

Mythware Language Lab

User Manual »

Oświadczenie o Prawach Autorskich

Nanjing Universal Networks Co., Ltd zachowuje prawo do rewizji tego dokumentu i wprowadzania zmian do jego zawartości od czasu do czasu bez uprzedniego poinformowania żadnej osoby lub osób o takowych zmianach. Informacje zawarte w tych dokumentach mogą być zmieniane bez poinformowania.

Znaki Towarowe

Mythware jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Nanjing Universal Networks Co., Ltd.

Celeron jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Intel Corp.

Pentium jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Intel Corp.

Core jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Intel Corp.

Microsoft jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Microsoft Corp.

Microsoft Windows jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Microsoft Corp.

Microsoft Windows XP jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Microsoft Corp.

Microsoft Windows Server 2003 jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Microsoft Corp.

Microsoft Windows Vista jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Microsoft Corp.

Microsoft Windows Server 2008 jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Microsoft Corp.

Microsoft Windows 7 jest zarejestrowanym znakiem towarowym firmy Microsoft Corp.

Spis Treści

Spis treści.....	i
Instalacja.....	5
1.1 Środowisko Instalacji.....	5
1.2 Instalacja Standardowa.....	6
1.3 Cicha Instalacja.....	6
Aplikacja Nauczyciela.....	7
2 Uruchamianie Aplikacji Nauczyciela.....	7
2.1 Tworzenie Konta.....	7
2.2 Logowanie.....	8
2.3 Włączanie/Wyłączenie stanowisk studentów.....	8
2.4 Lista obecności.....	9
2.5 Wykrywanie Mikrofonów.....	11
2.6 Rozpocznij/Zakończ zajęcia.....	12
2.6.1 Rozpocznij zajęcia.....	12
2.6.2 Zakończ zajęcia.....	13
3 Interfejs Aplikacji Nauczyciela.....	13
3.1 Górny pasek.....	14
3.2 Widok Klasy.....	15
3.3 Pasek Narzędzi.....	16
3.4 Pasek Narzędzi Pomocniczych.....	17
4 Wprowadzenie do Funkcji Aplikacji Nauczyciela.....	18
4.1 Kontrola.....	18
4.2 Zarządzanie Grupą.....	19
4.3 Podgląd Informacji o Uczniach.....	20
4.4 Transmisja Ekranu.....	22
4.5 Transmisja Głosu.....	24
4.6 Trener Wymowy.....	24
4.6.1 Powtarzaj-za.....	25
4.6.2 Powtórka.....	26

4.7	Pełny Ekran Ucznia.....	28
4.8	Włącz Mikrofony.....	28
4.9	Interkom.....	29
4.10	Podsluch Użytkowników.....	29
4.11	Widok.....	30
4.12	Czat Głosowy.....	30
4.13	Tłumaczenie Symultaniczne.....	32
4.14	Test.....	33
4.14.1	Szybki Test.....	35
4.14.2	Własny Test.....	36
4.15	Szybka Odpowiedź.....	36
4.16	Konkurencja.....	37
4.16.1	Szybka Odpowiedź.....	38
4.16.2	Wymagane Pytanie.....	39
4.17	Odtwarzacz.....	40
4.17.1	Odtwarzanie Grupowe AB.....	41
4.17.2	A、 B Pętla.....	42
4.18	Zewnętrzne Urządzenia.....	42
4.19	Prezentacja Studenta.....	42
4.20	Transmisja Filmów.....	44
4.21	Nauczanie Grupowe.....	46
4.21.1	Wszystkie grupy.....	47
4.21.2	Część Grup.....	49
4.22	Czat.....	50
4.22.1	Czat Grupowy.....	50
4.22.2	Czat Tematyczny.....	52
4.23	Konferencja.....	54
4.24	Egzamin.....	56
4.24.1	Egzamin.....	56
4.24.2	Ankieta.....	69
4.24.3	Egzamin Ustny.....	71
4.25	Kontrola.....	76
4.25.1	Monitoring i Kontrola.....	76
4.25.2	Wiadomości.....	80
4.25.3	Auto Odpowiedź.....	81
4.25.4	Ustawienia dostępu.....	81
4.26	Narzędzia Pomocnicze.....	87
4.26.1	Zarządzaj Klasą.....	88
4.26.2	Zarządzaj Listą Studentów.....	88
4.26.3	Wyświetlaj Imię Studenta.....	91
4.26.4	Zablokuj.....	91
4.26.5	Udostępnianie Plików.....	91
4.26.6	Zbieranie Plików.....	92
4.26.7	Zdalne Sterowanie.....	94

4.26.8	Zdalne Ustawienia.....	94
4.26.9	Oprogramowanie na żądanie.....	100
4.26.10	Narzędzia.....	101
4.27	Blokada Ekranów.....	110
4.27.1	Włącz Blokadę.....	110
4.27.2	Wyłącz Blokadę.....	110
4.28	Zgłoszenia.....	111
4.28.1	Wyczyść Zgłoszenia.....	111
4.28.2	Zabroń Zgłoszeń.....	111
4.29	Zdalne Nagrywanie.....	111
4.30	Nagrywanie Całego Procesu.....	113
4.31	Historia Zdarzeń.....	113
4.31.1	Historia Wiadomości.....	113
4.31.2	Historia Zdarzeń.....	114
4.32	Prośba o Pomoc.....	115
4.33	Reset	116
4.34	Widok.....	116
4.34.1	Podgląd.....	116
4.34.2	Raport.....	118
4.34.3	Ustawienia Dostępu.....	118
4.34.4	Okno Testu.....	118
4.34.5	Zdalne Nagrywanie.....	118
4.34.6	Zbieranie Plików.....	118
4.35	Funkcje Górnego Paska.....	118
4.35.1	Menu.....	118
4.35.2	Opcje.....	119
	Aplikacja Ucznia.....	132
5	Uruchamianie.....	132
6	Interfejs.....	132
7	Funkcje.....	132
7.1	Zgłoszenie.....	132
7.2	Wyślij Wiadomość.....	132
7.3	Prośba o Pomoc.....	134
7.4	Nagrywaj Głos.....	135
7.5	Podgląd Nagrań.....	136
7.6	Prześlij Pliki.....	136
7.7	Pliki Udostępnione Przez Nauczyciela.....	137
7.8	Konferencja.....	138
7.9	Oprogramowanie na żądanie.....	142
7.9.1	Załaduj mediów/materiałów szkoleniowych.....	142

7.9.2	Zażądaj materiałów do powtórki.....	143
7.9.3	Samo-test.....	145
7.10	Nagrywaj Ekran.....	146
7.11	Zgłaszanie Obecności.....	147
7.12	Transmisja Ekranu.....	149
7.13	Transmisja Głosu.....	150
7.14	Trener Wymowy.....	151
7.14.1	Powtórka.....	151
7.14.2	Powtarzaj-za.....	152
7.15	Aktywuj Mikrofon.....	152
7.16	Interkom.....	153
7.17	Czat Głosowy.....	154
7.18	Tłumaczenie Symultaniczne.....	154
7.19	Test.....	155
7.20	Szybka Odpowiedź.....	157
7.21	Konkurencja.....	157
7.21.1	Zgłoś Odpowiedź.....	158
7.21.2	Odpowiedz na Wymagane Pytanie.....	159
7.22	Prezentacja Studenta.....	160
7.23	Transmisja Filmów.....	160
7.24	Nauczanie Grupowe.....	161
7.25	Czat.....	169
7.25.1	Czat Grupowy.....	169
7.25.2	Czat Tematyczny.....	171
7.26	Egzamin.....	173
7.26.1	Egzamin.....	173
7.26.2	Ankieta.....	177
7.26.3	Egzamin Ustny.....	178
8	Ustawienia.....	182
8.1	Ogólne.....	183
8.2	Sieć.....	183
8.3	Dźwięk.....	184
8.4	Kamera.....	185
8.5	Ochrona procesu.....	185
8.6	Blokada Ekranu Po Wylogowaniu.....	186
8.7	Hasło Administratora.....	187
8.8	Odinstaluj.....	188
	Wsparcie Techniczne.....	189

Instalacja

1.1 Środowisko Instalacyjne

Wymagania Systemowe

Windows 7

Windows 8

Windows 8.1

Windows 10

Windows Server 2003

Windows Server 2008

Windows Server 2012

Wymagania Sprzętowe

Nauczyciel

Minimalne: CPU Core E4300, 1GB RAM, 128MB Karta Graficzna

Zalecane: CPU Core E6300, 2GB RAM, 256MB Karta Graficzna

Student

Minimalne: CPU P4 3.0, 512MB RAM, 128MB Karta Graficzna

Zalecane: CPU Core E4300, 1GB RAM, 128MB Karta Graficzna

Wymagania Sieciowe

100MB/1000MB LAN

1.2 Instalacja Standardowa

Instalacja oprogramowania Mythware Language Lab wymaga instalacji następujących modułów:

- 1、 Oprogramowania Nauczyciela
- 2、 Oprogramowania Stanowisk Uczniowskich

Zainstaluj oprogramowanie nauczyciel na komputerze nauczyciela a oprogramowanie uczniowskie na wszystkich stanowiskach uczniowskich. Aby system funkcjonował poprawnie, wszystkie stanowiska powinny znajdować się w tej samej sieci lokalnej.

Uwaga

- ✧ Oprogramowanie utworzy nowe wirtualne urządzenie dźwiękowe
- ✧ Przed instalacją nowego oprogramowania należy usunąć stare.

Przebieg Instalacji

1. Włóż płytę CD z oprogramowaniem Mythware Language Lab do stacji dysków, następnie poczekaj aż instalator automatycznie rozpocznie proces instalacji. Jeśli instalator nie rozpocznie procesu instalacji automatycznie, uruchom go ręcznie.
2. Instalator przeprowadzi cię przez proces instalacji.
3. Po pomyślnym zakończeniu procesu instalacji, uruchom ponownie komputer. Program użyje podstawowej konfiguracji startowej którą można konfigurować w menu właściwości.


1.3 Cicha Instalacja

Przebieg Instalacji

Wprowadź nazwę pliku /verysilent w oknie CMD.

Nauczyciel

2 Uruchamianie

Po zainstalowaniu, na pulpicie pojawi się ikonka . Uruchom aplikację podwójnym kliknięciem.

2.1 Tworzenie konta

Nauczyciel musi utworzyć konto, aby korzystać z oprogramowania.

Aby utworzyć konto

1. Wprowadź nazwę użytkownika i hasło w okno dialogowe.




Uwaga

- ✧ Okno dialogowe tworzenia nowego konta uruchomi się automatycznie przy pierwszym uruchomieniu.
- ✧ Nauczyciel może w dowolnym momencie utworzyć nowe konto klikając **Utwórz Konto**.

2.2 Logowanie



Aby zalogować się

1. Kliknij podwójnie na ikonkę , następnie pojawi się okno logowania;
2. Wprowadź nazwę konta, hasło i wybierz klasę oraz kanał transmisji;
3. Kliknij **Login**.

Uwaga

- ✧ Kliknij **OK**, aby aktywować okno logowania podczas tworzenia nowego konta.
- ✧ Aby wybrać więcej kanałów, kliknij [...] i wybierz od 1 do 32 kanałów.
- ✧ Tylko uczniowie znajdujący się na tym samym kanale mogą się zalogować.

2.3 Włączanie/wyłączanie stanowisk

Ta opcja pozwala nauczycielowi uruchomić i wyłączyć wszystkie stanowiska zdalnie.

Uruchamianie

1. Kliknij  Na pasku narzędzi by uruchomić stanowiska

Wyłączanie

1. Kliknij  Na pasku narzędzi by wyłączyć stanowiska

2.4 Lista Obecności

Nauczyciel może przeprowadzić sprawdzanie listy obecności w programie.

Przebieg procesu

1. Kliknij  Aby uruchomić okno listy obecności;



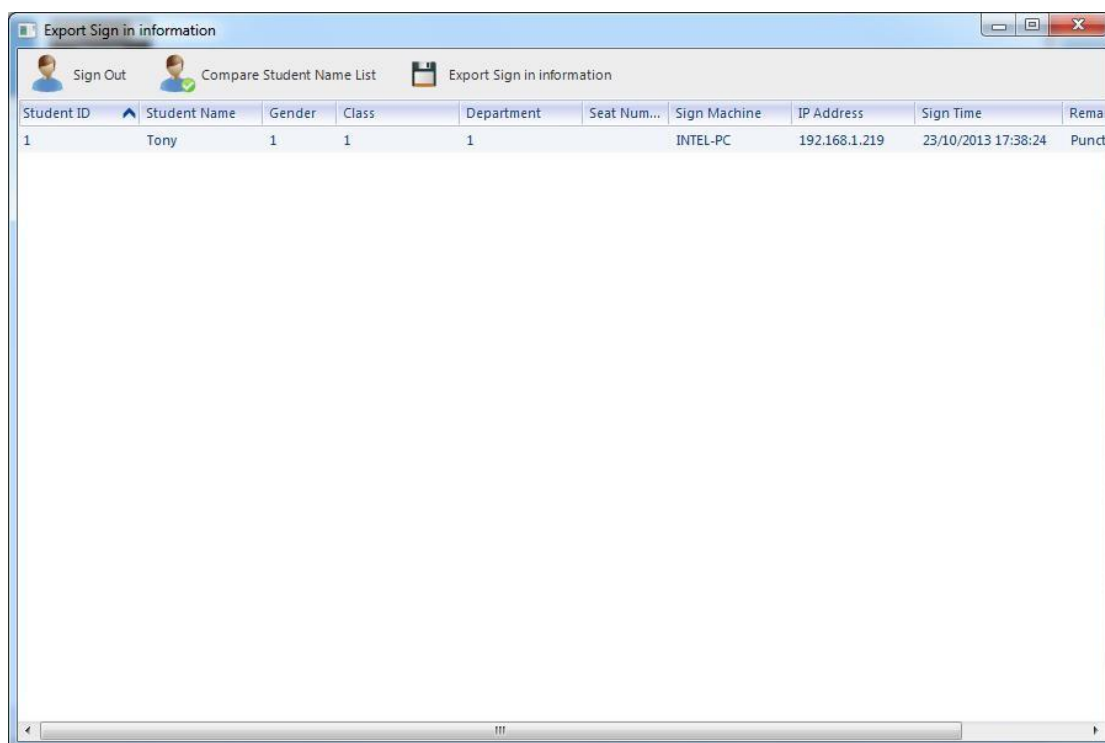
2. Nauczyciel może dodatkowo zweryfikować hasła, poprosić o ustne zgłoszenie i ustalić czas, po którym studenci będą automatycznie oznaczeni jako spóźnieni;
3. Kliknij **Importuj Listę Studentów**, aby importować listę studentów z zewnętrznego pliku;

Uwaga

- ✧ Nauczyciel może uruchomić menedżera list studentów w menu narzędzi pomocniczych
 - ✧ Informacje dotyczące użytkowania z menedżera list studentów znajdują się [Tutaj](#)
4. Po wybraniu **OK**, na ekranach uczniów pojawi się zapytanie o zgłoszenie obecności;

Uwaga

- ✧ Po rozpoczęciu sprawdzania obecności, wszyscy uczniowie zostaną automatycznie oznaczeni jako **Nieobecni** do czasu zgłoszenia obecności.
5. Możliwe jest uruchomienie listy obecności w trybie anonimowym po ponownym kliknięciu na przycisk **Lista Obecności**; w tym wypadku sprawdzanie zostanie pominięte;
6. Po zakończeniu sprawdzania obecności pojawi się okno dialogowe z możliwością eksportu listy obecności do pliku w formacie Excel;



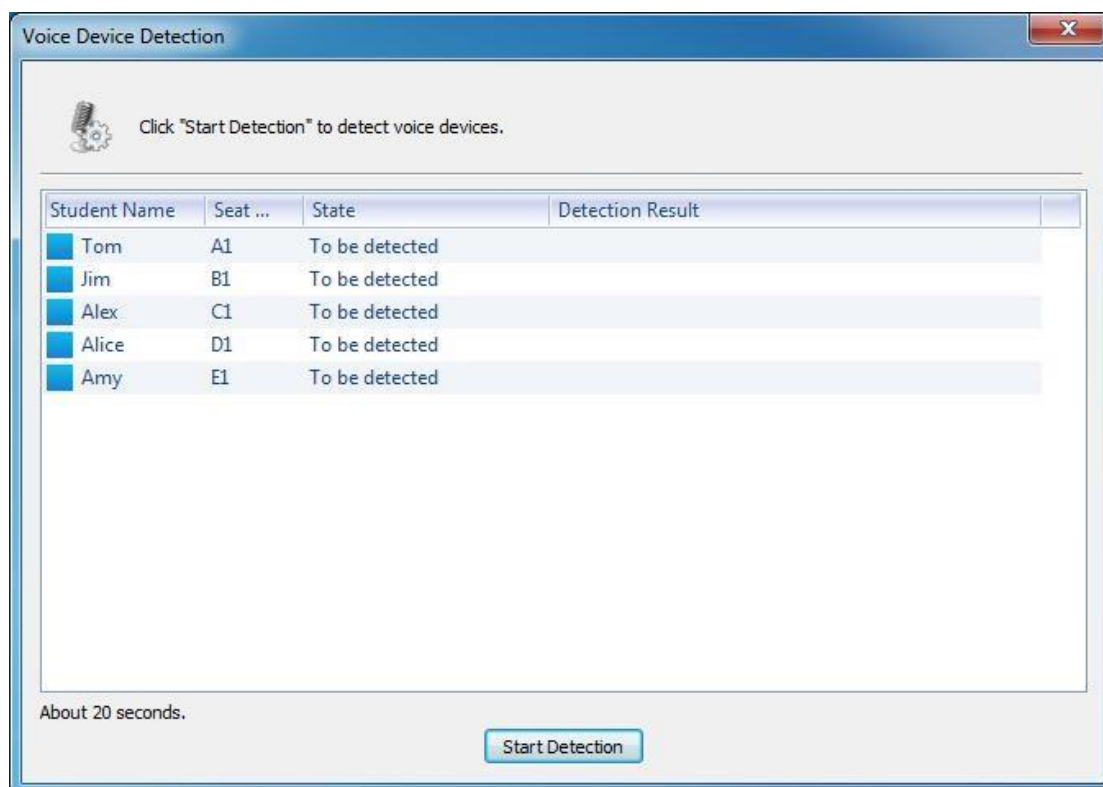
7. W oknie eksportu, wybranie opcji **Wyloguj**, program powróci do trybu anonimowego;
8. W oknie eksportu, wybierz opcję **Porównanie Nazwisk Studentów**, aby porównać ich informacje z listą obecności.
9. W oknie eksportu, wybierz opcję **Eksportuj Dane Logowania**, aby eksportować listę obecności do pliku Excel.

2.5 Wykrywanie Mikrofonów

Nauczyciel posiada opcję wykrywania urządzeń dźwiękowych za jednym kliknięciem.

Aby rozpocząć proces

1. Wybierz **Wykrywanie Mikrofonów** w menu **Narzędzi Pomocniczych**;
2. Kliknij **Rozpocznij wykrywanie**, aby uruchomić proces;
3. Urządzenia nie działające poprawnie zostaną podświetlone na czerwono;
4. Po usunięciu usterek, uruchom proces wykrywania ponownie klikając na **Wykrywaj ponownie**.




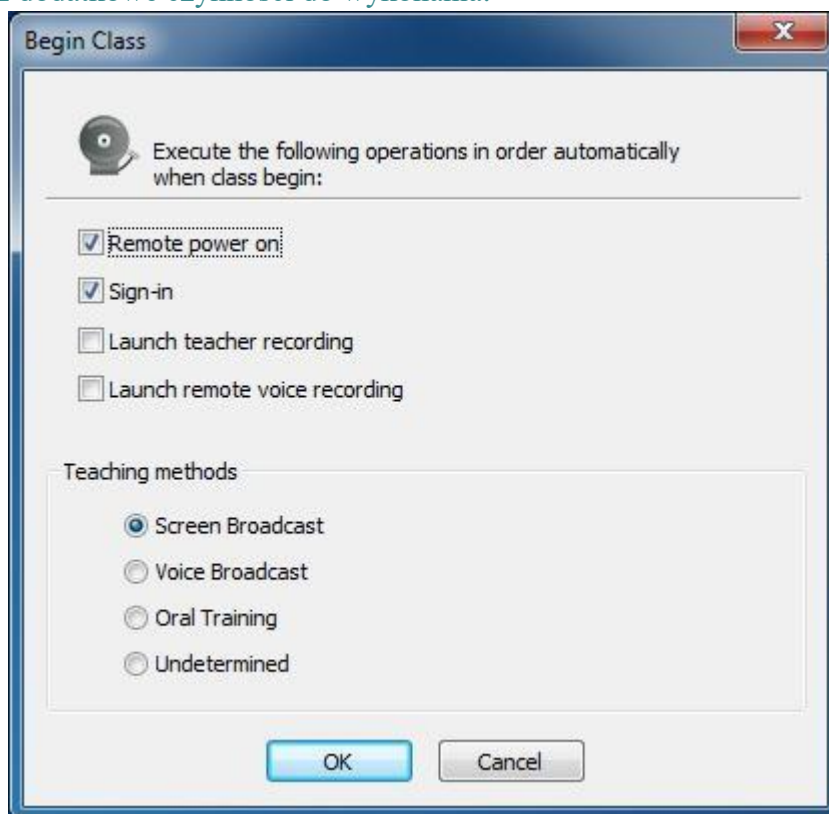
2.6 Rozpoczynanie i kończenie zajęć

Przyciski **Rozpocznij Lekcje** i **Zakończ Lekcje** zostały zaprojektowane w celu usprawnienia pracy nauczyciela. Zawierają one najbardziej istotne funkcje jakich nauczyciel potrzebuje podczas rozpoczęcia i zakończenia zajęć.

2.6.1 Rozpoczynanie zajęć

Aby rozpocząć zajęcia

1. Kliknij  **Begin Class** na pasku narzędzi;
2. Wybierz dodatkowe czynności do wykonania.




Uwaga

✧ Czynności zostaną wykonane w kolejności.

2.6.2 Kończenie zajęć

By zakończyć zajęcia

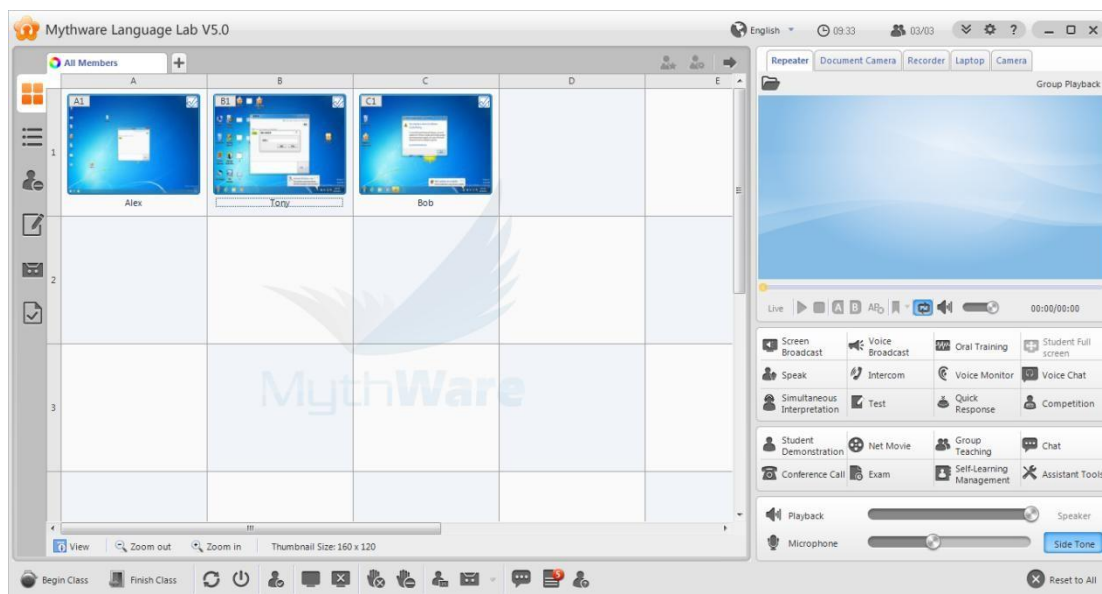
1. Kliknij  **Stop Class** na pasku narzędzi;
2. Wybierz **Zmień klasę** by zakończyć lekcje i rozpocząć sprawdzanie obecności ponownie;
3. Wybierz **Wyłącz wszystkie stanowiska** by wyłączyć wszystkie stanowiska;
4. Wybierz **Anuluj** by zamknąć okno dialogowe bez kończenia zajęć.

Uwaga

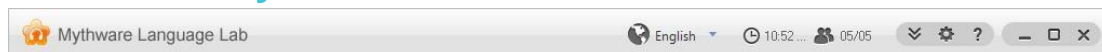
- ✧ Wszystkie czynności zostaną zatrzymane po wylogowaniu.

3 Wprowadzenie interfejsu

Główny ekran nauczyciela składa się z czterech elementów: Górnego paska, widoku Klasy, Paska Funkcji i Paska Narzędzi Pomocniczych.



3.1 Górny Pasek



Górny pasek wyświetla obecny czas i ilość studentów w klasie a także zawiera przyciski Menu, Opcje i Pomoc i pozwala zminimalizować, powiększyć lub zamknąć okno.

