

Manual til mitt læringsverktøy 😊

Dersom du ikke allerede har lastet ned programmet er det å finne på følgende lenke: <https://1drv.ms/u/s!Ag9psFhLwIy34m1VNI1SCOOELHyZ?e=kfYVEf>

Dersom du ønsker å bruke manualen som er programmert i programmet kan du laste det ned gjennom følgende lenke:

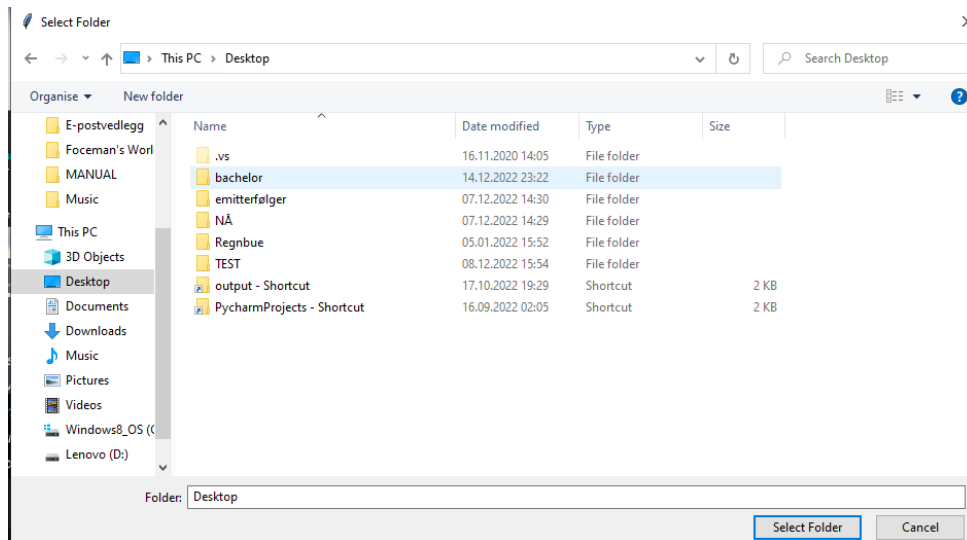
<https://1drv.ms/u/s!Ag9psFhLwIy34mzeGFQS1jI-aAuN?e=HFbRKc>

(Merk at lenkene kan være utgått hvis du er fra fremtiden).

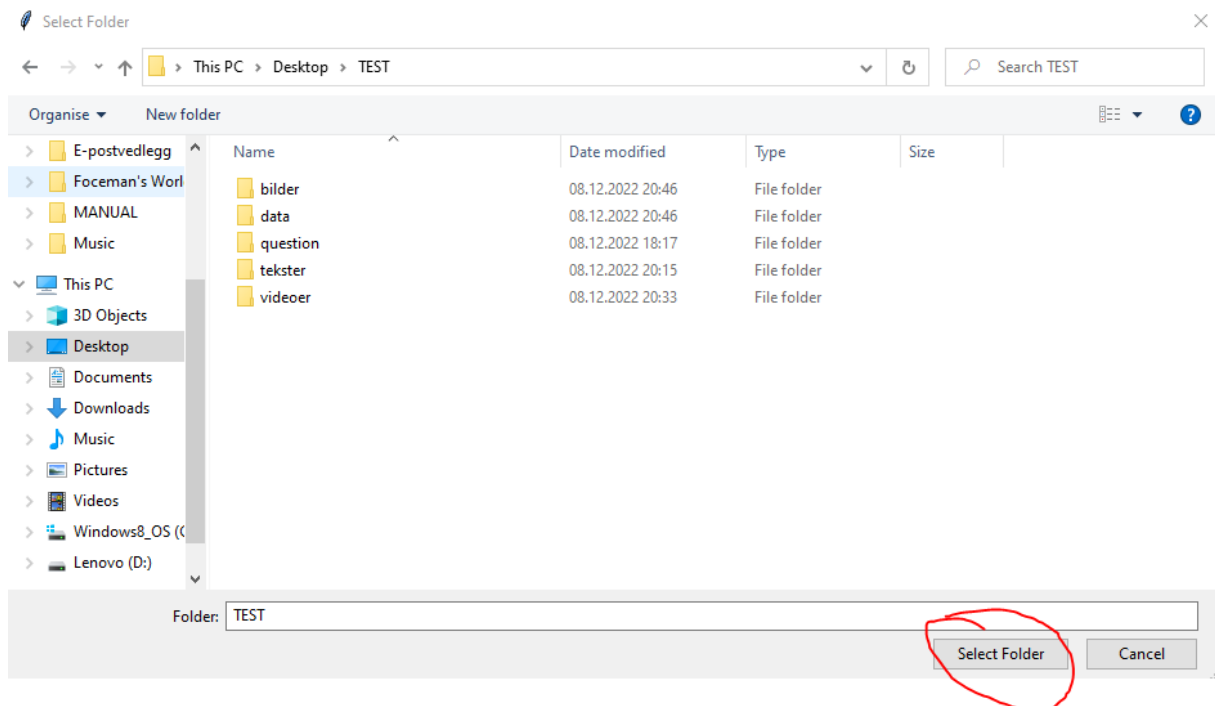
1. Åpne programmet

For å åpne programmet, dobbeltklikk på det.

Det vil komme opp en filutforsker. (Dette kan ta litt lang tid, det avhenger av pc-en din).



Jeg ønsker å åpne mappen TEST, dobbeltklikk på den, og trykk på select folder.

