



FELHASZNÁLÓI ÚTMUTATÓ

Forgalmazó: **Smart Consulting Group Kft**
www.scg.hu
©2007 Minden jog fenntartva!

Tartalomjegyzék

Rendszerkövetelmények.....	3
A DLL telepítése.....	4
A DLL bemutatása.....	5
A DLL vezérlő felülete	5
Áttekintés.....	6
A DLL vezérlőfelületének részei, gombjai	
Oktatás mód / Önálló tanulás mód	
Könyvjelzők	
Könyvjelző szerkesztő	
Hanghullám nagyítása	
Lejátszás sebességének szabályozása	
Funkció gombok	
Hanghullám kijelző	
Állapotjelző	
Ablakok megjelenésének vezérlése	
A hanghullám méretének szabályozása	
Fejezet szerkesztő	
Szöveg alapú kommunikáció (chat)	
Teszt / vizsga	
Videó	
Belső kommunikáció	
Segítség kérése	
Rendszer beállítások	
Kilépés a DLL programból	
A DLL funkcióinak használata.....	12
Oktatás mód	
A diák hanganyag felvétele és lejátszása	
A „Recap” (Visszatekerés) funkció használata	
A „Loop” (Végtelen lejátszás) funkció használata	
Fájl megnyitása az Oktatás üzemmódban	
Önálló tanulás mód	
Önálló tanulás az „Oktatási mód” alatt	
Önálló tanulás az „Órán kívüli” módban	
Opcionális funkciók	16
Könyvjelzők használata	
Könyvjelző hozzáadása	
Könyvjelző törlése	
Könyvjelző szerkesztése	
Automatikus léptetés	
A diákok hangfelvételének automatikus begyűjtése	
Teszt / vizsga	
Feliratok	
Tananyagok kiküldése.....	22
File küldés	
File küldés (telepített XCLASS-szal)	
Megosztott mappa	
Belső kommunikáció.....	20
Rendszer beállítások.....	20
Készülék (Device) fül	22
Haladó (Advanced) fül	22
Felszín (Skin) fül	22
Színséma (Color Sheme) fül	22
Fájl (File) fül	22
Licenz (License) fül	22
Kilépés a DLL-ből.....	20
Hibaelhárítás	21

Rendszerkövetelmények

Támogatott operációs rendszer:

- Windows XP / 2000 / Vista

Tanári számítógép

- Pentium III 800MHz processzor vagy magasabb javasolt
- Memória: minimum 256MB javasolt
- Merevlemez: 1 GB szabad tárhely szükséges
- VGA kártya: 64MB memóriával, Direct3D támogatással és 16-bit High-Color színmélységgel
- Hangkártya: AC97 és SoundBlaster PCI kompatibilis (javasolt a SunTech ST203 audio boks használata)
- Egér
- Hálózati (ethernet) csatlakozó, TCP/IP protokollal
- Microsoft DirectX 9.0 vagy magasabb
- Windows Media Player 9.0 vagy magasabb

Tanulói számítógépek

- Pentium III 800MHz processzor vagy magasabb javasolt
- Memória: minimum 128MB javasolt
- Merevlemez: 1 GB szabad tárhely szükséges
- VGA kártya: 64MB memóriával, Direct3D támogatással és 16-bit High-Color színmélységgel
- Hangkártya: AC97 és SoundBlaster PCI kompatibilis (javasolt a SunTech ST203 audio boks használata)
- Egér
- Hálózati (ethernet) csatlakozó, TCP/IP protokollal
- Microsoft DirectX 9.0 vagy magasabb
- Windows Media Player 9.0 vagy magasabb

Opcionális kiegészítők:

- Video digitalizáló kártya (javasolt legalább 320x240 felbontással, 24-bites színmélységgel rögzítő) vagy USB 2.0-ás külső digitalizáló.
- USB webkamera (ha beépített mikrofonnal rendelkezik, a telepítés után le kell tiltani azt)

A DLL telepítése

A DLL program telepítése

A telepítőprogram a CD behelyezése után automatikusan elindul és végigvezeti Önt a műveleteken.

1. Tegye be a telepítő lemezt a gépbe. Az üdvözlő képernyő megjelenése után kattintson a Next (Tovább) gombra.
2. Olvassa el a Licenz Szerződés és amennyiben elfogadja, kattintson a Yes (Igen) gombra. A következőkben ki kell választania, hogy a DLL hova kerüljön telepítésre a merevlemezre. Ha az alapértelmezett helyet elfogadja, kattintson a Next (Tovább) gombra. Ha máshova kívánja a programot telepíteni, kattintson a Browse (Tallózás) gombra és adja meg a célkönyvtárat.
3. Az OKTATÓI verzió telepítéséhez, válassza a „Teacher” változatot és kattintson a Next gombra. A TANULÓI verzió telepítéséhez, válassza a „Student” változatot és kattintson a Next gombra.
4. Adja meg a programkönyvtár nevét a Start Menühöz, ahova a parancsikonokat létre kívánja hozni. (Javasolt az eredeti DLL név megtartása). Kattintson a Next (Tovább) gombra.
5. Válasszon egy egyedi Csatorna azonosítót (Channel ID) a jelenlegi nyelvi labornak / osztályteremnek. Fontos, hogy az OKTATÓI és DIÁK verziókon ugyanazt az csatorna azonosítót aduk meg.
6. Amennyiben a telepítés során olyan üzenetet kap, hogy a driver nem ment át a „Windows Logo” tesztelésen, kérjük válassza a Telepítés Folytatása (Continue Anyway) lehetőséget.

