...

Its not about trying to replace the tactile experience a child gets from finger printing, painting or even splashing with *real* paint.

Its about exploring the power of ICT as a creative tool and the **differences** it makes to learning.

Its about giving young children tools that allow them to **explore and learn through making mistakes**.

Tools that allow them to work with **increased accuracy**; to explore concepts of **repetition and to generate multiple images**.

Tools to discover how computers give us **new ways to communicate** with each other and new **global audiences**.

Tools to use the power of ICT to **combine different forms of information**.

The new IVT is designed to do all these things, but above all, to be simple, powerful and creative. Have Fun !

Max Wainwright, Designer & Developer of IVT2

Enkle IKT-verktøy—oversikt

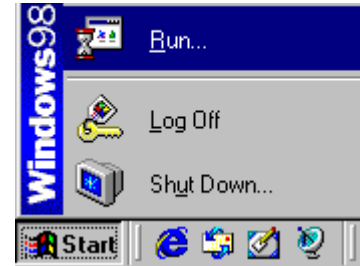
4

Program	Beskrivelse
Tegne/ male	Et enkelt tegne/male-program for barnehage -og førskole
Publisere	Et kreativt program som kombinerer tekst og bilder. Kan lage enkle bøker, konvolutter, fortellinger og plakater.
Telle	Et enkelt program for å håndtere data og illustrere mengder.
Navigere	Gir enkle instruksjoner for å navigere ved hjelp av piltastene. Tegn selv eller utforsk en by.
Diagram	Lag blokkdiagram, bardiagram, paidiagram og linjediagram på en enkel måte.
Spørre	Lag enkle tre-diagram.

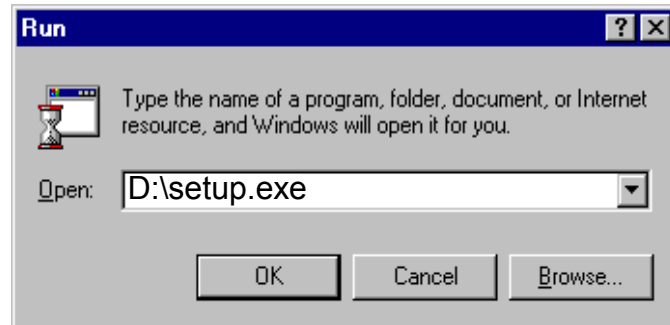
Installasjon - PC

5

1. Følg de automatiske instruksjonene. Hvis dette ikke virker;
2. Sett CD'en inn
3. Klikk '**Start—Run**'



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



4. Klikk OK.

5. Følg instruksjonene på skjermen for å fullføre installasjonen..

Dette vil starte programmet & lage en link fra startmenyen til Enkle IKT-verktøy.

Installasjon - Mac

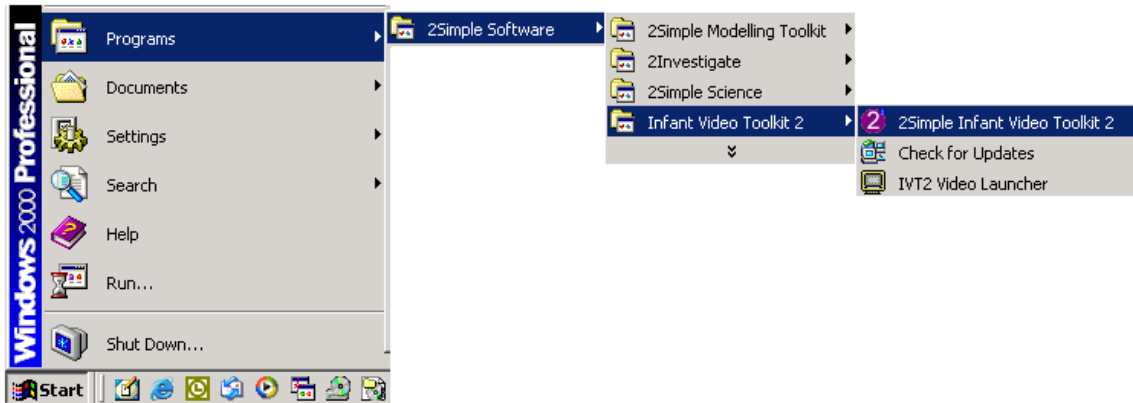
6

1. Sett CD'en inn
 2. Lag en ny mappe på mac skrivebord, klikk på fil og ny mappe.
 3. Dra hele innholdet av 2Simple CD'en til den nye mappen
 4. Velg 'starteren' for å åpne programmet.
- Læreralternativene på macintosh; press apple & shift samtidig og så o (bokstaven o)
 - Mac Videoer
Dobbelklikk på en video for å spille den
Du kan kopiere innholdet av videoene til skrivebordet

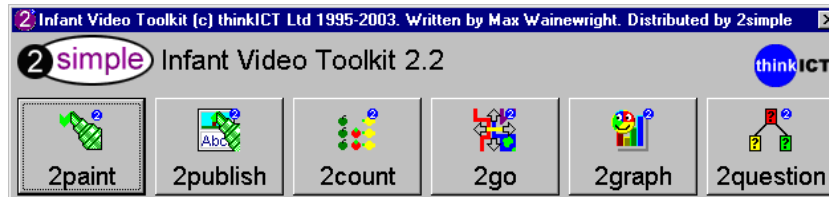
Kom i gang - PC

7

1. Klikk Start—Programmer—2Simple Software—IKT-verktøy for barn



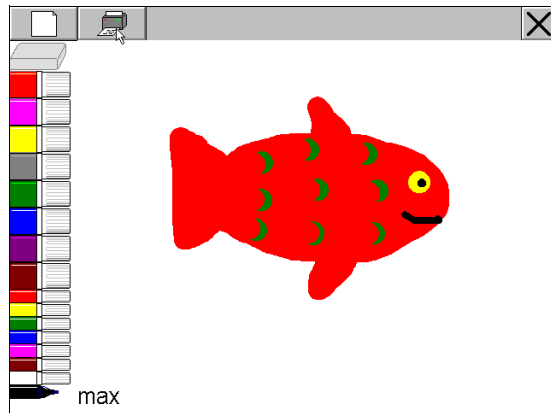
Dette vil starte 2Simple IVT launcher...