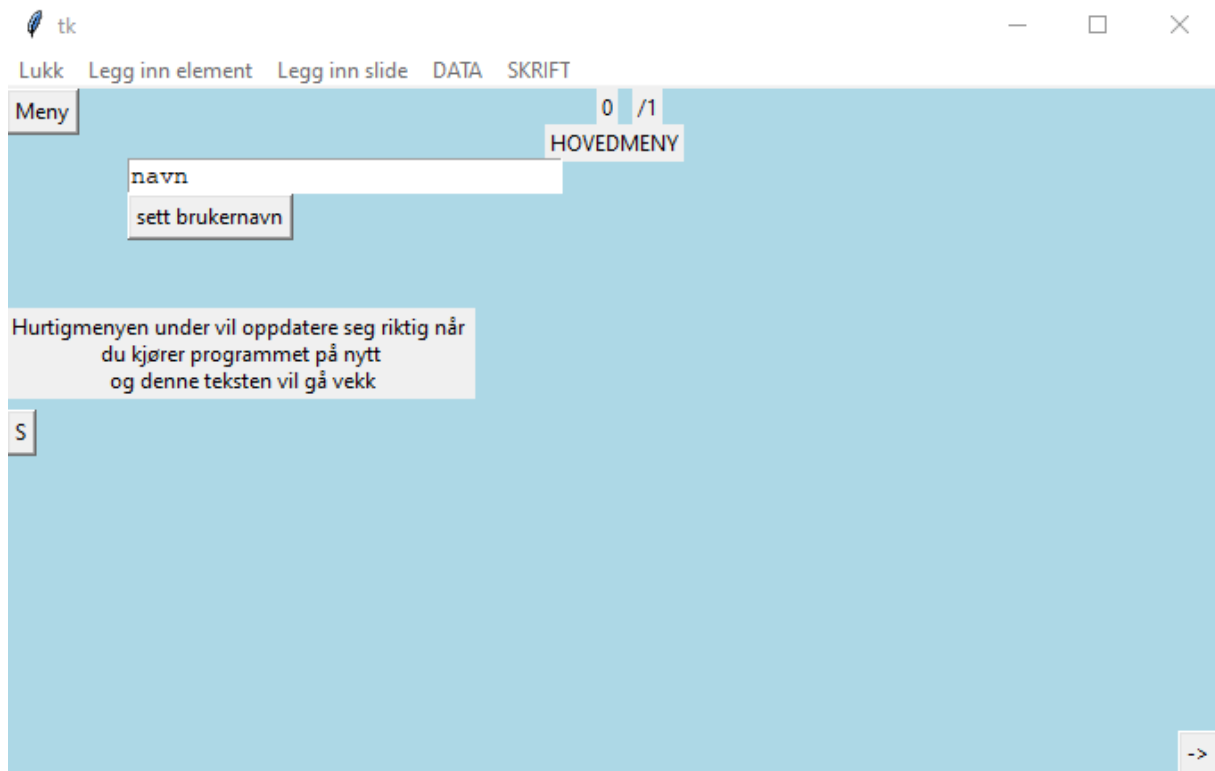


Her er det allerede laget en mappestruktur, dersom en ønsker å lage en ny mappestruktur kan man lage en ny tom mappe, og programmet vil opprette en blank mappestruktur.

2. Administratormodus

Programmet skiller mellom administratormodus og brukermodus, programmet åpnes som standard opp i brukermodus, for å åpne programmet i administratormodus trykk på F1.

Programmet vil se da se slik ut:

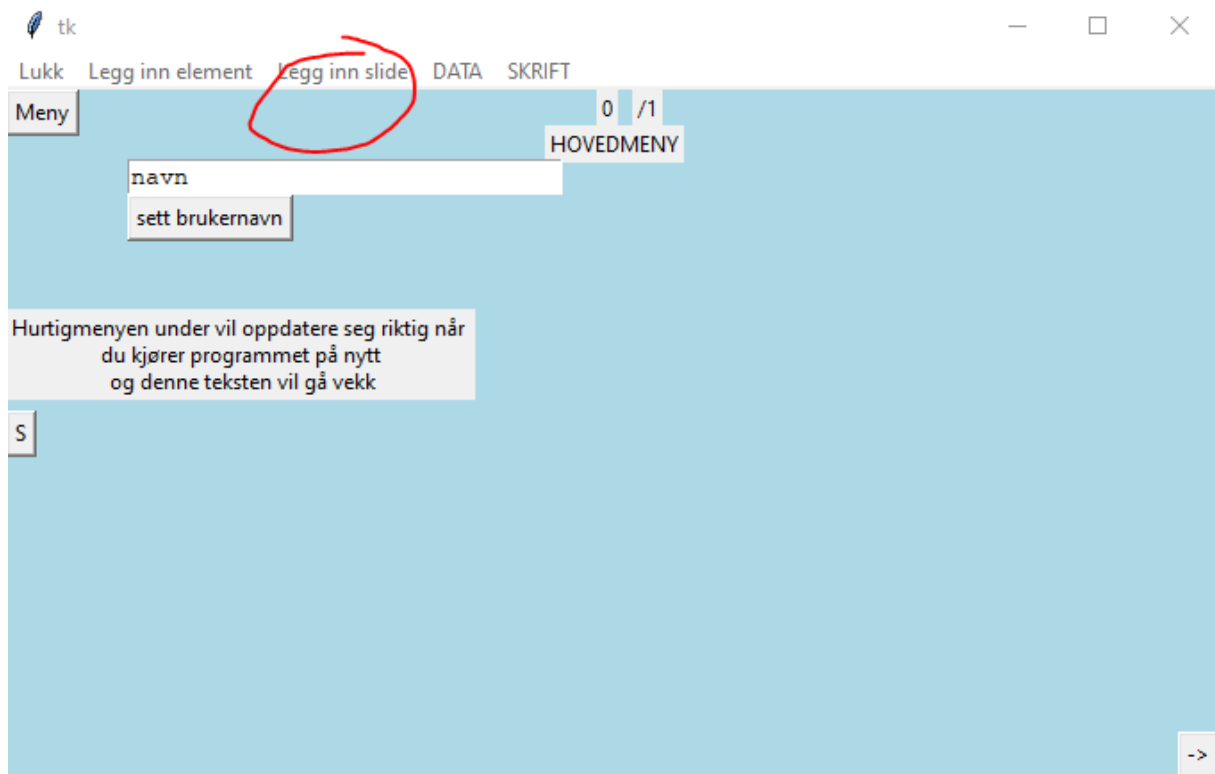


I programmet er det nå kun to slides, dette er hovedmenyen og sluttmenyen.

Det er gjennom menyen på toppen man kan utføre handlinger som administrator.

