

# VODNIK PO MY SAILS 1 NEW I-BOOK



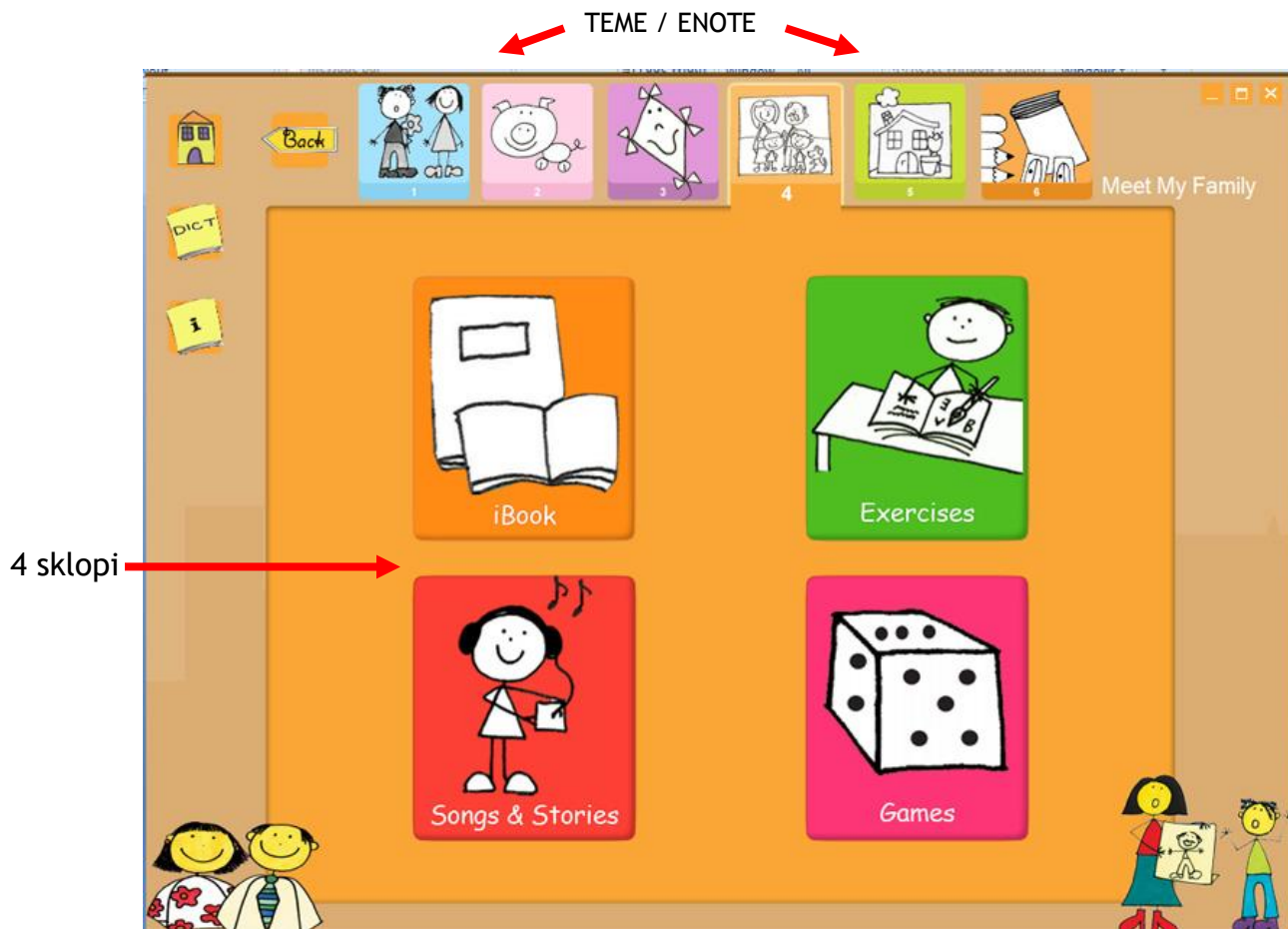
Viljenka Šavli

## KAZALO

Uvodne misli .....	3
Vsebinske teme .....	4
Navigacija po gradivu: .....	6
Sklop »I-book« .....	7
I-naloge.....	9
Sklop »Exercises« .....	10
I-naloge.....	11
Sklop »Songs and Stories« .....	14
Sklop »Games« .....	15
Sklop »Dictionary« .....	16
Namestitev in aktivacija CDja .....	17
Strojne/Programske zahteve.....	17
Namestitev programa .....	18
Zaščita programa.....	18
Uporaba programa .....	19
Aktivacija programa .....	19
Avtorji in založba .....	20

## Uvodne misli

I-book je interaktiven učbenik zasnovan po učbeniškem kompletu My Sails 1 New. Prinaša svež, sodoben pristop k učenju tujega jezika in s pestrim izborom gradiv in interaktivnih nalog predstavlja motivacijo za sodelovanje. Ciljna skupina so učenci v starosti 8 - 9 let, ki se učijo angleščine kot prvega tujega jezika.



Interaktivne naloge učenca motivirajo in jih sprostijo, z njimi avtomatizira tujejezične strukture in pridobiva sporočilno vrednost jezika. Slikovno gradivo ga navaja na razumevanje pomena besed s pomočjo ilustracije in ne s prevajanjem. Otrok z njimi postopoma, spontano, neprisiljeno in igrivo pridobiva prvine tujega jezika, pri individualni rabi pa svojemu tempu učenja prilagaja število ponavljanj in izbiro nalog. Dejavnosti dopuščajo sodelovanje udeležencev, uporaba je enostavna, učenec je pri delu lahko samostojen, razvija kognitivne sposobnosti (povezovanje, sestavljanje, urejanje, oblikovanje, posnemanje, domišljajske rešitve,...) pa tudi avtomatizira tujejezične vzorce, ki so pri takem učenju zelo pomembni.

Namenjen je uporabi na i-tablah ne glede na tip, na računalniku s projektorjem, v računalniški učilnici, pa tudi na prenosnih računalnikih v šoli ali doma.

Uporabljamo ga v vseh fazah učenja, tako pri uvajanju, utrjevanju, ponavljanju in preverjanju snovi, kot tudi pri samoučenju, saj nudi veliko število raznovrstnih, nivojsko zastavljenih interaktivnih, bogato ilustriranih nalog, ki so opremljene s slušnimi zapisi.

Za zanimivejše in učinkovitejše učenje še dodatno poskrbijo:

- vsebinsko obarvane didaktične igrice,
- animirane pesmice in zgodbe
- in angleško - slovenski slovar, ki je dostopen na vsakem koraku in vsebuje nabor besed vključenih v učbeniški komplet.

Vse naštetu omogoča postopno, nazorno, pestro, zanimivo in interaktivno učenje.

Uporaba i-booka je enostavna in zanjo ne potrebujemo posebnih računalniških znanj, saj je zaradi ilustriраниh ikon in preprostih navodil uporabniku prijazna.

Program omogoča poleg linearnega učenja lekcije za lekcijo tudi brskanje po gradivih in samostojno izbiranje gradiv in nalog.