Amennyiben a telepítés nem folytatódik annak ellenére, hogy a „Telepítés folytatása (Continue Anyway)” gombot nyomta, módosítania kell a Windows driver telepítési beállításain.

- a. Lépjön be a Vezérlőpultba. Kattintson kétszer a Rendszer ikonra. A Hardver fülön található az „Illesztőprogramok aláírása” beállítás.
 - b. Itt a „Tiltás” beállítása helyett a „Figyelmeztetés” vagy a „Figyelmen kívül hagyás” beállítást kell választani, majd kétszer az OK gombot megnyomni.
 - c. Indítsa újra a DLL telepítőt.
7. Válassza ki, hogy a DLL-hez melyik file-típusok megnyitását akarja hozzárendelni.
 8. A telepítés végrehajtásra kerül. Amennyiben megjelenik az Installation Completed (Telepítés elkészült) felirat, kattikljen a Finish (Befejezés) gombra, a telepítőből történő kilépéshez.
 9. A telepítés befejezéséhez a rendszert újra kell indítani. Az utolsó képernyőn kiválaszthatja, hogy azonnal újraindítja a gépet vagy csak egy későbbi időpontban. Javasoljuk az azonnali újraindítást.

A DLL program eltávolítása

A DLL-t ugyanúgy kell eltávolítani, mint a legtöbb Windows-os szoftvert.

1. Zárja be a programot.
2. A Vezérlőpult / Programok hozzáadása vagy eltávolítása menüpontban keresse meg a DLL-t.
3. Kattintson az Eltávolítás (Remove) gombra.
4. Kövesse a képernyőn megjelenő utasításokat, majd a végén indítsa újra a számítógépet.

DLL Felhasználói Útmutató

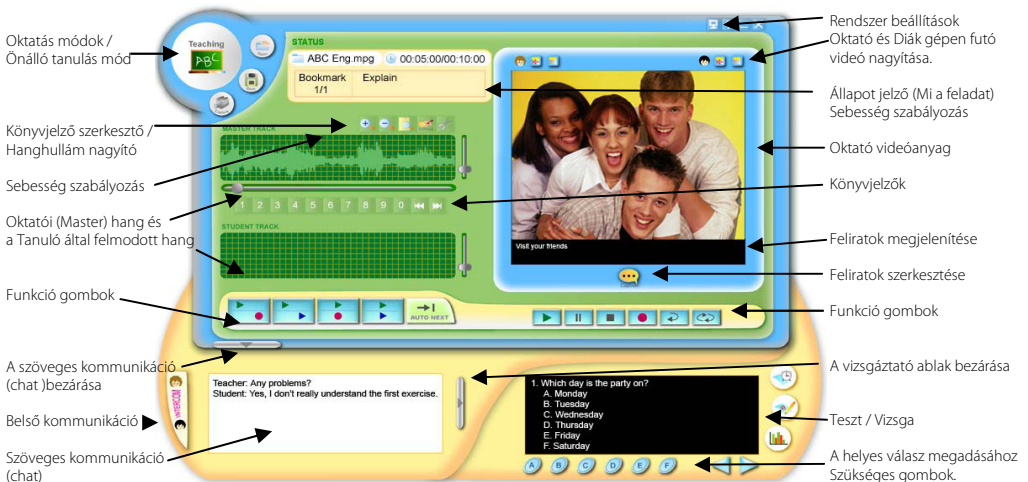
A DLL bemutatása

A Digitális Nyelvi Labor (DLL) az első 4-az-1-ben (Hang+Kép+Szöveg+Teszt) multimédiás nyelvi labor szoftver, amelynek célja, hogy a hagyományos magnós nyelvi laborokat kiváltsa és mindeközben további funkciókkal segítse a modern nyelvoktatást és az önálló nyelvtanulást.

A kiejtés gyakorlás, videó bemutató, szóbeli beszélgetés* és tesztsorok kombinációjával a DLL egy valódi interaktív környezetet teremt az oktatáshoz és nyelvtanuláshoz. Nincs szükség további hardver eszközökre, mivel a DLL a meglévő hardverre támaszkodva nyújtja szolgáltatásait és további extra funkciókat.

* Ehhez a funkcióhoz XCLASS Professional rendszer megléte szükséges

A DLL vezérlő felülete



Áttekintés

Oktatás üzemmód / Önálló tanulás üzemmód

A tanárnak teljes felügyelete van a diákok gépén futó DLL-ek felett, **„Teaching mode”** Oktatás üzemmódban:



azaz az

- A diákok nem tudnak kilépni a programból, amíg a tanári DLL nyitva van
- „Teaching mode” (Oktatás mód) alatt a tanár távolról vezérelheti az összes diák funkció gombját
- Ebben a módban a diákok csak a tanár engedélyével válhatnak „Self Learning” (Önálló tanulás) üzemmódra.

A diákok az órák után a „Self Learning” (Önálló tanulás) üzemmóddal egyénileg is gyakorolhatják az anyagot.

A DLL két üzemmódra osztható: **OKTATÁS** és **TANULÁS** módra.

OKTATÁS mód:

- Valós idejű nyelvoktatás, szóban
- Multimédiás tananyag elkészítése órák előtt vagy óra alatt
- Oktatás az előkészített tananyagból vagy más forrásokból származó tananyagokkal

TANULÁS mód:

- Önálló tanulás órák alatt és után
- Multimédiás tananyagok szerkesztésére
- Hang felvételre / Videó rögzítésre (digitalizált felvétel)



Capture (Rögzítés) gomb a valós-idejű digitális hang vagy videó anyagok felvételére.