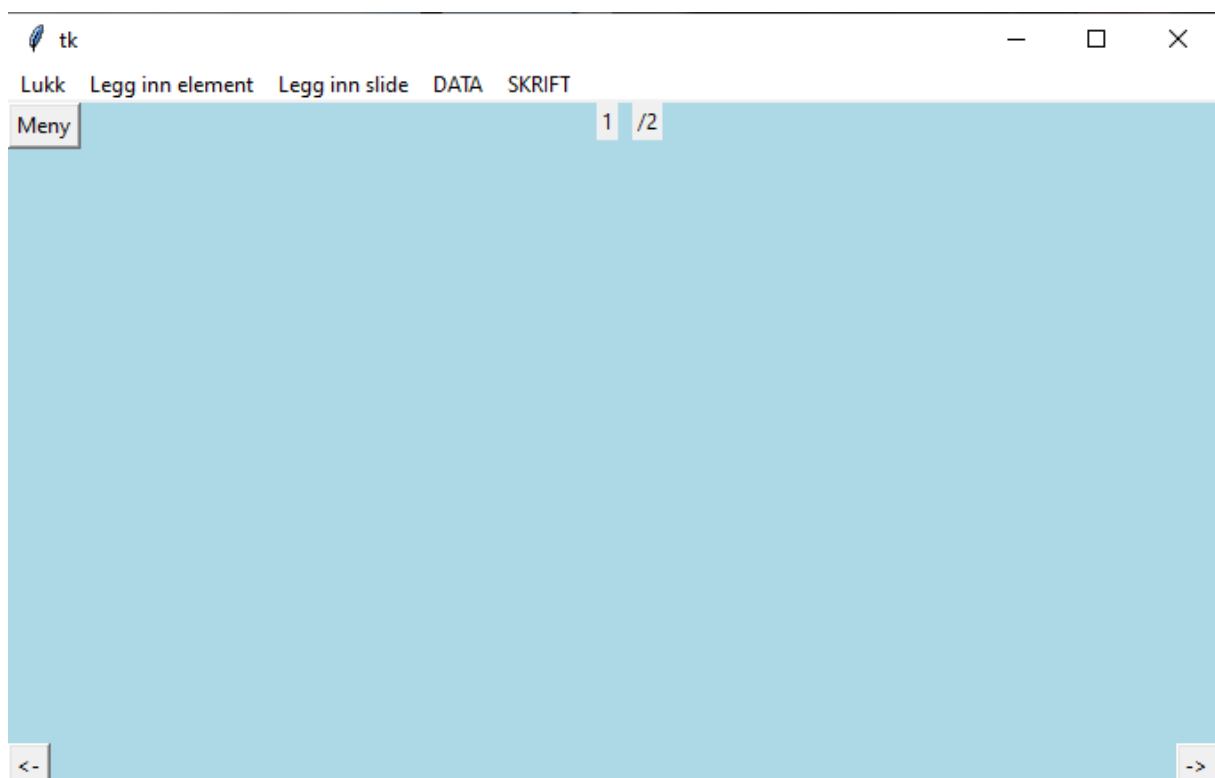
3. Legg inn slide

For å legge inn slides trykk på Legg inn slide



Da vil tallet 0 /1 oppdatere seg til 0 /2. Det første tallet betegnet hvilket slide du er på nå, og det andre tallet betegnet hvor mange slides det er totalt. Merk at hovedmeny regnes som slide nr 0, og er ikke en del av totalen.

Det skal nå se slik ut:

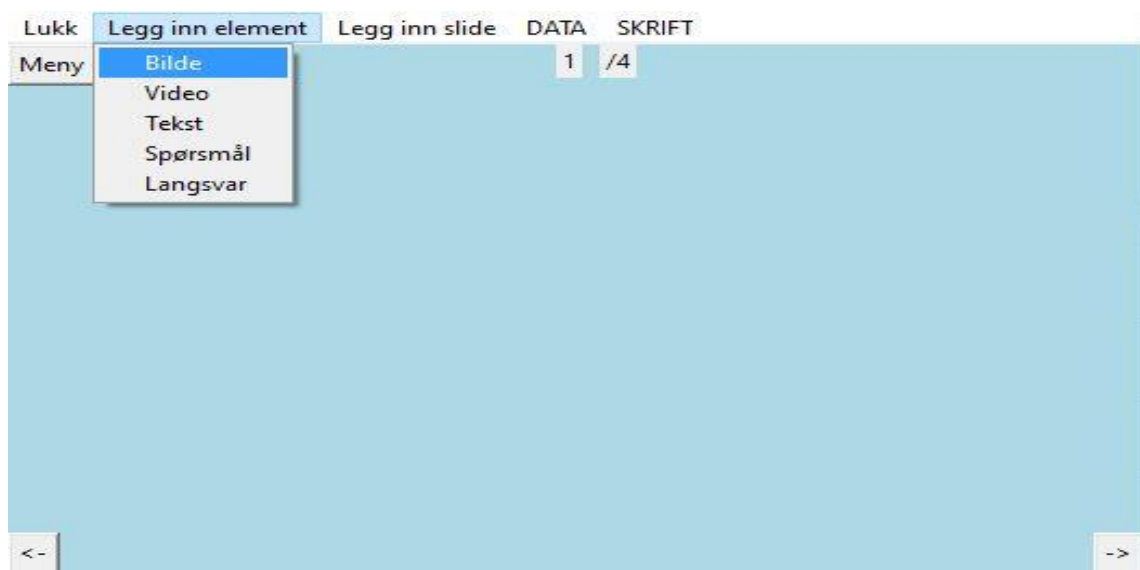


Nå er man på slide nr.1 som nettopp ble opprettet.

For å bytte mellom slides, bruk enten piltastene, eller knappene nede i hjørnene. For å slette en slide trykk på delete.

4. Legg inn elementer

For å legge inn elementer trykk på legg inn element, da kommer det opp en ny meny der en kan velge mellom forskjellige elementer.



Her ser vi de forskjellige elementet man kan legge til.

4.1 Bilde

Når en trykker på bilde vil det komme opp en filutforsker, velg da et bilde i et vanlig bildeformat, eksempelvis .jpg eller .png.