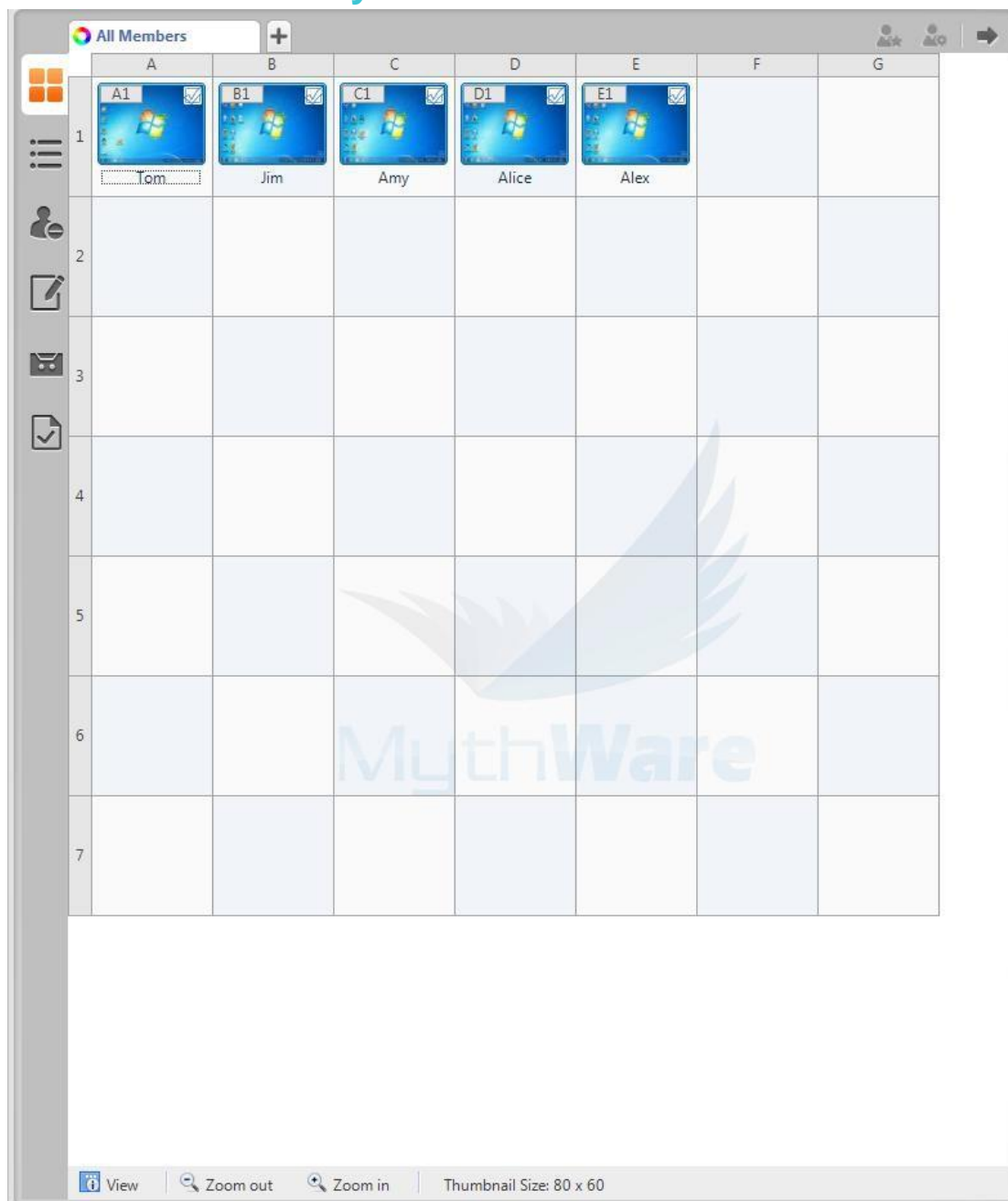
Jeśli program został zminimalizowany, pojawi się szybki pasek narzędzi.



Ten pasek narzędzi pozwala na korzystanie z następujących funkcji: **Transmisja Głosu**, **Transmisja Ekranu**, **Transmisja Filmów**, **Trener Wymowy**, **Monitoring i Kontrola**, **Uruchom aplikację**, **Udostępnij Pliki**, **Blokada Ekranu**.

Pasek ten można chować, przypinać i przemieszczać.

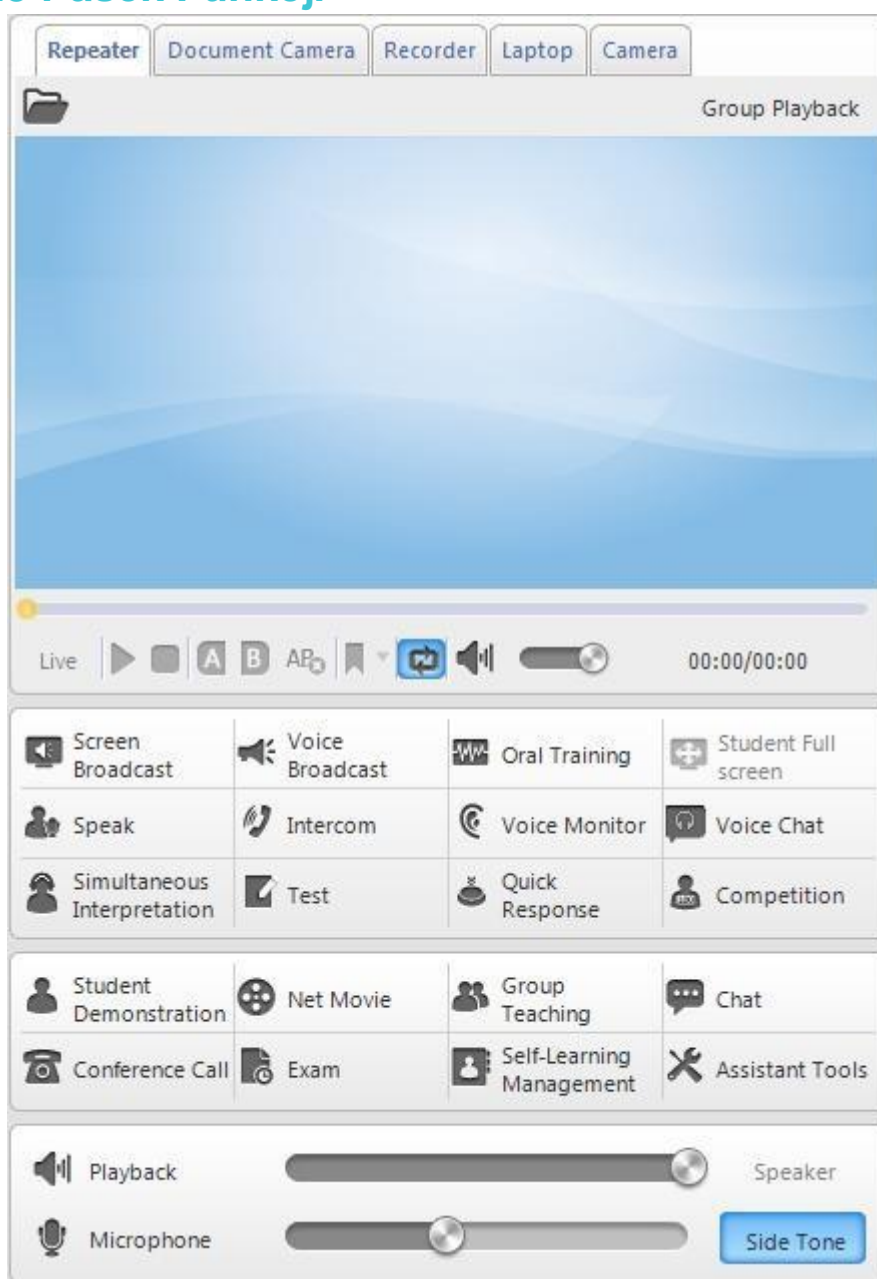
3.2 Widok Klasy



W oknie widoku klasy znajduje się 6 kart: **Podgląd klasy**, **Raport**, **Ustawienia Dostępu**, **Test**, **Rejestrator** i **Zbieranie Plików**.

Nauczyciel może sprawdzać informacje dotyczące studentów oraz pomniejszyć/powiększyć obraz.

3.3 Pasek Funkcji



Pasek Funkcji dzieli się na cztery elementy: **Odtwarzacz**, **Pasek Narzędzi Nauczania**, **Pasek Narzędzi Pomocniczych** i **Kontrolę Głośności**.

Odtwarzacz może transmitować obraz, dźwięk i pliki medialne z lokalnego bądź zewnętrznego urządzenia.

Pasek narzędzi nauczania zawiera następujące funkcje: **Transmisja Ekranu**, **Transmisja Głosu**, **Trener Wymowy**, **Pełny Ekran Ucznia**, **Włącz Mikrofony**, **Interkom**, **Podsluch Użytkowników**, **Czat Głosowy**, **Zdalne Nagrywanie Głosu**, **Test**, **Szybka Odpowiedź** i **Konkurencja**.

Pasek narzędzi pomocniczych zawiera następujące funkcje: **Prezentacja Studenta**, **Transmisja filmów**, **Nauczanie Grupowe**, **Czat**, **Konferencja**, **Egzamin**, **Kontrola i Narzędzia Pomocnicze**.

Nauczyciel może regulować poziom głośności głośników i mikrofonu w pasku kontroli głośności a także nasłuchiwać mikrofonu w celu jego regulacji.

3.4 Dolny pasek narzędzi

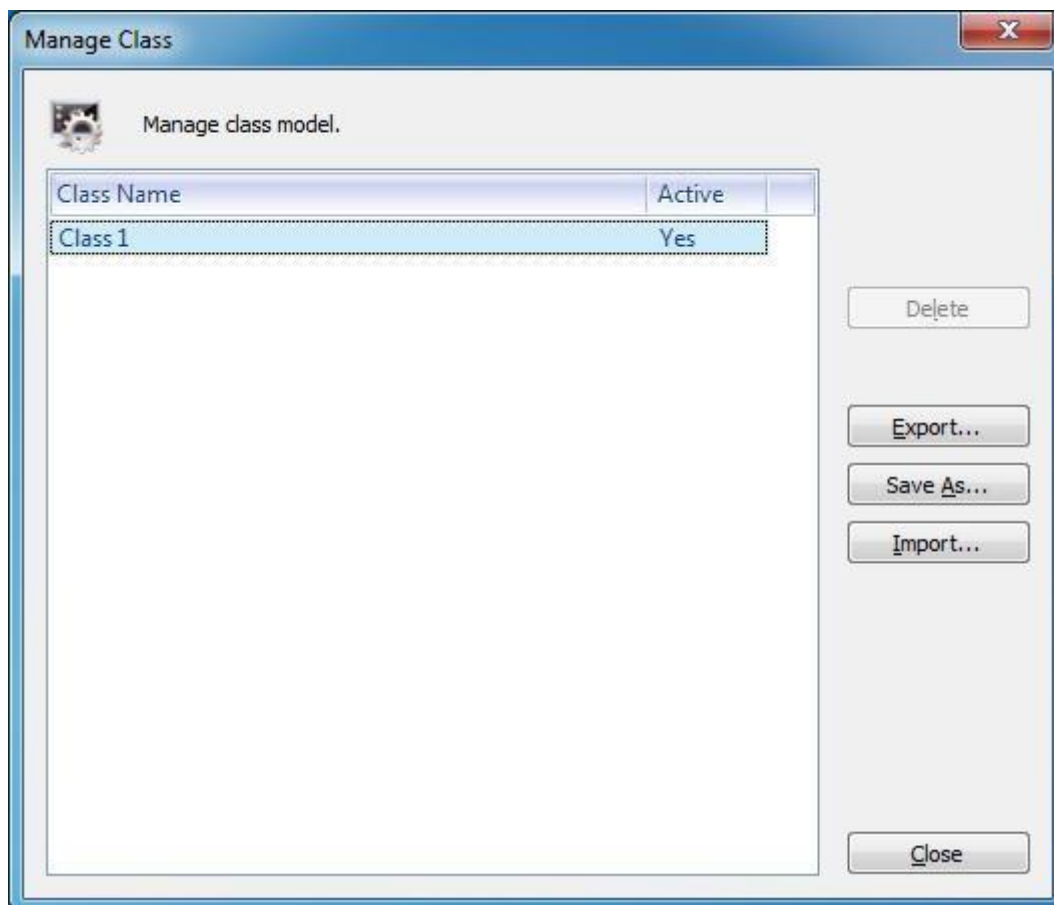


Dolny pasek narzędzi zawiera następujące funkcje: **Rozpocznij Zajęcia**, **Zakończ Zajęcia**, **Zdalne Uruchamianie**, **Zdalne Wyłączenie**, **Lista Obecności**, **Blokada Ekranu**, **Wyczyść Zgłoszenia**, **Zabroń Zgłoszeń**, **Nagrywanie Całego Procesu**, **Historia Wiadomości**, **Historia Zdarzeń**, **zgłoszenia o Pomoc** i **Reset**.

4 Funkcje Aplikacji Nauczyciela

4.1 Menedżer Klas

Wybierz **Narzędzia Pomocnicze > Menedżer Klas**, aby uruchomić okno zarządzania klasą.



Uwaga



✧ Okno można uruchomić w Narzędziach Pomocniczych > Menedżer Klas.

Aby Zarządzać Klasą

1. **Eksportuj** zapisze obecną klasę do zewnętrznego pliku;
2. **Zapisz** zapisze obecną klasę;
3. **Importuj** pozwala importować klasę z zewnętrznego pliku;
4. **Usuń** pozwala usunąć klasę.




4.2 Zarządzanie grupą

Nauczyciel może podzielić klasę na grupy. Można otworzyć okno edycji grup na trzy sposoby:


- 1: Przeciągnij ikonę studenta na  by uruchomić okno edycji grup;
- 2: Naciśnij  by uruchomić okno edycji grup;
- 3: Kliknij na ikonę studenta prawym przyciskiem, wybierz **Grupy > Nowa Grupa** by uruchomić okno edycji grup.



Nauczyciel może edytować nazwę grupy i wyznaczyć lidera. Można to zrobić na trzy sposoby:

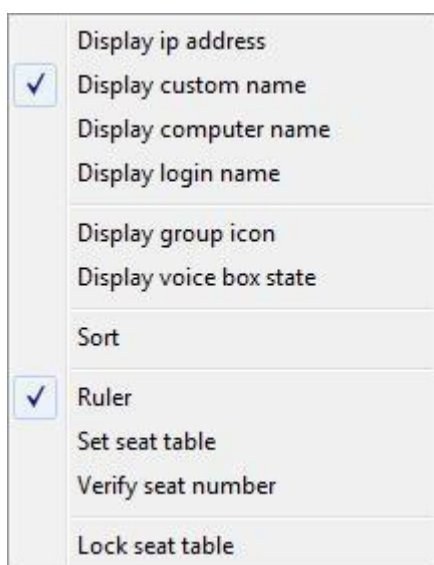
- 1: Kliknij  ; ikona zmieni się na  w oknie edycji grup;
- 2: Wybierz studenta i kliknij  w oknie grupy;
- 3: Naciśnij na ikonę studenta prawym przyciskiem myszy.

Uwaga

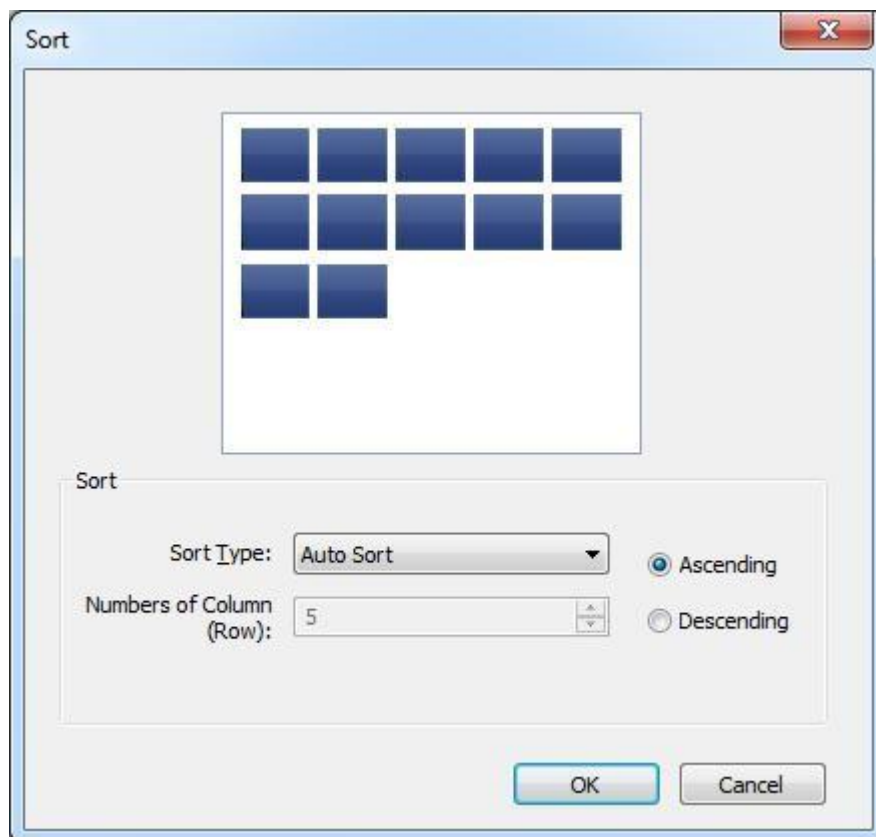
✧ Klikając  można uruchomić okno edycji grupy.

4.3 Sprawdzanie informacji o uczniach

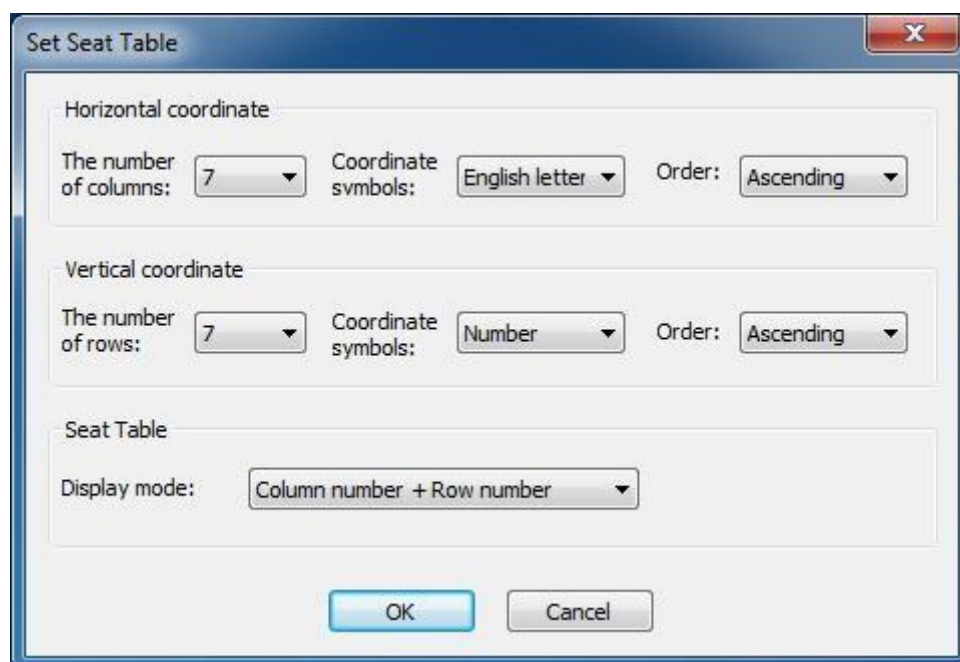
Nauczyciel może sprawdzić status uczniów bezpośrednio lub klikając na przycisk



1. Kliknij na przycisk Widok by wybrać jakie informacje zostaną pokazane w oknie.
2. Nauczyciel może wybrać kolor grupy by szybciej ocenić każdą grupę.
3. Nauczyciel może sortować studentów w widoku klasy. Korzystając z linijki, można sortować uczniów według imienia, ustawić tabelę stanowisk and i weryfikować numer stanowiska; w przeciwnym razie można korzystać z sortowania zaawansowanego, dostosowywać stanowiska i resetować je.



W oknie tabeli stanowisk, nauczyciel może wybrać ilość stanowisk w kolumnach, wierszach i zatwierdzić. Po potwierdzeniu tabeli siedzeń, nauczyciel może zweryfikować numery stanowisk.



4. Po zablokowaniu tabeli, miejsca nie mogą być edytowane lub przemieszczane, a nowi studenci zostaną podświetleni na żółto.

4.4 Transmisja Ekranu

Transmisja ekranu to najważniejsza funkcja oprogramowania Mythware Language Lab. Pozwala ona na transmisję ekranu i głosu nauczyciela i jednocześnie prowadzenie dyskusji z uczniami.

Aby uruchomić Transmisję

1. Wybierz studentów z widoku klasy, następnie naciśnij **Transmisja Ekranu**;
2. Pasek narzędzi transmisji ekranu pojawi się;



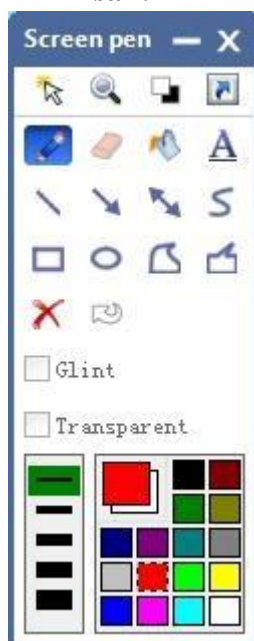
Ukryj/pokaż okno: pokazuje/ukrywa interfejs nauczyciela;



Zatrzymaj/wznów transmisję: Zatrzymuje lub wznawia transmisję ekranu;



Pisak: Otwiera interfejs pędzla:



Zawiera on **Wskazówkę**, **Lupę**, **Tło** i **Skrót** w górnym wierszu.

Nauczyciel może korzystać z **Wskazówki** i **Lupy** by zwrócić uwagę uczniów do konkretnego punktu, **Przełączyć kolor tła** między czarnym a białym i ustawić skrót klawiszowy.



Transmituj EZ-CAM: Współdziała z odpowiednim urządzeniem zewnętrznym i pozwala na transmisję obrazu i dźwięku;



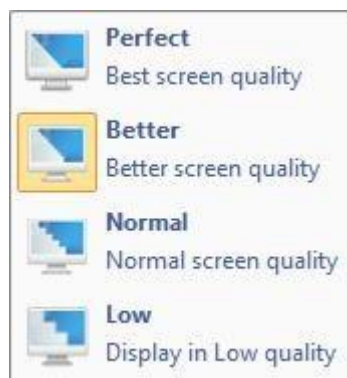
Włącz Kamerę: Uruchamia kamerę i pozwala na transmisję obrazu z kamery



Nagrywanie ekranu: nagrywa proces nauczania;



Ustawienia ekranu: Pozwala na wybór jakości wyświetlania



Tryb wyświetlania : Pozwala na zmianę trybu wyświetlania



Wyjdź z transmisji



Rozwiń/zwiń

Uwaga

- ✧ Następujący komunikat wyświetli się – można zaznaczyć **Nie pokazuj ponownie** by komunikat ten nie wyświetlał się więcej.



4.5 Transmisja Głosu

Transmisja głosu jest jedną z głównych funkcji tego oprogramowania i pozwala ona na transmisję głosu z mikrofonu nauczyciela.

Aby rozpocząć transmisję

1. Wybierz studentów z widoku klasy, następnie naciśnij **Transmisja Głosu**;
2. Reguluj głośność transmisji w pasku regulacji.

4.6 Trener Wymowy

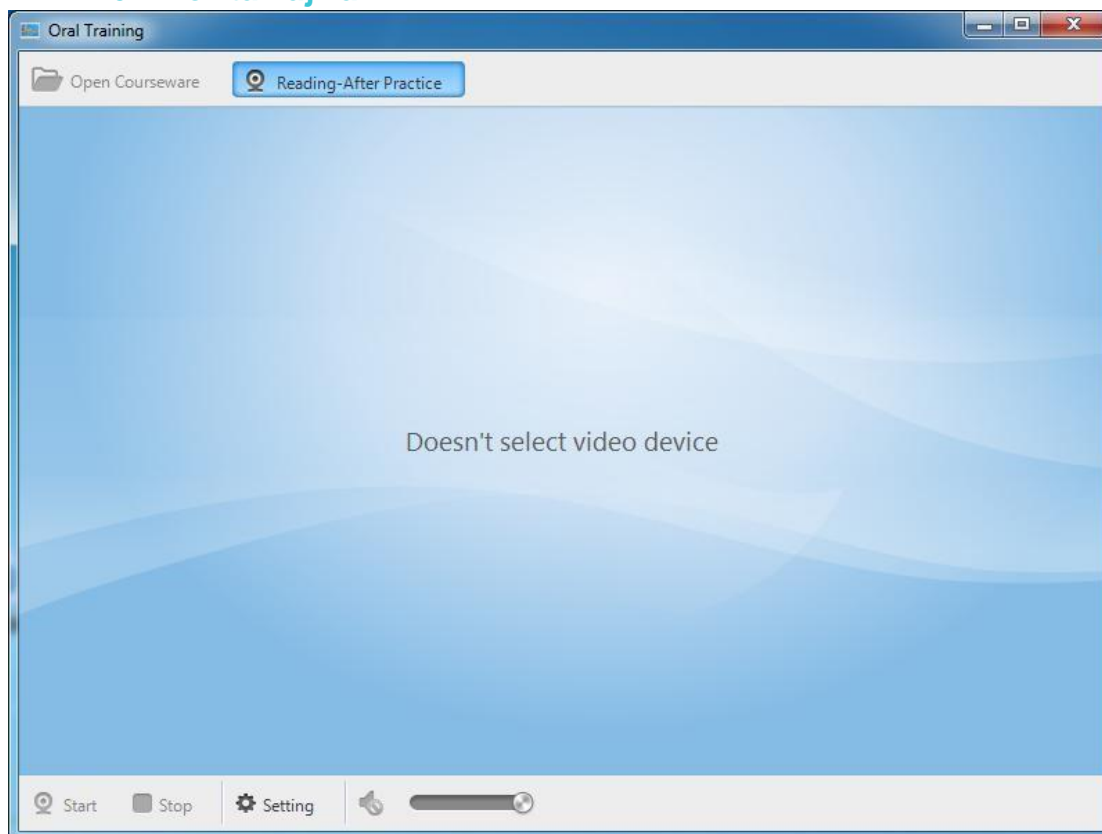
Trener wymowy jest jedną z głównych funkcji tego oprogramowania, mającą na celu usprawnienie procesu nauczania wymowy, pisania, czytania i zrozumienia nowego języka.