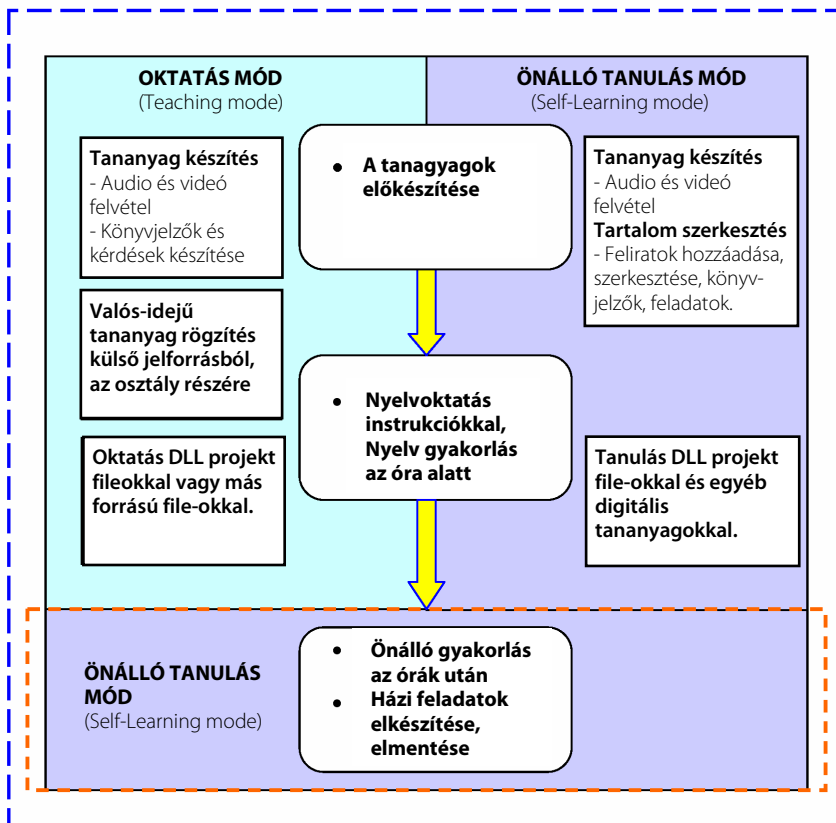
Open (Megnyitás) gomb az előkészített anyagok betöltésére. Hang file-ok: mp3, wav, wma. Videó file-ok: dpl, mpg, avi, mpeg, dat, wmv



Save (Mentés) gomb. Az elkészített anyagok mentésére.
Hang file: mp3, wav, wma; Videó: avi, wmv; DLL nyelvanyag: dlp*

*** A DLL projektként (azaz .dlp -ként) elmentett anyagok egy állományként tartalmazzák mind a hangot, videót, feliratokat, könyvjelzőket, tesztkérdéseket stb. Így tehát nem kell az órához szükséges komponenseket külön-külön betölteni.**

DLL Felhasználói Útmutató



Oktatás mód:
A tanár vezérli

Önálló tanulás mód:
A diák vezérli

DLL Felhasználói Útmutató

Bookmarks (Könyvjelző)

A DLL-ben található Bookmarks (Könyvjelző) funkcióval megjelölheti a média anyagban azt a részt, ahova később egy gombnyomással vissza kíván térni.

Bookmark Editor (Könyvjelző szerkesztő)

Ezzel a funkcióval hozhatóak létre vagy törölhetőek a könyvjelzők a referencia (master) hangmintában. A könyvjelzőkhöz egy gombnyomásra ugoratunk, a hangminta méretezése automatikus.

Waveform Zoom (Hanghullám méretének változtatása)

Az oktatói referencia (master) hangminta mérete nagyítható vagy kicsinyíthető. Ennek segítségével egy hosszabb hanganyagnál is könnyedén kijelölhetünk, újrajátszhatunk bizonyos részeket.

Speed Control (Lejátszás sebességének szabályozása)

A média anyagok lejátszásakor a diákok lassíthatják / gyorsíthatják a lejátszást. Amikor a "+" gombot lenyomják, a lejátszás sebessége növekszik. A lassításhoz a "-" gombot kell nyomni. A "0" az eredeti sebesség.

Function Buttons (Funkció gombok)

A DLL funkció gombjai a klasszikus magnó vagy videó gombjaihoz hasonlóak. Így megtalálható a Record (Felvétel), Play (Lejátszás) és Stop (Megállítás) gombok. Ezen felül a DLL tartalmaz egy Recap (Ismétlés) és Loop (Végtelen Lejátszás) gombokat. A Recap (Ismétlés) akkor hasznos, ha egy kifejezett mondatot keresünk. A gomb megnyomásával a rendszer megkeresi a szövegben a szüneteket, és egy mondatot visszaugrik a hanganyagban. A Loop (Végtelen Lejátszás) egy, a szövegben kijelölt szegmenst játszik le, egymás után, újra és újra.

Mindezek mellett a szimultán (egyidejű) és szekvenciális (egymás utáni) Lejátszással és Felvétellel tovább növelhetjük az interaktív nyelvtanulási környezetet.