Priložena so enostavna navodila za namestitev, aktivacijo in uporabo programa.

## Vsebinske teme

I-book je razdeljen na 6 vsebinskih tem / enot, do katerih vodijo ilustrirane ikone v zgornjem meniju. Ime izbrane enote se izpiše na desni strani.



Razdelitev gradiva na teme je pogojena z vsebino učbeniškega kompleta My Sails 1 New in didaktične uporabe gradiv pri pouku. Predstavljene teme so:

1. Making Friends
2. Animals
3. Toys
4. Meet My Family
5. Home
6. Time For School

Vsaka tema / enota je razdeljena na 4 sklope:

1. iBook
2. Exercises
3. Songs and Stories
4. Games

Interaktivna gradiva v i-booku lahko učitelj in učenec uporabljata na različne načine in jih prilagajata situaciji, potrebi in namenu učenja pri pouku ali pri učenju doma. Posamezna gradiva i-booka omogočajo hitro, nazorno in ilustrativno predstavitev gradiv, skrajšajo čas priprave in omogoča boljšo predstavljenost posameznih tem in aktivnosti v njih.

Jezikovna znanja se pojavljajo lahko ter se nevsiljivo prepletajo skozi vse sklope v obliki interaktivnih dejavnosti in učencem na nevsiljiv in spontan način omogočajo oblikovanje splošne podobe jezika.

I-book prinaša zanimiv in z i-nalogami bogat način učenja tujega jezika, izboljša motivacijo za učenje, povečuje neposredno sodelovanje učencev v procesu obravnave snovi in je prilagojen sodobnim didaktičnim pristopom.

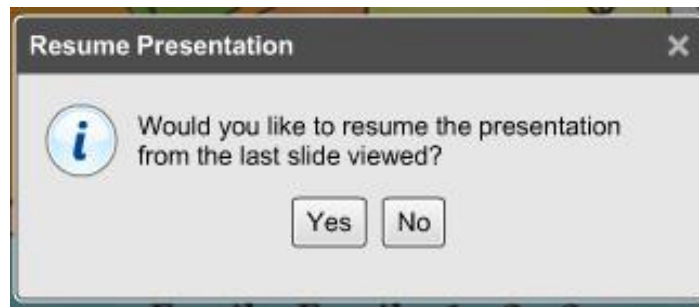
## Navigacija po gradivu:

Navigacija po gradivih je enostavna, predstavljena s slikovitimi ikonami in gumbi, ki ponazarjajo vsebine. V zgornjem levem kotu najdemo 4 splošne ikone, ki so uporabniku vedno dostopne.

- Ikona **Hiška** nas vedno vrne v začetno okno enote.
- Ikona **"Dict"** vključi slovar.
- Ikona **"Back"**, nas pomakne za en korak nazaj.
- Ikona **"i"** ponudi osnovne informacije o sklopih.
- Ikone enot z naslovom.



V osrednjem delu so večji gumbi, ki vodijo do različnih gradiv. Ilustracije in naslovi na gumbih povedo, kam nas popelje klik nanje. Enostavnost prehodov iz gradiva v gradivo je prisotna na vseh nivojih programa.

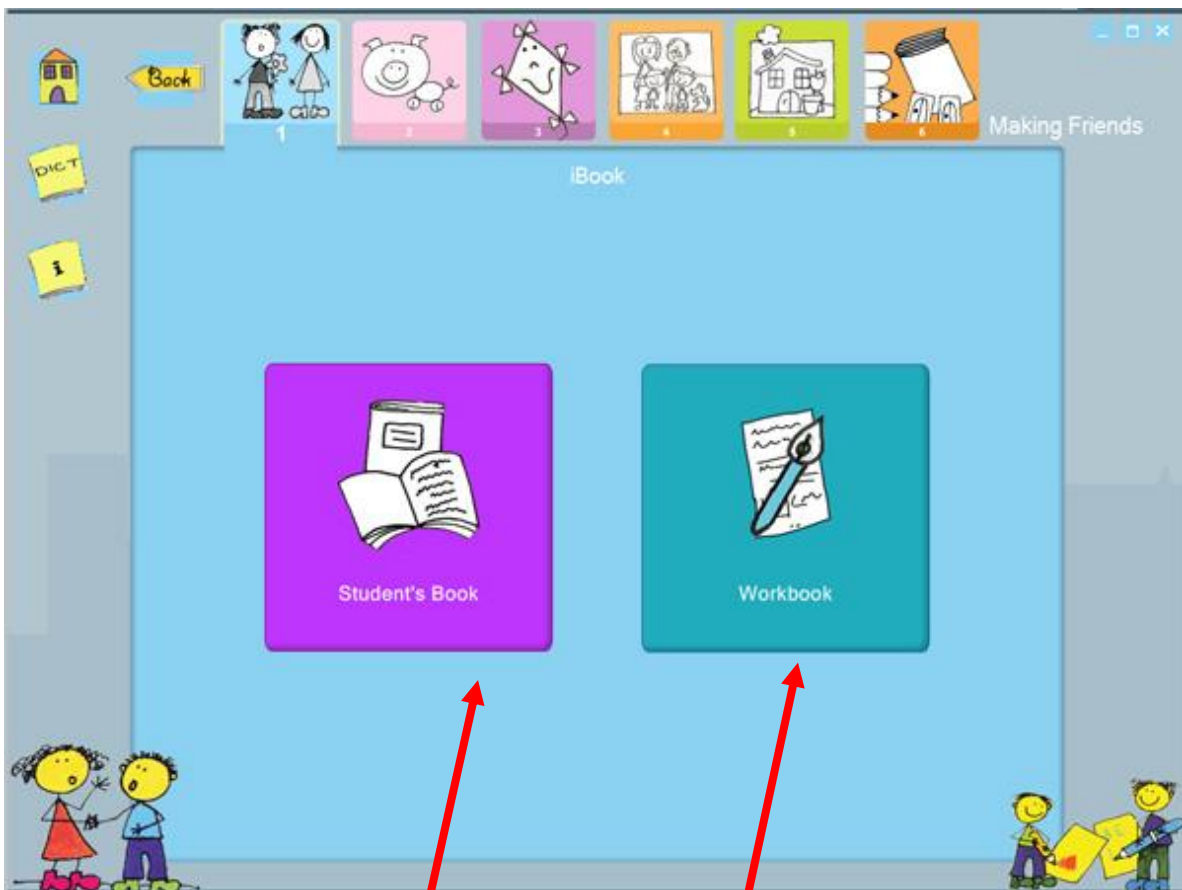


Primer

Program spremlja dejavnosti uporabnika, zato se ob ponovnem vračanju na neko gradivo pojavi okence, ki sprašuje, ali želite nadaljevati z že začeto aktivnostjo (Yes) ali želite pričeti znova (No).

## Sklop »I-book«

I-učbenik omogoča listanje po posameznih straneh učbenika, poslušanje zvočnih posnetkov na določeni strani in utrjevanje in poglobljanje znanja z i-nalogami.