Aby uruchomić trenera

1. Naciśnij przycisk **Trener Wymowy**;
2. Wybierz **Otwórz oprogramowanie** by otworzyć materiały szkoleniowe;

3. Wybierz **Powtarzaj-za** aby rozpocząć trening powtarzania.

4.6.1 Powtarzaj-za



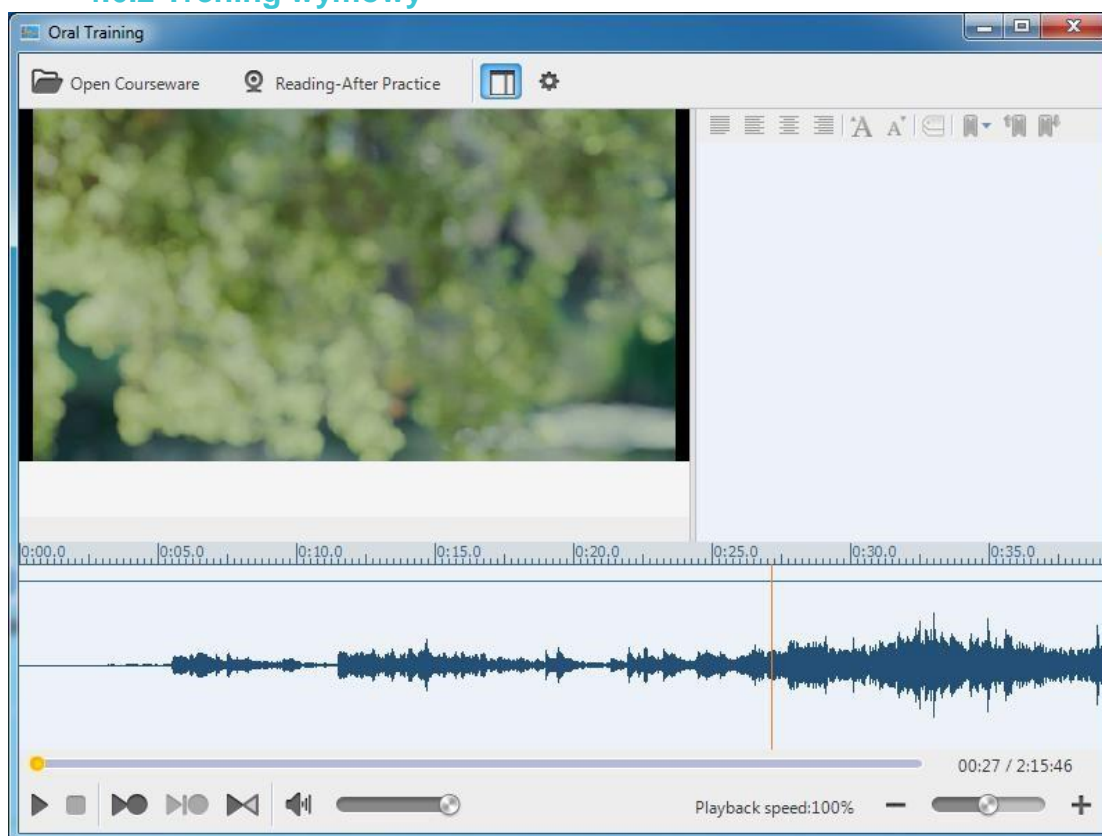
Aby rozpocząć trening powtarzania

1. Wybierz **Opcje**;
2. Kliknij **Start** a trener wymowy rozpocznie zajęcia powtarzania, uczniowie będą słyszeli głos nauczyciela;
3. Naciśnij **Stop** by zakończyć;
4. Naciśnij **Trening Powtarzania** ponownie by wyjść.


Uwaga

- ✧ Nauczyciel ma możliwość monitorowania głosu z zewnętrznego urządzenia.

4.6.2 Trening wymowy



Aby rozpocząć trening


1. Naciśnij **Otwórz materiał**, następnie wybierz materiał i rozpocznij;
2. Okno widoku trenera wyświetli falę głosową z pliku;
3. Naciśnij  by ukryć/pokazać przypis;
4. Na dolnym pasku znajdują się następujące przyciski




 **Odtwarzaj/wstrzymaj:**

 **Stop:**

 **Nagrywaj głos Czytaj-za podczas odtwarzania pliku:**

 **Powtarzaj w wybranym trybie:** pozwala na konfigurację trybu nagrywania;

 **Porównaj:** Porównuje głos z nagrania z oryginałem z pliku;


 **Głośność:** Regulacja głośności;  / 

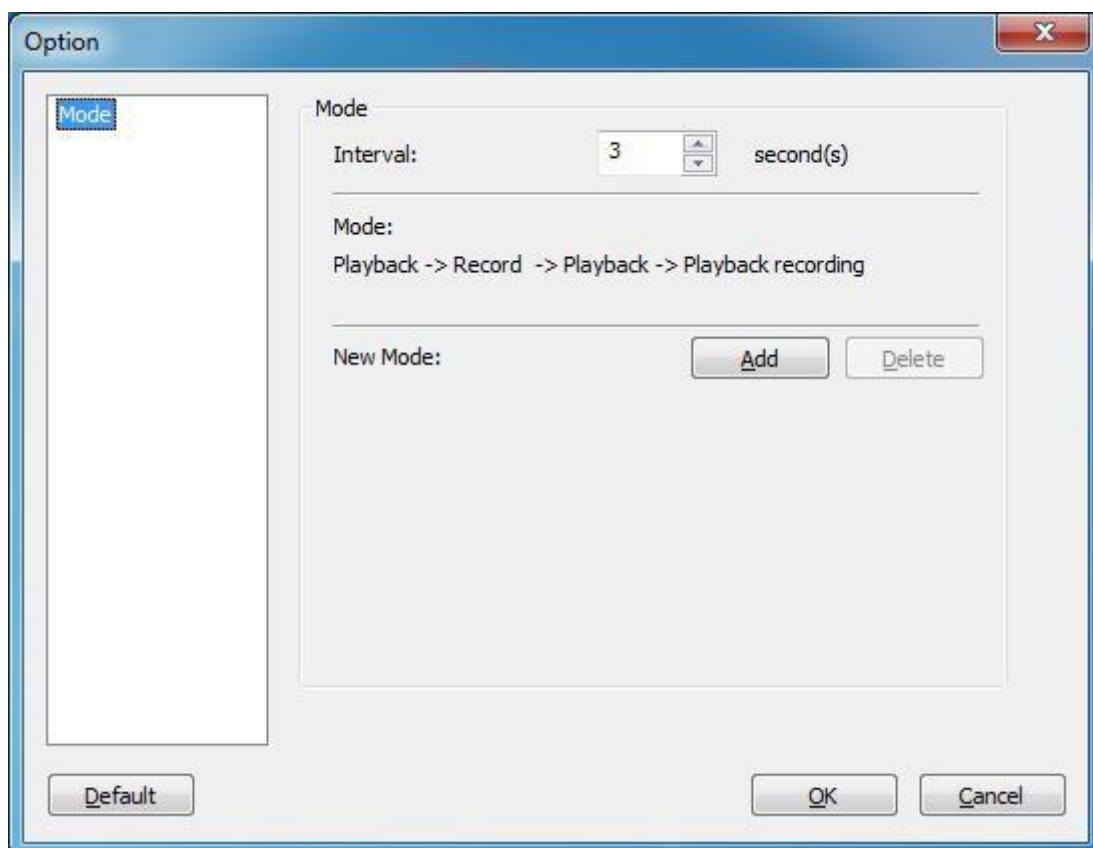
Kontrola prędkości odtwarzania

Uwaga

- ✧ Nauczyciel może wybrać i edytować materiały szkoleniowe w **Narzędziach Pomocniczych > Narzędzia > Edytor Materiałów**
- ✧ Nauczyciel może odtwarzać pliki medialne w ramach szkolenia.

Tryby powtarzania

1. Naciśnij  by otworzyć okno dialogowe i wybrać tryb;
2. Naciśnij **Dodaj** by dodać czynność do listy;
3. Ustaw interwał czasowy.



Uwaga

✧ Nauczyciel może dodać do maks. 6 czynności.

4.7 Pełny ekran

Funkcja pełnego ekranu może zostać użyta tylko podczas korzystania z Transmisji ekranu, głosu, na żywo i trenera wymowy.

Uwaga

✧

Funkcja zostanie aktywowana automatycznie podczas korzystania z tych funkcji i tylko nauczyciel może w takim wypadku ją przełączyć.

4.8 Aktywuj mikrofon (Włącz Mikrofony)

Korzystając z tej funkcji, nauczyciel może prowadzić dyskusję z uczniami i wspomagać proces nauczania podczas korzystania z innych funkcji w tym samym czasie.

Aby rozpocząć:

1. Naciśnij **Włącz Mikrofony**;
2. Wybierz do maks. 8 studentów;
3. Naciśnij **Transmisja Głosu by zakończyć**.

Uwaga

✧ Transmisja głosu zostanie włączona automatycznie.

✧ Uczniowie, którzy już mówili zostaną oznaczeni w następujący sposób:



przed



po

✧ Nauczyciel może zaprosić studentów indywidualnie do rozmowy poprzez kliknięcie na ich ikonkę.

✧ Dezaktywacja mikrofonu pozostawi **transmisję głosu** aktywną.

4.9 Interkom

Funkcjonowanie interkomu różni się od transmisji głosu, ponieważ tylko nauczyciel i wybrani studenci będą słyszeli rozmowę.

Aby rozpocząć

1. Naciśnij **Interkom**;
2. Wybierz studentów z widoku klasy, maks. 8;
3. Ponowne kliknięcie zakończy funkcję.


Uwaga

✧ Nauczyciel może przełączać się pomiędzy rozmową otwartą a interkodem.

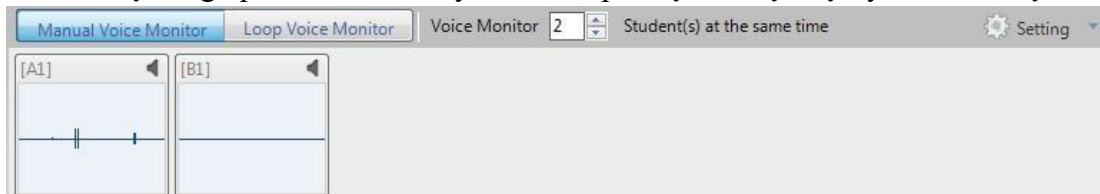
4.10 Podsluch Użytkowników

Funkcja ta służy do monitoringu aktywności studentów. Jej aktywacja kończy interkom i rozmowy.

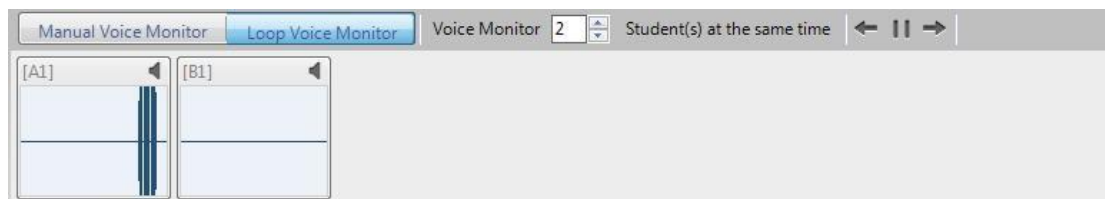
Aby rozpocząć

1. Wybierz **Podsluch Użytkowników**;
2. Wybierz pomiędzy trybem ręcznym i pętlą;
3. Wybierz do maks. 8 studentów z widoku klasy;
4. Naciśnij  by wyciszyć aplikację studenta;
5. Ponowne kliknięcie zakończy funkcję.

Podczas ręcznego podsluchu nauczyciel może przełączać się między uczniami ręcznie.



Studenci będą przełączani automatycznie podczas trybu pętli a nauczyciel może wybrać następną i poprzednią grupę.



Uwaga




Można przełączać się pomiędzy źródłami do monitorowania.

4.11 Kamera (Wizualny)

Podczas prowadzenia rozmowy, interkomu lub podsłuchu można aktywować kamerę ucznia zdalnie.

Aby rozpocząć

1. Naciśnij przycisk Kamery w prawym dolnym rogu widoku klasy;
2. Wybierz studenta z widoku klasy;
3. Pojawi się okno dialogowe z numerem stanowiska i widokiem z kamery;
4. Naciśnij  aby włączyć i wyłączyć kamerę

Uwaga



Nauczyciel może wybrać maksymalną liczbę kamer aktywnych w tym samym czasie, do maks. 8.



Kamery powinny być podłączone przed rozpoczęciem zajęć.



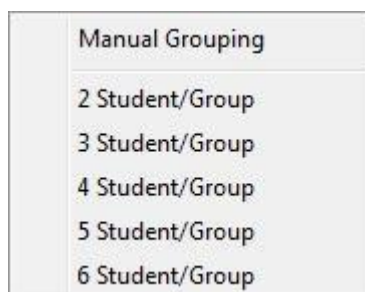
Oprogramowanie włączy kamery dwóch pierwszych uczniów automatycznie po uruchomieniu funkcji.

4.12 Czat Głosowy

Nauczyciel może podzielić uczniów na grupy – uczniowie w tych grupach będą mogli komunikować się ze sobą głosowo.

Aby rozpocząć

1. Uruchom **Czat Głosowy**;
2. Wybierz sposób grupowania;



3. Pojawi się okno dialogowe czatu głosowego;



4. W oknie czatu pojawią się ikonki



W lewym górnym rogu pokazana jest ilość uczniów w grupie, po środku numer grupy a w prawym górnym rogu można usunąć daną grupę;

5. Naciśnij **Wyjdź** w oknie dialogowym czatu, aby zakończyć.

Uwaga

- ✧ Wybór ręcznego grupowania automatycznie utworzy 4 grupy.

Aby dodać/usunąć grupy

1. Naciśnij



by dodać nową grupę;

2. Kliknij w prawym górnym rogu ikony



by usunąć grupę.


Dodawanie członków

1. Wybierz grupę;
2. Zaznacz ikony studentów, których chcesz dodać do grupy.

Usuwanie członków

1. Wybierz grupę;
2. Wybierz studentów, których chcesz usunąć.

Monitorowanie

Naciśnij ikonę grupy, następnie, gdy zmieni się ona na  nauczyciel może monitorować przebieg rozmowy;

1. Ponowne kliknięcie zakończy monitoring.

Uwaga

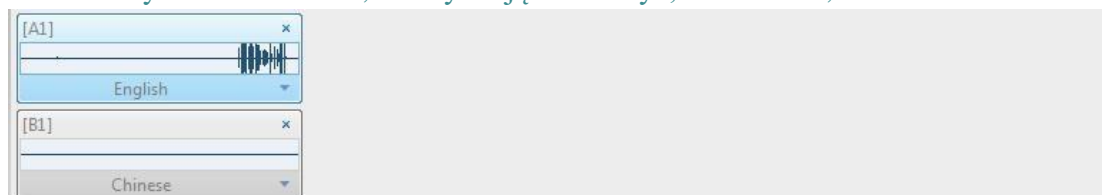
- ✧ Gdy liczba studentów spadnie poniżej 2, numer zostanie podświetlony na czerwono.

4.13 Tłumaczenie symultaniczne

Nauczyciel może skorzystać z tej funkcji by zaprosić studentów do tłumaczenia na żywo. Nauczyciel może wybrać studenta do przeprowadzenia tłumaczenia a inni mogą go słuchać.

Aby rozpocząć tłumaczenie symultaniczn

1. Naciśnij **Tłumaczenie Symultaniczne**;
2. Wybierz studentów, którzy mają tłumaczyć, do maks. 6;



3. Wybierz język tłumaczenia;
4. Naciśnij ponownie by zakończyć;

- Wybranie **Transmisji głosu** także zakończy funkcję.

Uwaga

- ✧ Nauczyciel może uruchomić tłumaczenie symultaniczne podczas korzystania z transmisji ekranu, transmisji głosu, trenera wymowy i na żywo.
- ✧ Nauczyciel i uczniowie mogą słuchać tylko jednego tłumaczenia na raz.
- ✧ Funkcja ta może być wsparta przez użycie kamery.


4.14 Test

Nauczyciel może przeprowadzić test jednemu lub wielu uczniom.

Aby rozpocząć

- Naciśnij **TEST**;
- Wybierz szybki test lub własny test;

Uwaga

- ✧ Nauczyciel może kliknąć  aby otworzyć istniejący test.

- Po zatwierdzeniu testu, widok klasy przełączy się na widok testu a nauczyciel będzie miał podgląd odpowiedzi;

Uwaga



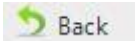

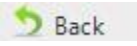
- ✧ Nauczyciel może określić poprawne odpowiedzi w konfiguracji.
- ✧ Można wybrać więcej niż jedną poprawną odpowiedź w przypadku pytań wielokrotnego wyboru.
- ✧ W **Narzędzia Pomocnicze > Narzędzia > Edytor Testów** można edytować testy.

All Members +

Student Name	Student State	Answer schedule
Tom	Testing...	✓ ✗ □ ✓ ✎ □
Jim	Testing...	□ ✓ □ □ □ □
Alex	Testing...	□ □ □ □ □ □
Alice	Testing...	□ □ □ □ □ □
Amy	Testing...	□ □ □ □ □ □

No.	Question type	Accurate rate	Statistical result	Detail
1	Multi-choice question	20%	A: 0 B: 0 C: 1 D: 0	Check answer
2	Multi-choice question	20%	A: 0 B: 2 C: 1 D: 0	Check answer
3	True or false question		✓ (1) ✗ (0)	Check answer
4	Fill-in-blank question	20%	on(1)	Check answer
5	Essay Question			Check answer
6	Oral Question			Check answer

Stop Test

- Naciśnij  By zatrzymać test, pojawią się  i 
- Naciśnij  by rozpocząć nowy test;
- Naciśnij  by sprawdzić informacje testu i wybierz czynność do wykonania,
- Ponowne kliknięcie zakończy działanie funkcji.

4.14.1 Szybki test

To jest domyślny tryb przeprowadzania testu, pozwalający na wybór jednego z pięciu typów pytań: wielokrotny wybór, prawda/fałsz, wypełnij puste pole, pytanie otwarte and odpowiedź ustna.

Answer Sheet

Quick Answer Sheet Custom Answer Sheet

Quick create new Answer Sheet

Answer Sheet name: Test One

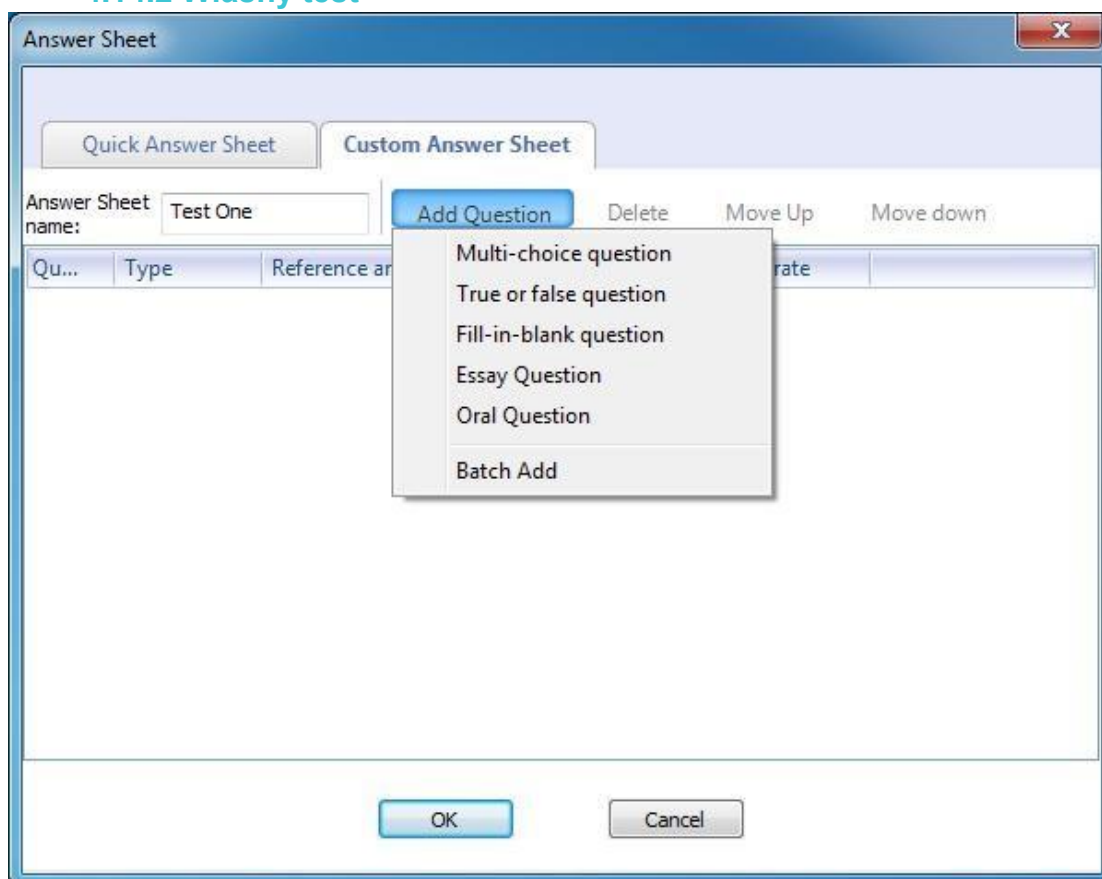
Question type: Multi-choice question

Question amount: 5

Browse existed Answer Sheet...

OK Cancel

4.14.2 Własny test



Nauczyciel może dowolnie konfigurować ten test.

4.15 Szybka odpowiedź

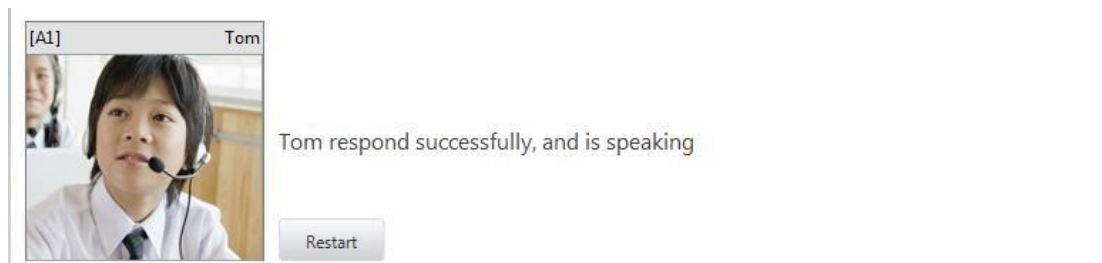
Podczas korzystania z transmisji ekranu, transmisji głosu oraz trenera wymowy, nauczyciel może rozpocząć szybką odpowiedź.

Aby rozpocząć

1. Naciśnij **Szybka Odpowiedź**, guzik zgłoszenia do odpowiedzi pojawi się na ekranach uczniów a następujące okno pojawi się na ekranie nauczyciela;

Waiting for students to respond... 2.4 second(s)

2. Poczekaj na zgłoszenie, **Kamera i Mikrofon** ucznia zgłaszającego odpowiedź zostaną uruchomione automatycznie. Nauczyciel zobaczy też numer stanowiska ucznia zgłaszającego odpowiedź.



Uwaga



Imię studenta odpowiada imieniu zapisanemu w widoku klasy.

3. Naciśnij **Restart** by zadać kolejne szybkie pytanie;

Uwaga

✧ Kamera uruchomi się automatycznie.

4. Ponowne kliknięcie zakończy działanie funkcji.

4.16 Konkurencja

To jedna z głównych funkcji w tym oprogramowaniu. Pozwala na przeprowadzenie konkurencji pomiędzy grupami uczniów.

Aby rozpocząć

1. Naciśnij **Konkurencja**;
2. Wybierz punktacje, tryb grupowania i opcje;

Uwaga

- ✧ Można wybrać spośród 6ciu trybów: indywidualnie, grupuj w kolumny, grupuj w wiersze, parami, wszyscy w grupie i zaawansowane.
- ✧ Nauczyciel może określić czas na odpowiedź i ilość pytań na jaką każdy student może odpowiedzieć.

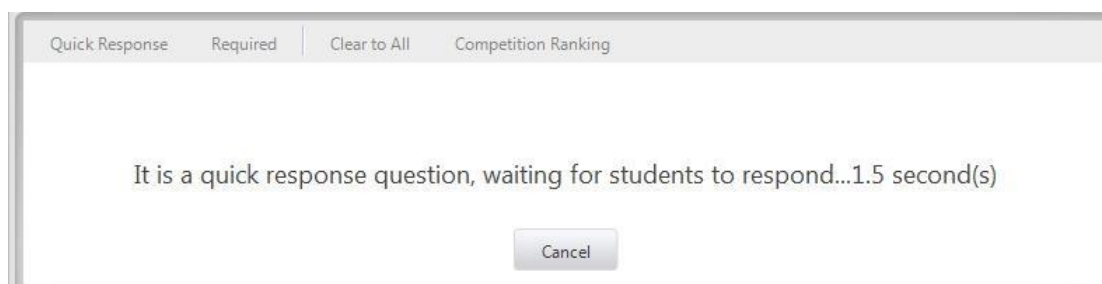
3. Naciśnij **OK** by kontynuować;
4. Wybierz pomiędzy szybką odpowiedzią a wymaganym pytaniem;

Quick Response	Required	Clear to All	Competition Ranking
Group 1	100 Score	Group 2	100 Score
Tom	(0 Score)	Amy	(0 Score)
Jim	(0 Score)	Alex	(0 Score)
		Alice	(0 Score)

5. Kliknij **Wyczyść wszystkie**, aby przywrócić oryginalną punktację. Nauczyciel może określić punktację ręcznie;
6. Można wyświetlić ranking konkurencji.

4.16.1 Konkurencja – szybka odpowiedź

Działa to analogicznie do funkcji **Szybka odpowiedź**.

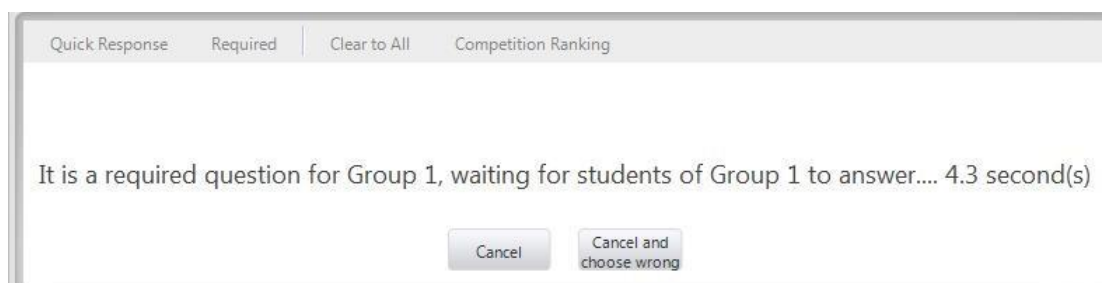


Po zgłoszeniu odpowiedzi, kamera i mikrofon odpowiadającego ucznia zostaną uruchomione a nauczyciel może określić, czy odpowiedź jest poprawna czy nie. Wybór wróci ekran do interfejsu konkurencji.



4.16.2 Wymagane Pytanie

Działa analogicznie do trybu **Wymaganego pytania szybkiej odpowiedzi**.



Uwaga

- ✧ Uruchomienie konkurencji wymaga co najmniej 2 grup.

4.17 Odtwarzacz

Odtwarzacz pozwala na odtwarzanie plików medialnych, materiałów szkoleniowych i wspomaga proces nauczania.



Odtwarzacz posiada następujące przyciski: Na żywo, Pauzę lub Play, Stop, Zaznacz A, Zaznacz B, Kasuj A/B, Zakładka, Pętla i głośność.