Play (Lejátszás)



Egymás utáni lejátszás, majd felvétel



Pause (Szünet)



Egymás utáni lejátszás (mint a hang, majd a diák hangja)



Stop (Megállítás)



Record (Felvétel)



Egyidejű lejátszás és felvétel (Simultaneous Play and Record)



Recap (Ismétlés)



Egyidejű lejátszás (mint a diák) (Simultaneous Playback)



Loop (Végtelen lejátszás)

DLL Felhasználói Útmutató

Track Display (Hanghullám Kijelző)

A master (referencia avagy minta) hanghullám a beolvasott hangfile-ból, illetve a külső forrásból érkező jel felvételére alkalmas. Mindemellett mutatja az előkészített idegennyelv tananyag hullámformáját. A tanulók belenyithatnak a hullámformába, tetszés szerint kiválasztva egy részt az ismétléshez, újrahallgatáshoz. A Student track (Tanulói hanghullám) a diák hangjának rögzítésére szolgál. Azt, hogy a felvétel melyik részén tart épp, egy vízszintes csúszka mutatja. A függőleges csúszka a hangerő állítására szolgál.

Operation Status Display (Állapotjelző)

Az állapotjelző a megnyitott állomány nevét mutatja, a könyvjelzők adatait, a felvétel állapotát, és további információkat nyújt a diákoknak az aktuális tanaggyal történő munkavégzéshez.

Window Display Control (Ablakok megjelenésének vezérlése)

A Text Chat (Szöveg alapú kommunikáció) és az Exam (Vizsga vagy Teszt) ablakok becsukhatók és kinyithatóak egyetlen gombnyomással.

Controlling the size of the waveform (Hanghullám méretének szabályozása)

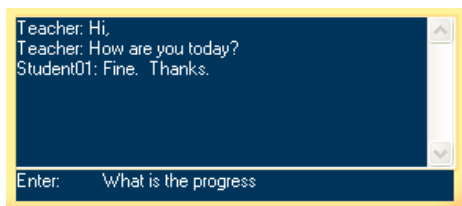
A Zoom in (Nagyítás) és a Zoom out (Kicsinyítés) gombok az egyes hanghullámok átméretezésére használhatóak. (Lásd: Track Display – Hanghullám Kijelző)

Caption Editor (Felirat szerkesztő)

Ezzel a funkcióval feliratokat rendelhet hozzá a videó vagy hanganyaghoz. Ezáltal segítheti az elhangzottak megértését, feloldhat idegen kifejezéseket, illetve feladatokat adhat a tanulóknak.

Text Chat (Szöveges kommunikáció)

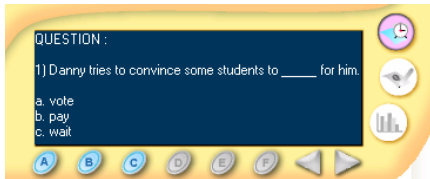
A szolgáltatás többfunkciós. Használhatja a tanár arra, hogy a DLL óra során egy tanulóval felvegye a kapcsolatot, írásban. Illetve szöveges kérdés / válasz jellegű feladatokhoz is használható.



DLL Felhasználói Útmutató

Exam (Teszt)

Készíthet felelet-választós tesztekét videóval vagy képpel támogatva, a tanulók szövegértésének mérésére.



Teszt Ablak: A diákok részére kiküldött tesztkérdés és válaszlehetőségek.

Start Quiz (Teszt indítása)

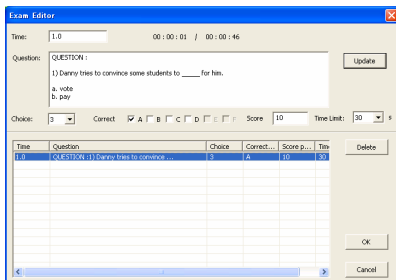


Amint a Start Quiz (Teszt indítása) gombot megnyomják, elindul egy előre meghatározott folyamat. Először a referencia (master) hanghullám lejátszása elindul és az ehhez meghatározott kérdés megjelenik, a válaszlehetőségekkel a Teszt Ablakban, a megfelelő időben. A beállítástól függően a diákok megadhatják válaszaikat a könyvjelzők között vagy a teljes hanganyag lejátszása után is.

Quiz Editor (Teszt szerkesztő)



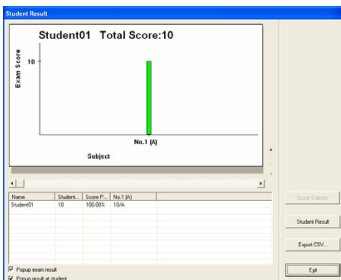
A tesztkérdéseket és válaszokat a Quiz Editor (Teszt szerkesztő) segítségével állíthatja össze.



Quiz Result (Teszt Eredmények)



A gombra kattintva megtekintheti a tanulók elért eredményeit



DLL Felhasználói Útmutató

Video (Videó)

Videóanyag kiküldése ablak méretben vagy teljes képernyőben



Intercom (Belső kommunikáció)

Az Intercom funkcióval az oktató utasításokat adhat a DLL feladatok feldolgozása során, illetve belehallgathat egy-egy diák által felmondott szöveg kiejtésébe, párbeszédet kezdeményezhet vele. Ha a broadcasting (közvetítés) opció engedélyezve van, akkor egy időben hallja az oktató hangját az egész osztály vagy a tanulók egy csoportja.

Requesting help (Segítség kérése)

Bármikor segítséget kaphat a használatához, a DLL főmenüjében található **Help** gombbal.

System Settings (Rendszer beállítások)

A DLL beállításait megváltoztathatja a **System Settings** icon megnyomásával, a DLL főmenüjében.

Exiting DLL (Kilépés a DLL programból)

A kilépés a programból a jobb felső sarokban található Exit gomb megnyomásával történik. Az oktató a diákok gépén futó DLL-t is bezárhatja.