2. Klikk på det programmet du ønsker å starte.

Tegne/male

8



Et enkelt tegne/male-program for barnehage -og førskole. Dette er en utmerket måte å lære IKT på og oppmuntre til kreativitet for de minste.



Klikk på en av tusjene. For å tegne, hold ned en av knappene på musen & dra musen.



Klikk på viskelæret for å viske ut feil.



Klikk på '**abc**' eller hvor som helst nederst på skjermen for å skrive



og



for å skrive ut.



og



for nytt ark.



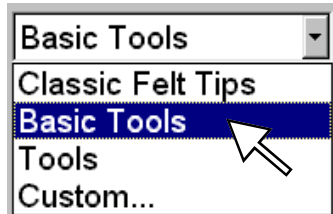
og



For å avslutte programmet.

Nye tegneredskaper i Tegne & Publisere

9



Tegne og Publisere Har begge flere innstillbare tegneredskaper for barn på forskjellige utviklingstrinn. Disse finner man i Teacher Options og lagret for fremtidig bruk. Press 'Ctrl' + 'Shift ↑' + 'O' for å gå til Teacher Options, velg så **'tools'** for å forandre tegneredskapene.



La elevene begynne med Classic Felt Tips...

Klikk på en av tusjene. Hold en av knappene på musen nede og beveg musen. Dette er ideelt for nybegynnere.

...Fortsett så med andre enkle verktøy

Når barna er blitt kjent med tusjene kan du vise dem de andre redskapene—Tools.



← Tynn tusj

← Tykk tusj

← Fylle-redskap
Klikk inni en figur & klikk for å fylle den med farge.

← Spraye



Lær av feilene – Til å begynne med kan barna bruke viskelæret for å rette opp feil.



Show Undo Button

Når de begynner å bruke andre redskaper er det best å bruke angre-knappen. Når du klikker på denne får du tilbake det siste du tegnet før feilen.

Nye tegneredskaper i Tegne & Publisere

10

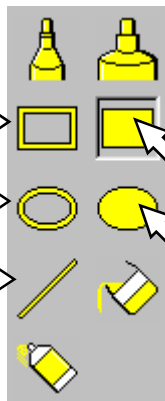


Det finns to andre litt mer avanserte tegneredskaper. Tool-modus har de elementære redskapene, pluss fem ekstra figurer og administrasjons-redskapene nevnt nedenfor.

For å tegne figurene:

1. Flytt musen til der du ønsker å begynne figuren.
2. Hold knappen på musen nede og dra sakte til figuren er slik du ønsker.
3. Slipp knappen på musen.

Tegn et tomt rektangel →



Tegn et fylt rektangel

Tegn en tom ellipse →

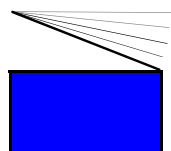
Tegn en fylt ellipse

Tegn en rett linje →

Tegne rektangulære figurer

For å tegne en sirkel eller rektangel hold nede

Tegne nøyaktig



Valgfri magnet gjør det enkelt å få figurene sammen på en nøyaktig måte.

Valgfrie redskaper introduser redskaper gradvis



ved hjelp av 'Custom'-instillingen. Velg de redskapene du vil at barna skal bruke

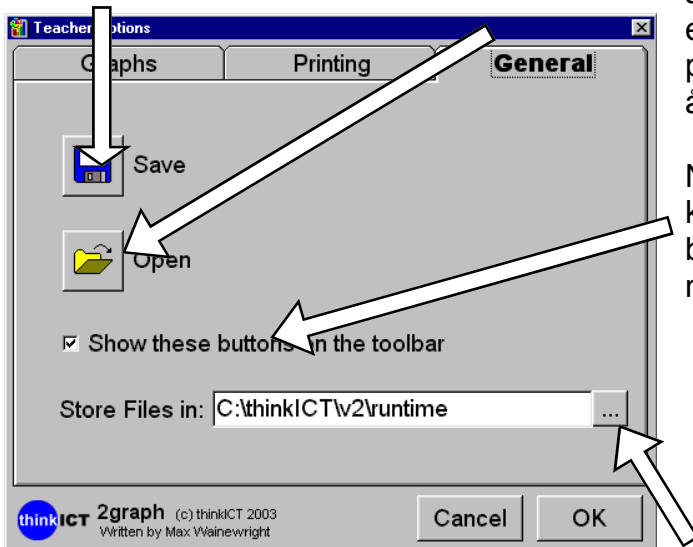
Læreralternativer – Lagre arbeid

11

Hold 'Ctrl' + 'Shift ↑' + 'O' for å gå til læreralternativene/ teacher options

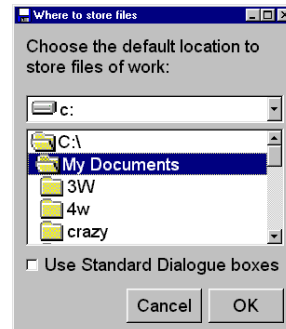
Klikk her for å lagre

Åpne filer



Alle filene i IKT-verktøy kan lagres og åpnes på forskjellige måter. For yngre barn er det best å vise lagre -og åpne-knappene på skjermen. Filene kan også lagres eller åpnes via læreralternativer.

Når barna forstår hvordan lagring fungerer kan du vise knappene ved å velge denne boksen.. Arbeidet deres blir da lagret i den mappen du har spesifisert.



Eldre barn trenger kanskje tilgang til andre mapper. Denne knappen gir tilgang til å lagre / åpne hvor det måtte være.

Læreralternativer – Skriv ut & Exit

12

Hold 'Ctrl' + 'Shift' + 'O' for å vise læreralternativene

Vi ønsker at barna skal bli uavhengige brukere av IKT - Bortsett fra å kunne skrive ut når de vil....

Klikk her for å gjemme skriverknappen når de har laget en utskrift.

... eller her for å gjemme skriverknappen helt.