Używanie odtwarzacza

1. Naciśnij  by odtworzyć plik;

Uwaga

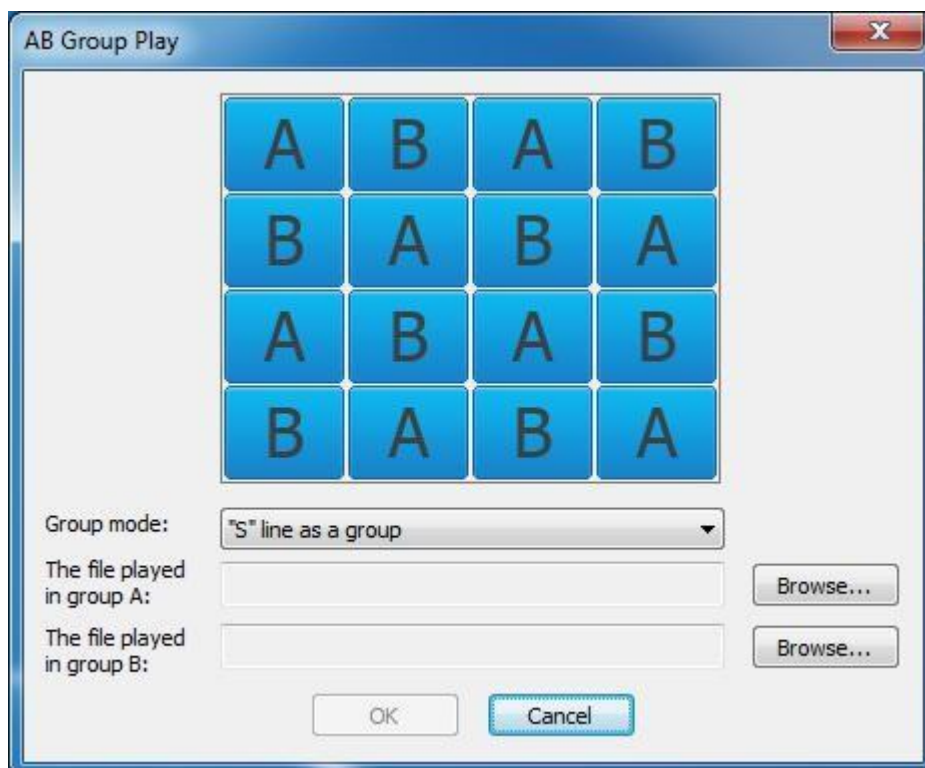
- ✧ Odtwarzacz posiada wsparcie dla wszystkich popularnych formatów plików medialnych.

2. Naciśnij **Na żywo** by transmitować obraz/dźwięk;
3. Naciśnij **Grupy AB** by transmitować inne pliki grupie a i b;
4. Naciśnij **Zaznacz A i Zaznacz B** by odtwarzać tylko od A do B;
5. Podczas odtwarzania, zaznacz **Zakładkę**, aby do niej później szybko wrócić.

4.17.1 Odtwarzanie Grupowe

Aby rozpocząć

1. Naciśnij **Odtwarzanie Grupowe**, aby wywołać poniższe okno:






2. Wybierz tryb grupowania: grupowanie typu S, grupuj po wierszach, grupuj po kolumnach;
3. Naciśnij **Przeglądaj** by wybrać pliki do odtwarzania dla grup A i B;

4. Odtwarzacz pokaże nazwę pliku jaki jest odtwarzany a nauczyciel może przełączać się między grupami.

4.17.2 Pętla A, B

Aby ustawić pętlę

1. Naciśnij  aby zaznaczyć A;
2. Naciśnij  aby zaznaczyć B;
3. Plik zostanie zapętłony pomiędzy punktami;
4. Naciśnij  aby skasować zaznaczone punkty.

4.18 Urządzenie Zewnętrzne

Są cztery domyślne typy urządzeń zewnętrznych dla tego oprogramowania: EZ-CAM, Nagrywarka, Notebook i kamera. Nauczyciel może transmitować obraz i dźwięk z urządzenia zewnętrznego na żywo.

Wspierane funkcje

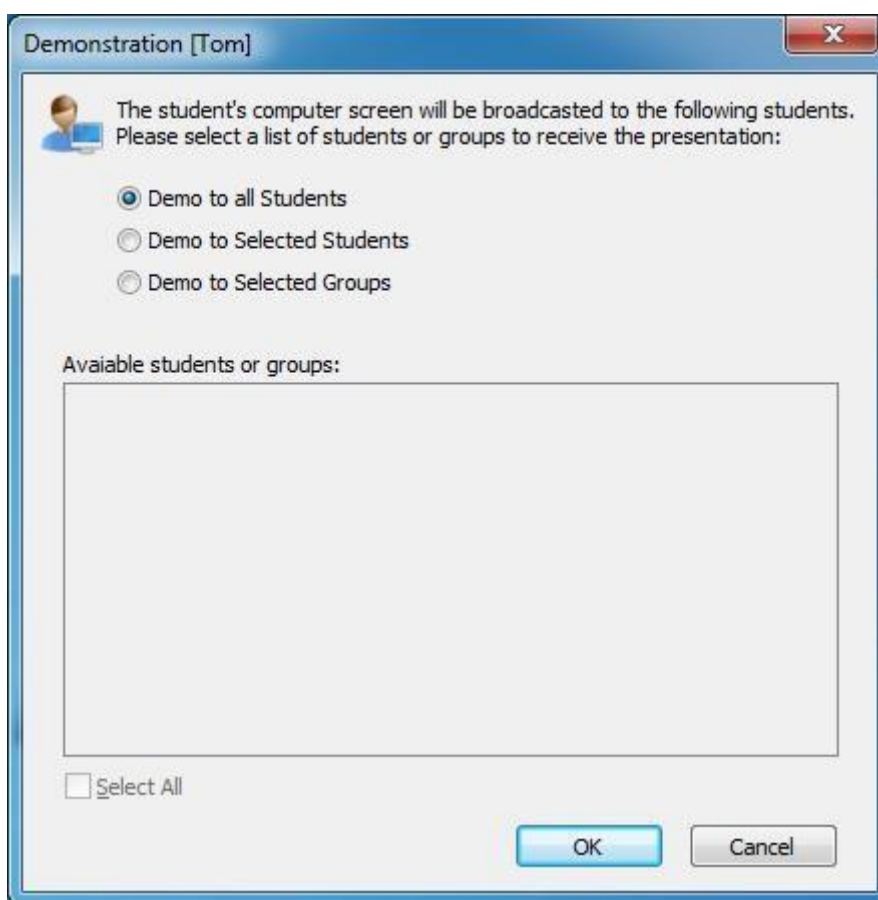
1. Podgląd obrazu i dźwięku pochodzącego z urządzenia zewnętrznego.
2. Transmisja obrazu i dźwięku na żywo.
3. Regulacja głośności transmisji.

4.19 Prezentacja Studenta

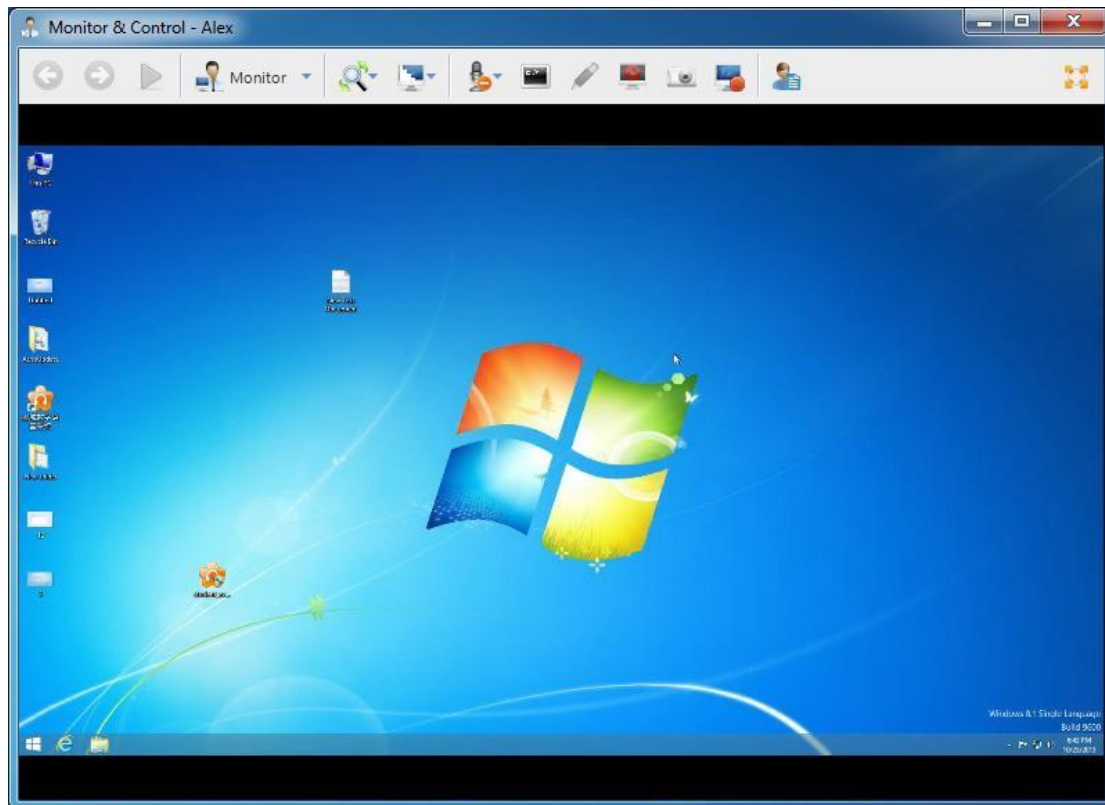
Oprogramowanie pozwala nauczycielowi wybrać studenta, którego ekran zostanie zaprezentowany klasie. Dodatkowo, nauczyciel ma możliwość przejęcia kontroli na stanowiskiem studenta zdalnie, podzielenia się kontrolą lub oddania kontroli uczniowi. Można też rozmawiać z wybranymi studentami podczas prowadzenia prezentacji.

Aby rozpocząć prezentację

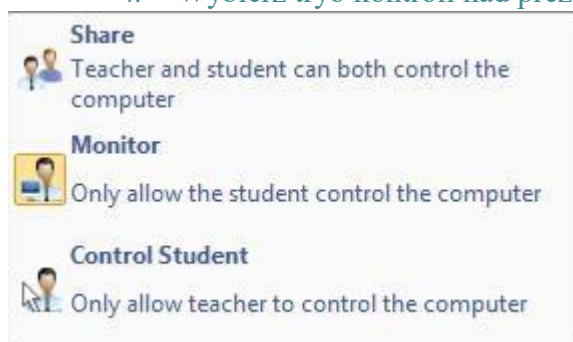
1. Wybierz studenta z widoku klasy, następnie wywołaj okno prezentacji:



2. Wybierz studentów lub grupę, która otrzyma prezentację;
3. Nauczyciel może kontrolować przebieg prezentacji;



4. Wybierz tryb kontroli nad prezentacją;



Współdzielony: Nauczyciel i student mają kontrolę nad stanowiskiem;

Tylko Użytkownik: Uczeń ma pełną kontrolę nad swoim stanowiskiem;

Tylko Prowadzący: Nauczyciel ma pełną kontrolę nad stanowiskiem ucznia;

Uwaga

✧ Instrukcja obsługi monitoringu znajduje się w [Monitoring i Kontrola](#)

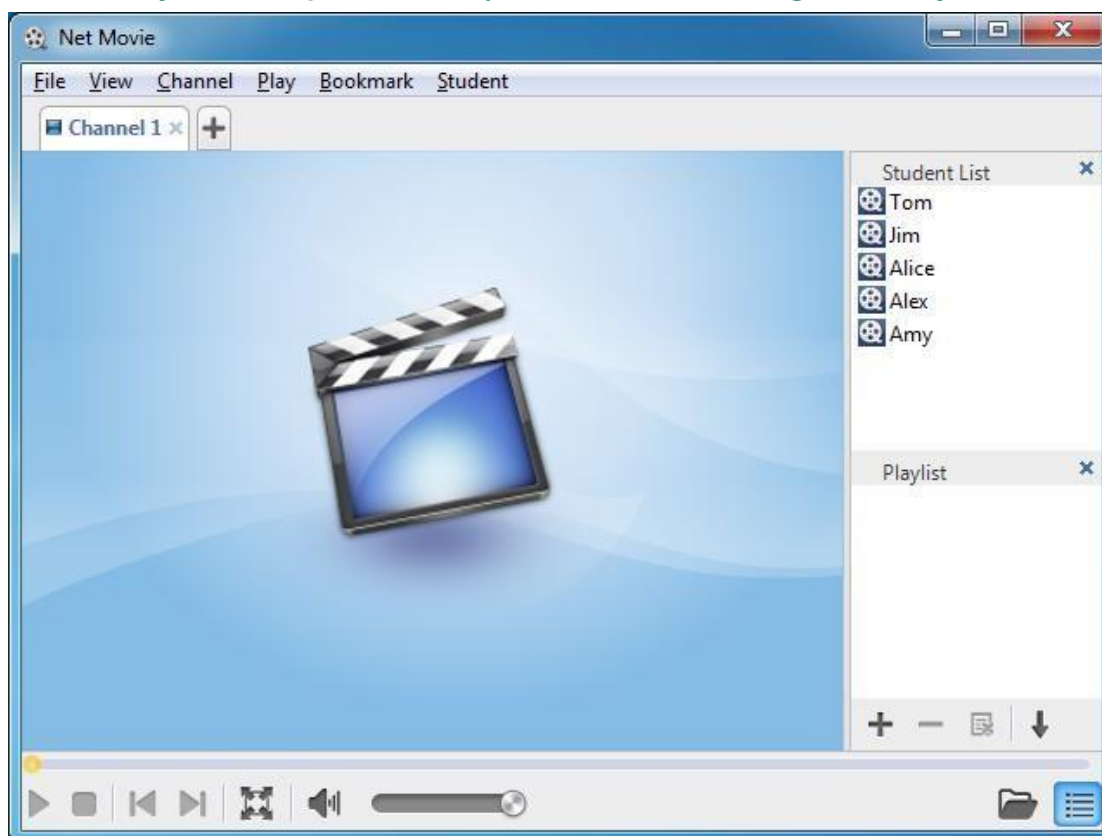
4.20 Transmisja Filmów



Funkcja Transmisja Filmów składa się z kanałów i plików medialnych. Nauczyciel tworzy nowe kanały i wybiera pliki jakie każdy kanał może odtwarzać, a uczniowie

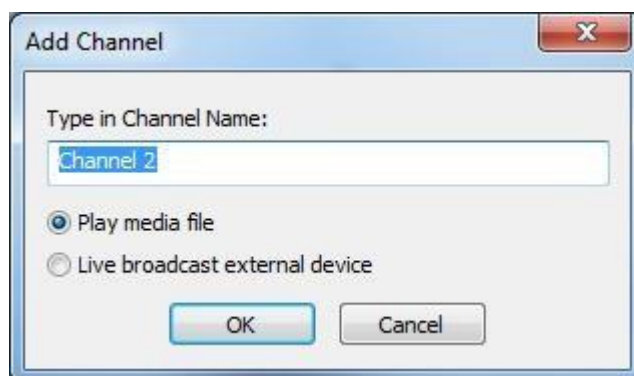
mogą dowolnie wybierać kanały, z których chcą skorzystać. Ponadto funkcja ta ma możliwość odtwarzania plików i mediów z urządzeń zewnętrznych.

Aby rozpocząć

1. Naciśnij **Transmisja Filmów** aby uruchomić okno dialogowe funkcji;







2. Wybierz **Plik > Otwórz pliki mediów** lub naciśnij ikonkę  aby wczytać pliki;
3. Wybierz **Kanał > Nowy Kanał** lub naciśnij ikonkę  aby utworzyć nowy kanał;
4. Wprowadź nazwę kanału oraz wybierz jaki plik bądź urządzenie zewnętrzne jest w nim odtwarzane;
5. Uczniowie mogą wybrać dowolny kanał;



Uwaga

- ✧ Urządzenie zewnętrzne musi zostać uruchomione przed odtwarzaniem.

6. Naciśnij  by dodać plik, naciśnij  by usunąć plik, naciśnij  wyczyścić listę i naciśnij  by zmienić tryb odtwarzania;

7. Naciśnij  by powiększyć okno na cały ekran i  by wrócić;

8. Naciśnij **Widok > Lista Studentów** lub **Widok > Playlista** lub  by ukryć/pokazać listy;

Uwaga

- ✧ Oprogramowanie automatycznie utworzy nowy kanał nazwany **Kanał 1** po uruchomieniu funkcji.

- ✧ Maks liczba kanałów to 16, w tym 2 kanały odtwarzające z urządzeń zewnętrznych.

- ✧ Nie można usunąć ostatniego pozostającego kanału, jeśli nie ma innych.

- ✧ Nazwy kanałów nie mogą się powtarzać.

4.21 Nauczanie Grupowe

Nauczyciel może podzielić klasę na grupy w celach zajęć/ćwiczeń grupowych a także wyznacza lidera każdej grupy, którego zadaniem jest przeprowadzenie swojej grupy przez ćwiczenia i pomoc w korzystaniu z funkcji programu.

Dostępne są dwa tryby: Wszystkie Grupy i Część Grup.

4.21.1 Wszystkie Grupy

Nauczyciel musi podzielić uczniów na grupy przed przystąpieniem do ćwiczeń.

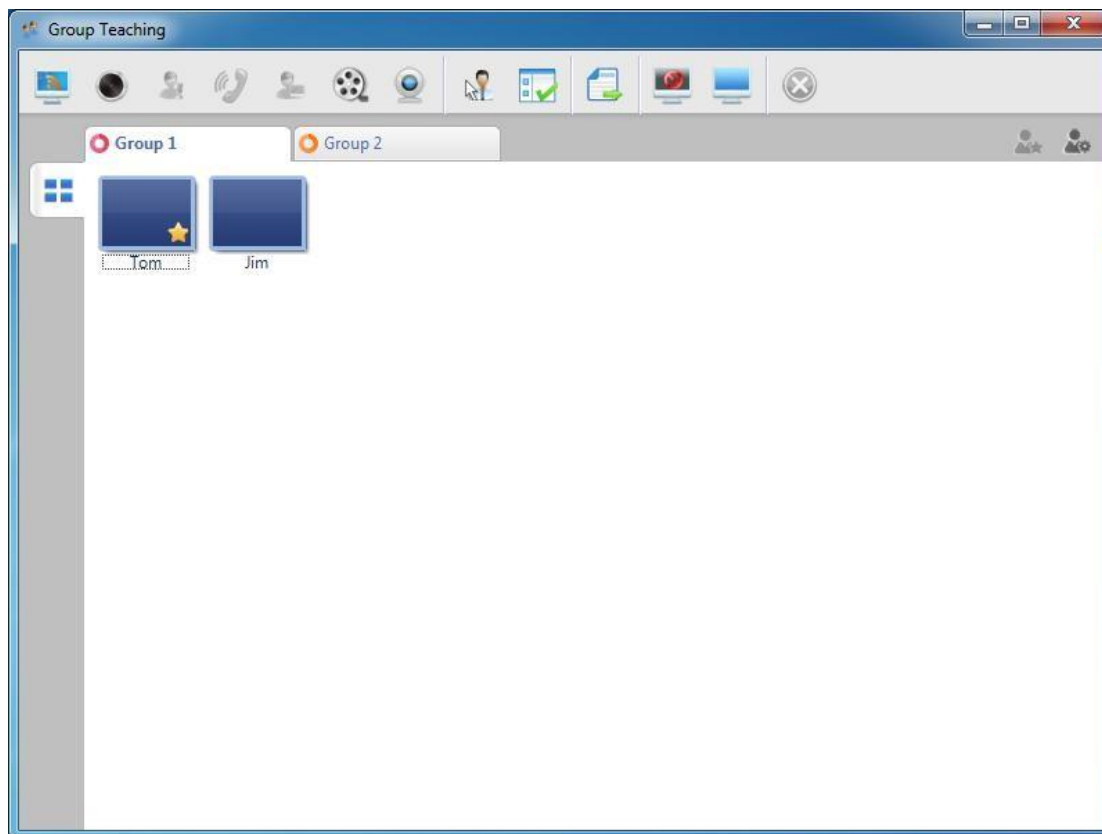
Uwaga



- ✧ Każda grupa może posiadać tylko jednego lidera
- ✧ Następujący komunikat pojawi się, jeśli lider nie zostanie wybrany dla którejkolwiek z grup.



Aby rozpocząć

1. Naciśnij **Nauczanie grupowe > wszystkie grupy** by wywołać następujące okno dialogowe:



2. Wybierz studenta i naciśnij  aby oznaczyć go jako lidera grupy, następnie  aby wyznaczyć funkcje z jakich lider może korzystać;
3. Poniżej znajduje się opis pozostałych funkcji:



Transmisja Ekranu: Transmituje ekran nauczyciela do wszystkich uczniów.



Transmisja Głosu: Transmituje głos i dźwięk komputera nauczyciela do uczniów











Aktywuj mikrofony: pozwala zaprosić jednego lub wielu studentów do rozmowy;



Interkom: Pozwala prowadzić prywatną rozmowę z jednym lub wieloma uczniami;



Prezentacja Studenta: wybierz studenta, aby przeprowadzić prezentację;

-  **Transmisja Filmów:** Odtwarzaj plik medialny jednej lub wielu grupom;
-  **Kamera:** Transmituj obraz z kamery na żywo jednej lub wielu grupom;
-  **Monitoring i Kontrola:** Monitoruj i kontroluj stanowiska studentów;
-  **Uruchom Aplikację:** Uruchom aplikację lokalną lub zdalnie;
-  **Udostępnij Plik:** Udostępnia plik dla jednej lub wielu grup;
-  **Blokada Ekranów:** Wycisza i czyści ekrany studentów by zwrócić ich uwagę;
-  **Wyłącz Blokadę:** Wyłącza Blokadę ekranów;
-  **Stop:** Zakończ działanie funkcji;

4.21.2 Część grup

Główną różnicą tej funkcji od poprzedniej jest możliwość wyboru indywidualnych grup do rozpoczęcia nauczania grupowego.



4.22 Czat

Nauczyciel może użyć tej funkcji, aby zaprosić studentów do dyskusji między sobą i zaktywizować uczniów.

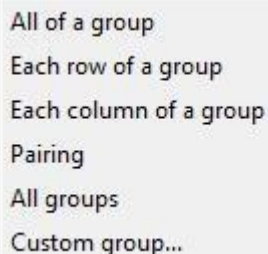
Dostępne są trzy tryby: Czat Głosowy, Czat Grupowy i Czat Tematyczny.

4.22.1 Czat Grupowy

Nauczyciel może podzielić uczniów na grupy i rozpocząć czat grupowy. W nim, uczniowie mogą porozumiewać się za pomocą wiadomości, emotikon, obrazków, pisma ręcznego i głosowo. Nauczyciel może też dołączyć do wybranej grupy i rozmawiać ze studentami a także nagrywać przebieg rozmowy.

Aby rozpocząć

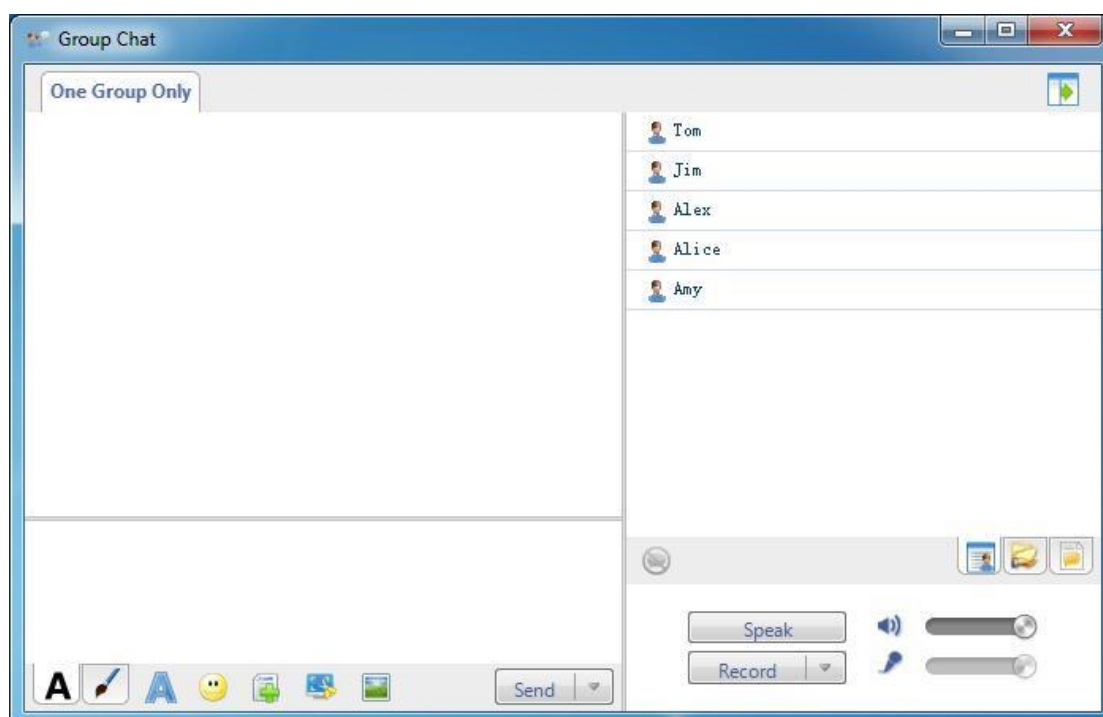
1. Wybierz **Czat > Czat Grupowy** w pasku funkcji;




A screenshot of a dropdown menu for selecting group chat options. The menu is light gray with a white border and contains the following text items:


- All of a group
- Each row of a group
- Each column of a group
- Pairing
- All groups
- Custom group...


2. Wybierz tryb grupowania by uruchomić okno dialogowe;
3. Naciśnij **Wyślij**, aby wysłać wiadomość na czacie grupowym;
4. Naciśnij **Mów**, aby rozmawiać na czacie głosowym;
5. Naciśnij **Nagrywaj** by nagrać przebieg rozmowy;




Poniżej znajduje się opis funkcji paska narzędzi:

 **Edytuj wiadomości:**

 **Zmień czcionkę:** Pozwala zmienić czcionkę, rozmiar, kolor czy formatowanie tekstu;

 **Wklej emotikonę:** Wstawia emotikonę by uprzyjemnić czat;

 **Udostępnij plik:** Nauczyciel może udostępnić plik dla grupy;


 **Zrzut ekranu:**

 **Wstaw obraz:** pozwala przesłać obraz na czacie;

Uwaga



Ilość przesłanych plików nie może przekraczać 4 a ich rozmiar, 4 MB.


 **Rysuj i Wyślij:**


 **Pisak:** Rysuj ręcznie;

 **Gumka:** Wymazuje pismo ręczne;

 **Poprzedni:** Cofnij się o krok;

 **Następny:** Przejdź dalej;

 **Kolor:** Wybierz kolor pisma;

 **Wybierz tło:** Wybierz spośród pustego tła, małej kratki, średniej kratki i dużej kratki;

Można wybrać spośród trzech trybów widoku:

 Pokaż Członków

Nauczyciel i uczniowie mogą wyświetlić listę osób w czacie.