A DLL Funkcióinak használata

Teaching mode (Oktatás mód)

Funkciók

1. Ez a mód a valós-idejű tananyagok előkészítésére, és kiküldésére használható.
2. Az oktató tananyagot szerkeszthet meg (hang, videó, könyvjelzők és tesztkérdések) az óra alatt és kiküldheti ezeket a diákoknak, valós-időben oktatva.
3. Az oktató előre is elkészítheti a tananyagot.
4. Megnyithatóak a kész tananyagok (Részletesen a következő oldalon)

Valós-idejű rögzítés az Teaching Mode (Oktatás Mód)-ban

Ezzel a funkcióval a tanári DLL-lel külső digitális jelforrásokat (hang vagy kép) rögzíthetünk a szoftverben, melyet a rendszer felhasználható fájlformátumná alakít.

1. Készítse elő a digitális forrást (CD lemez, webkamera, DVD lemez, videó/hang kazetta, stb.) és kezdje el lejátszani vagy csak mindössze használja a tanár mikrofonját a hangfelvételhez.
2. A tanári gépen futó DLL főmenüjében kattikljen a Capture (Rögzítés) gombra, hogy a valós-idejű rögzítés mód elinduljon.
3. Kattintson a Record (Felvétel) gombra az anyag rögzítéséhez illetve az anyag közvetítéséhez az osztály felé.
4. Nyomja meg a Stop (Megállítás) gombot a felvétel befejezéséhez. Ha folytatni akarja ezt követően a felvételt, nyomja meg újra a Record gombot.

Elnevezheti a file-t és elmentheti .wav vagy .mp3 vagy .wma formátumban (ha hangról van szó), .avi vagy .wmv formátumba (ha videó anyagot készített) illetve .dlp (DLL nyelvoktató anyagként). Nyissa meg az anyagot **Courseware Teaching (Tanfolyami Oktatás) -ra** vagy **Self Learning (Őnálló tanulás)** módba a folyamatos tanulás elősegítésére.

Diák hanghullám (minta alapján visszamondott kiejtésgyakorlás) lejátszása, felvétele

5. Nyomja meg a Play (Lejátszás) gombot, a lejátszáshoz.
6. Kattintson a "Sequential Play and Record (Egymás utáni Lejátszás és Felvétel)" vagy a "Simultaneous Play and Record (Egyidejű Lejátszás és Felvétel)"-re a diák hangjának felvételére, mialatt a master (referencia) hanganyagot a tanuló a fejhallgatóban hallja.
7. Kattintson a Stop (Megállítás) gombra ha a lejátszást és felvételt megakarja állítani.

DLL Felhasználói Útmutató

8. Kattintson a "Sequential Playback (Egymás utáni Lejátszás)" vagy a "Simultaneous Playback (Egyidejű Lejátszás)" hogy mind a master (referencia) mind a tanulói hang vagy videó anyagot visszahallgassa

A Recap (Visszatekerés) funkció használata

9. A Recap (Visszatekerés) funkció egy egyszerű megoldás, ha az utolsó mondatot vagy a hanganyag egy részét újra meg akarja hallgatni. A DLL felismeri a mondatok közti szünetet és a Recap gombra kattintva visszaugrik az utolsó szünethez. Hasznos lehet a funkció, ha egy mondatot, szókapcsolatot akar gyakoroltatni, visszahallgatni újra és újra.

A Loop (Végtelen Lejátszás) funkció használata

10. Olykor előfordulhat, hogy egy szövegrészt, mondatpárt újra és újra meg kell hallgatni. Az egér segítségével könnyen kijelölhet egy szakaszt a mater (referencia) hangfájlból. Ezt követően a Loop gombra kattintva újra és újra lejátszhatja / felveheti a kijelölt szakaszt. Amennyiben újra a Loop gombra kattint, az ismétlés befejeződik.

- A könyvjelző beállítása, felirat létrehozása és vizsga készítés (mint opciók) – kérjük tekintse meg az **Opcionális Funkciók** (P.14) fejezetet a további részletekért.

Fájl megnyitása a Teaching Mode (Oktatás Mód)-ban.

1. Lehetőséget biztosít az oktatónak, hogy előre elkészített nyelanyagokat (ún: Project File –ok: *.dlp) továbbítsa a diákok felé, ismétlődő gyakorló feladatokhoz.
2. Továbbá lehetőség van egyéb digitális tananyagok használatára: VCD DAT, Mpeg1, MP3, AVI, WMV stb.
3. Ebben a módban adódik lehetőség olyan opcionális tartalmak szerkesztésére, mint:
 - Könyvjelzők létrehozása a Master (referencia) hanganyagon
 - Feliratok hozzárendelése a hang / videó anyaghoz
 - Tesztek létrehozására, könyvjelzők szerkesztésére

Egy fájl lejátszása és a diákok által visszamondott hanganyagok rögzítése

1. Teaching Mode (Oktatás mód)-ban nyisson meg egy fájlt a DLL-be, az Open (Megnyitás) ikonnal. A megnyitott fájl neve az Állapot kijelzőn (Status display) folyamatosan látható.
2. Hang és videó anyagokat játszhat le, illetve rögzítheti a diákok által visszamondott szöveget. Mialatt a master track (referencia hangminta) lejátszásra kerül, a diákok rögzíthetik beszédüket ezzel is gyakorolva a kiejtést.

Klikkeljen az „Egymás utáni Lejátszás és Felvétel” (Sequential Playback and Recording) vagy az „Egyidejű Lejátszás és Felvétel” (Simultaneous Playback and Recording) gombra –lásd az ikonokat a 8. oldalon- melynek hatására a minta hanganyag lejátszásra kerül, a diákok pedig rögzíthetik beszédjüket.