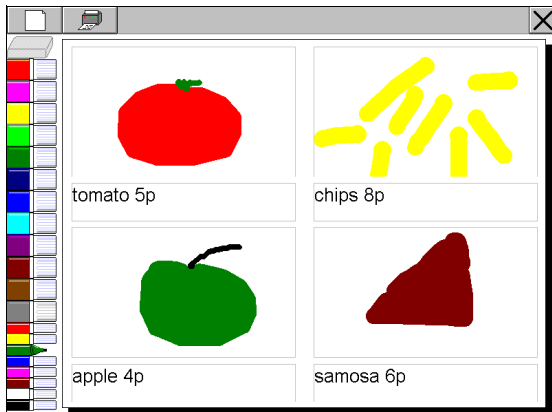
Når du bruker Tegne/male eller Publisere i **barnehagene** kan det være ønskelig å forhindre at barna går ut av programmet. Velg her hva du ønsker å gjøre. (Læreren kan bruke 'Ctrl' + 'Shift' + 'X' for å gå ut!)

Velg standardskriver



Publisere

13



Etter å ha blitt kjent med de grunnleggende funksjoner i Tegne/male, kan man gå videre med Publisere. Her kan barna bruke både tekst og bilder. Enkle strukturer gjør det mulig for yngre barn å lage fortellinger, enkel bøker, brev, konvolutter, plakater, menyer og mange andre aktiviteter.



Klikk på den tusjen du ønsker å bruke. Tegn med å holde museknappen nede og beveg musen!



Klikk på viskelæret for å viske ut feil.



Klikk i den grp boksen for å skrive.



og



for å skrive



og



for å begynne igjen.



og



for å gå ut.

Publisere - Flere sideoppsett

15



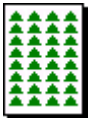
Bruk dette alternativet for lese –og skriveøvelser, diskutere en fortelling, eller hva forskjellige personer synes om det de har sett eller hørt. Fint for å beskrive følelser.



Bruk denne for å lage A4 plakater. Skriv og tegn.

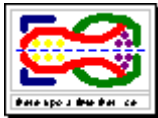


Lag en enkel forside til en avis. Skriv nyheter, noe som har hendt, klassetur eller gjengi hovedpunktene I en fortelling.



En viktig del av å lære IKT er å forstå hva datamaskiner kan gjøre som vi ikke kan ... Og hva vi kan gjøre som de ikke kan!

Sideoppsettet med mønster virker på samme måte som med ramme. Barna kan lage sine egne mønster her – og så bruke PC'en til å omforme det til gavepapir, tapet – eller et kunststykke!

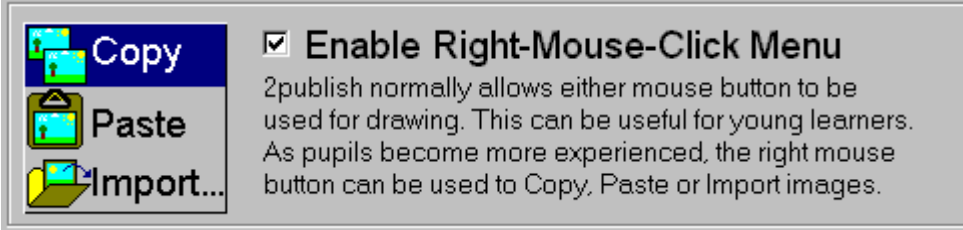


Såvel som å utforske symmetri, finn ut hvordan PC'en gjør ting enklere for oss. Tegn halve bildet... Og se hvordan PC'en tegner det andre halve.

Publisere - med eldre barn

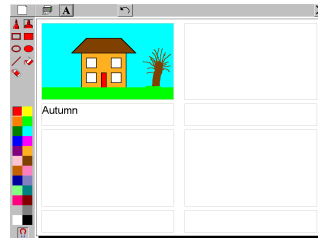
16

Her er noen nye funksjoner for å hjelpe litt eldre barn, eller de som kan mye til å gjøre mer. Gå til læreralternativer og klikk Verktøy...



Enable Right-Click Menu
2publish normally allows either mouse button to be used for drawing. This can be useful for young learners. As pupils become more experienced, the right mouse button can be used to Copy, Paste or Import images.

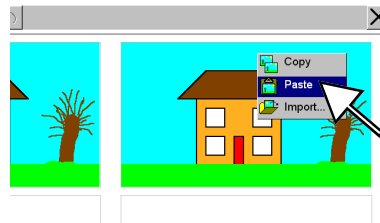
1. Introduserer kopiere & lim inn. Tegn et hus om høsten...



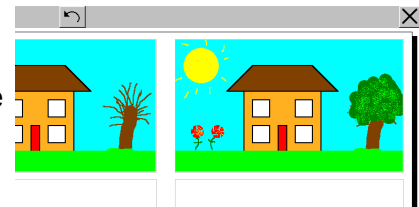
2. Forklar barna at du trenger tre hus til for å vise sommer, vår og vinter. Forklar at de må kopiere husene for å spare tid: Plasser musen på bildet og høyreklikk, klikk så kopiere.



3. Flytt musen ti en ny boks & høyreklikk igjen, velg så lim inn.



4. Forandre bildet, og gjenta for de forskjellige årstidene...

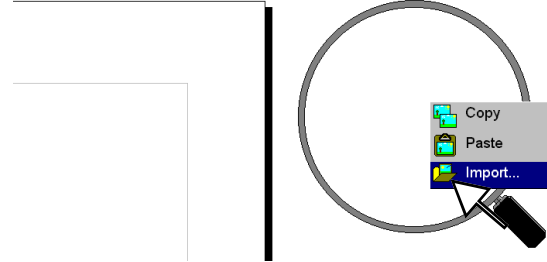


Publisere - med eldre barn

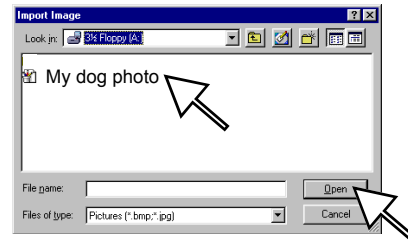
17

Publisere kan også brukes for å dele informasjon med andre programmer. Barna kan importere digitale bilder og tegninger for å illustrere arbeidet sitt. De kan kopiere & lime inn bilder fra internett, eller kopiere diagrammer de har laget i Diagram, og lime dem inn I Publisere og tilføye forklaringer på et eksperiment osv. Digitale bilder kan importeres og brukes med border og bøker.