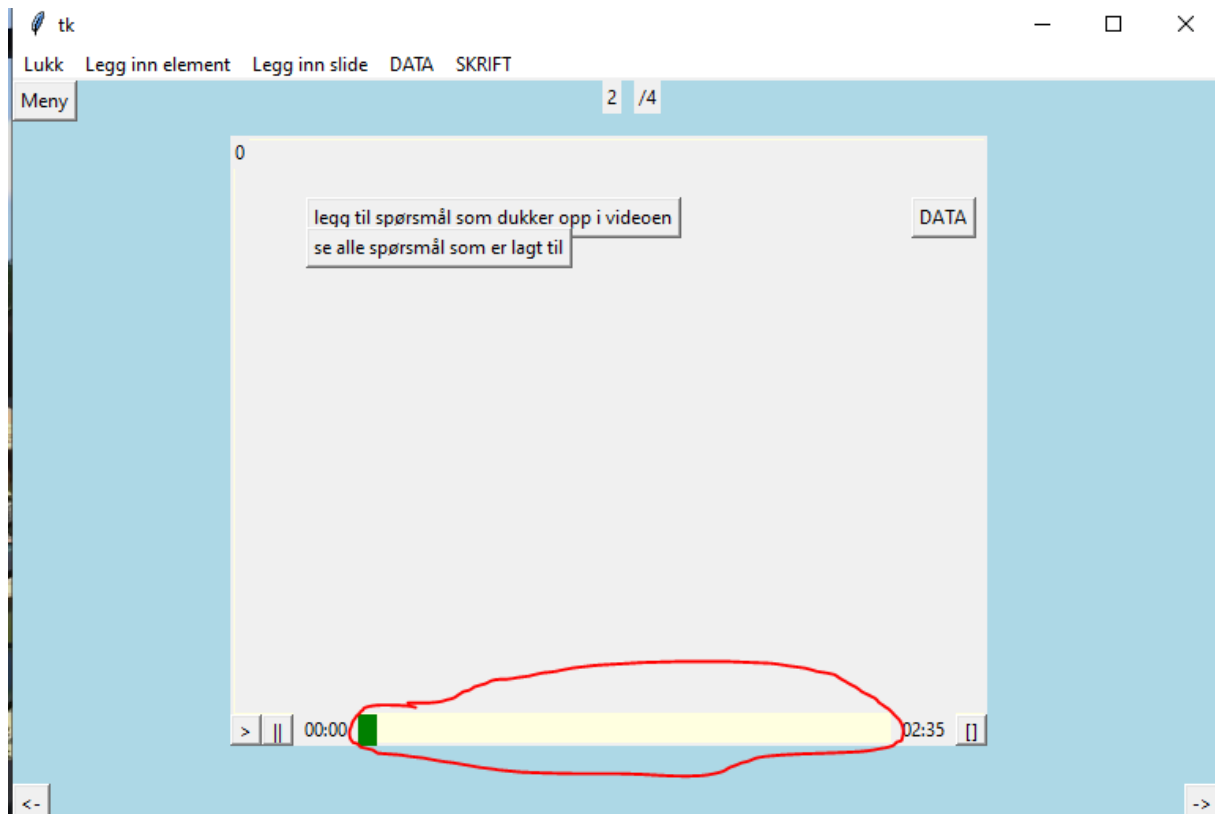
Bildet blir lagt inn, for å endre størrelsen på bilde hold musen over bilde, hold inne høyre musknapp og dra. For å flytte på bilde hold inne venstre museknapp og dra. Dette gjelder for alle elementer

Dersom en dobbeltklikker på bilde, så vil det zoomes inn, og vises i hele vinduet, dette er noe man også kan gjøre i brukermodus, dette vil altså ikke faktisk endre plasseringen og størrelsen til bilde

4.2 Video

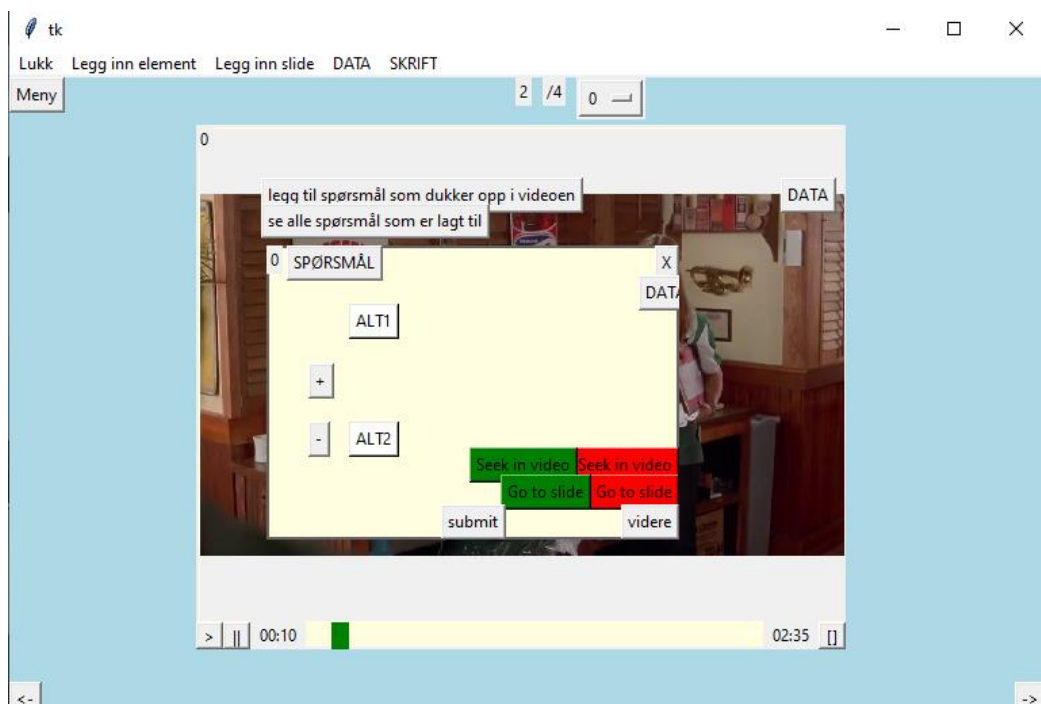
Legg til en video, denne må være i .mp4 format. Dersom videoen er lang, så kan ta det litt tid før den blir lagt til, bare vent.

Når en video er lagt til skal det se ca. slik ut:



For å flytte eller endre størrelsen på videoen kan du ikke trykke hvor som helst, du må trykke i det røde området. Hvis du er i brukermodus er det røde området en indikasjon på hvor langt videoen har spilt, og en kan også klikke i dette området for å spole.