DLL Felhasználói Útmutató

Egymás utáni Lejátszás és Felvétel (Sequential Playback and Recording):

A master (minta) hanganya lejátszása után kezdődik a diák(ok) hangjának felvétele.

Egyidejű Lejátszás és Felvétel (Simultaneous Playback and Recording):

A master (minta) hanganya lejátszásával egyidőben kezdődik a diák(ok) hangjának felvétele.

- A tanulók Courseware Teaching (Tanfolyami Oktatás) módban is gyakorolhatnak (rögzíthetik a hangjukat) de a felvett anyagot nem tudják elmenteni.

DLL Felhasználói Útmutató

Self-Learning Mode (Önálló Tanulás mód)

Funkciók

1. Az oktató biztosíthatja a tanulóknak az önálló gyakorlást, az anyag leadása után (A "Teaching Mode" (Oktatás Módban) a diákok nem tudnak átváltani Self Learning (Önálló tanulás) módra az oktató engedélye nélkül)
2. Önálló irányítású nyelvgyakorlás a diákok részére, amikor az oktató nincs a teremben (Standalone Mode – Egygépes Önálló mód)
3. Tartalmak szerkesztése: könyvjelzők hozzáadása, feliratok és tesztek készítése
4. Felvétel funkció hanganyagokhoz (wave, mp3, wma) és videó anyagokhoz digitizáló kártyával vagy telepített webkamerával (opcionális).

Önálló Tanulás a [Teaching Mode – Oktatás Módban]

- (1) Az oktató kiválaszthatja a Self Learning funkciót, a diákoknak önálló gyakorlási feladatot adva.
- (2) The master (referencia) hanganyag a Tanulói gépeken futó DLL-en továbbra is megmarad, a folyamatos gyakorlás céljából.
- (3) A diákok szintén megnyithatnak nyelvi anyagokat, projekteket. (Pld: az iskolai szerverről)
- (4) A diákok megnyomhatják az „Egymás utáni Lejátszás és Felvétel” (Sequential Playback and Recording) vagy az „Egyidejű Lejátszás és Felvétel” (Simultaneous Playback and Recording) gombokat, hogy rögzítsék az általuk visszamondott szöveget.
- (5) Könyvjelzők hozzáadása, feliratok és vizsgák készítése (opcionális)
- (6) A Save (Mentés) gombra kattikelve az anyag elmenthető a diákok gépére, újbóli felhasználás céljából.
- (7) A diákok a saját DLL-jükből nem tudnak kilépni, amíg a DLL a tanári gépen fut.

Önálló Gyakorlás a [Standalone Mode – Egygépes Önálló Módban, amikor a tanári gép nem megy]

- (1) A diákok gépeiken elindíthatják a DLL-t önállóan, amely automatikusan Önálló Gyakorlás módban indul el.
- (2) Az Open (Megnyitás) –ra kattikelve kiválaszthatják és megnyithatják a részükre készült nyelvanyagokat (pld: az iskolai szerverről vagy más egyéb elérési útról) az önálló nyelvgyakorláshoz.
- (3) A diákok –hasonlóan az Oktatás Módbhoz- lejátszhatják a hanganyagokat, felvehetik az általuk visszamondott szöveget is.
- (4) Beállíthatnak könyvjelzőket, válaszolhatnak a tesztkérdésekre is.
- (5) Saját gépükre elmenthetnek hanganyagokat.
- (6) Ebben a módban önállóan is ki tudnak lépni a DLL-ből.

Opcionális Funkciók

Könyvjelzők (Bookmarks) használata

A DLL könyvjelző funkciójával a master (referencia) hanganyagban megjelölhetőek bizonyos részek. Ezek után, amikor a könyvjelző funkcióra kattint, a program automatikusan a bejelölt résztől fogja lejátszani a hanganyagot.

Könyvjelző hozzáadása

Amikor a master (referencia) hanganyag lejátszása megy, kattintson az Add Bookmark (Könyvjelző hozzáadása) gombra amikor azt a részt hallja, amit megszeretne jelölni.

Könyvjelző törlése

Jelölje ki a master (referencia) hangyagon azt a könyvjelzőt, amit ki akar törölni, majd nyomja meg a Delet Bookmark (Könyvjelző törlése) gombot.

Könyvjelző szerkesztése

A már megjelölt könyvjelzőt egyszerűen az „egérrrel megfogva” (Drag and Drop módszer) áthelyezhetünk.

Auto-Next (Automatikus továbblépés)

Ha úgy szeretne közvetíteni és lejátszani egy hanganyagot, hogy a bejelölt könyvjelzőknél NE álljon meg a lejátszás, ezzel a funkcióval megteheti.

Tanulói hanganyagok automatikus begyűjtése

A DLL-lel könnyedén szervezhet szóbeli vizsgáztatást, gyakorlást. Engedélyezze "Auto-collect student tracks' recording / Oral tests" azaz a Diák hanganyagok automatikus begyűjtése / szóbeli felelet opciót A System Settings (Rendszer beállítások) menüpontban vagy nyomja meg a tanári DLL-en az Auto-Collect



(Automatikus begyűjtés) gombot.

Amikor a tanár rögzített / megnyitott a egy fájlt a szóbeli feleletre (kiejtés-helyesség ellenőrző feladatokra) és megnyomta a megfelelő gombot a rögzítésre (egymás utáni vagy egyidejű felvétel WAV / MP3 formátumban) akkor a hangfájlon automatikusan a tanári gépre kerülnek mentésre.