1. Begynn en ny fil og høyreklikk på museknappen I tegneboksen. Klikk importer.

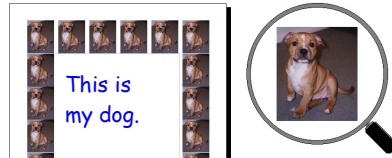


2. Finn det bildet du ønsker. Klikk på bildet og åpne.



Yngre barn trenger kanskje hjelp med å finne bildene sine. .

3. Jobben er gjort!

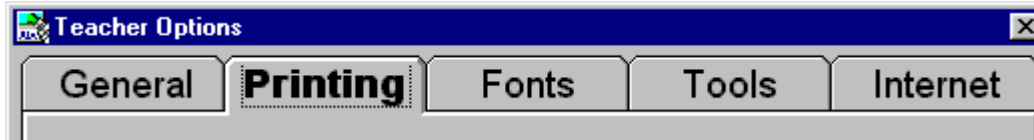


Husk å få barna til å lage sine egne bilder også !

Publisere - læreralternativer

18

Hold 'Ctrl' + 'Shift ↑' + 'O' for å gå til læreralternativer



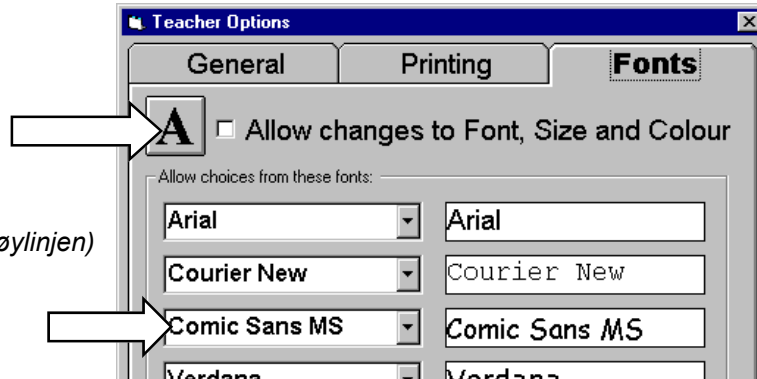
Her kan man tilpasse programmer til forskjellige brukere. Vi har allerede diskutert mange av alternativene (se side 8 & 9). Andre alternativer finner du nedenfor.

Bruk av fonter

Klikk her hvis du ønsker at barna selv skal kunne velge font, størrelse og farge.

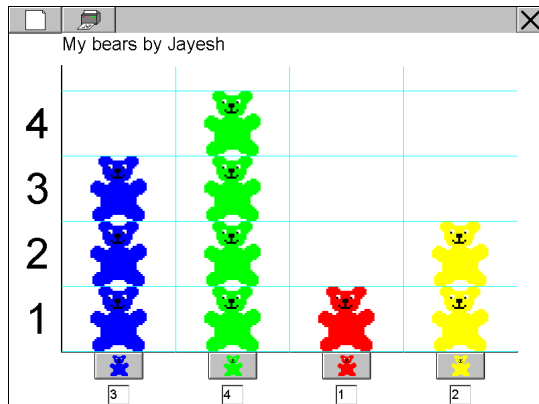
('A' fontknappen synliggjøres da på verktøylinjen)

Velg de fem fontene barna kan benytte seg av.



Telle

19



Et enkelt program for å introdusere det å vise data ved hjelp av illustrasjoner. Telle kan brukes for å utvikle matematiske konsepters på barnehage og førskoletrinnet.

Barna kan velge bilder eller tegne selv !



Klikk på en av knappene nedest for å legge til en bamse..



og



for å skrive ut.



Du kan velge å skrive inn tallene i boksen under bamsen.



og



for å begynne på nytt eller velge nytt bilde.

2



Bruk tilbakeknappen hvis du gjør feil.



og

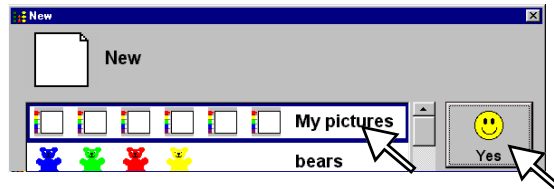


for å gå ut av Telle.

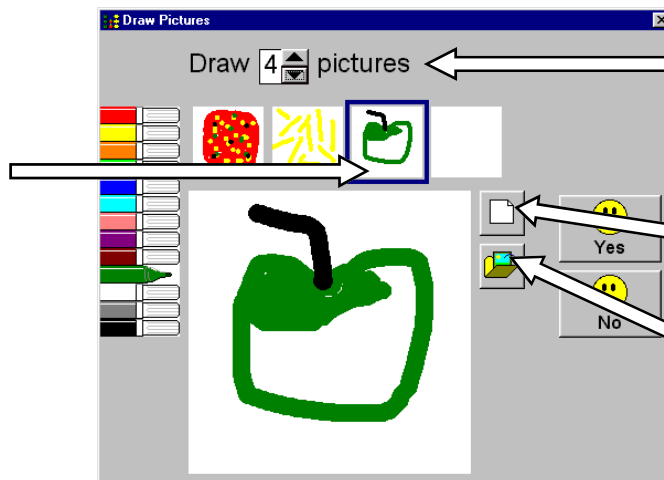
Telle – tegn dine egne bilder

Du kan tegne dine egne bilder og bruke dem i diagrammet. I tillegg til å være en gøy, fleksibel & kreativ ekstra funksjon, er det et stort steg I læringsprosessen – barna må planlegge & og utføre sine egne undersøkelser.

1. Klikk 'Ny' + velg 'Mine bilder'.
2. Klikk 'Ja'
3. Tegn bildet ditt!



4. Klikk 'Ja' når de er ferdige.



Klikk for å velge hvilket bilde du vil jobbe med.

Velg hvor mange bilder du skal jobbe med (fra 2 til 6).

Slett nåværende bilde

Importer et bilde (denne funksjonen er mer for lærerne).