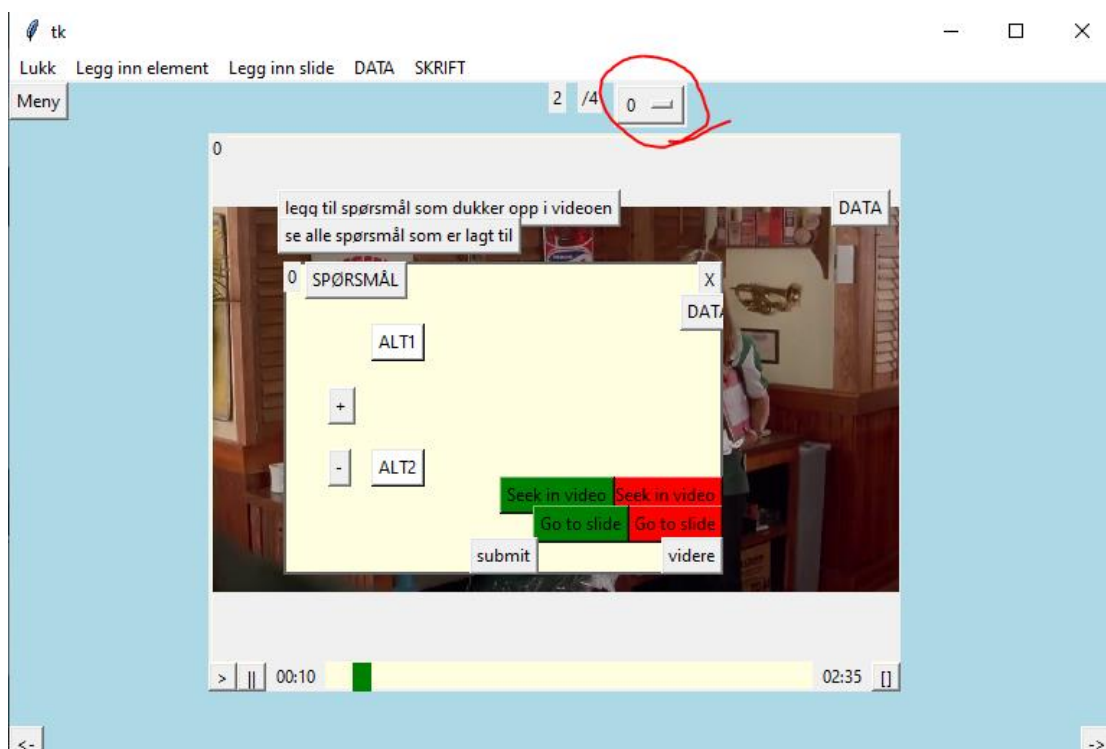
I videoen er det mulig å legge til spørsmål, dersom en ønsker å legge til et spørsmål ved sekund nr. 10, så spol eller se frem til sekund 10. trykk så på «legg til spørsmål som dukker opp i videoen».



Det skal nå se slik ut, for å bli kjent med hvordan spørsmålelementet fungerer, se seksjonen under.

Spørsmålene i videoene har mulighet til å sende en bruker i programmet ut i fra om brukeren svarer rett eller galt på spørsmålet.

For å sende brukeren til en gitt tid i videoen dersom den svarer riktig eller galt, gå til en valgte tiden i videoen og trykk på «seek in video», dersom du trykker på den grønne vil programmet sende brukeren dit hvis den svarer riktig, trykker du på den røde vil den sende brukeren dit hvis den svarer feil. For å sende brukeren til en annen slide dersom den svarer riktig eller feil, trykk på «go to slide», sliden velges med velgeren øverst i skjermen, ringet rundt her:



Merk at man enten må velge mellom å sende til en tidspunkt i videoen, eller til en annen slide. Det kan legges til både handlinger for riktig og feil svar samtidig. (Altså trykk en gang på en rød knapp, og en gang på en grønn knapp).

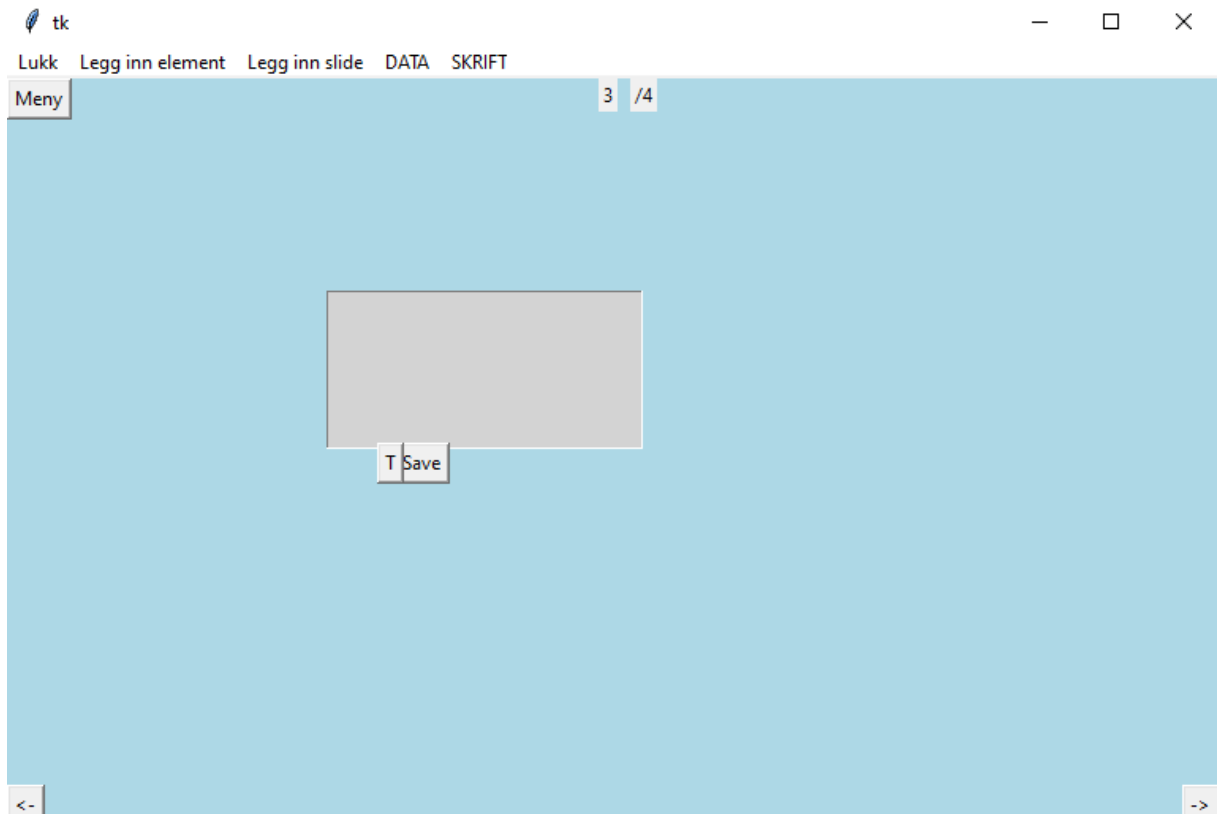
I spørsmålet er det en X i øvre høyre hjørne, denne vil ikke slette spørsmålet, kun skjule det, for å slette spørsmålet må man trykke på delete.