 Pokaż Udostępnione pliki

Nauczyciel i uczniowie mogą wyświetlić i otworzyć udostępnione pliki.

 Historia czatu

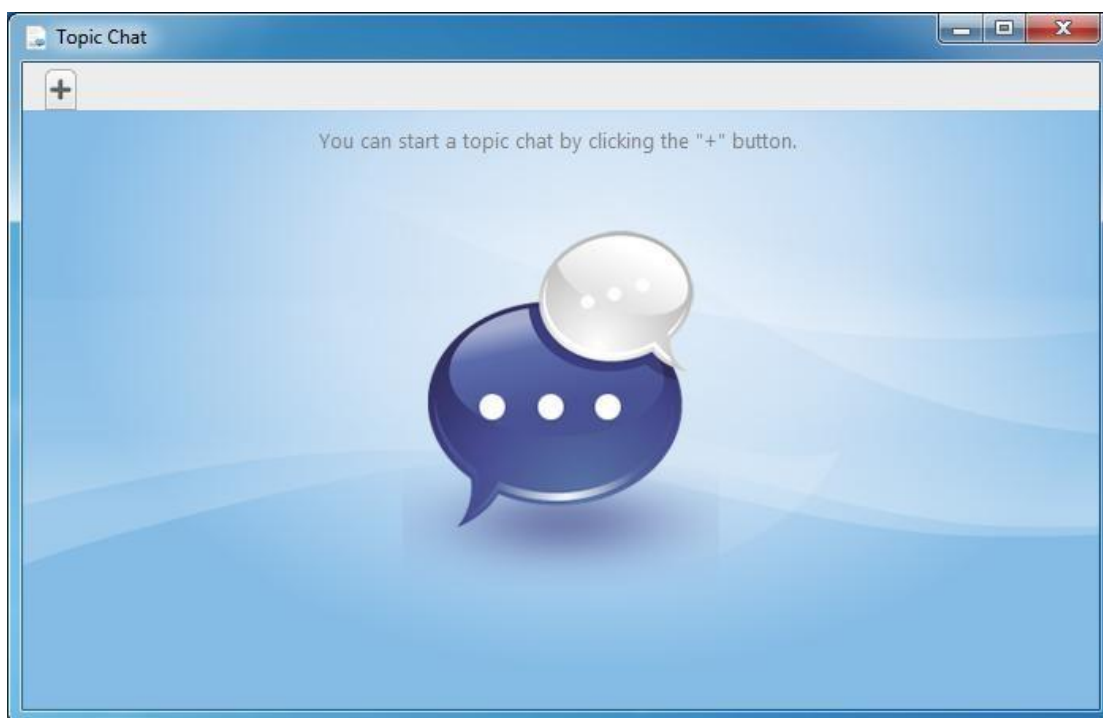
Nauczyciel i uczniowie mogą sprawdzić historię wiadomości.

4.22.2 Czat Tematyczny

Czat tematyczny zasadniczo różni się od grupowego. Nauczyciel może utworzyć różne czaty tematyczne a uczniowie mogą dowolnie wybierać spośród nich wedle zainteresowania i rozmawiać z innymi w danym czacie tematycznym. Uczniowie znajdujący się w tym samym czacie mogą komunikować się w taki sam sposób jak na czacie grupowym. Nauczyciel również może dołączyć do czatu tematycznego i rozmawiać z uczniami a także nagrywać przebieg rozmowy.

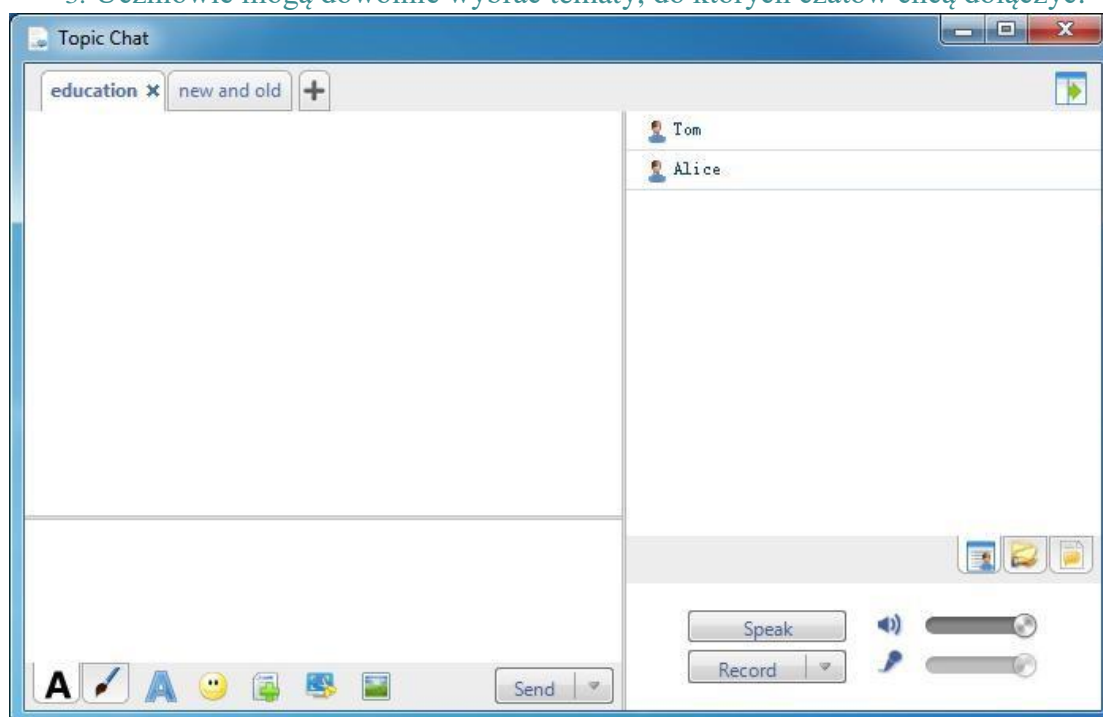
Aby rozpocząć

1. Wybierz **Czat > Czat tematyczny**;



Naciśnij 

2. Dodaj nowy czat i wprowadź jego nazwę w okienku;
3. Uczniowie mogą dowolnie wybrać tematy, do których czatów chcą dołączyć.

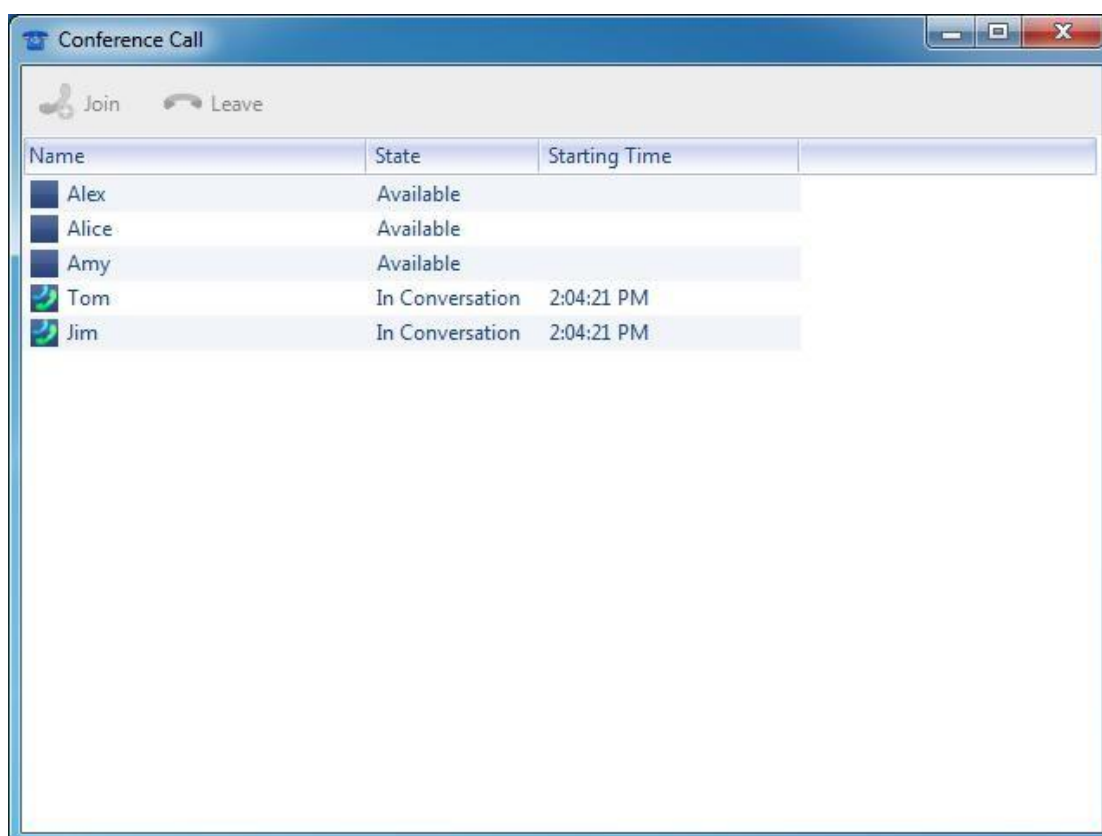


4.23 Konferencja

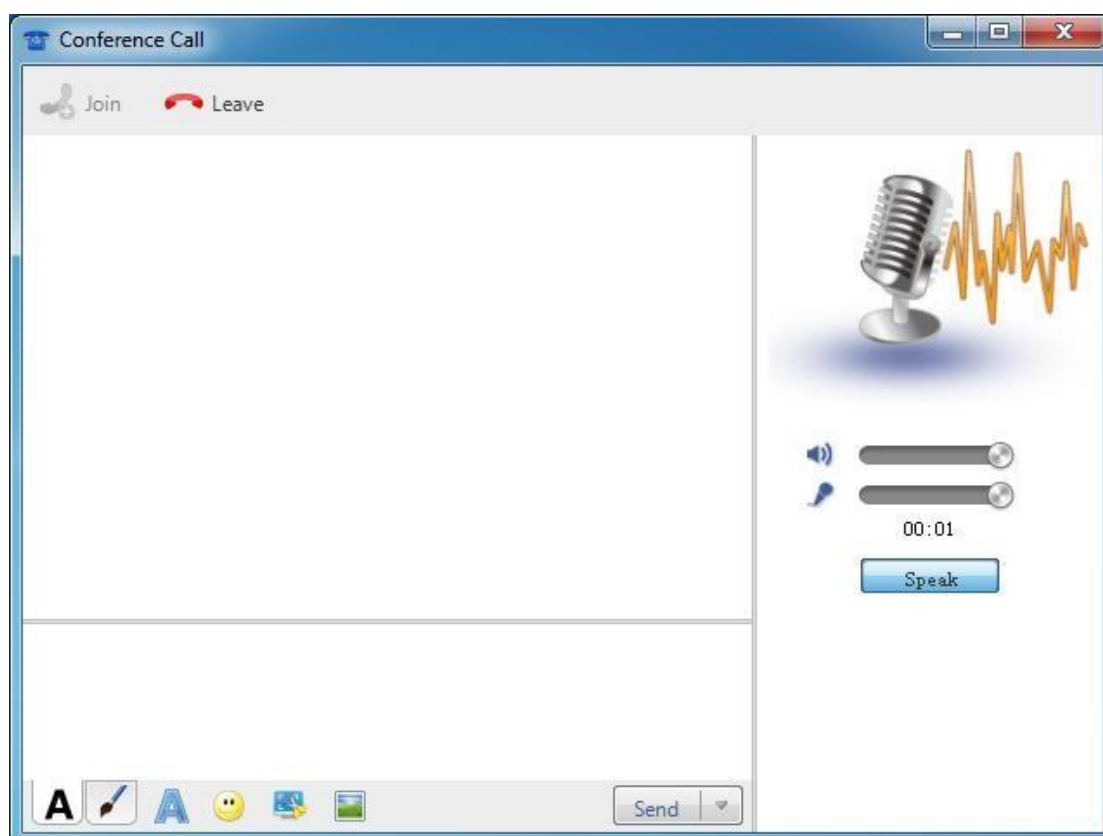
Konferencja to funkcja dla uczniów by mogli się komunikować między sobą. Nauczyciel może dołączyć lub opuścić konferencje prowadzone przez uczniów.

Aby rozpocząć

1. Naciśnij **Konferencja** by sprawdzić czy i kto prowadzi aktualnie rozmowę;



2. Wybierz studenta i kliknij **Dołącz**, aby dołączyć do rozmowy;
3. Naciśnij **Opuść**, aby wyjść z rozmowy;



Uwaga

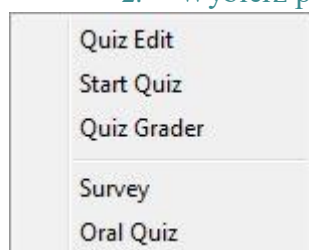
- ✧ Uczniowie mogą rozmawiać ze sobą korzystając z tej funkcji.
- ✧ Nauczyciel musi nacisnąć **Opuść**, aby zakończyć rozmowę.

4.24 Egzamin

Egzaminy pozwalają na efektywną i szybką ocenę procesu nauczania oraz poziomu studentów. Nasze oprogramowanie pozwala na przeprowadzenie różnorodnych testów, ankiet i innych funkcji w celu usprawnienia procesu nauczania.

Aby rozpocząć

1. Wybierz **Egzamin** z paska funkcji;
2. Wybierz pożądaną funkcję;

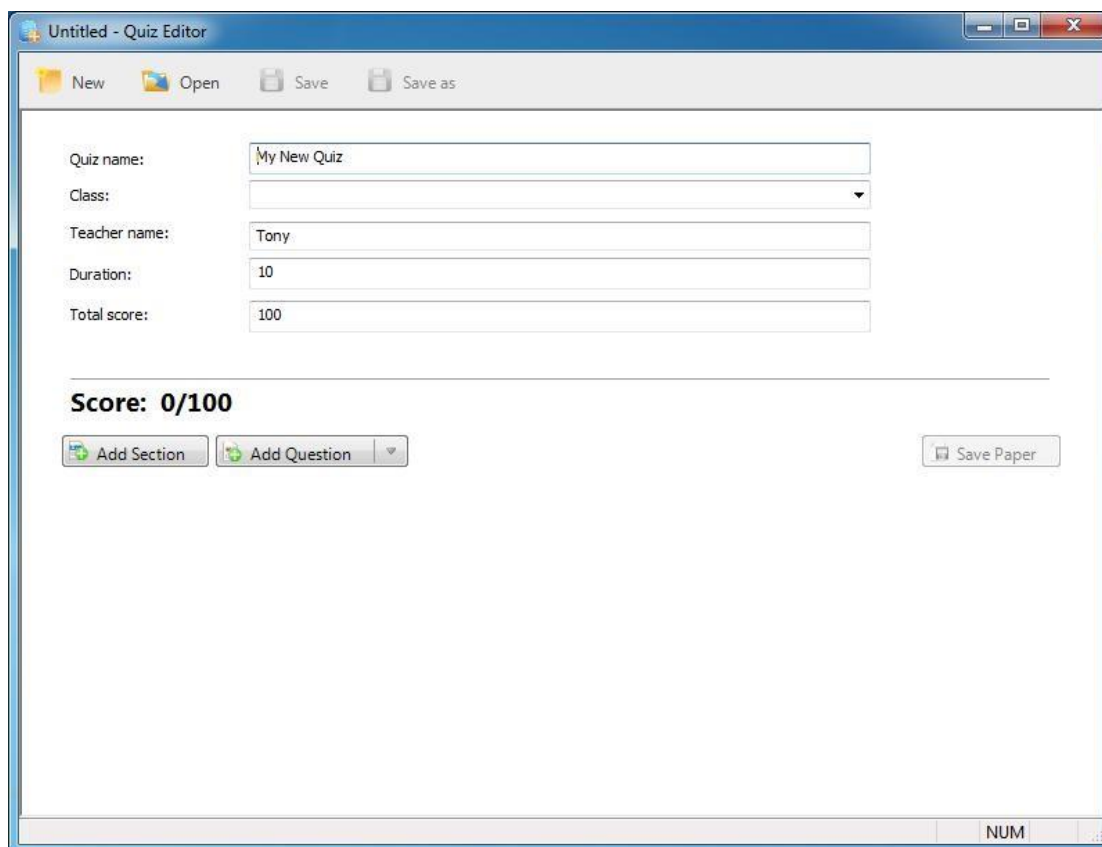


4.24.1 Egzamin

4.24.1.1 Edycja egzaminu

Aby edytować quiz

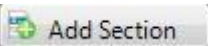
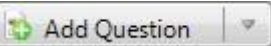
1. Kliknij **Egzamin > Edytuj Egzamin**, aby dostosować go do swoich potrzeb:



Uwaga



Edytor ten można także aktywować poprzez **Narzędzia Pomocnicze > Narzędzia > Edytor Egzaminów**

2. Wybierz **Nowy**, aby utworzyć nowy egzamin, wybierz **Otwórz**, aby otworzyć istniejący.
3. Wprowadź nazwę egzaminu, klasę, imię nauczyciela, czas i punktację;
4. Naciśnij  by dodać sekcję pytań;
5. Naciśnij  by dodać pytanie;

6. Wybierz **Zapisz** lub **Zapisz jako** aby zapisać egzamin.

Program pozwala na wybór spośród 7-miu rodzajów pytań:

Pytanie z wielokrotną odpowiedzią

Nauczyciel może wprowadzić tekst pytania, parametry, odpowiedzi do wyboru, wybrać poprawne odpowiedzi i dodać obrazek. Wybierz **OK**, aby zakończyć edycję pytania i **OK i następny**, aby dodać kolejne pytanie tego rodzaju.

Add Multi-choice Question

Creating a question consists of the following steps: enter question text, set question value, add answer choices, check the correct answer(s), and insert an optional image.

Question type: Multi-choice question

Question value: 10/100

Question text: After dinner he often _____ in the park.

Image: + X

A talk a walking
 B take a walk
 C taking a walk
 D takes a walk
 E
 F
 G
 H

OK and Next OK Cancel

Odpowiedz prawda czy fałsz

Nauczyciel może wprowadzić tekst pytania, parametry, odpowiedzi do wyboru, wybrać poprawną odpowiedź i dodać obrazek. Wybierz **OK**, aby zakończyć edycję pytania i **OK i następny**, aby dodać kolejne pytanie tego rodzaju.

Add True or false Question

Creating a question consists of the following steps: enter question text, set question value, select True or False, and insert an optional image.

Question type: True or false question

Question value: 10/100
10

Question text: Monday is the first day of the weak.

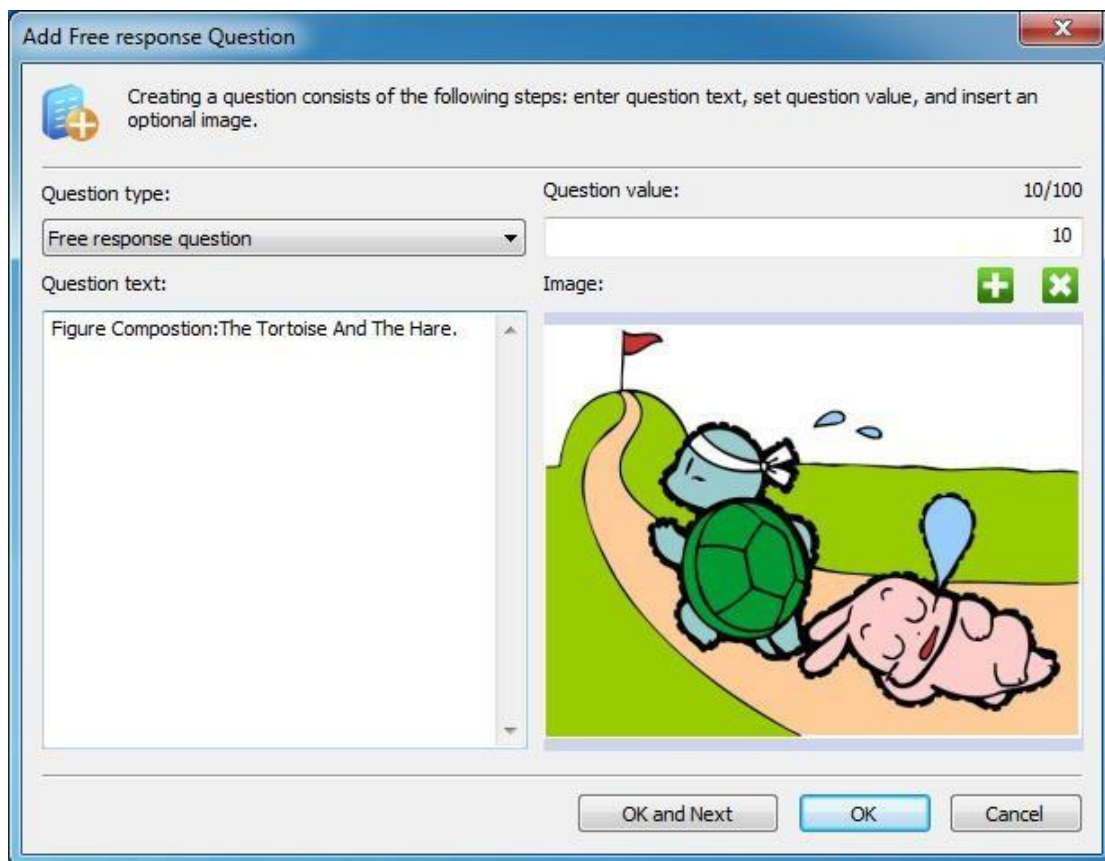
Image: + -

True False

OK and Next OK Cancel

Pytanie otwarte

Nauczyciel może wprowadzić tekst pytania, parametry i dodać obrazek. Wybierz **OK**, aby zakończyć edycję pytania i **OK i następny**, aby dodać kolejne pytanie tego rodzaju.



Uzupełnij puste pola

Nauczyciel może wprowadzić tekst pytania, wybrać które słowa mają zostać pominięte, wybrać dodatkowe odpowiedzi i określić punktację. Wybierz **OK**, aby zakończyć edycję pytania i **OK i następny**, aby dodać kolejne pytanie tego rodzaju.

Add Fill-in-blank Question X

Creating a question consists of the following steps: enter question text, select the word(s) you want to set as the blank, add any additional correct answer(s), then set question value.

Question type: Question value: 1/100

Fill-in-blank question 1

Question text: + X Correct answer (multiple correct answers allowed):

He is going to **leave** for Beijing.
 The film starts at 7:00 on Monday evening.
 It is difficult for old people to speak English.
 The girls often listen to music at home.
 Jim sits in front of me, and I sit behind him.

leave
 Enter additional answer (optional)

Score: 1

OK and Next OK Cancel

Pytanie

Nauczyciel może wprowadzić tekst pytania, wybrać wymagane słownictwo, wybrać odpowiedzi i wartość pytania. Wybierz **OK**, aby zakończyć edycję pytania i **OK i następny**, aby dodać kolejne pytanie tego rodzaju.

Add hot-text question

Creating a question consists of the following steps: enter question text, select the vocabulary you need, set correct answer and question value.

Question type: **Hot-text question**

Question value: 10/100
10

Question text: **+** **x**

Sponsors of the Olympic Games who bought advertising time on United States television includes at least a dozen international firms whose names are familiar to American consumers. No error .

Answer list:

- A: who bought
- B: includes
- C: at least
- D: whose
- E: No error

OK and Next OK Cancel

Dopasuj elementy

Nauczyciel wprowadza tekst pytania, zawartość elementów źródłowych i docelowych, ustala wartość pytania i poprawne połączenia. Wybierz **OK**, aby zakończyć edycję pytania i **OK i następny**, aby dodać kolejne pytanie tego rodzaju.

Add attachment question

Creating a question consists of the following steps: enter question text, set the content of source item and target item, set question value and the correct connection

Question type: Attachment question Question value: 41/100

Question text: Matching the following countries with their corresponding captials.

Score: 1	Canda	x	→	→	New Delhi	x
Score: 1	Italy	x	→	→	Tokyo	x
Score: 1	Japan	x	→	→	Ottawa	x
Score: 1	India	x	→	→	Rome	x

Add source item Add target item

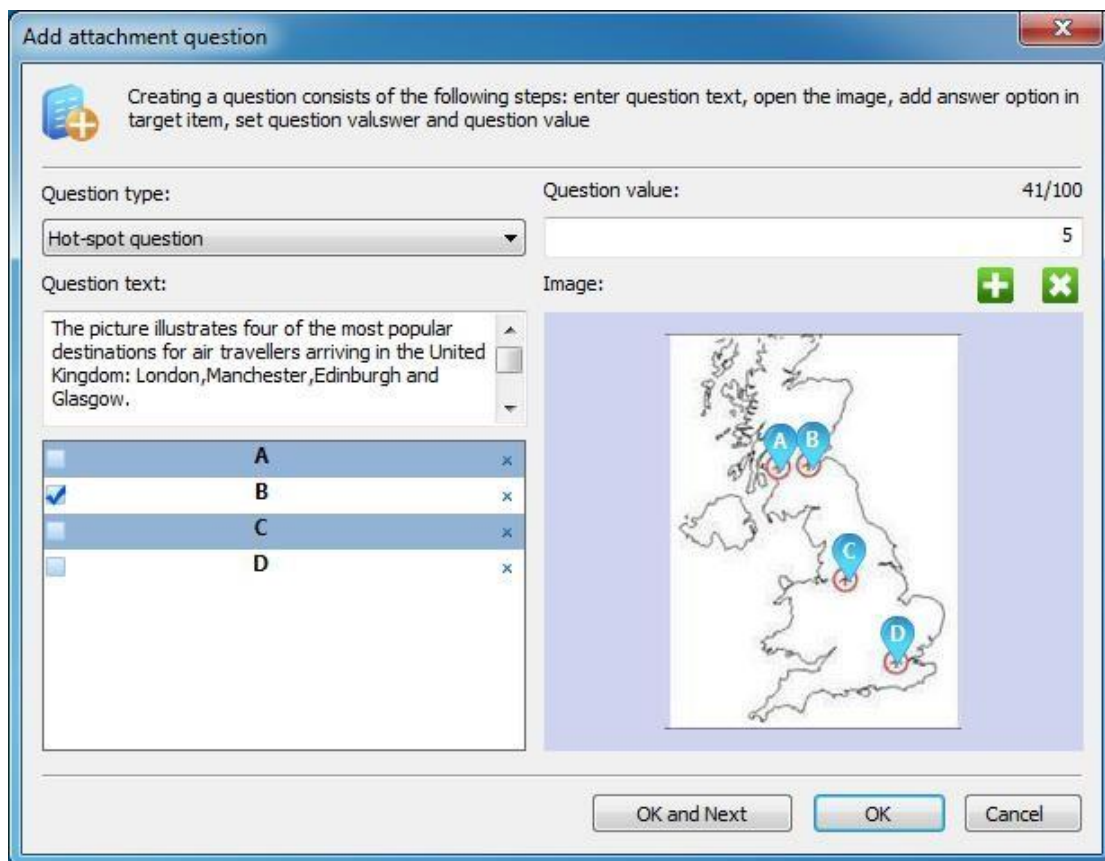
OK and Next OK Cancel

Uwaga

- ✧ Nauczyciel może dodać do maks. 8 elementów docelowych i źródłowych.
- ✧ Można łączyć jeden element do jednego lub więcej elementów razem.