Prvi sklop »I-book« je sestavljen iz

- učbenika
- in delovnega zvezka.

listanje po straneh enote ali nalogah

zvočni posnetki na posamezni strani

priročna orodja in povečava pogleda



Poleg učbenika je na podoben način na voljo tudi delovni zvezek, ki služi prikazovanju posameznih nalog na strani in reševanju le-teh s priročnimi pisali.

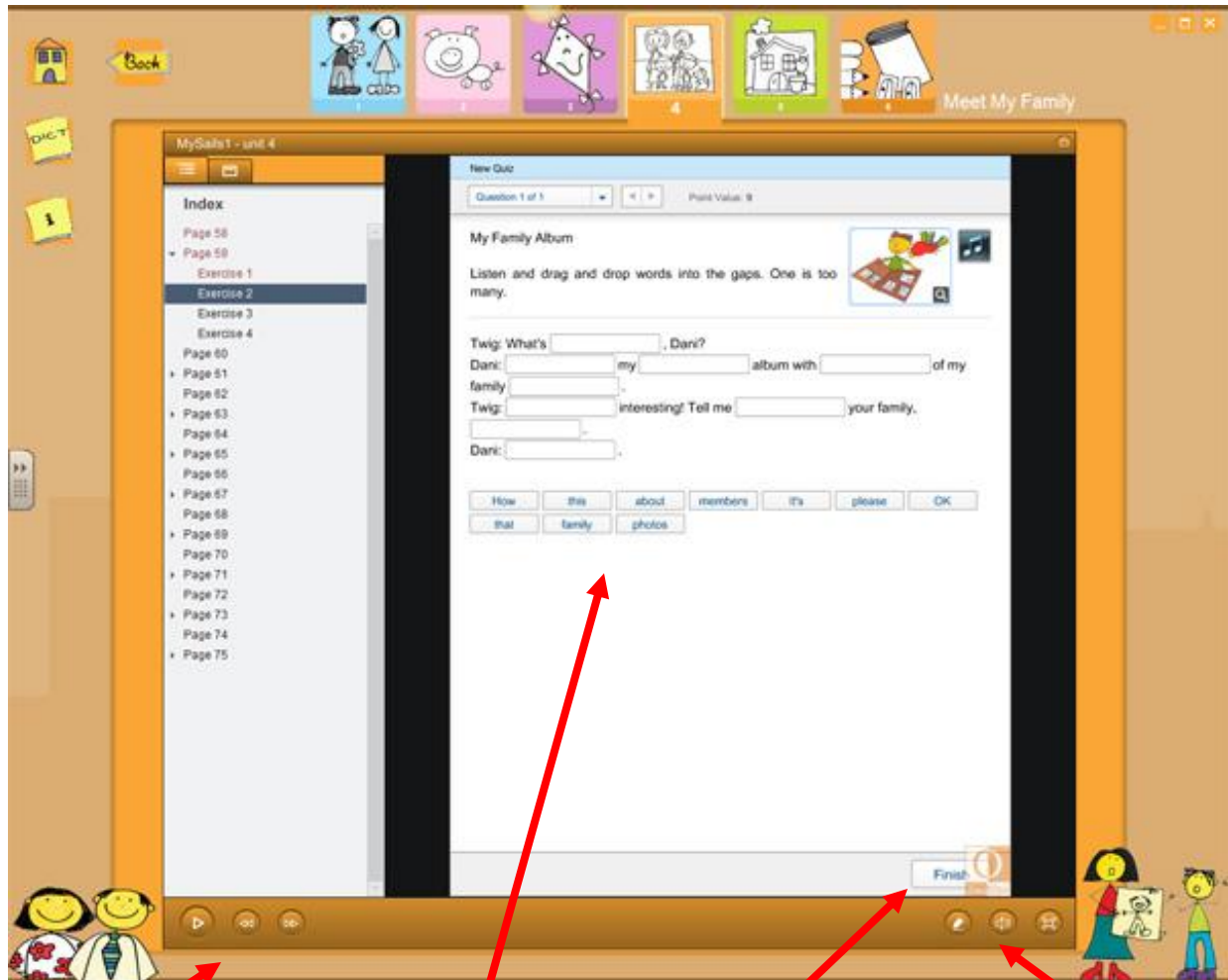
Učitelj ali učenci lahko s priročnimi pisali označujejo, zapisujejo ali obkrožajo posamezne elemente na določeni strani, kar omogoča boljše orientacijo, nazornejši prikaz in lažje spremljanje obravnavanega gradiva v procesu učenja.



## I-naloge

Interaktivne naloge so povezane z vsebino na posameznih straneh učbenika, namenjene so utrjevanju in ponavljanju, poslušanju, branju, pisanju in bogatenju besednega zaklada.

Z njimi učenec na zanimiv in dinamičen način utrjuje besedišče, posamezne dialoge, pesmice ali zgodbe. Reševanje i-nalog s sprotnim preverjanjem rešitev navaja učence na kritičnost pri učenju, potrebo po utrjevanju in ponavljanju. I-naloge gradijo zahtevnost glede na predelano snov.



Listanje po straneh in nalogah, naprej in nazaj.

Reševanje nalog, v tem primeru je tip naloge "drag and drop", "povleci in spusti".

Preverjanje rešitev.

Priročna orodja, zvok in povečava.

Rešitve se točkujejo. Program ponuja tudi nazoren pregled rešenih nalog z informacijo o pravih in nepravilnih rešitvah. Pri nalogah s prazninami preverimo rešitve tako, da se postavimo z miško na praznino in program izpiše pravi odgovor. Pri ostalih pa se izpišejo številke zaporedja ali pravih povezav, pri nareku pa celoten pravi odgovor. Učenec ima vedno možnost preveriti, kakšna je pravi rešitev in ponovno poskusiti z reševanjem. Število poskusov je neomejeno, saj so

naloge namenjene učenju in utrjevanju znanja, ponavljanje posameznih nalog je na tak način prepuščeno samoiniciativnosti učencev ali odločitvam učitelja.