Vizsga / Teszt

Exam Editor (Teszt készítés) gombot használhatja a többválaszos tesztsorok megszerkesztéséhez. Ezt egyszerű Q&A (Question and Answer – Kérdés és Válasz) szerkezetben adhatja meg. Ennek segítségével jól mérhető az egyes tanulók nyelvtudásának fejlődése.

- (1) Kattintson az Exam Editor (Teszt készítő)-re
 - A kérdőlapon adjon meg kérdéseket és több verziót a válaszoknak
 - Adja meg azt az időt, amíg a kérdés a diáknak megjelenik (azaz egy kérdésre hány mp-et ad)
 - Adja meg, hogy melyik a helyes válasz, illetve ez hány pontot érjen
- (2) Kattintson a Start Exam (Teszt indítása) a tesztek kiküldéséhez
- (3) A diákok a megjelenő kérdésekre az általuk vélt helyes válasz gombját kell megnyomniuk
- (4) A rendszer automatikusan kijavítja a teszteseteket és az eredményeket szövegesen és grafikusán is megjeleníti. Az eredmények exportálhatóak is. (Pld: Excel-be)

Tananyagok kiküldése

Az oktátónak 3 módszer áll rendelkezésére, hogy önálló gyakorláshoz tananyaggal lássa el diákjait.

(1) File Transfer (javasolt) – Fájlok kiküldése

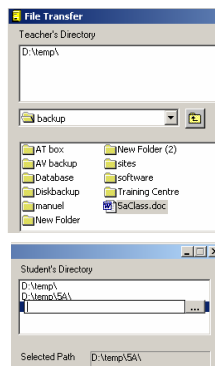
A tanár vezérli a tananyagok kiküldését a diákok felé, amikor átvált Teaching (Oktatás) módról Self Learning (Önálló tanulás) módra a tanári gépen futó DLL-lel.

(2) File Transfer (telepített XCLASS segítségével)

Hang & Videó fájlok kiküldése

Támogatott formátumok *.mpg, *.mpeg, *.dat, *.avi, *.wmv, *.mp3, *.wma and *.wav files (A DLL telepítések kiválaszhatta, hogy ezeknek a fájloknak a megnyitása mindig DLL-lel történjen)

- Kattintson a <File Transfer> gombra az XCLASS vezérlőpanelen, melynek hatására megjelenik a fájlküldő panel
- Válassza ki a kiküldendő fájlt a tanári gépet mutató ablakban.
- Válassza ki mely diákok kapják meg az anyagot.
- Válassza ki a diák gépet mutató panelen, hogy hova kerüljön elmentésre a fájl vagy írjon be egy elérési útvonalat.
- Kattintson a **[Send & Open]** gombra, hogy automatikusan megnyitásra kerüljön a tanuló gépén a fájl.
- Kattintson az **[End]** gombra a kilépéshez.



Megjegyzés

A DLL ezen a verziójában a File Transfer [Send & Open]-t használva egyszerre csak 1 fájlt tud kiküldeni a tanulóknak.

Ha ezt követően egy újabb anyagot akar megnyitni a tanulói DLL-ben, használja az Application Monitor (Alkalmazás figyelő) funkcióját az XCLASS-nak, hogy először bezárja a tanulói DLL-eket, majd használj újra a File Transfer [Send & Open] funkciót az újabb anyag megnyitásához.

Ha több fájlt akar küldeni a diákoknak, használja a File Transfer [Send – Csak küldés] és hagyja, hogy a diákok maguknak nyissák meg a tananyagokat a saját gépükről, pld a d:\temp könyvtárból.

DLL Felhasználói Útmutató

DLL Projekt Fájlok kiküldése és megnyitása (*.dlp)

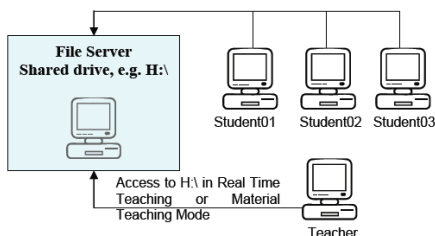
- 1) Kattintson a <File Transfer> gombra.
- 2) Válassza ki a **DLL Projekt mappát**, a megfelelő helyről.
- 3) Válassza ki, mely diákok kapják meg a fájlt.
- 4) Adja meg, hogy a diák gépeken hova kerüljenek mentésre a tananyagok.
- 5) Kattintson a **[Send]** azaz Küldés gombra, a művelet befejezéséhez.
- 6) Válassza ki a ***.dlp** fájlt, amit ki szeretne küldeni, a megfelelő helyről.
- 7) Válassza ki, mely diákok kapják meg a fájlt.
- 8) Válassza ki ugyanazt a helyet a diákok gépén mint az imént.
- 9) Nyomja meg a **[Send & Open]** gombot a diákok gépén futó DLL-be történő kiküldéshez
- 10) Nyomja meg az **[End]** gombot a kilépéshez.

A fenti módszerrel egyszerre több DLL projekt is kiküldhető a diákok gépére, csak ebben az esetben a Send & Open helyett csak a Send funkcióval kell kiküldeni az anyagokat, melyeket a diákok önállóan nyithatnak majd meg.

(3) Megosztott mappa (helyi hálózat)

A tanár és a tanulók beállíthatnak a helyi hálózaton (pld egy Fájl Szerveren) egy megosztott mappát a tananyagoknak. Mivel a DLL a komplett tananyagot egy projekt fájlba menti, ezért a diákoknak csak a *.dlp fájlt kell megnyitni a használathoz.