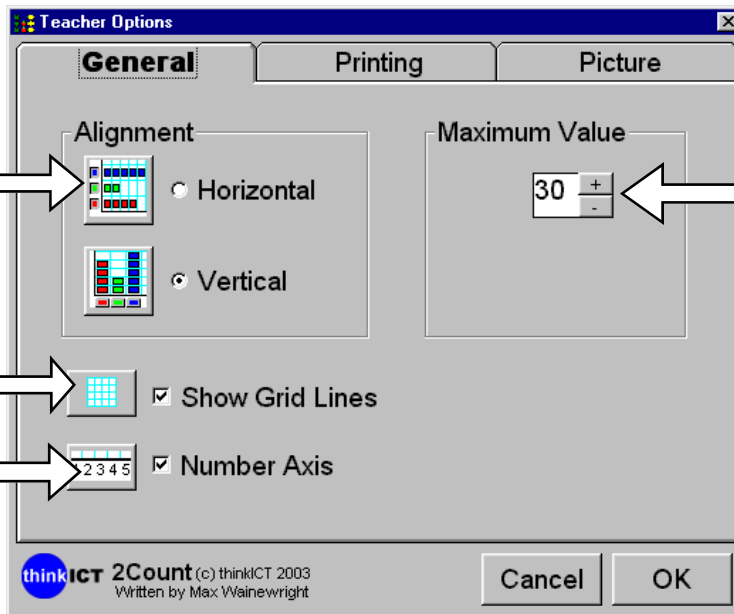
Telle - læreralternativer

Hold 'Ctrl' + 'Shift ↑' + 'O' for å gå til læreralternativene

Velg om diagrammet skal være hordsintalt eller vertikalt.

Velg å vise linjene

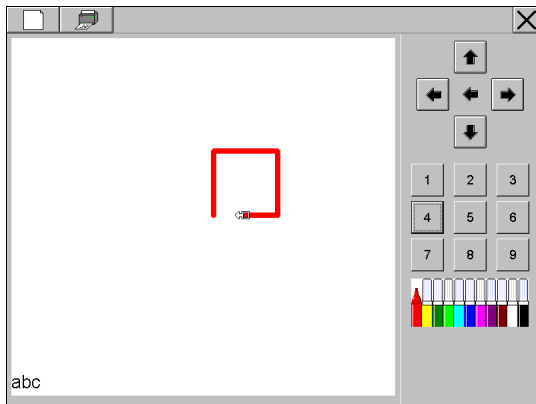
Velg å nummerere aksene



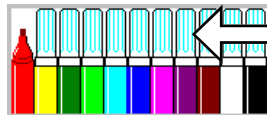
Velg maksimum verdi som skal brukes.

Flytte / navigere

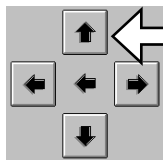
22



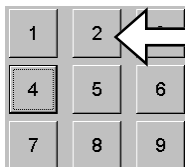
Utvikle retningssans, beregning og kreativitet samt introdusere kontroll.



Velg farge - viser veien du flytter deg. Flytt uten å vise veien, dobbelklikk på tusjen.



1. Velg hvilken retning du skal gå.



2. Velg hvor langt du skal gå.



og



for å skrive



og



for å begynne på nytt eller bytte bakgrunn.



og



for å gå ut av Flytte.

Flytte / navigere - læreralternativer

23

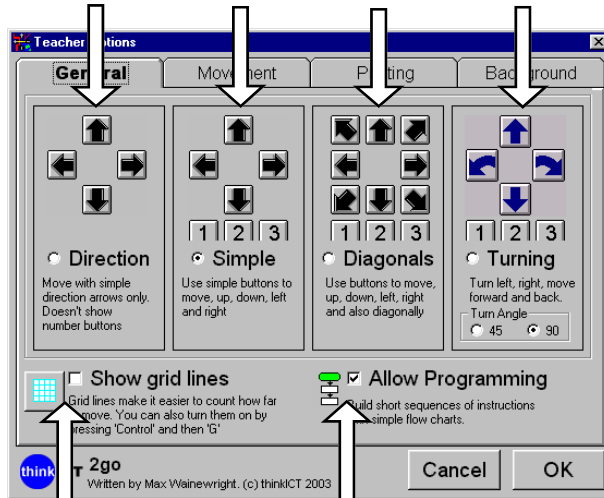
Hold 'Ctrl' + 'Shift ↑' + 'O' for å gå til læreralternativene

Bruk piltastene for å gå opp, ned, til høyre og venstre

Introduser tall for å bestemme hvor langt

Introduser diagonal bevegelse

Vinklet bevegelse og fram og tilbake



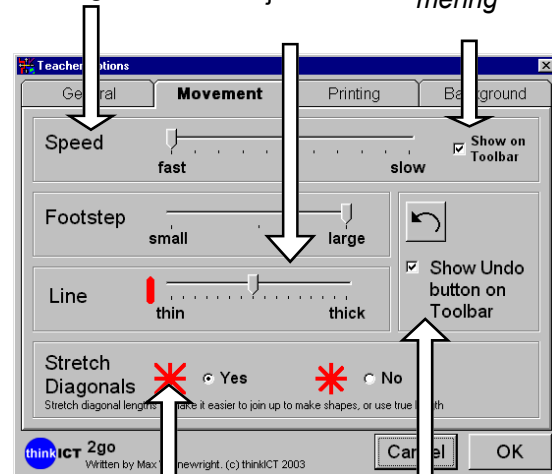
Vis linjene på skjermen

Tillat programmering - se neste side

Vis hastighet-sknappen på verktøylinjen. - nyttig for å lære programmering

Sett hastighet på bevegelsen

Velg tykkelse på linjen



Bruk 'strek diagonale' Gjør det lettere å binde dem sammen.