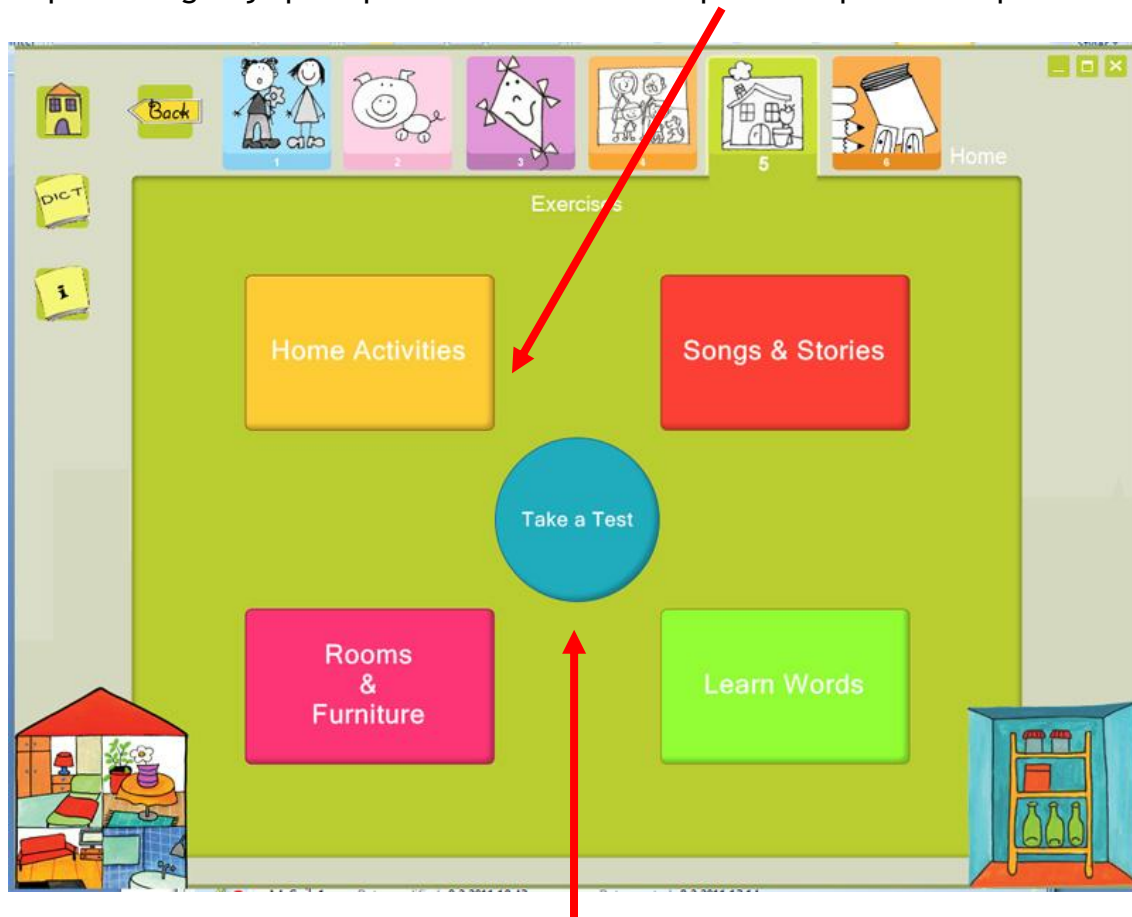
## Sklop »Exercises«

Sklop »Exercises« vsebuje bogate interaktivne naloge, ki prehajajo od lažjih k zahtevnejšim, od utrjevanja besedišča preko osnovne jezikovne rabe do enostavnejšega pisnega sporočanja. Jezikovne sposobnosti se razvijajo hkrati z razvijanjem poslušanja, branja, pisanja in v manjši meri tudi govora.

Namenjen je individualnemu ali skupinskemu interaktivnemu usvajanju, utrjevanju in ponavljanju snovi posameznega sklopa z neposredno računalniško povratno informacijo o pravilnosti odgovorov in možnostjo neomejenega števila reševanja nalog.

Sklop je razdeljen v 4 tematske skupine povezane z gradivi v učbeniku. V vsaki od njih najdemo številne i-naloge bogato opremljene z zvočnimi zapisi in ilustracijami. I-naloge so vsebinsko in zahtevnostno prilagojene učbeniku in delovnemu zvezku, ponujajo pa raznolike pristope reševanja.

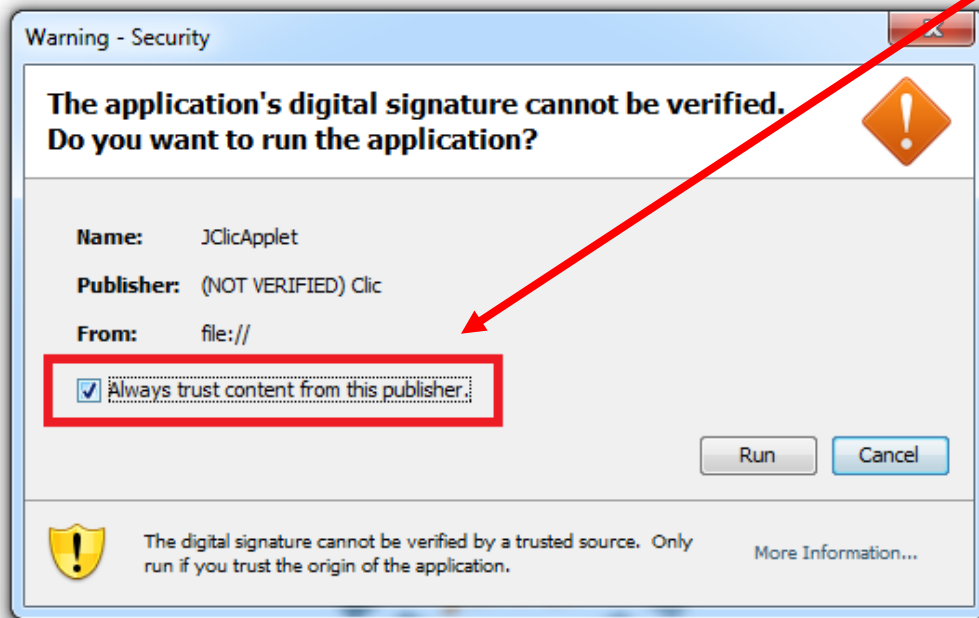
Tematske skupine omogočajo postopno in zahtevnosti ter spretnosti primerno uporabo.



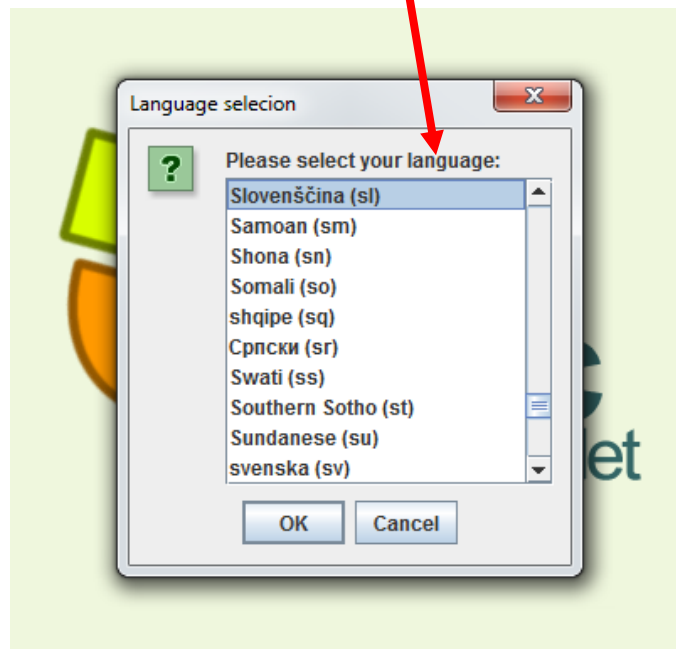
Po predelanih i-nalogah sklopa lahko učenec samostojno preveri pridobljeno znanje s priloženim testom, ki vsebuje različne tipe nalog. Rešen test in analizo rezultatov reševanja lahko natisne na papir in ga pokaže učitelju ali staršu.