Pytanie wielokrotnego wyboru

Nauczyciel wprowadza treść pytania, obraz, dodaje odpowiedzi, wybiera poprawne odpowiedzi i ustala wartość pytania. Wybierz **OK**, aby zakończyć edycję pytania i **OK i następny**, aby dodać kolejne pytanie tego rodzaju.



4.24.1.2 Przeprowadź egzamin

Aby rozpocząć

1. Wybierz **Egzamin > Rozpocznij Egzamin** z paska funkcji;
2. Wybierz **Przeglądaj**, aby wybrać egzamin;
3. Sprawdź informacje dotyczące egzaminu, ustal czas, skalę przybliżenia i opcje egzaminów A/B;

Please choose a quiz:

G:\NewQuiz.qiz

Browse...

Quiz Information

Quiz name: New quiz
Class:
Teacher name: Tony

Quiz Time: 10

Quiz Zoom Scale: Fit in screen

A/B Paper option: No

Preview... Send

- Naciśnij **Podgląd**, aby podejrzeć egzamin przed wysłaniem albo **Wyślij** by wysłać go uczniom.

Quiz Ready!

All students received paper successfully,click the "Begin quiz" button to start the quiz.

Quiz Information

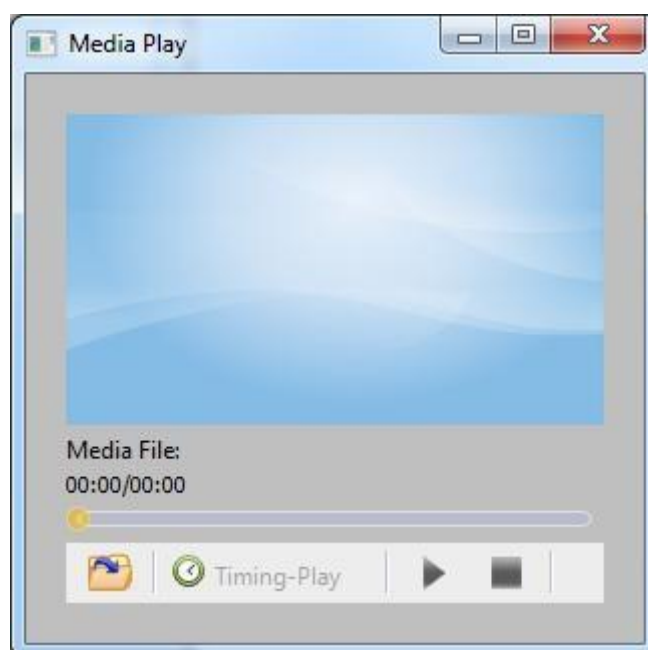
Quiz name: New quiz
Class:
Teacher name: Tony

Quiz Time: 10 minute(s)
Quiz Zoom Scale: Fit in screen
A/B Paper option disorder: No


Add Media

Start Quiz

- Naciśnij **Dodaj media**, aby otworzyć odtwarzacz;



6. Naciśnij **Rozpocznij Egzamin**, aby rozpocząć;

Nauczyciel może używać odtwarzacza podczas egzaminu. Należy nacisnąć  aby otworzyć plik w odtwarzaczu, następnie wybrać tryb odtwarzania.

Play on time: Nauczyciel może wybrać plik i określić czas w jakim zostanie on odtworzony.

Quizing...

Remaining Time

00:07:36

Student State

Total student count: 5
Logout student count: 0
Error students count: 0
Submitted student count: 0

Quiz Information

Quiz name: New quiz
Class:
Teacher name: Tony

Add Media 15:10:00

Pause Stop

Odliczanie: Nauczyciel ustala okres odliczania po którym pliki zostaną odtworzone automatycznie.

Quizing...

Remaining Time

00:07:16

Student State

Total student count: 5
Logout student count: 0
Error students count: 0
Submitted student count: 0

Quiz Information

Quiz name: New quiz
Class:
Teacher name: Tony

Add Media 00:03:53

Pause Stop

7. Naciśnij **Pauza**, aby wstrzymać egzamin lub **Stop** by zakończyć egzamin;
8. Kliknij **Wstrzymaj egzamin**, aby wstrzymać egzamin;

Uwaga

✧ Wstrzymane egzaminy mogą być kontynuowane od innym razem.

9. Wybierz **Oceń egzamin**, aby ocenić zakończony egzamin.

Quiz is end.

All students have finished the quiz, click the "Grade" button to score the paper.

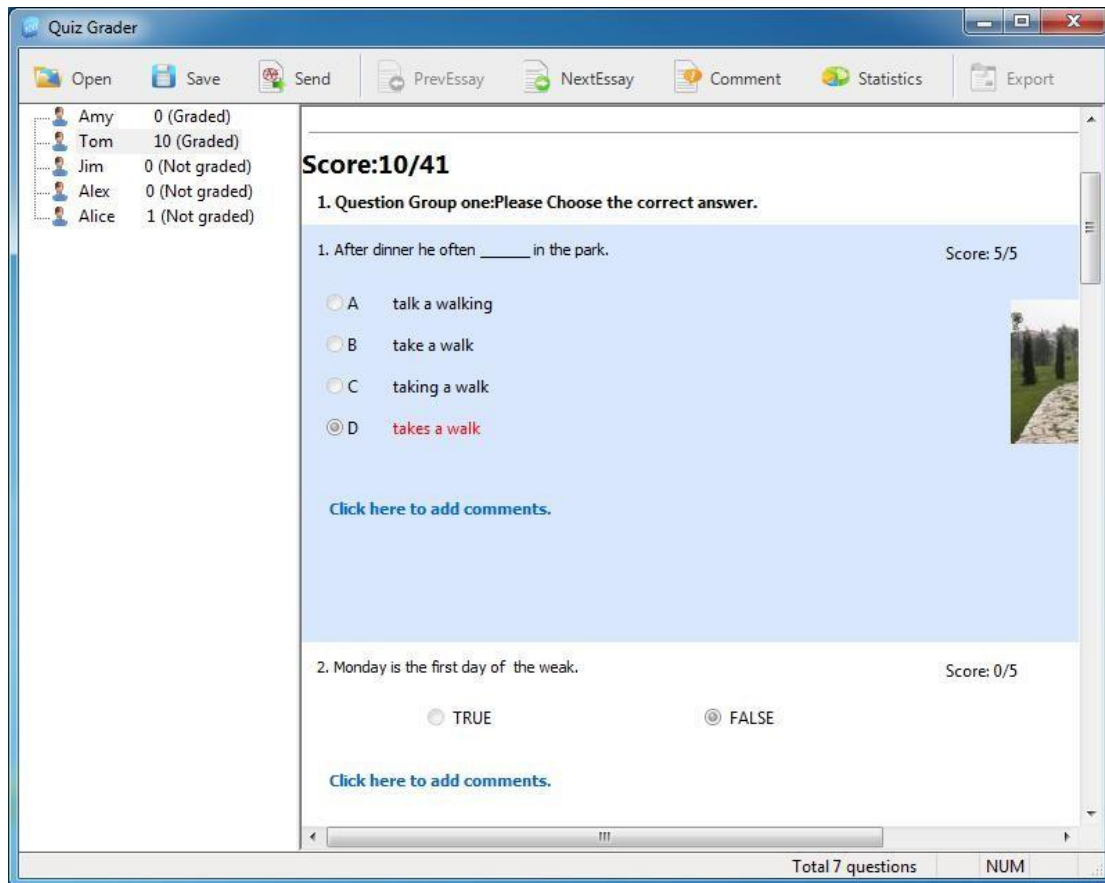
Student State
Total student count: 5
Logout student count: 0
Error students count: 0
Submitted student count: 5

Quiz Information
Quiz name: New quiz
Class:
Teacher name: Tony

4.24.1.3 Punktacja

Aby rozpocząć

1. Wybierz **Egzamin > Oceń Egzamin** lub kliknij **Oceń** po zakończeniu egzaminu;
2. Naciśnij **Otwórz**, aby wybrać test do ocenienia;
3. Automatycznie oceń pytania obiektywne i ręcznie oceń pytania subiektywne;




4. Dodaj komentarze do pytań, następnie wyślij je uczniom w formacie HTML.

 NextEssay Następny Egzamin;

 PrevEssay Poprzedni Egzamin;

 Comment Komentarz;

 Statistics Statystyki: Sprawdź informacje dotyczące pytań, statystyk pytań, punktacji itp. Statystyki można eksportować w formacie Excel dla porównania.

Quiz Statistics

Show statistical information for students' answers.

Questions list:

- New quiz
 - Group 1
 - Question 1 (Correct rate 20%)
 - Question 2 (Correct rate 0%)
 - Question 3 (Correct rate 20%)
 - Group 2
 - Question 1
 - Blank 01 (Correct rate 20%)
 - Blank 02 (Correct rate 0%)
 - Blank 03 (Correct rate 0%)
 - Blank 04 (Correct rate 0%)
 - Blank 05 (Correct rate 0%)
 - Blank 06 (Correct rate 0%)
 - Blank 07 (Correct rate 0%)
 - Question 2
 - Group 3
 - Question 1 (Correct rate 0%)
 - Question 2 (Correct rate 0%)

Question title:

After dinner he often _____ in the park.

Student answer:

Student Name	Answer	Result
Amy		Wrong
Tom	D	Correct
Jim	B	Wrong
Alex		Wrong
Alice		Wrong

Statistical graph:

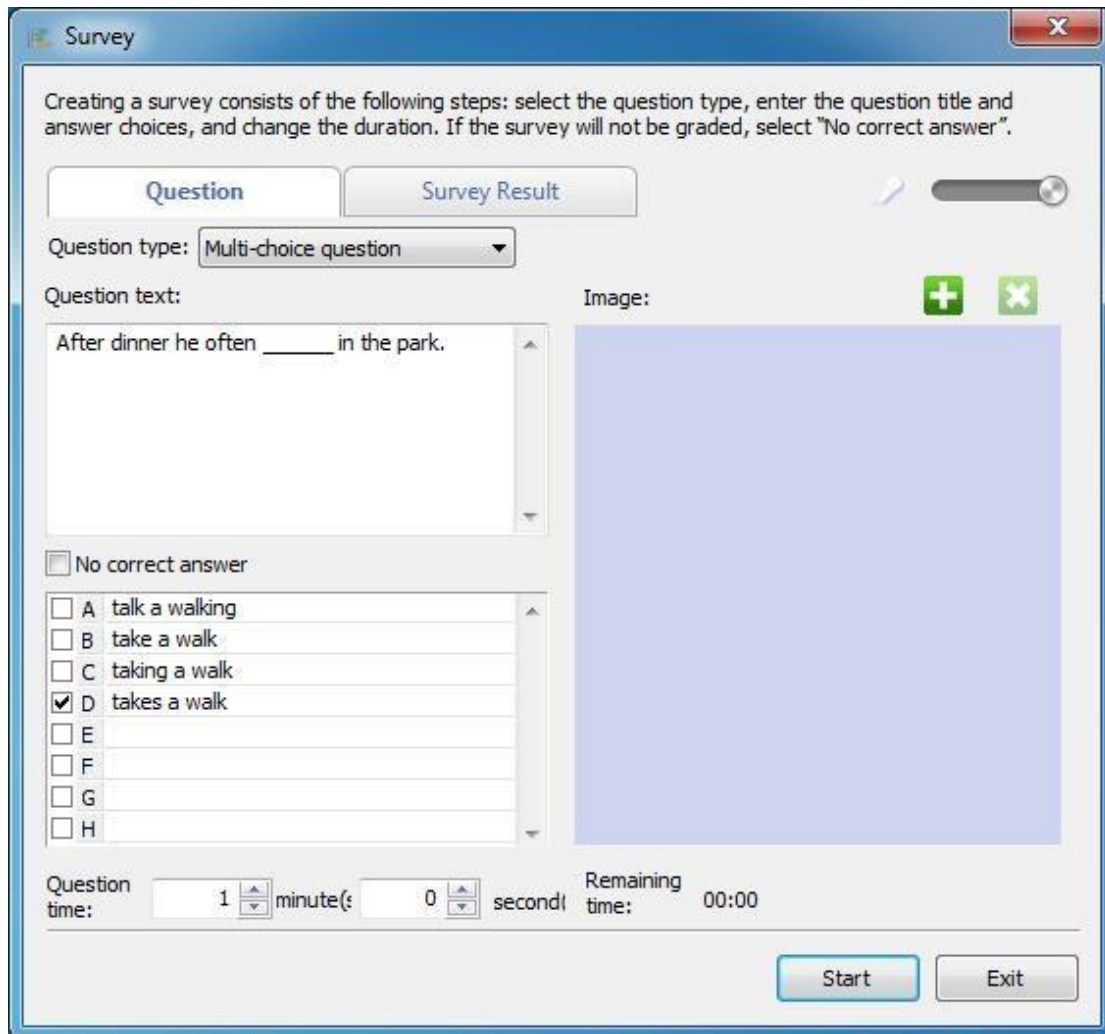
Export Statistical Information to File...



4.24.2 Ankieta

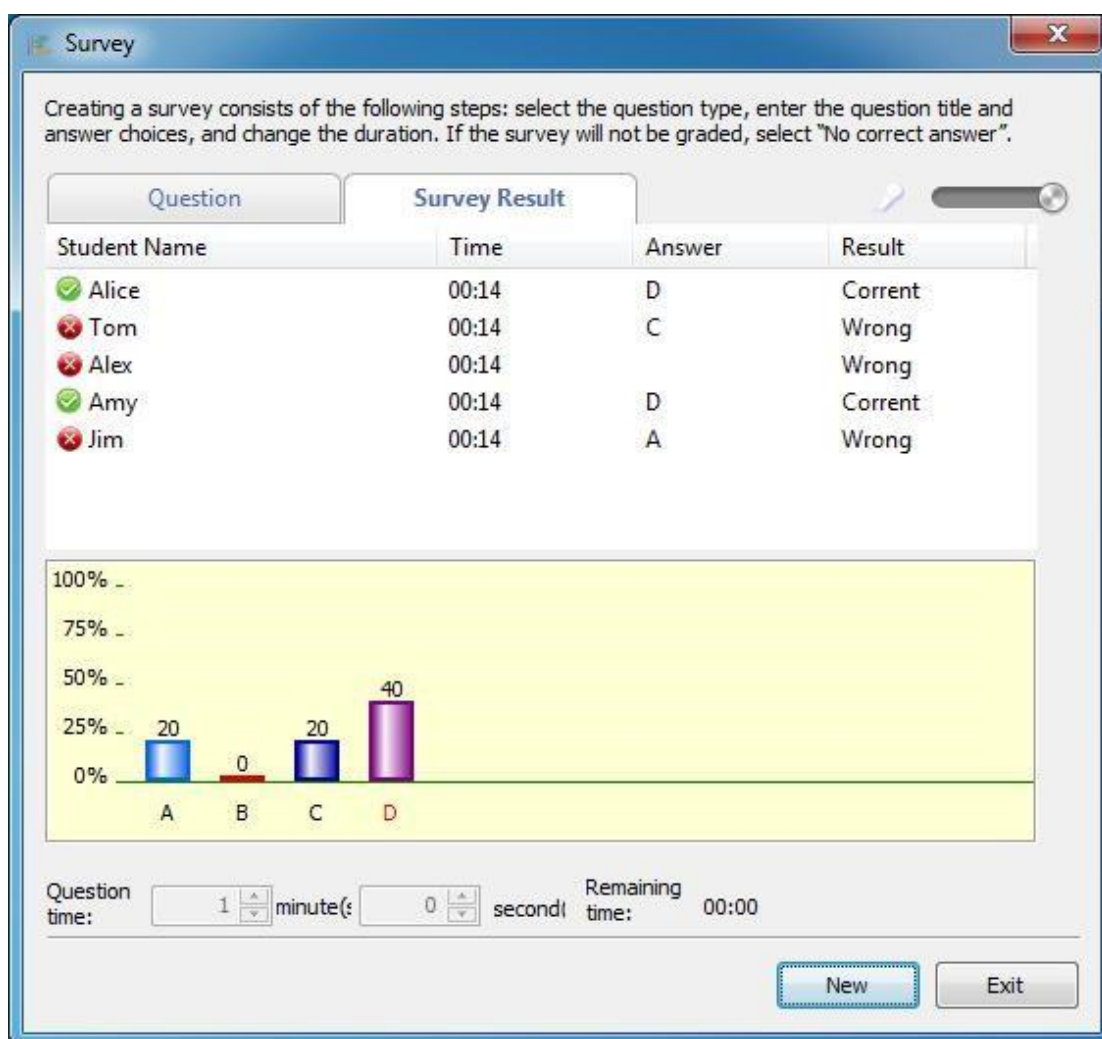
Ankieta to szybki quiz, który może być przeprowadzony w dowolnym momencie.

Aby rozpocząć

1. Wybierz **Egzamin > Ankieta**:



2. Wybierz rodzaj pytania spośród wielokrotnej odpowiedzi i prawda/fałsz;
3. Wybierz treść pytania i odpowiedzi, wybierz poprawne odpowiedzi i czas ankiety;
4. Naciśnij  aby dodać opcjonalny obrazek lub  by go usunąć;
5. Naciśnij **Start** by rozpocząć ankietę, interfejs ankiety pojawi się automatycznie;
6. Naciśnij **Stop** by zakończyć ankietę przed czasem i **Wyjdź** by wyjść z ankiety;
7. Wyświetla rezultaty ankiety w formie histogramu po zakończeniu ankiety;
8. Kliknij **Nowa** by zacząć nową ankietę.



Uwaga

✧ Ankieta może zawierać tylko jedno pytanie.

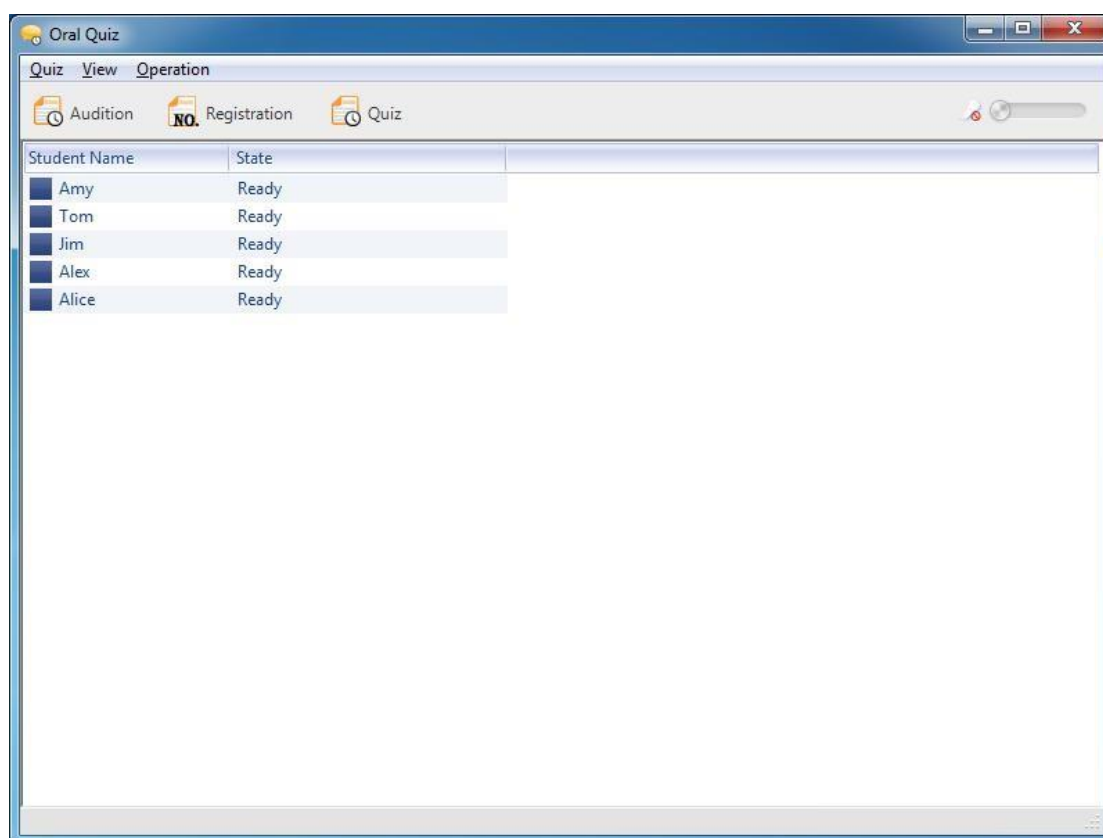
4.24.3 Egzamin Ustny

Egzamin ustny służy do oceny wymowy uczniów.

Aby rozpocząć

1. Wybierz **Egzamin > Egzamin Ustny**;
2. W oknie egzaminu znajdują się trzy główne przyciski: **Sprawdź Mikrofony**, **Rejestracja i Egzamin**

Quiz;



4.24.3.1 Sprawdź mikrofony

Naciśnij **Sprawdź Mikrofony**, aby wykryć mikrofony uczniów przed przystąpieniem do testu. Ponowny kliknięcie zakończy sprawdzanie mikrofonów. Nauczyciel widzi stan uczniów i sprzętu podczas sprawdzania.

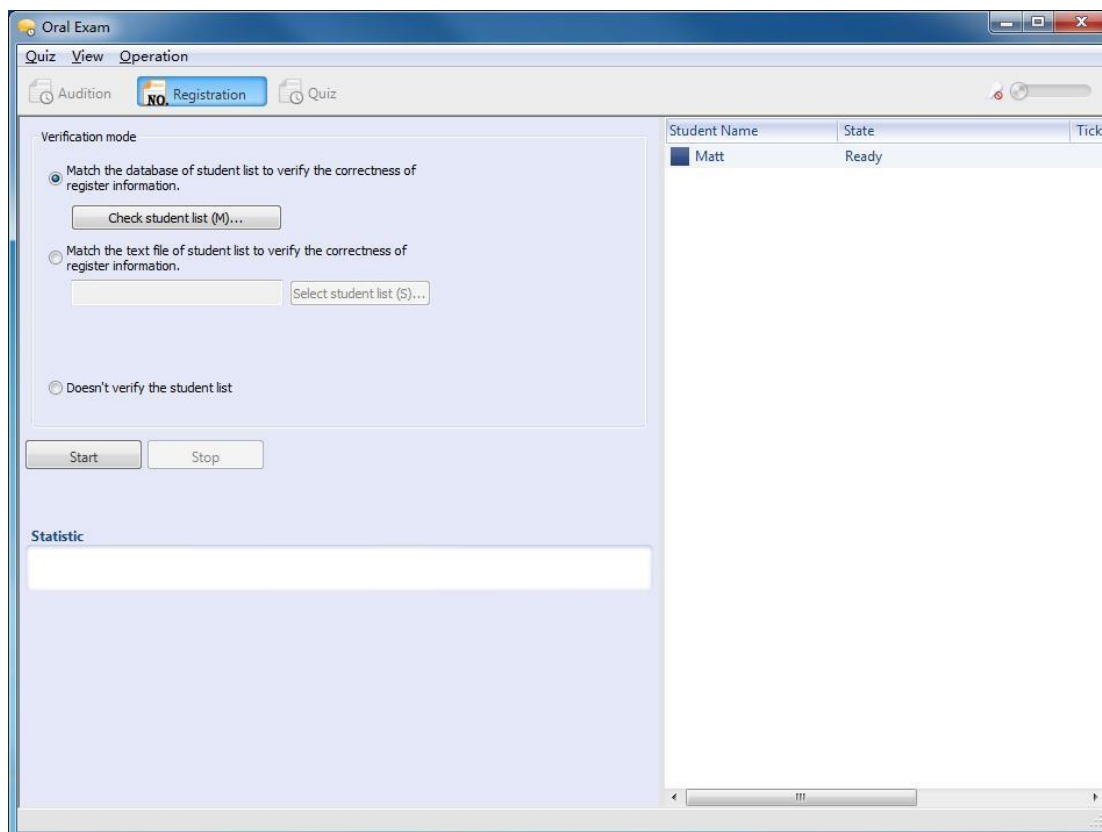
Aby rozpocząć

1. Naciśnij **Sprawdzanie Mikrofonów**;
2. Naciśnij **Start**, aby rozpocząć wykrywanie mikrofonów i słuchawek/głośników;
3. Naciśnij **Stop**, aby zaprzestać;
4. Ponowne kliknięcie na **Sprawdzanie Mikrofonów** zakończy działanie funkcji.

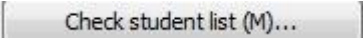
4.24.3.2 Rejestracja

Rejestracja jest uruchamiana przed egzaminem ustnym. Nauczyciel może przeprowadzić rejestrację, wybrać tryb weryfikacji i sprawdzić informacje uczniów.

Aby rozpocząć



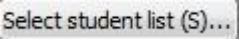
1. Naciśnij **Rejestracja**;
2. Wybierz tryb weryfikacji;
3. Naciśnij **Start**, aby rozpocząć;
4. Naciśnij **Stop**, aby przerwać;
5. Ponowne kliknięcie **Rejestracja** zakończy działanie funkcji.

1. Wybierz “Dopasowanie bazy danych studentów w celu sprawdzenia PC.”
2. Naciśnij  aby sprawdzić listę studentów;
3. Naciśnij **Start**, aby rozpocząć weryfikację.

Uwaga

- ✧ Informacje uczniów w liście studentów nie mogą być puste.
- ✧ Lista studentów może być edytowana w Excelu, zawiera informacje dotyczące ID, Imienia, Płci, Departamentu, klasy, Hasła itp.

Weryfikacja z zewnętrznej bazy danych

1. Wybierz “Wyszukaj i sprawdź w bazie danych pasujące informacje z rejestru.”
2. Naciśnij  aby otworzyć zewnętrzny plik;
3. Naciśnij **Start**, aby rozpocząć weryfikację.