Vis angreknappen - ta bort siste instruksjon

Flytte - programmeringssekvenser

24

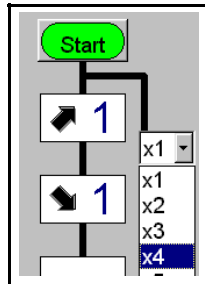
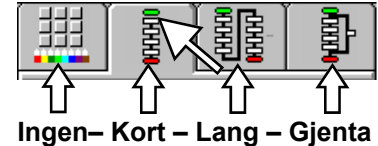
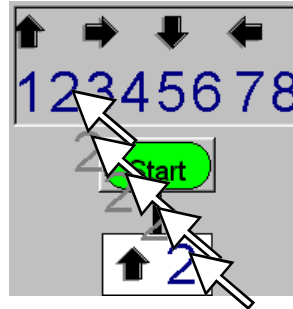
Flytte gjør programmering tilgjengelig for alle, og introduserer konsepter på høyt nivå...

1. Velg hvilken type program du ønsker :

(den til venstre er ikke programmering – med denne får du resultatet med en gang)

2. Dra inn instruksjonene du vil at programmet skal følge.

Dra instruksjonene til de forskjellige boksene hvis du ønsker å forandre rekkefølgen, eller i søppelkurven hvis du gjør feil. Dobbelklikk på søppelkurven for å slette programmet.



Gjenta programmer som lager mønster

Å la et program gjenta seg om og om igjen kan være en virkningsfull måte å kontrollere ting på, eller i dette tilfellet å lage et mønster. Programmet til høyre har kun to instruksjoner, men lager dette mønsteret. Prøv å forandre det så det lager en lengre linje...



Diagram

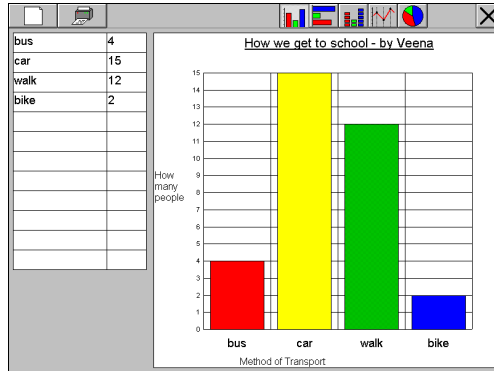


Diagram bygger på det grunnleggende vi lærte i Telle. Det gjør barna i stand til å lage enkle blokk, søyle, linje og paidiagrammer.

bus	4
car	15
wal	

Begynn med å skrive inn data. Klikk 'Enter' for å gå til neste boks. Diagrammet blir da synlig...

Hvis du gjør feil, klikk i boksen hvor feilen er og forandre den.



Klikk på diagramtype.



og



for å skrive



og



for å begynne på nytt



og



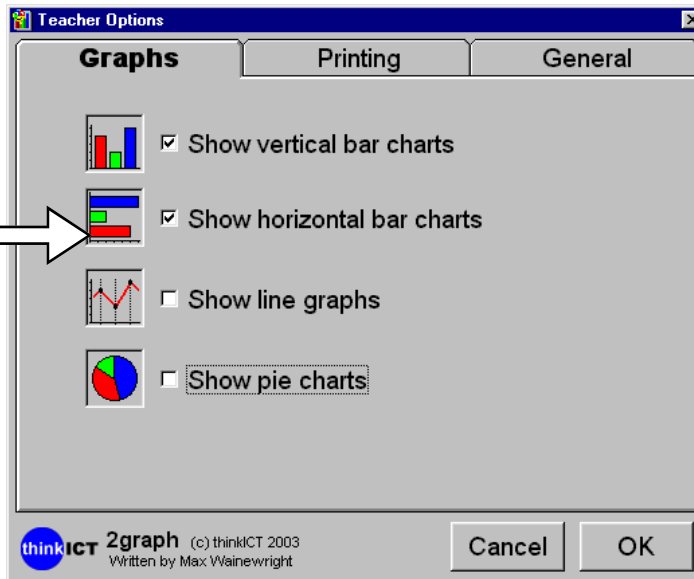
for å gå ut av Diagram

Diagram - læreralternativer

26

Hold 'Ctrl' + 'Shift ↑' + 'O' for å gå til læreralternativer

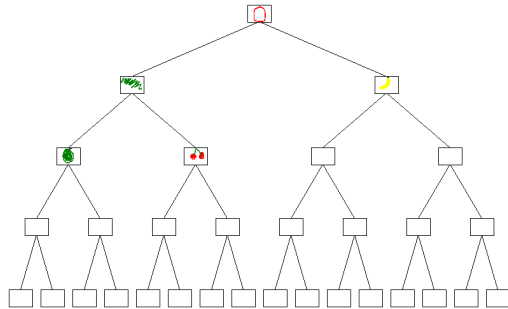
Velg de diagramtyper du ønsker at elevene skal kunne bruke.



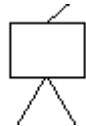
Copy Graph

Du kan kopiere diagrammer til de andre programmene. Høyreklikk på diagrammet & klikk kopiere. Gå til et annet program og klikk lim inn.

Spørre



Spørre introduserer hvordan man bruker database.



Dobbelklikk på en boks for å spørre eller forandre noe.



Klikk på spørsmålstegnet for å teste databasen.



for å lagre



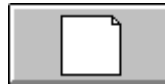
for å åpne



og



for å skrive ut



og



for å begynne på nytt.



og



for å gå ut av Spørre

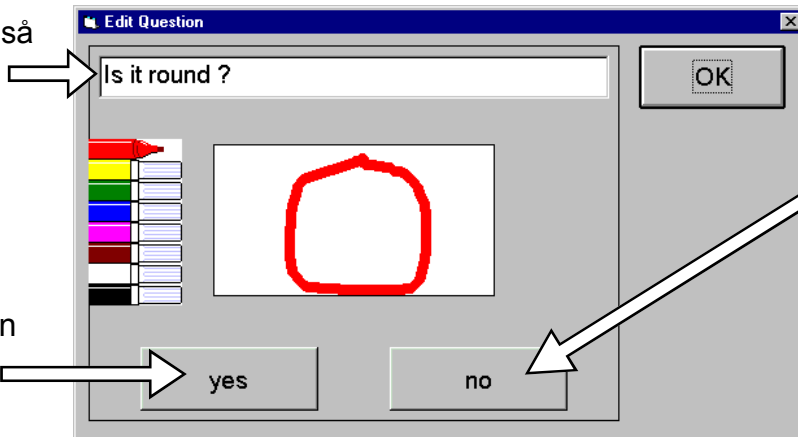
Spørre - kom i gang

1. Dobbeltklikk på den midterste hvite boksen på toppen.



Rediger spørsmål-boksen kommer da opp:

2. Klikk her og så skriv inn et spørsmål som har to svar:



3. Klikk på denne knappen & og skriv et mulig svar.

4. Klikk på denne knappen & og skriv det andre mulige svaret.

5. Tilføy et bilde ved å bruke tusjene hvis du ønsker.

6. Klikk OK



Klikk nå på spørsmålstegnet for å se hvordan databasen virker.