## I-naloge

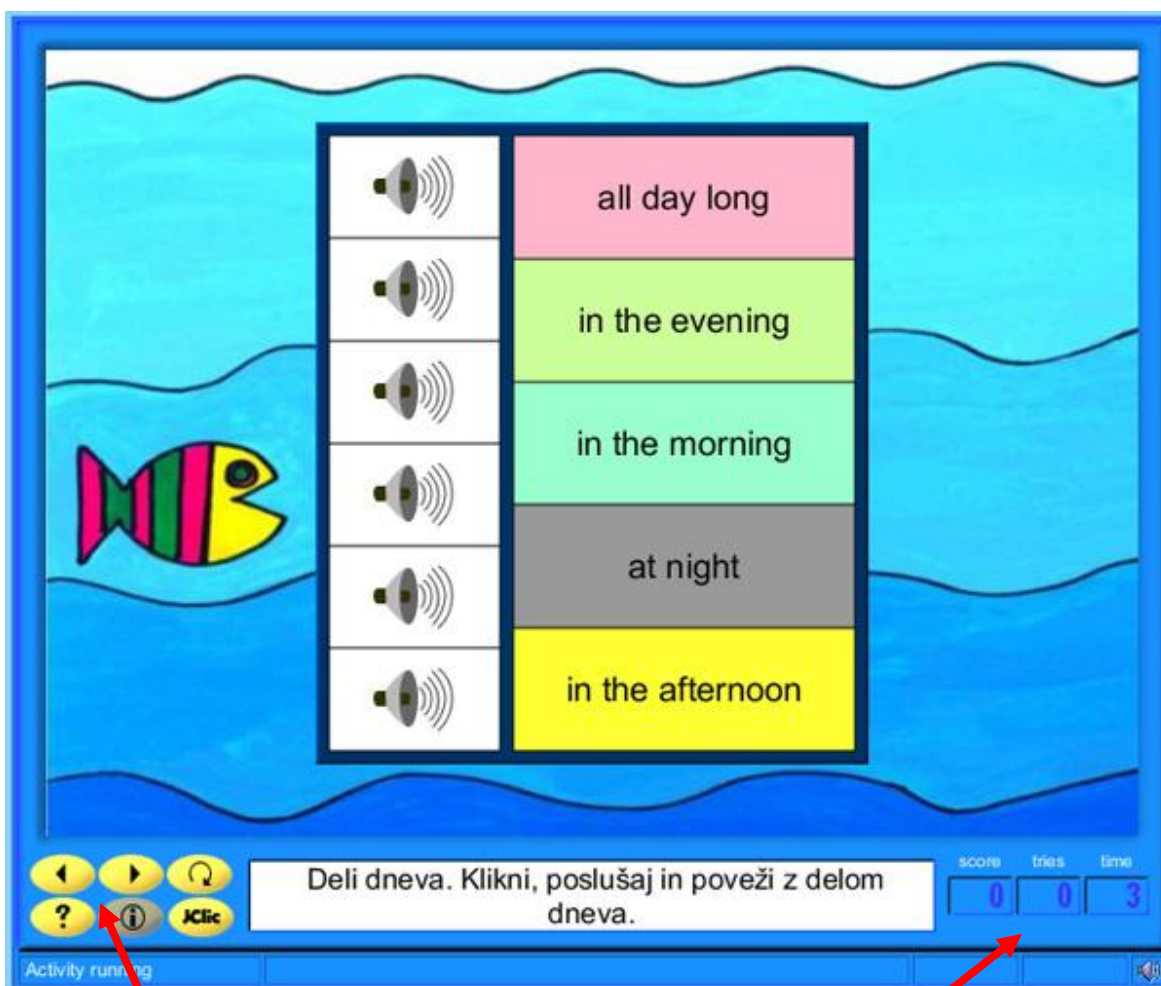
Pri prvem zagonu i-nalog se najprej pojavi opozorilno okence, kjer označite polje »Always trust ...«



Nato program ponudi izbiro jezika. Izberite jezik »Slovenščina«. Pri kasnejši uporabi teh i-nalog ne bo več opozoril.



**I-naloge** so interaktivne in enostavne za uporabo. Navigacijo najdemo v spodnji orodni vrstici, kjer je na sredini slovensko navodilo za delo in kjer se tudi izpiše pohvala ob pravilni rešitvi.



Na levem spodnjem robu sta puščici za premikanje naprej in nazaj ter puščica za ponovno nalaganje naloge.

Na desnem spodnjem robu se beležijo točke, število poskusov in porabljen čas.

V vogalu je ikona, s katero lahko izključimo zvočne efekte v nalogi.

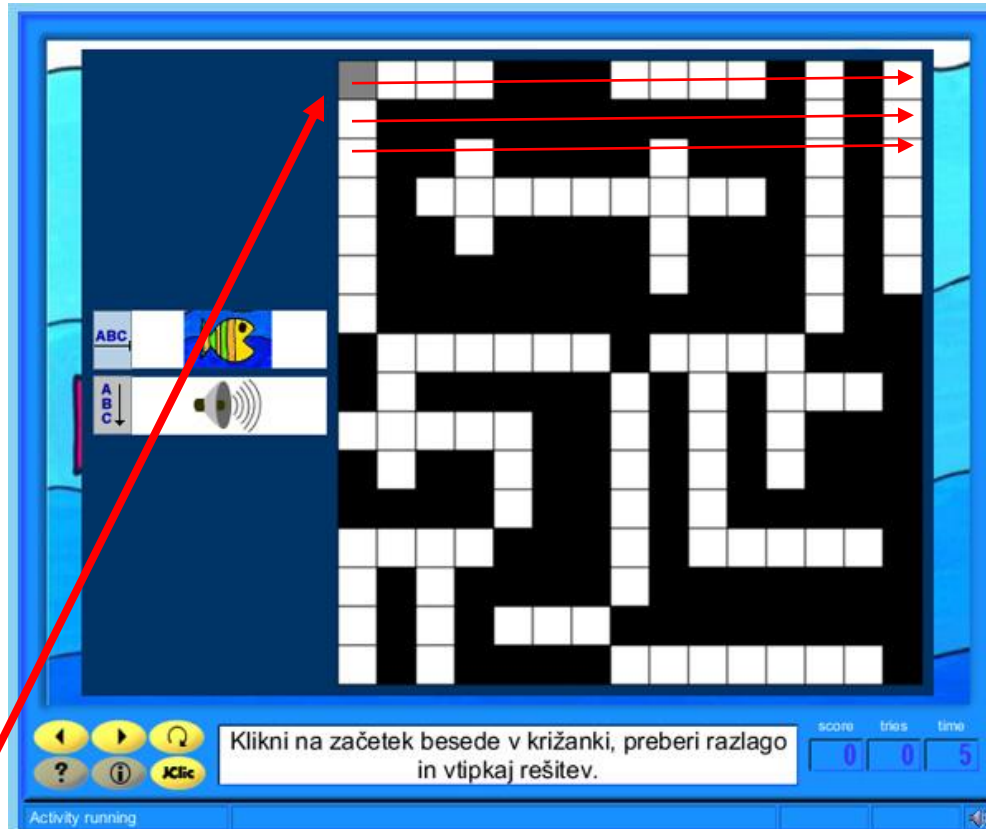
I-naloge so smiselno urejene v zaokrožene tematske skupine, ki so obravnavane v posamezni enoti učbenika. Učenec z njimi utrjuje nove besede, povezuje določene elemente, neopazno spoznava in utrdi rabo nekaterih jezikovnih prvin, ki so primerne njegovim razvojni stopnji, se uči, raziskuje, zapisuje, bere in ponavlja slišano.