Hvis en trykker på X'en og så trykker på «se alle spørsmål som er lagt til» så vil spørsmålet dukke opp igjen.

I videoen kan man trykke på DATA for å få opp en graf over hvordan videoen har blitt sett på, for å gjøre dette må programmet først laste inn data, dette gjøres ved å trykke på data i den øvre menyen for så å trykke på oppdater. Det er nå mulig å trykke på DATAknappen i videoen.

4.3 Tekst

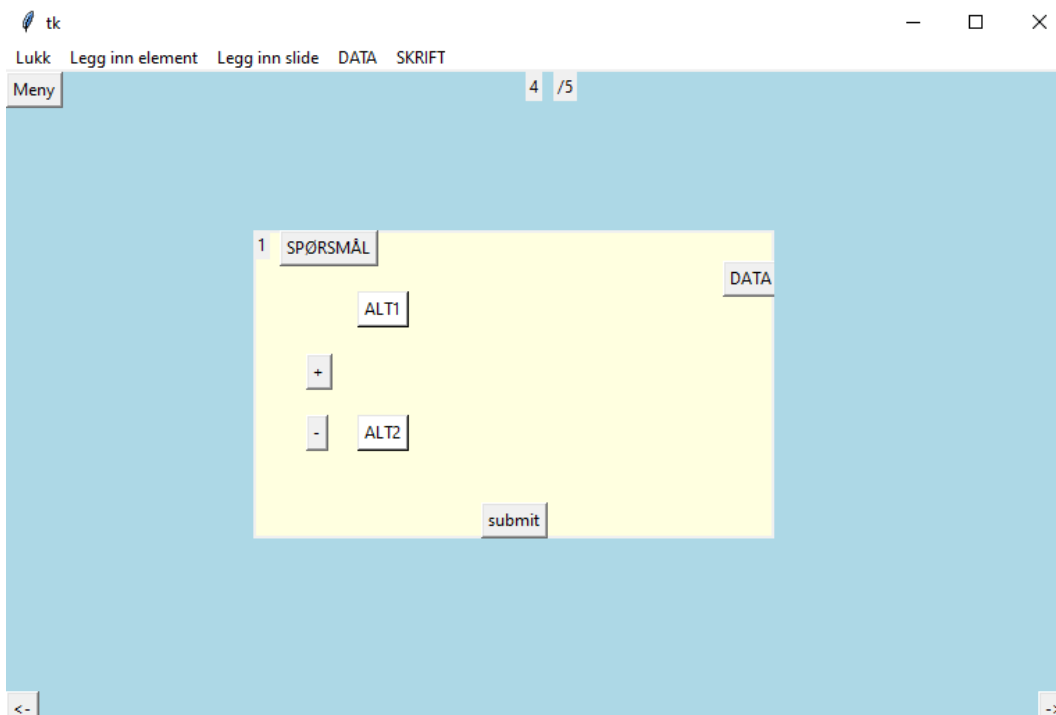
Etter å ha lagt inn tekst ser det ca. slik ut



For å endre tekststørrelse og skrifttype er brukes øvre menyen SKRIFT, velg så størrelse og skrifttype.

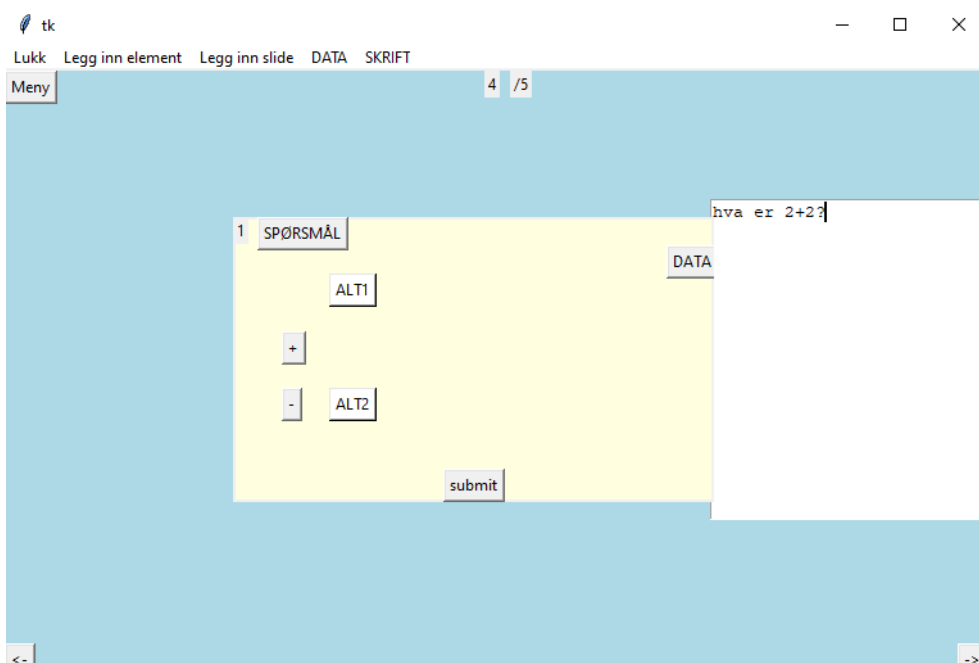
For å endre størrelse og type for tekstboksen, trykk på «T». For å lagre innholdet som er skrevet i tekstboksen trykk på save.