Uwaga

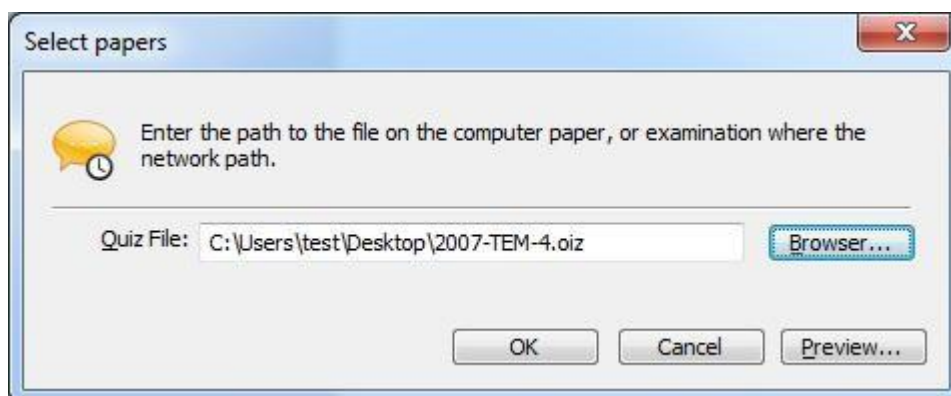
- ✧ Plik tekstowy jest formatowany w następujący sposób: “ID Ucznia” + “,” + “Imię” + “,” + “Płeć (Chłopak: 1, Dziewczyna: 2)”.

4.24.3.3 Quiz

Quiz jest główną funkcją programu Mythware Language Lab.

Aby uruchomić Quiz

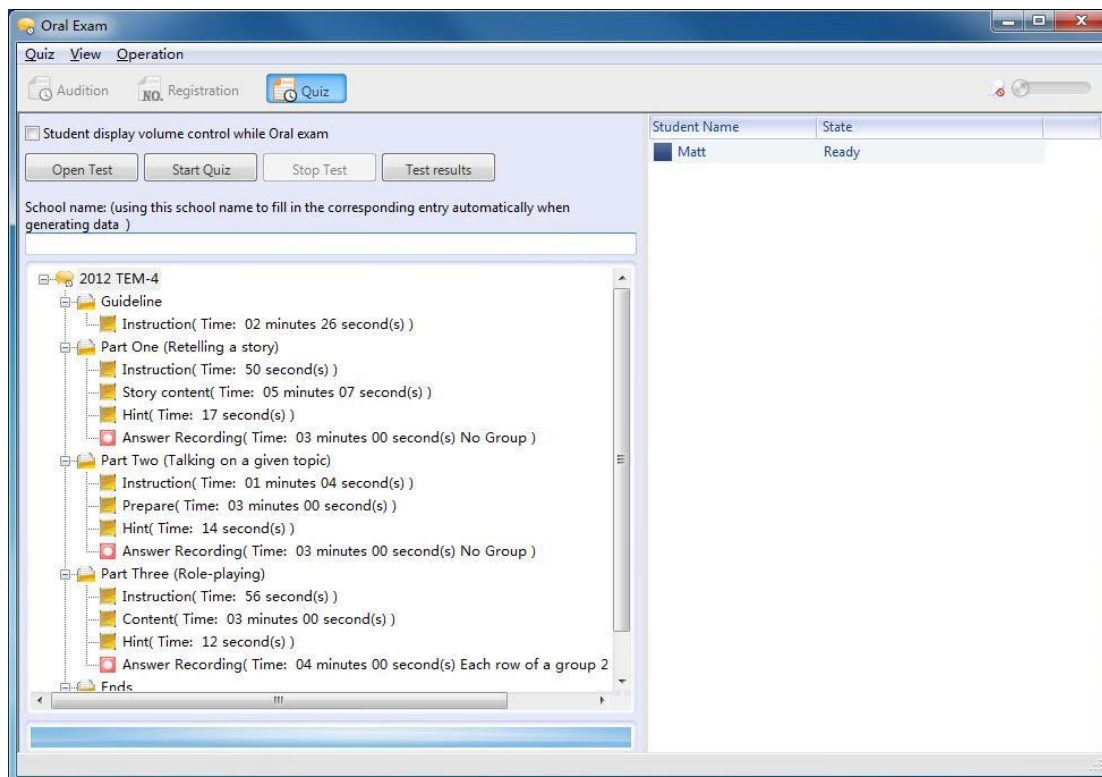
1. Naciśnij **Quiz** by otworzyć interfejs egzaminu ustnego, następnie wybierz, czy studenci mogą regulować poziom głośności podczas testu;
2. Wprowadź **Nazwę Szkoły**;
3. Kliknij **Otwórz Test**, aby otworzyć test;



Uwaga

✧ Edytor testu jest także dostępny przez **Narzędzia Pomocnicze > Narzędzia > Edytor Testów**

4. Naciśnij **Rozpocznij Test**, aby rozpocząć;
5. Naciśnij **Zatrzymaj test**, aby zakończyć;
6. Naciśnij **Wyniki egzaminu**, aby otworzyć folder, w którym znajdują się nagrania i pliki przesłane przez uczniów;



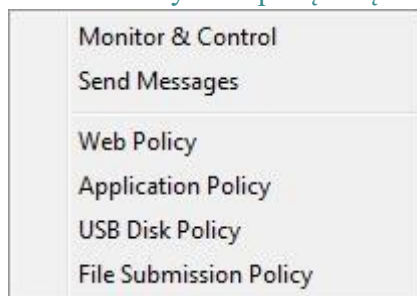
7. Ponowne kliknięcie **Quiz** zakończy działanie funkcji.

4.25 Kontrola

Ta funkcja pozwala na intuicyjne i proste Kontrola podczas zajęć.

Aby rozpocząć

1. Wybierz **Kontrola** z paska narzędzi;
2. Wybierz pożądaną funkcję z listy:

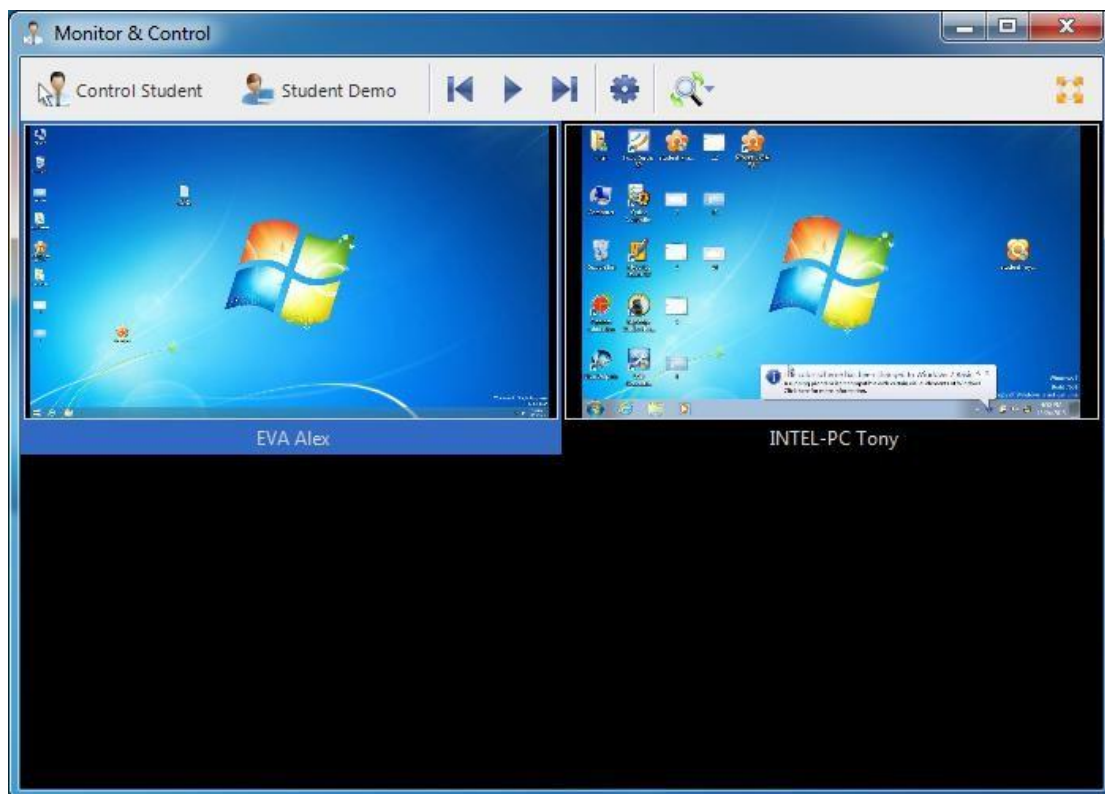


4.25.1 Monitoring i kontrola

Monitoring i kontrola to funkcja uruchamiana przez nauczyciela w celu monitorowania statusu i operacji studentów.



Aby rozpocząć

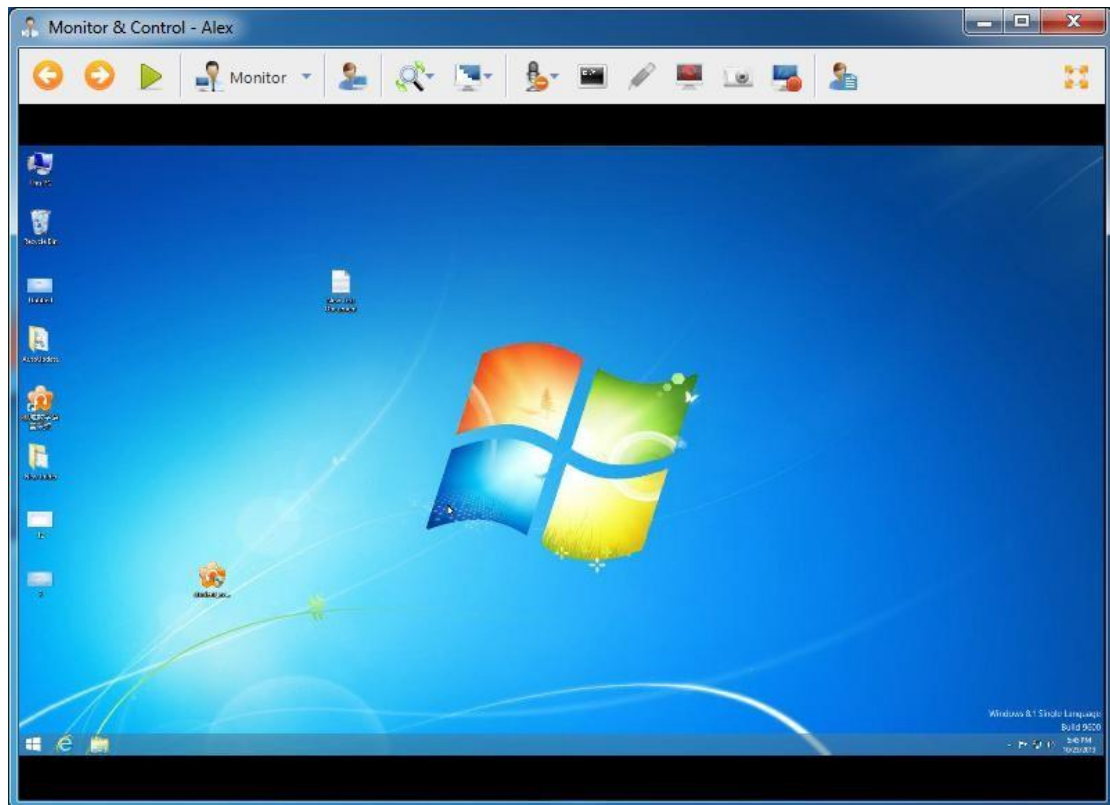
1. Naciśnij **Kontrola > Monitoring i Kontrola**, na ekranie nauczyciela pojawią się ekrany czterech uczniów. Poniżej każdego ekranu pokazany jest numer stanowiska, nazwa komputera oraz imię studenta;



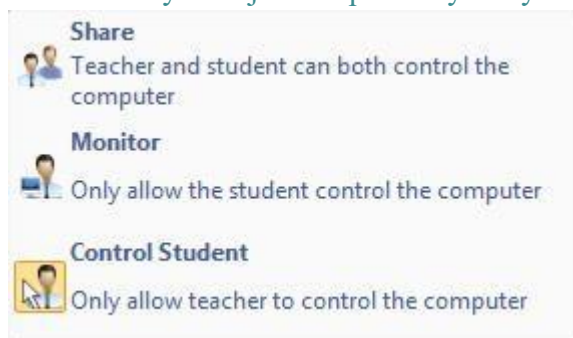
2. Naciśnij  by automatycznie przejść do następnej strony;
3. Naciśnij  by wyświetlić poprzednią stronę;
4. Naciśnij  by wyświetlić następną stronę;
5. Naciśnij  by określić czas wyświetlania strony;
6. Naciśnij  By zmienić tryb wyświetlania:



7. Naciśnij,  aby rozpocząć prezentacje ucznia;
8. Naciśnij,  aby przejąć kontrolę nad stanowiskiem;



9、 Wybierz jeden z poniższych trybów kontroli stanowiska:



Dostępne są również inne funkcje podczas korzystania z monitoringu:



Transmisja ekranu ucznia do innych;



Zmienia tryb wyświetlania pomiędzy Panoramą i Zoom;




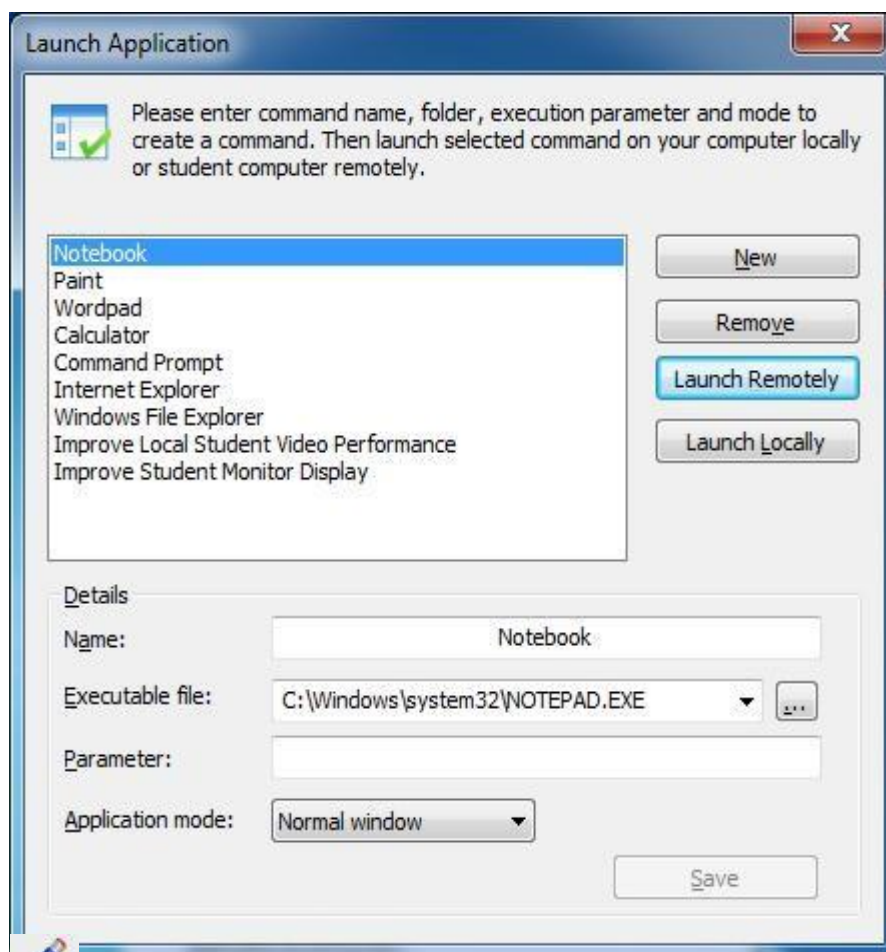
Zmienia jakość wyświetlania;




Pozwala dobrać ustawienia audio z listy;




 **Zdalne uruchomienie aplikacji:** nauczyciel ma możliwość zdalnego uruchomienia aplikacji z listy




 **Pisak:** funkcja ta działa identycznie jak w przypadku Transmisji Ekranu

 **Blokada Ekranu:**

 **Zrzut Ekranu;**

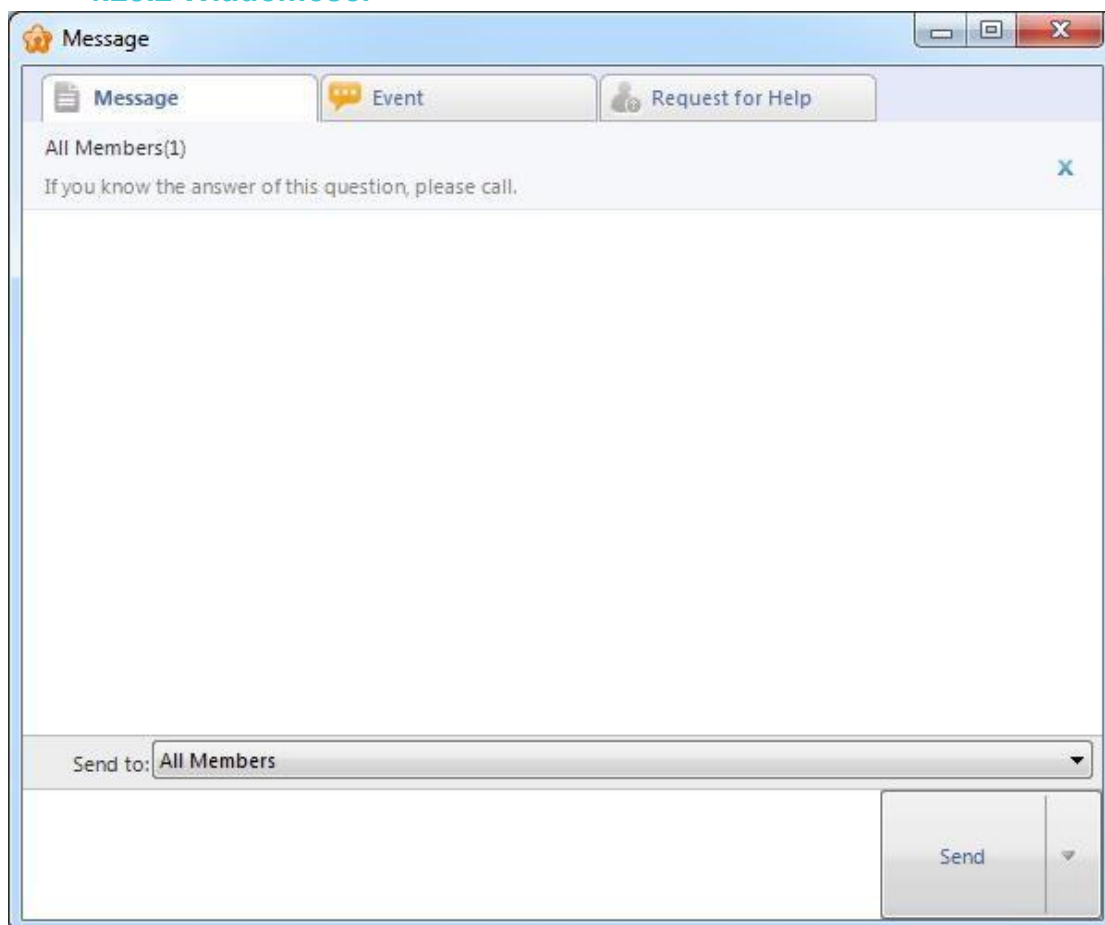
 **Nagrywanie ekranu:** pozwala nagrać proces nauczania

 **Zasoby ucznia:** wyświetla listę aplikacji działających na pulpicie ucznia, jego informacje oraz procesy.

Uwaga

- ✧ Podwójne kliknięcie na ikonkę studenta w widoku klasy także pozwala uruchomić monitoring.
- ✧ Nauczyciel może wybrać ilość monitorowanych studentów w tym samym czasie.

4.25.2 Wiadomości



Aby wysłać:

1. Wybierz **Kontrola > Wyślij Wiadomość**;
2. Wybierz odbiorcę wiadomości z okienka **Wyślij Do**;
3. Wprowadź treść wiadomości;
4. Naciśnij **Wyślij**, aby wysłać wiadomość.

Wysyłanie wiadomości do jednego ucznia

1. Naciśnij PPM na ikonce studenta w widoku klasy.
2. Z menu, wybierz **Wyślij Wiadomość**;
3. Wyślij wiadomość w oknie dialogowym.

Zabranianie studentom wysyłania wiadomości

1. Naciśnij PPM w pustym polu w widoku klasy.
2. W menu, wybierz **Zabroń wszystkim uczniom wysyłania wiadomości**.

Uwaga

- ✧ Ustaw skrót klawiszowy jako **Enter** lub **Ctrl + Enter**.

4.25.3 Automatyczna odpowiedź

W menu **Kontrola**, opcja **Automatyczna odpowiedź na wezwanie użytkownika** pozwala na uruchomienie funkcji auto odpowiedzi – wszystkie zgłoszenia studentów zostaną automatycznie odebrane i czat głosowy otwarty między nimi a nauczycielem.

4.25.4 Kontrola Dostępu

4.25.4.1 Polityka internetowa

Naciśnij **Kontrola > Polityka Internetowa**, aby przełączyć widok klasy do widoku kontroli dostępu, nauczyciel może dobrać ustawienia indywidualnie dla każdego ucznia spośród otwarte, czarna i biała lista.

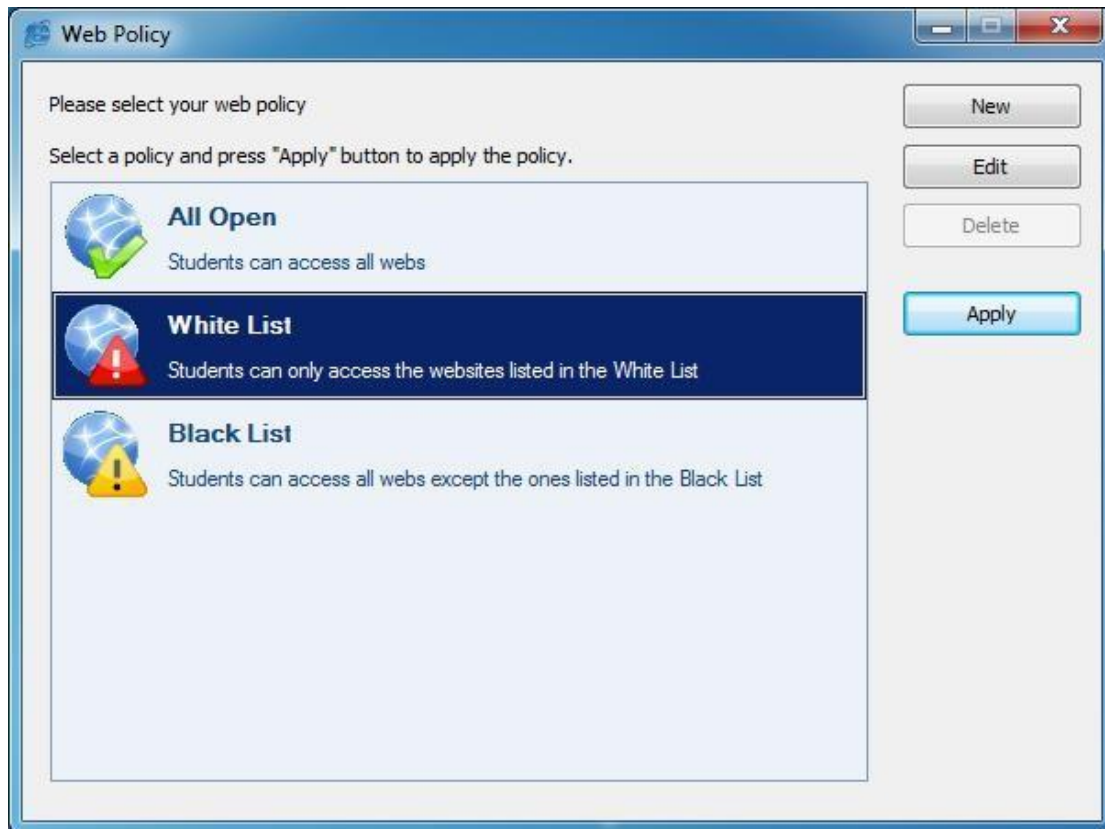
Otwarte: dozwolone wszystkie strony;

Biała Lista: Dozwolone tylko strony znajdujące się na liście;

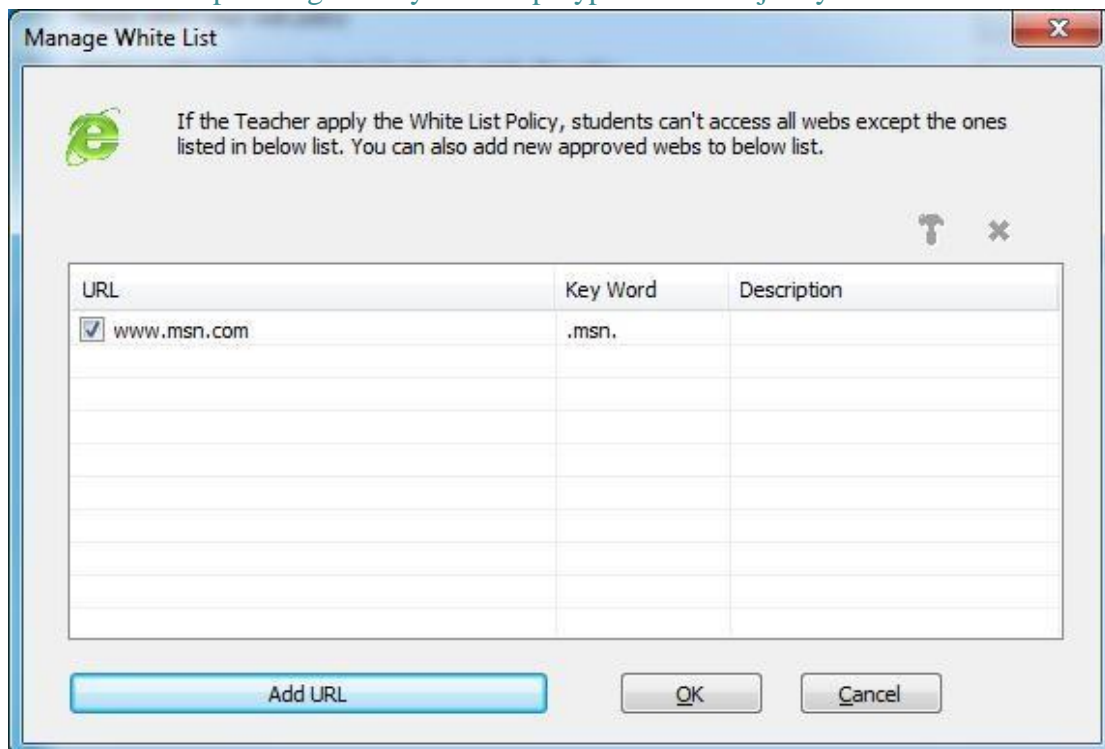
Czarna Lista: Dozwolone tylko strony nie znajdujące się na liście;

Aby konfigurować

1. Naciśnij **Zaawansowane** by otworzyć okno polityki internetowej;
2. Wybierz **Białą listę**, następnie Naciśnij **Edytuj** by otworzyć menedżera listy;



3. Naciśnij **Dodaj URL** i wprowadź URL oraz opis;
4. Proces przebiega identycznie w przypadku czarnej listy.



Uwaga

- ✧ Nauczyciel może zobaczyć historię stron otwartych przez uczniów oraz zamknąć je.
- ✧ Nauczyciel może dobrać ustawienia dostępu indywidualnie dla każdego ucznia.
- ✧ Kliknięcie PPM na stronie pozwoli na dodanie jej do czarnej lub białej listy.