Veliko je nalog z elementi poslušanja in prvimi začetki pisanja po nareku. Govor se utrjuje z glasnim ponavljanjem slišanih besed in krajših povedi.

Pestre naloge z veliko slikovne podpore in zvočnih zapisov uvajajo poimenovanja stvari, oseb in dejavnosti ter prvih poskusov opisovanja predmetov, živali in oseb. Vsebine se ne oddaljujejo od

sнови obravnavani v učbeniku in delovniku, ponujajo pa malo drugačen pristop in omogočajo večjo samostojnost pri učenju.

Raznovrstni tipi i-nalog z ilustracijami in slušnimi posnetki ponujajo aktivnosti kot so poslušanje in branje besed in krajših povedi, povezovanje slik z besedami ali s slušnimi posnetki, urejanje črk v besede in besed v povedi, iskanje besed v magičnem kvadratu, reševanje tematskih križank, razumevanje besedil, urejanje zaporedja dogodkov, vstavljanje besed v besedilo, raziskovanje in označevanje elementov na sliki ali v besedilu, utrjevanje pravilnosti zapisa, pisanje krajših opisov po danem vzorcu in podobno.



Naj opozorimo, da nas pri reševanju križank vodi računalnik. Potrebno je vpisati črko tam, kjer utripa sivo vpisno polje. Če je beseda zapisana vodoravno, utripajo vpisna polja po vrsti in zapišemo celotno besedo, pri besedah, ki so zapisane navpično, pa jih ne zapišemo v celoti, pač pa le po vodoravnem principu, saj nas program vodi do naslednjega vpisnega polja vodoravno, ki je lahko že nova beseda zapisana vodoravno ali navpično. Navpičnih besed torej ne vpisujemo v celoti navpično kot smo sicer navajeni pri križankah. V primeru, da se ne držimo tega postopka, križanko sicer lahko rešimo, vendar sistem ne more preverjati pravilnosti in se vaja ne zaključi s pohvalo.

Z i-nalogami učenec utrjuje, pogloblja in samopreverja znanje ob pomoči računalnika. I-naloge lahko po želji ponavlja, se vrača nanje ali jih preskakuje.

## Sklop »Songs and Stories«

Orodno vrstico najdemo na spodnjem robu.

vključi celozaslonski prikaz



Gumbi za vključevanje animacije, prekinitvev in pavze ter skok na posamezne slike.

Drsnik, s katerim se lahko sprehajamo po različnih slikah animacije.

Priročna pisala.

Vključi ali izključi zvok.

Gumb za povečavo prikaza.

Tretji sklop »Songs and Stories« v vsaki enoti predstavlja po dve animirani pesmici in eno animirano zgodbo. Je dodaten didaktičen pripomoček, ki ponuja učitelju možnost, da popestri in ponazori obravnavane vsebine z zvočno opremljeno animacijo, učencu pa pomaga pri razumevanju daljših besedil znanih zgodbic in pesmic.

Animacije omogočajo različne didaktične pristope. Prikažemo lahko celotno animacijo v nizu, po naključno izbranih delih ali pa celo izključimo zvok in učenci z igro vlog ali petjem sodelujejo ob animaciji. Pesmice vključujejo tudi zapis besedila (karaoke).

## Sklop »Games«

Sklop »Games« ponuja raznovrstne didaktične igre, ki so namenjene bolj sproščnemu in igrivemu utrjevanju in preverjanju snovi v posamezni enoti.

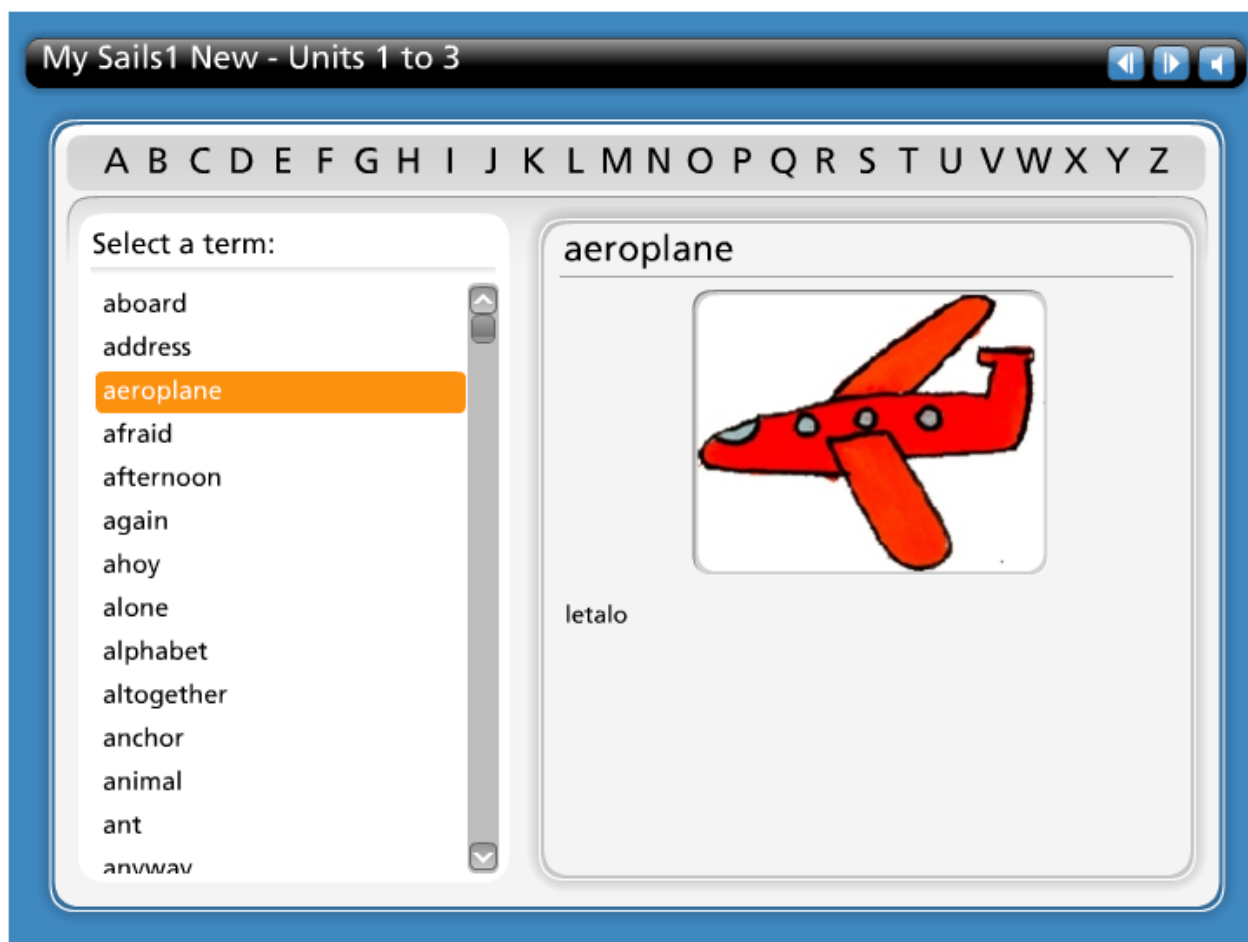


Izdelane so v obliki različnih računalniških iger, ki učence pritegnejo in jih motivirajo. Z njimi poskušamo ustvariti sproščen, pester in igriv način učenja, omogočajo pa tudi zaokrožanje znanja v posamezni enoti.