4.4 Spørsmål

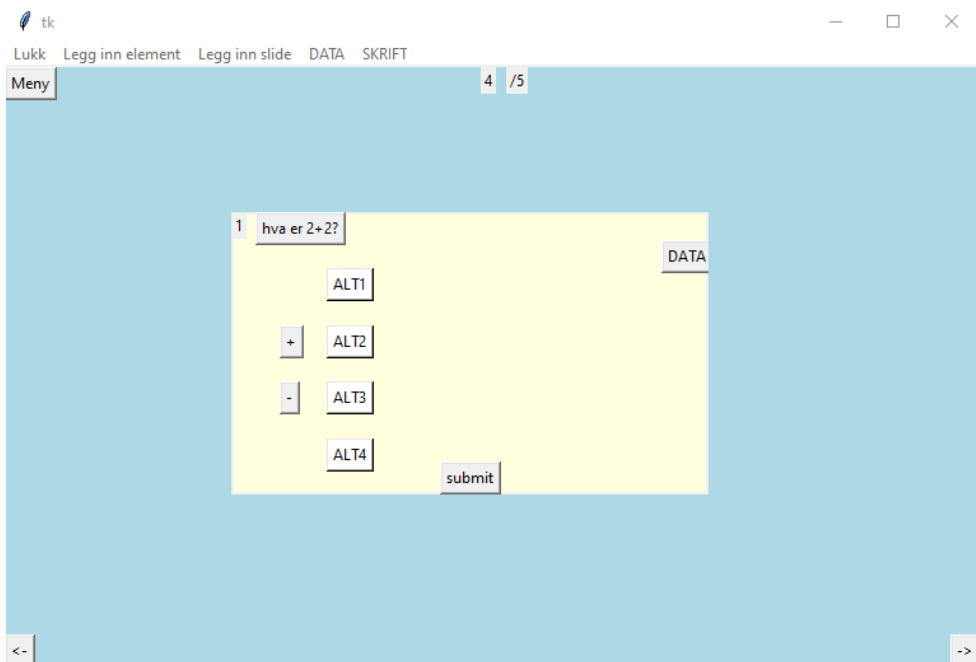


Etter å ha lagt inn spørsmål ser det slik ut, [+] og [-] benyttes for å legge til og fjerne alternativer.

For å skrive selve spørsmålet, trykk på spørsmål, da vil en tekstboks dukke opp, skriv inn det du ønsker og trykk på enter for å lagre. (for å få linjeskift må du trykke shift+enter)