Du kan nå tilføye de neste to spørsmålene under det første.

For mer hjelp se videoene.

Åpne og lagre arbeid 1

29

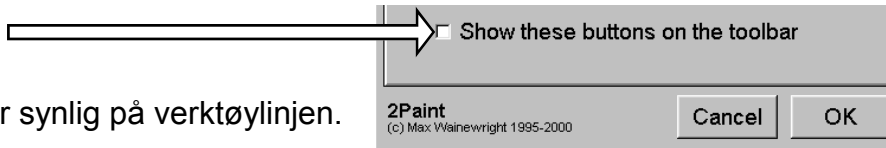
Dette kan gjøres av læreren via læreralternativene hvis barna er for små til å forstå hva de skal gjøre.

Læreren kan legge til åpne -og lagreknappene på verktøylinje hvis de ønsker at barna skal lære å lagre.

Tillat barna å lagre selv:

1. Velg læreralternativer (Hold 'Ctrl' + 'Shift ↑' + 'O') .

2. Klikk denne boksen.



3. Klikk 'OK' & knappene blir synlig på verktøylinjen.

Du kan velge standard eller 'simple' dialogbokser.

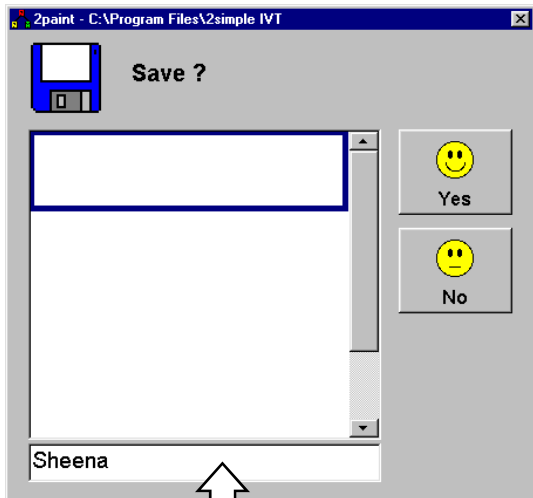
Åpne og lagre arbeid 2

30



Lagre:

1. Klikk den blå lagreknappen.

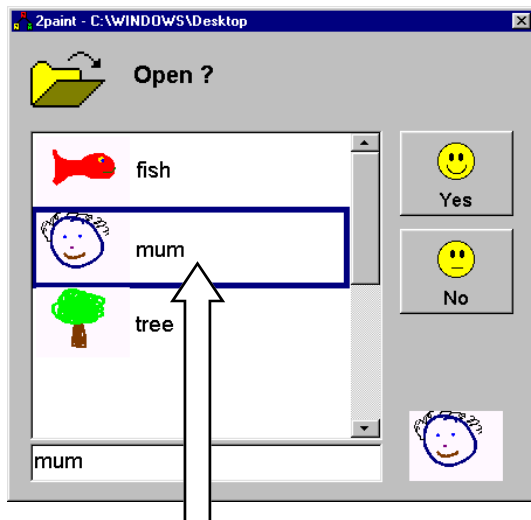


2. Klikk her
3. Skriv ditt filnavn.
4. Klikk **'Ja'** eller klikk **'Enter'**



Åpne:

1. Klikk den gule åpneknappen.



2. Klikk på den filen du ønsker å åpne
3. Klikk **'Ja'** eller klikk **'Enter'**

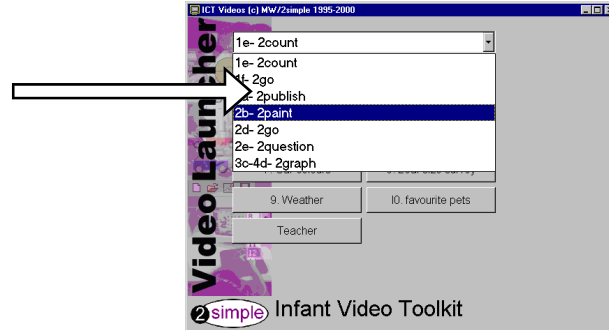
Bruk av instruksjonsvideoene - PC

31

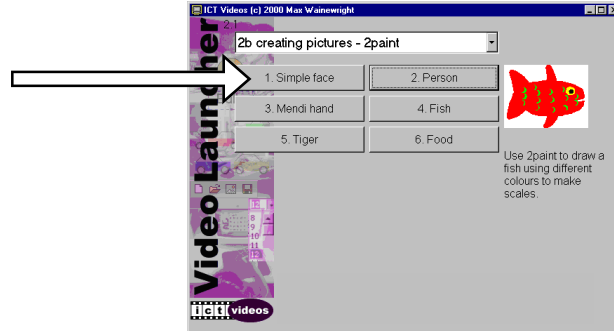
1. Start 'IKT Videos' fra Programmer – 2simple Software



2. Velg program fra listen øverst



3. Klikk på den en av knappene for å velge hvilken video.



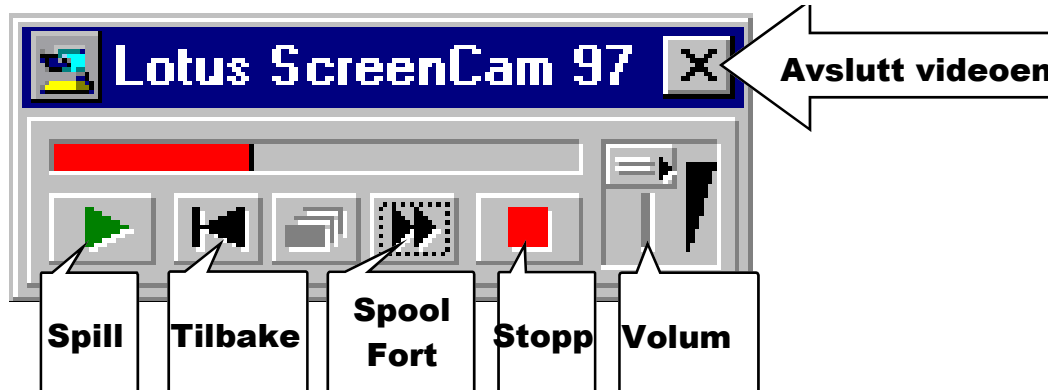
4. Nå kan du se på videoen!