Példa egy hálózati H:\ meghajtó elérésére Self Learning (Önálló Tanulás) módban.



Belső Kommunikáció

Az Intercom (Belső kommunikáció) funkció célja, hogy a tanár az egyes diákoknál már a feladatvégzés közben is megfigyelhesse segítse, javítsa a kiejtést.



(1) Kattintson az **Intercom (Belső Kommunikáció) gombra**

Klikkeljen egy diákra a listából (pld: Student02) az elő beszélgetés elindításához, mellyel belehallgathat a kiválasztott diák kiejtésébe, felvételébe. Az ikonokra történő kattintással válthat az egyes diákok között.

* Ilyenkor a kiválasztott diák által felmondott szöveg a tanári gépen futó DLL Student track-jébe kerül mentésre

(2) Kattintson az **ALL (Mindenki)** ikonra, ha mindenkihez egy időben szeretne beszélni.

(3) Kattintson az **Intercom** gombra újra ha bekívánja fejezni a kommunikációt.

Rendszer beállítások

A DLL rendszer beállításait a főablakban, a Rendszer beállítások gombra (lásd 5. oldal) kattintva lehet megváltoztatni. A beállítás panelek a jelszó megadása után jelennek meg. Alapértelmezett állapotban nincs jelszó beállítva. Az ablak hat panelt tartalmaz: Device (Eszköz), Advanced (Speciális), Skin (Felület), Color Scheme (Szín sémák), File (Fájlkezelés) és License (Licenz). Kattintson arra a fülre/panelra, amelyen változtatásokat kíván végrehajtani.

Device (Eszköz) fül

Ezen a panelen a videó és hangfelvételre használt külső eszközöket konfigurálhatja, illetve itt adhatja meg a formátumokat is.

Advanced (Speciális beállítások) fül

Ezen a panelen állíthatja be a mondatok közötti szünet érzékelésének értékeit (Recap funkcióhoz) továbbá a tanári felvétel opcióit illetve a vizsgáztatás módját.

Skin (Felület) fül

Itt választhat a DLL-hez más megjelenést, eltérő kezelő felületeket.

Color Scheme (Színséma) fül

Ezen a panelen a kezelőfelületen lévő betűk méretét, formátumát, színét stb. változtathatja meg.

File (Fájlkezelés) fül

Itt állíthatja be, hogy a DLL a tanári és diák gépeken hova mentsen és honnan nyissa meg a fájlokat.

License (Licenz) fül

Ezen a panelen változtathatja meg a jelszót a rendszer beállítások eléréséhez.

Kilépés a DLL-ből

(1) Kattintással kiléphet a Tanári DLL-ből

(2) A rendszer feljánlja, hogy ezzel a tanulói DLL-ek is kilépnek. Ezt elfogadhatja vagy elvetheti.

Hibaelhárítás

Ha a DLL használata során problémába ütközik, javasoljuk nézze át az alábbi listát a probléma megoldása érdekében:

Probléma:

A DLL indításakor az alábbi hibaüzenet jelenik meg "Cannot find audio card!"

Megoldás:

1. Győződjön meg róla, hogy van a gépben hangkártya és ez megfelelően van e telepítve.
2. Ellenőrizze, hogy a DirectX komponensek megfelelően legyenek telepítve.

Probléma:

A Record gomb megnyomására nem kerül semmi rögzítésre

Megoldás:

1. Ellenőrizze, hogy a hangkártya AC'97 vagy Creative PCI Sound kompatibilis vagy Sun-Tech Audio Box ST-AB 203 típusú legyen.
2. Figyeljen arra, hogy DirectX 9.0 vagy magasabb legyen telepítve.
3. Állítsa be és ellenőrizze a DLL rendszerbeállításait.
4. Ellenőrizze és frissítse a hangkártya meghajtó programját.
5. Győződjön meg arról, hogy a mikrofon csatlakoztatva van e.

Probléma:

Nem generálódik hullámforma megnyitás vagy felvétel után.

Megoldás:

1. Ellenőrizze, hogy az alapértelmezett mappa az átmeneti fájlokhoz, amely a C:\Temp elegendő lemezterülettel rendelkezzen és a felhasználónak írási joga legyen ide. Az alapértelmezett mappát megváltoztathatja a Rendszer beállítások menüpontban vagy a dll.ini fájlban.

Probléma:

A Capture (Rögzítés) funkció nem vesz fel külső AV forrásról

Megoldás:

1. Ellenőrizze, hogy a digitalizáló kártya megfelelően van e telepítve.
2. A digitalizálónak WDM driverrel kell rendelkeznie.
3. Győződjön meg, hogy DirectX 9.0 vagy magasabb verzió van e telepítve.
4. A külső AV jelforrás kábelei megfelelően csatlakoznak e.
5. Ellenőrizze a DLL Rendszer beállításait (Device fül)

Probléma:

Nem lehet média fájlt megnyitni

Megoldás:

A DLL az alábbi formátumokat támogatja:

Hang fájlok: wav, mp3, wma;

Videó fájlok: mpg, mpeg, dat, avi, wmv;

Projekt fájl: dlp

Probléma:

Nem továbbíthatódnak az anyagok a diákoknak, miután Teacher (Oktatás) módról Self-Learning (Önálló tanulás) módba váltunk.

Megoldás:

A dll.ini fájlban állítsa a "TransPacSize" értéket "8"-ra.

© 2007 Smart Consulting Group Kft

További információk:

www.xclass.hu