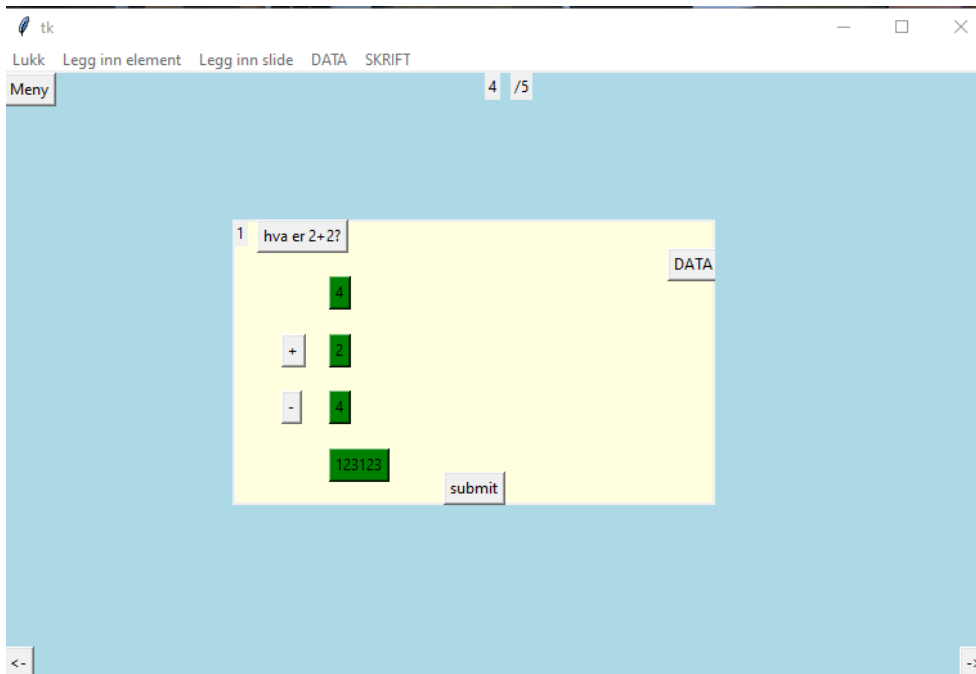


Jeg har nå trykket enter og lagt til to alternativer til

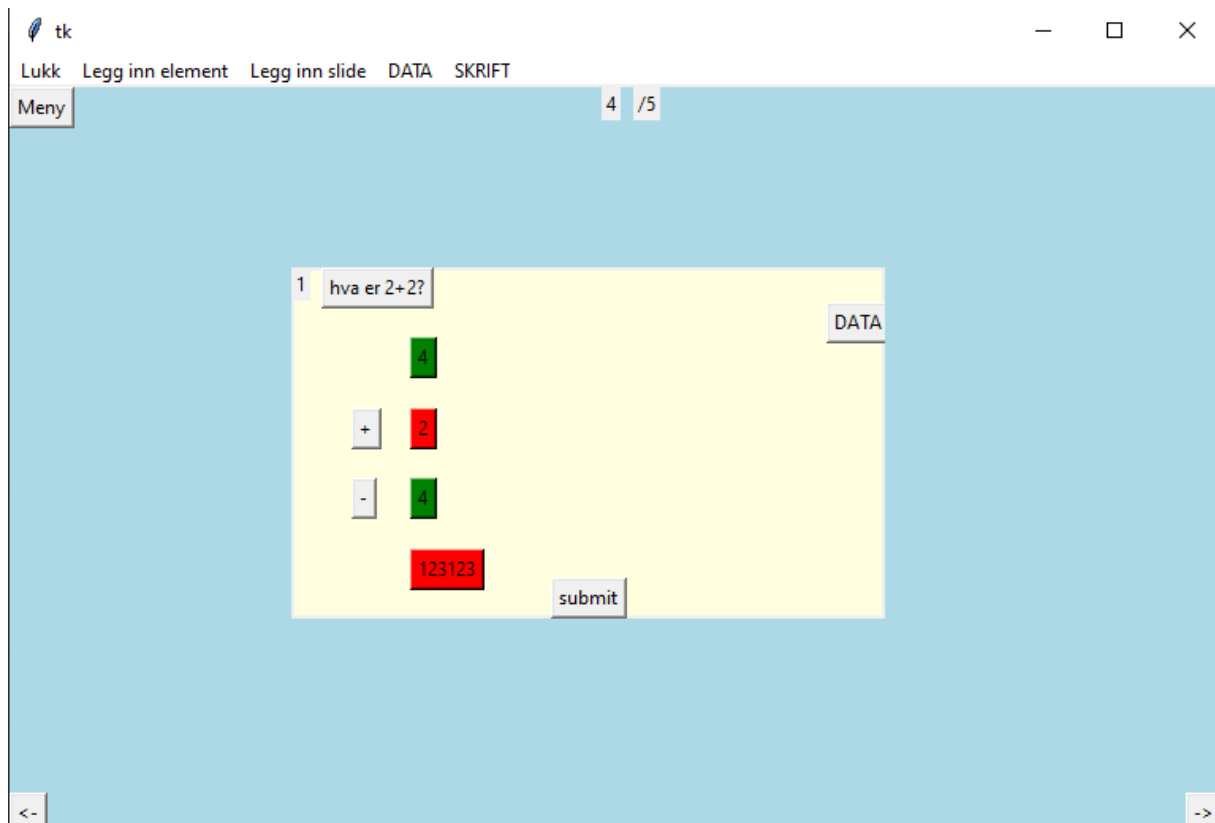


For å velge riktige og gale svar, trykk på ALT1/ALT2 osv. da kommer den samme tekstboksen opp, og trykk igjen på enter for å lagre.

Etter du har lagret vil du se at boksene har blitt grønne, dette er fordi boksene annenhver gang du endrer innholdet i det vil endre farge.



I figuren over er nå alle svarene registrert som riktige, rediger og trykk enter igjen på de svarene som er feil for å endre på dette.



Nå er spørsmålet ferdig, og de riktige alternativene er valgt.

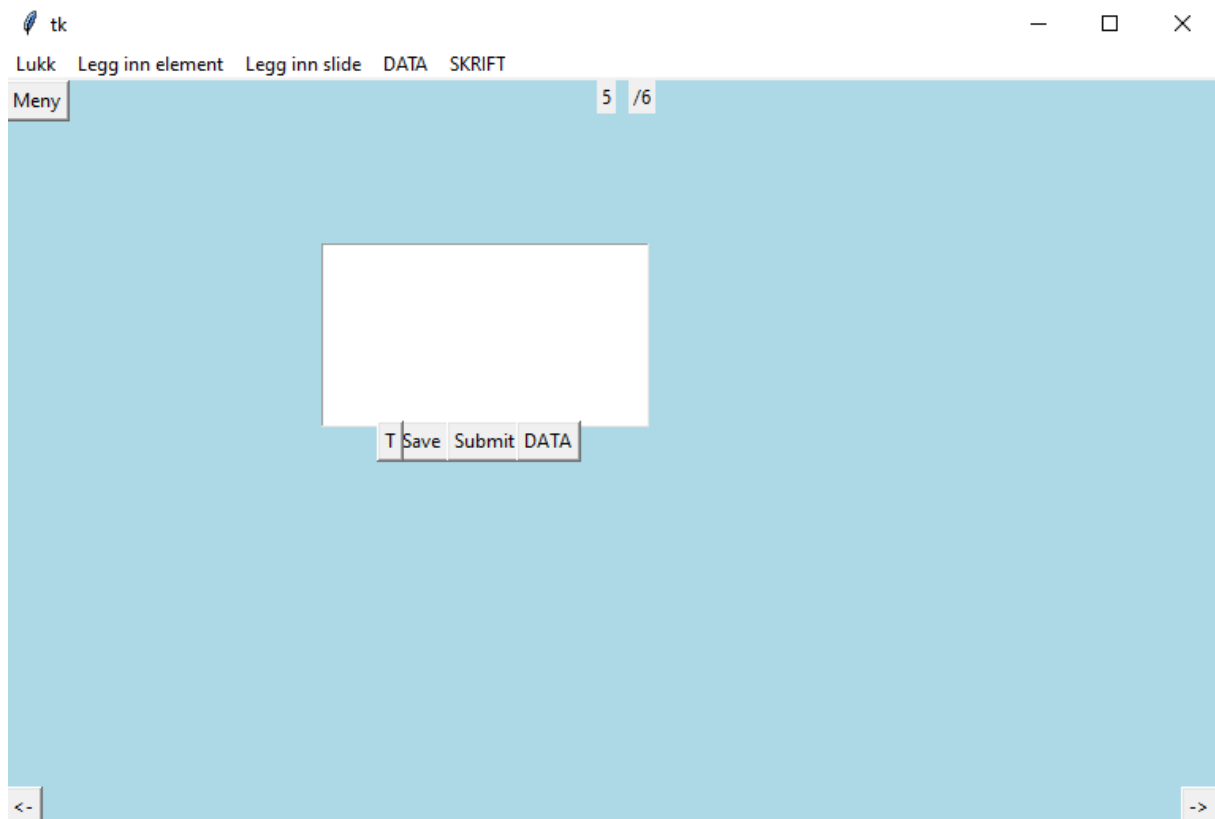
For at en bruker skal få riktig på dette spørsmålet må brukeren nå velge begge alternativene som det står 4 på, altså vil brukeren ikke få riktig hvis den kun velger en av dem, det er kanskje ikke hensiktsmessig å ha to like alternativ.

I brukermodus må brukeren velge svaralternativer også trykke på submit for å registrere svaret sitt.

Det er mulig å trykke på DATA her og, da må DATA i menyen øverst være oppdatert først.

Det vil da komme opp resultater fra spørsmålet.

4.5 Langsvar



Slik vil det se ut etter langsvaret er lagt til i programmet.

«T» og «SAVE» fungerer som i tekstelementet, men det er flere knapper. Submit er for brukerne av programmet som skal laste opp svaret sitt.

For å få opp svarene som er avgitt av brukerne trykk på DATA, her må også DATA fra menyen over være oppdatert. Etter en har trykket på data vil det komme opp en knapp «gi tilbakemelding», trykk på denne så kan du gi tilbakemelding på svar, husk at det må velges mottaker av tilbakemelding under DATA i den øvre menyen. Det vil se slik ut:

tk

Lukk Legg inn element Legg inn slide DATA SKRIFT

Meny 5 /6

Hva er meningen?
T Save

navn:
Mitt svar er 42

T Save Submit DATA

qi tilbakemelding
velg en mottaker i menyen øverst i vinduet, under "DATA"

Tilbakemelding til navn:

send X