Avbryt og stoppe videoen

32

Du kan se videoene om og om igjen.

Du kan også avbryte ved å klikke **'space bar'** på tastaturet. Da kommer kontrollene under opp på skjermen:



Klikk på de forskjellige knappene etter hva du ønsker.

Hvis du ikke ser musepekeren klikk 'Alt' knappen på tastaturet.

Hvis du ikke ønsker å se hele videoen kan du stoppe den ved å klikke på 'X' før du starter en ny.

Technical Information

We aim to make all our products and supportive literature as simple as possible for everyone. However this section is intended for ICT co-ordinators and technicians. It should not be necessary for classroom teachers to read this although it might make good bedtime reading!

All the programs in the suite are available from one click on the 2simple Launcher. We feel this is a more practical way for young children to start up any of the programs than double clicking icons—something very young children find difficult.

Some schools have found it useful to set up their computers so that the 2simple IVT Launcher is displayed automatically when the computer starts up. Though this is possible to set up on a standard Windows PC, there may be complications with some security systems. This is explained in Section A.

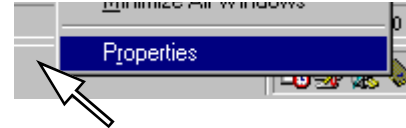
If you wish to make links to the individual programs you can do so in the usual way. An example of this is shown in Section B for a standard Windows PC. Most school computers have some security or 'front-end' for users which can make this more complicated. You may need to refer to the manuals which came with the PC to seek further information on this.

Further information is available on our website. www.2simple.com

Section A – Automatic Start Up – PC

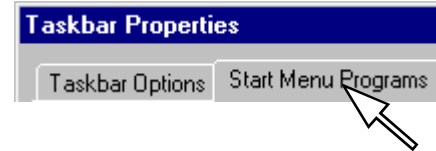
Only do this if you want the 2simple IVT Launcher to start automatically. (You may need to log on to your computer as manager/administrator to do this).

1. Click the taskbar with the right mouse button.



2. Click 'properties'.

3. Click 'Start Menu Programs'



4. Click 'Add'



5. Type in the command line opposite, or use 'Browse' to find the launcher file.



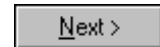
6. Click 'Next'



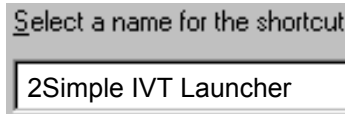
7. Click 'StartUp'



8. Click 'Next'



9. Type a name for the shortcut.



10. Click 'Finish'

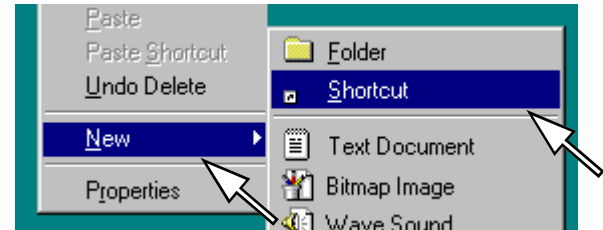


Section B – Adding Desktop Links – PC

35

Only do this if you want to make links to individual programs within the suite. (You may need to log on to your computer as manager/administrator to do this).

1. Click the desktop with the right mouse button.

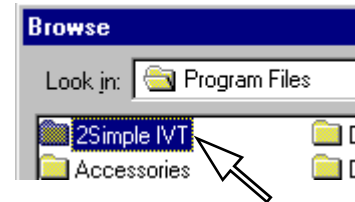


2. Click **'New'** and **'Shortcut'**.

3. Click **'Browse'**



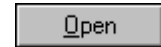
4. Double click the **'Program Files'** folder and then double click the **'2simple IVT'** folder within it.



5. Click the program you want to make the shortcut to.



6. Click **'Open'**



7. Click **'Next'**



8. Click **'Finish'**



Section C – System Requirements

36

	PC	MAC
Operating System	Windows 95 / 98 / 98SE / ME / NT4 (SP3) / 2000 / XP	8.6 - X (below 9.2 requires carbonlib 1.4)
Processor	Minimum Pentium 100 mhz	Power PC
Memory	16MB RAM	32MB RAM
Hard Drive	10MB + 255MB videos	23MB + 539MB videos
Display	Recommended 800x600 *	Minimum 640x480
CD-ROM Drive	Required for Installation	Required for Installation
Sound card	Required for the videos	Required for the videos
Printer	Optional	Optional
Other	Adobe Acrobat Reader (to view user guide) - available on CD	QuickTime to view videos - available on CD

* Note on screen resolution: We recognise that it is not practical for busy teachers to keep changing computer settings such as colour depth and screen resolution for each piece of software. Therefore as far as possible, the IVT is designed to work well on different computers with a range of screen resolutions and colour settings. We would however recommend that the IVT will work most effectively on a screen resolution of 800 x 600. It will work fine on 256 colour settings, but to give your pupils the most opportunity to express themselves in as many colours as possible we recommend using a colour depth of 16 or 32 bit (High Colour or True Colour). If this doesn't make complete sense to you or you require further help do please contact us for technical support.

About 2simple

Our software is designed on the following principles:

37

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

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 & refined in the classroom, & has evolved based on research & suggestions from teachers.

Video of Ideas for activities

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 & 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.



Andre programmer på norsk:

Enkle musikkverktøy
Enkelt å skape en fortelling
Enkelt å lage animasjoner



Enkel IKT
Frøtvedtveien 14, 3474 Åros, Norge
Tlf. 47 25 86 24
Enkelikt@tele2.no

www.enkelikt.com