V vsaki enoti najdemo 8 različnih didaktičnih iger, ki se razlikujejo po izgledu, načinu igranja in temi. Skrivajo se za osmimi gumbi. Pri pouku jih lahko uporabimo za kratek predah, sprostitev, ali pa kot nagrado za pridno delo, za uspešno reševanje težjih nalog ali pa za dosežen napredek pri učenju nasploh. Pri individualni uporabi i-booka didaktične igre motivirajo učence, jih sproščajo, pa tudi spodbujajo k učenju, saj za uspešno reševanje potrebujejo določeno znanje.

## Sklop »Dictionary«

Sklop »Dictionary« ali angleško-slovenski slovar je na tej stopnji, pa tudi sicer pri učenju tujih jezikov, nepogrešljiv dodatek.



Učenec z njim lahko sproti preverja pomen novih besed na kateremkoli mestu v programu in si tako pomaga pri reševanju i-nalog ali pri razumevanju določenih gradiv.

Slovar zajema celoten nabor besed in besednih zvez iz učbenika (skoraj 1000 besed), je abecedno urejen in zaradi obsežnosti razdeljen v dva dela in sicer so v prvem besede iz enot od 1, 2 in 3, v drugem pa besede iz enot 4, 5 in 6.

I-slovar je na vsakem koraku dostopen in ga ni potrebno zapirati. Besede, ki se uvajajo na prvi strani vsake enote v učbeniku, so v i-slovarju tudi ilustrirane in zvočno opremljene. Na ta način lahko učenec pri delu z i-slovarjem ne le utrjuje razumevanje besed in besednih zvez pač pa tudi poslušanje in izgovarjavo.



# Namestitev in aktivacija CDja

## Strojne/Programske zahteve

Za uporabo programa potrebujete osebni računalnik. My Sails 1 New I-book deluje na operacijskih sistemih Microsoft Windows XP, Vista in Windows 7 in za delovanje ne potrebuje posebne strojne opreme.

Program je prirejen za prikaz na zaslonih z ločljivost večjo od 1024x768. V primeru, da je resolucija zaslona manjša od 1024x768 pride lahko do manjših vizualnih napak pri prikazu gumbov.

V primeru da predhodno nimate nameščenih naslednjih programov :

### ogrodje .NET 3.5:

vključen v namestitev

### adobe PDF reader:

<http://get.adobe.com/uk/reader/>

### java runtime:

<http://www.java.com/en/download/installed.jsp?detect=jre&try=1>

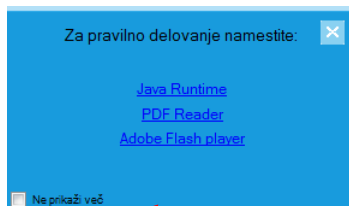
### adobe flash player:

<http://get.adobe.com/flashplayer/>

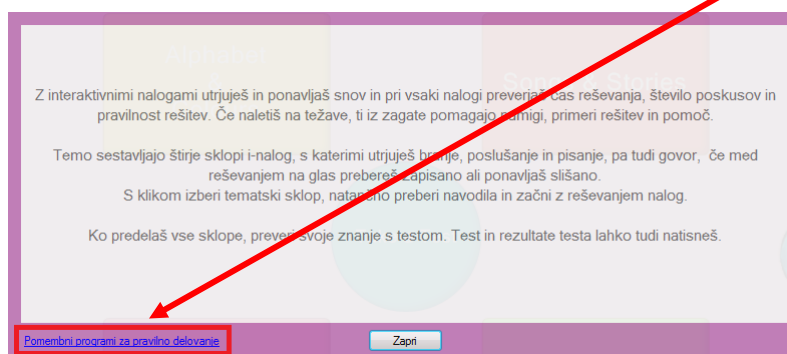
jih je potrebno namesti ob namestitvi programa My Sails 1 New I-book.

Ob aktivaciji programa - prvem zagonu programa je potrebna tudi povezava z internetom!

Ob prvem zagonu programa se prikaže spodnje okno s tremi povezavami.



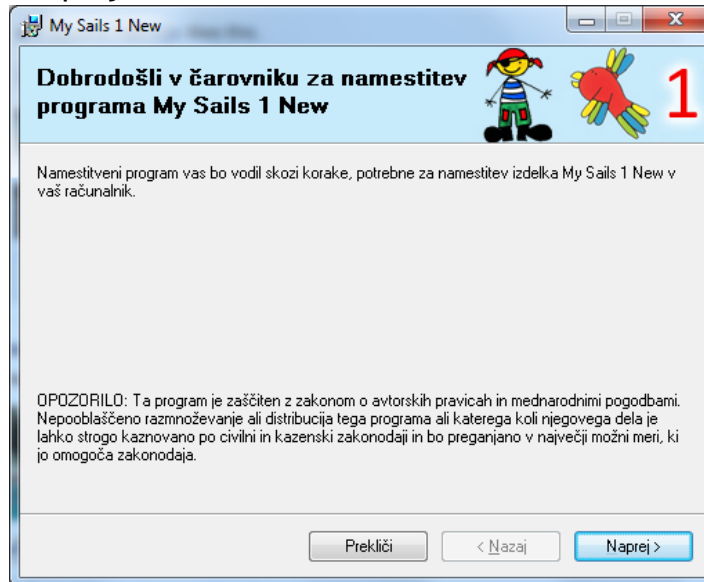
S klikom na povezavo se vam odpre spletna stran, od koder lahko namestite manjkajoče programe. Opozorilo. Ko naložite vse manjkajoče programe v tem oknu označite »Ne prikaži več«, saj se vam bo sicer vedno znova prikazovalo. V primeru, da potrebujete te povezave, lahko to okno poiščete s klikom na gumb »i« v programu in v oknu, ki se odpre kliknete na povezavo »Pomembni programi za pravilno delovanje« na dnu okna.



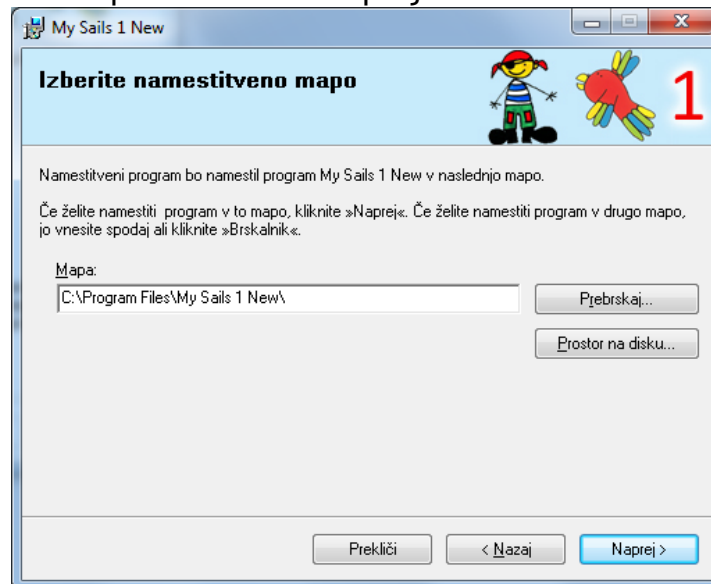
## Namestitev programa

Namestitev sprožite z zagonom namestitvenega programa My Sails 1New I-book na CDju,

a) Kliknete na gumb »Naprej«.



b) Izberite namestitveno mapo in kliknite »Naprej«.



c) Potrdite namestitev s klikom na gumb »Naprej«.

d) Počakajte, da se namestitev zaključi in zaključite s klikom na gumb »Zapri«.

e) Na namizju se prikaže ikona za zagon programa My Sails 1 New.

## Zaščita programa

Vsak program My Sails 1 New I-book, ki ga kupite, je zaščiten s serijsko številko. Serijska številka enolično določa ime organizacije, ki je program naročila in je kasneje ne morete spreminjati. Za vsako serijsko številko, ki jo kupite, imate na voljo 3 aktivacije oziroma 3 namestitve programa.

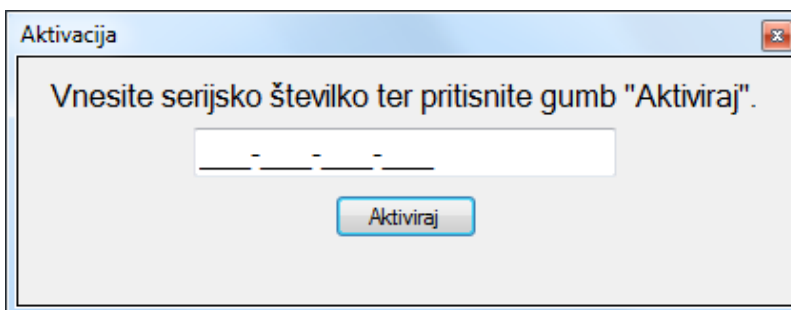
Prepovedana je kakršnakoli uporaba programa za potrebe izven organizacije ali zavoda, spreminjanje izpisov programa ali dejanja, ki niso skladna z normalno uporabo programa. Vse ugotovljene kršitve bodo obravnavane pri Okrožnem sodišču v Ljubljani.

## **Uporaba programa**

Nameščen program zaženete z dvojnim klikom na bližnjico na namizju.

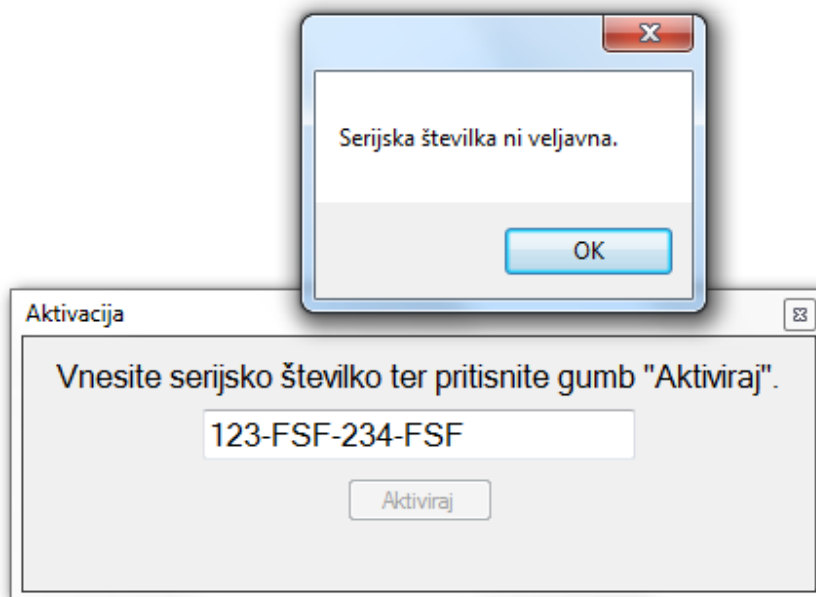
## **Aktivacija programa**

Ob prvem zagonu morate program aktivirati (**POMEMBNO**: povezani morate biti na internet!). Ob povezavi se vam pokaže vnosno okno:



V vnosno polje vnesete serijsko številko izdelka in pritisnete gumb V redu. Pri vnosu morate **paziti**, na velike in male črke in vezaje ter ne uporabljajte tipki Enter ali Preslednice. Po uspešni aktivaciji lahko pričnete uporabljati program.

V primeru, da ste vtipkali napačno serijsko številko se pojavi okno, ki vas opozarja, da ste vnesli napačno serijsko številko, v tem primeru postopek pazljivo ponovite.



**OPOZORILO:** Če pri nakupu niste zahtevali drugače, lahko program My Sails 1 New I-book namestite le 3x!

## **Avtorji in založba**

My Sails 1 New I-book z vsemi pripadajočimi gradivi in interaktivnimi nalogami je idejno oblikovala in izdelala Viljenka Šavli. Gradiva I-booka so izdelana z avtorskimi in odprtokodnimi orodji. Ilustracije in zvočni posnetki (razen nekaterih, ki jih je posnela sama) so vzeti iz učbeniškega kompleta in prilagojeni za uporabo v te namene.

Splošni podatki o I-booku pa so naslednji:

**Avtorica My Sails 1 New I-book:** Viljenka Šavli

**Avtorica Vodnika:** Viljenka Šavli

My Sails 1 New I-book CD k učbeniškem kompletu za pouk angleščine v 4. razredu devetletne osnovne šole.

**Ilustracije:** Urška Stropnik Šonc

**Zvočni posnetki:** Producenta James Richardson (The Soundhouse, London), Danilo Ženko (studio Ženko, Radizel)

**Oblikovanje:** Marko Gajšt

**Tehnična priprava:** SimplKoda Aleš Šavli s.p.

**Založila:** Založba Obzorja d.d., Maribor

**Za založbo:** Nevenka Richter Peče

Prvi natis, 2011

CIP - Kataložni zapis o publikaciji, Univerzitetna knjižnica Maribor

Copyright (c) 2011, Viljenka Šavli, Aleš Šavli in Založba Obzorja