4.25.4.2 Polityka aplikacji

Naciśnij **Kontrola > Polityka Aplikacji** by włączyć widok polityki aplikacji, nauczyciel może dobrać ustawienia dostępu indywidualnie dla każdego ucznia i wybrać spośród otwartej, czarnej i białej listy.

Otwarte: dozwolone wszystkie aplikacje;

Biała Lista: Dozwolone tylko aplikacje znajdujące się na liście;

Czarna Lista: Dozwolone tylko aplikacje nie znajdujące się na liście;

Aby konfigurować

1. Naciśnij **Zaawansowane**, aby otworzyć okno polityki aplikacji;
2. Wybierz **Białą Listę**, następnie naciśnij **Edytuj**, aby otworzyć menedżera list;
3. Naciśnij **Dodaj aplikację** i wprowadź nazwę aplikacji bądź ścieżkę;
4. Proces jest taki sam w przypadku czarnej listy.

Uwaga

- ✧ Nauczyciel może zobaczyć listę aplikacji otwartych przez uczniów i manualnie je zamknąć.
- ✧ Nauczyciel może indywidualnie dobrać ustawienia dostępu dla każdego ucznia.
- ✧ Kliknięcie PPM na aplikacji pozwoli dodać ją do Białej lub Czarnej listy.

4.25.4.3 Polityka Dysku USB

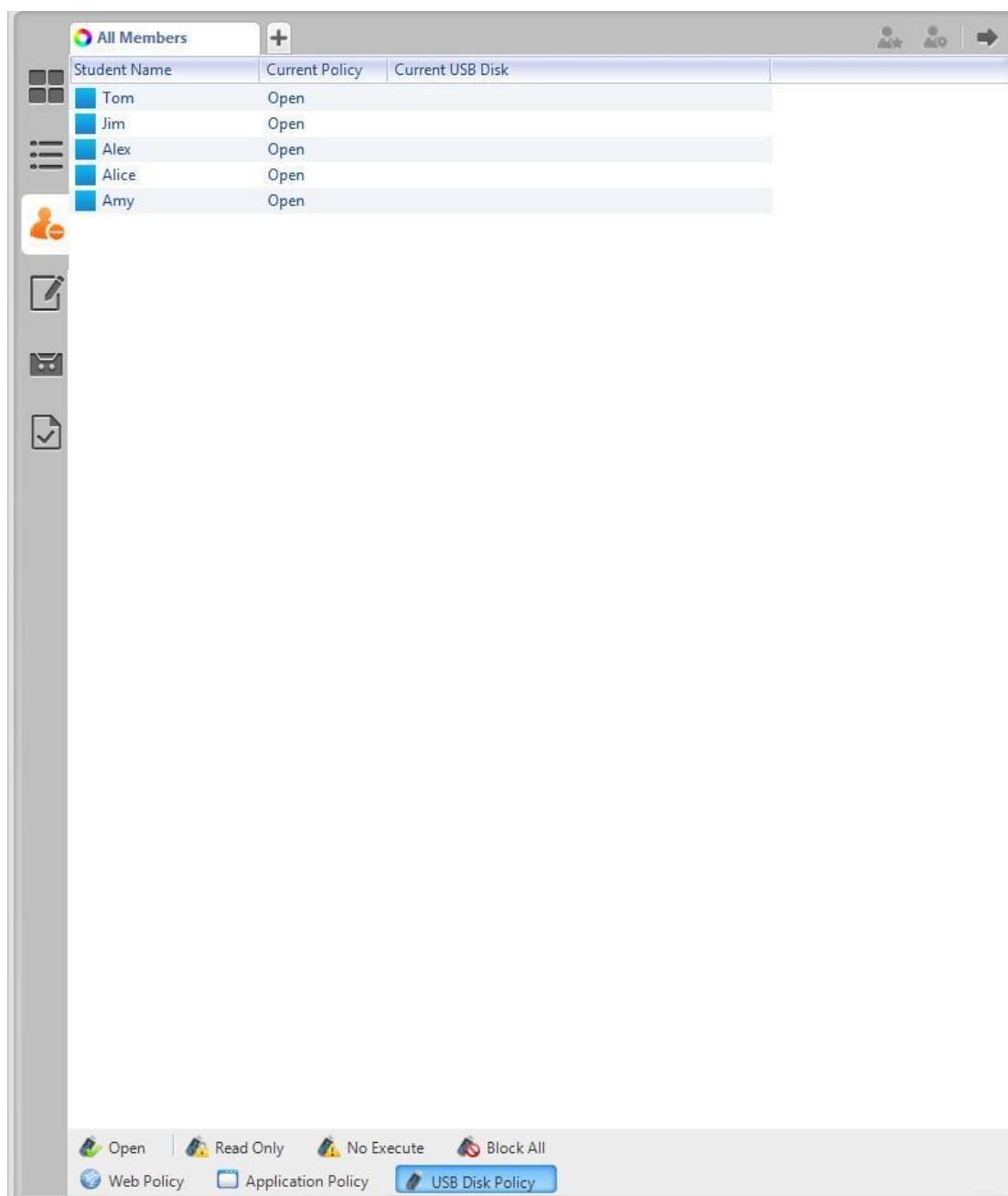
Naciśnij **Kontrola > Polityka Dysku USB**, aby przełączyć widok klasy do widoku polityki dysków USB, gdzie nauczyciel może ustawić ograniczenia nałożone na studentów podczas korzystania z dysków USB: otwarte, tylko do odczytu, bez możliwości wykonania oraz blokuj wszystkie.

Bez ograniczeń: studenci mogą dowolnie korzystać z dysków usb i otwierać pliki lub programy;

Tylko do odczytu: studenci mogą tylko odczytać pliki znajdujące się na dysku USB;

Bez możliwości wykonania: Studenci nie mogą odtwarzać programów z dysku „USB;

Blokuj wszystkie: Blokuje wszystkie operacje dotyczące dysków USB.



Uwaga

- ✧ Nauczyciel może sprawdzić dysk USB z jakiego korzystają studenci.
- ✧ Nauczyciel może dostosować ustawienia dostępu indywidualnie dla każdego ucznia.

4.25.4.4 Polityka przesyłania plików

Naciśnij **Kontrola > Polityka Przesyłania Plików** by przełączyć widok klasy do ekranu polityki przesyłania plików. Nauczyciel może tutaj podejrzeć pliki przesyłane przez uczniów oraz ustawić ograniczenia dotyczące przesyłania plików.

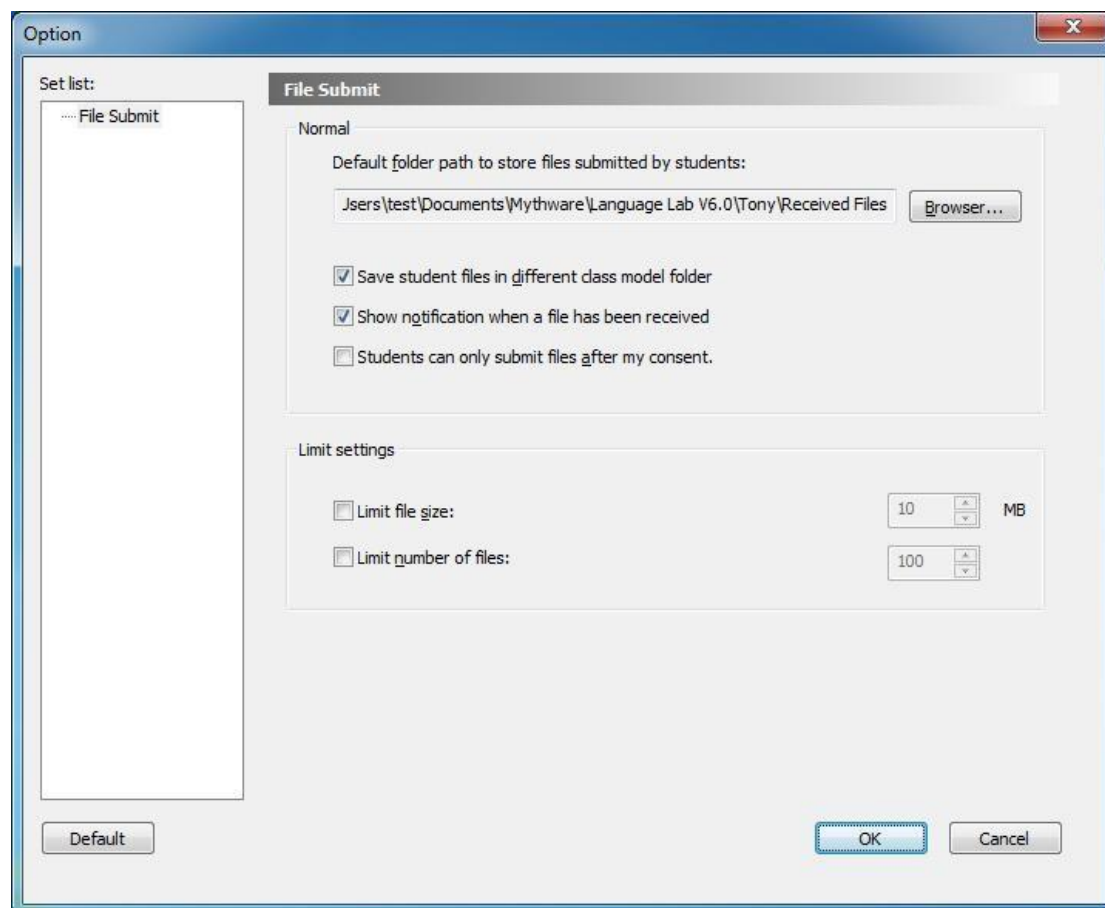
The screenshot displays the 'All Members' interface for file submission policy management. It features a main table with columns: Student Name, Policy, State, File name, Progress, and Count. Below this is a 'File Submission Request (1 students)' section with a table showing details for student Jim, including file size (9,972 KB), count (1), and time requested (3:46:10 PM). Action buttons for 'Accept', 'Accept All', 'Deny', and 'Deny All' are provided for the request. At the bottom, there are controls for 'Enable', 'Disabled', 'Open Submitted Files', and 'Set Submitted Folder'.

Student Name	Policy	State	File name	Progress	Count
Tom	Enabled	Finished(1/1)	homework.docx	100%	1
Jim	Enabled				
Alex	Enabled				
Alice	Enabled				
Amy	Enabled				

Student Name	Size	File Count	Time Requested	File name
Jim	9,972 KB	1	3:46:10 PM	page2.docx

Naciśnij **Włącz przesyłanie**, aby zezwolić studentom na przesyłanie plików, Naciśnij **Wyłącz przesyłanie**, aby zakazać przesyłania plików, Naciśnij **Otwórz przesłane pliki**, aby otworzyć folder, w którym znajdują się wszystkie pliki przesłane przez

studentów i Naciśnij **Ustaw folder zapisywania plików**, aby ustalić ścieżkę docelową folderu z przesłanymi plikami.



Uwaga



Ikonka

Zmieni się na

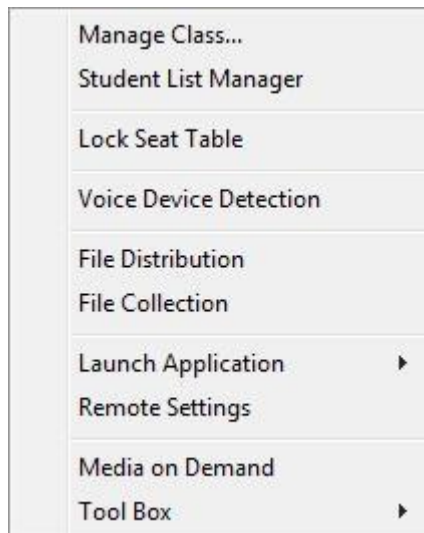


gdy uczniowie przesyłają pliki.

4.26 Narzędzia pomocnicze

W tej liście znajdują się narzędzia, które nie są najczęściej używane podczas lekcji.

Nauczyciel może wybrać spośród następujących opcji:



4.26.1 Menedżer klas

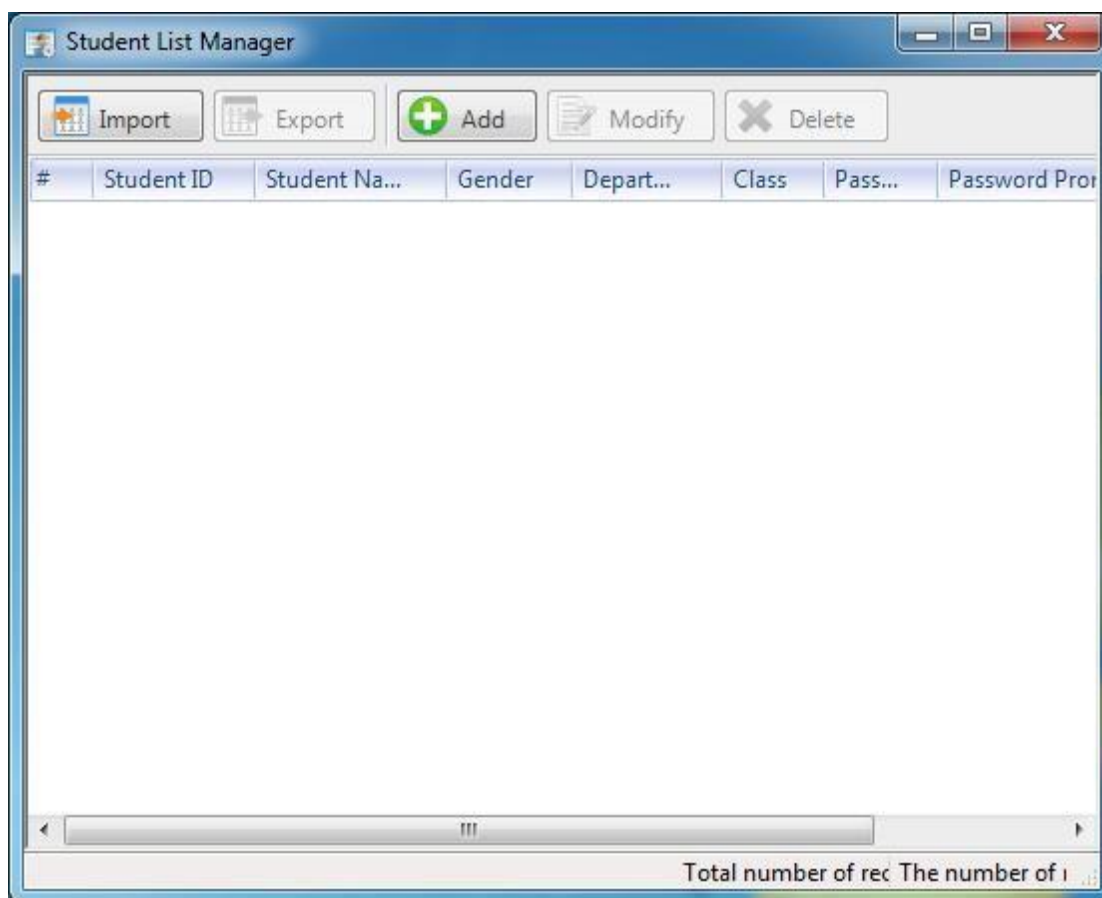
Do instrukcji obsługi tej funkcji odnieś się do [Zarządzania Klasą](#)

4.26.2 Zarządzanie listą użytkowników

Menedżer listy studentów jest odrębnym programem służącym do ułatwienia zarządzania listą użytkowników.

Aby zarządzać listą:

1. Naciśnij **Narzędzia Pomocnicze > Zarządzanie listą użytkowników**, aby wywołać okno dialogowe menedżera:



2. Naciśnij **Importuj** by otworzyć listę i okno dialogowe importera;
3. Dopasuj importowane dane do pól na liście;
4. Naciśnij **OK**, aby rozpocząć importowanie;

Uwaga

- ✧ Listy studentów mogą być edytowane w Excelu.

Import student information

Excel form: Sheet1

Set corresponding relation of imported fields

Student ID: Student ID

Name: Name

Gender: Gender

Department: Department

Class: Class

Password: Password

Password Prompt:

OK Cancel

5. Naciśnij **Dodaj**, aby ręcznie dodać informacje studenta;

Add student record

Student ID: 20120101

Name: Tom

Gender:

Department:

Class:

Password:

Password Prompt:

OK Cancel

6. Naciśnij **Modyfikuj** by ręcznie modyfikować informacje o studentach;

7. Naciśnij **Usuń** by ręcznie usunąć informacje o studentach;

8. Naciśnij **Usuń wszystkie** by usunąć wszystkie informacje o studentach;

9. Naciśnij **Szukaj** by wyszukać studenta z listy używając kluczowych słów;
10. Naciśnij **Eksportuj** by eksportować listę studentów do pliku Excel.

4.26.3 Pokaż nazwy użytkownika na jego komputerze

Ta funkcja pokaże nazwę użytkownika na jego ekranie.

Aby aktywować:

1. Naciśnij **Narzędzia pomocnicze > Pokaż nazwę użytkownika na jego komputerze**.

Ustawianie wielkości i formatowania nazwy:

1. Naciśnij **Narzędzia pomocnicze > Rozmiar nazwy użytkownika**.
2. Wybierz rozmiar.

4.26.4 Zablokuj

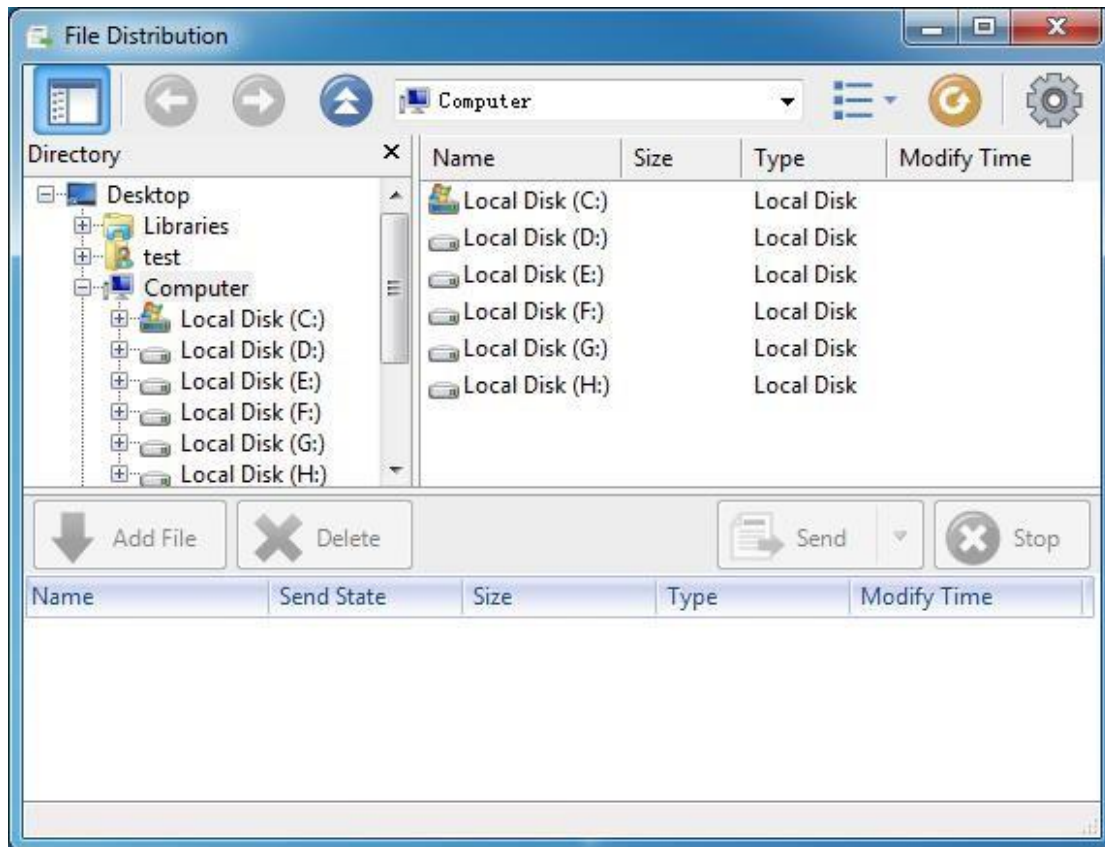
Blokuje ikony uczniów w widoku klasy i nie pozwala na ich przemieszczanie.

4.26.5 Udostępnianie Plików




Pozwala nauczycielowi udostępnić pliki uczniom.

Aby udostępnić:

1. Naciśnij **Narzędzia pomocnicze > Udostępnianie plików** by otworzyć okno dialogowe udostępniania;



2. Naciśnij **Dodaj Plik** lub przeciągnij i upuść plik na liście;
3. Naciśnij **Wyślij**, aby wysłać plik studentom;

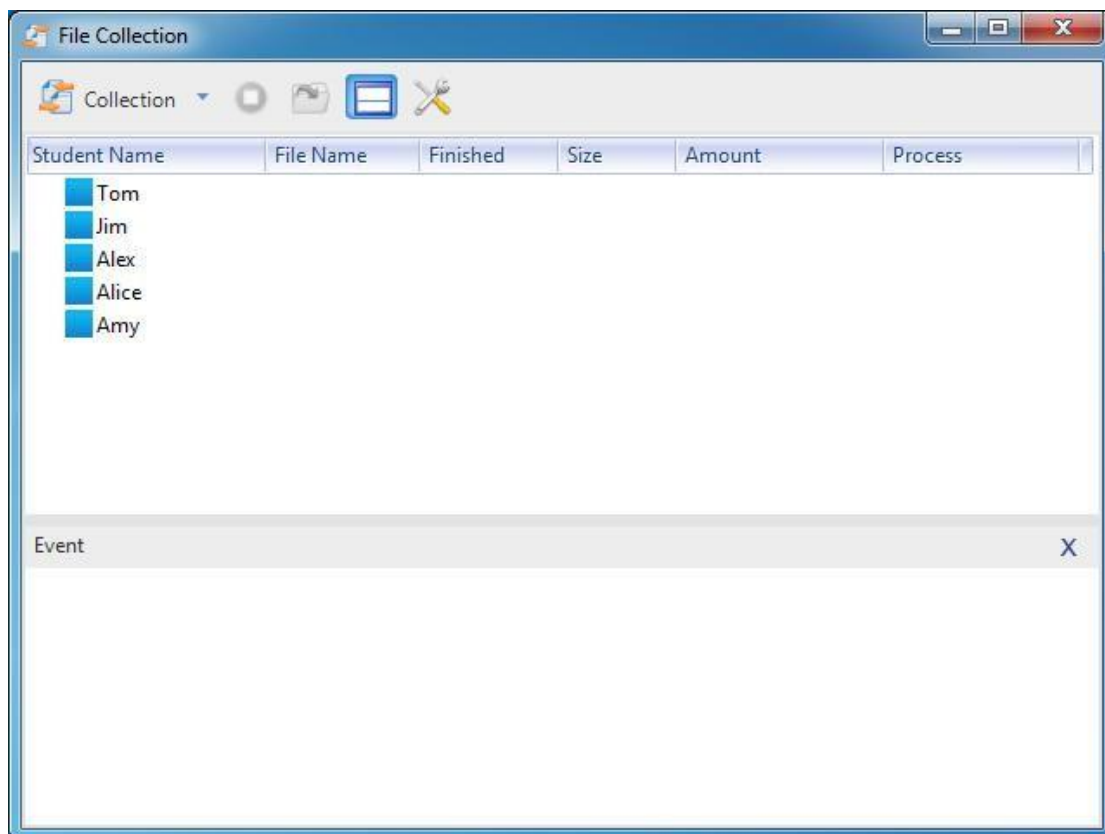
4. Naciśnij  by zmienić widok pomiędzy Dużymi ikonami, listą i szczegółami;
5. Naciśnij,  aby odświeżyć listę;
6. Naciśnij  by wybrać docelowy folder oraz określić działanie, gdy na komputerze ucznia jest już duplikat pliku oraz gdy transfer nie powiedzie się.

4.26.6 Zbieranie plików

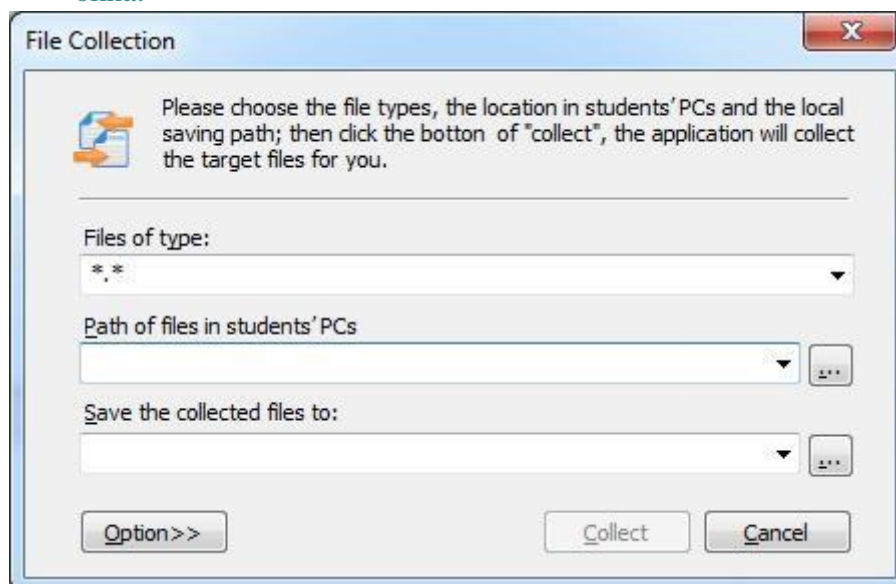
Nauczyciel może ręcznie zebrać pliki studentów.

Aby zebrać pliki:

1. Naciśnij **Narzędzia pomocnicze > zbieranie plików** by wywołać okno zbierania:

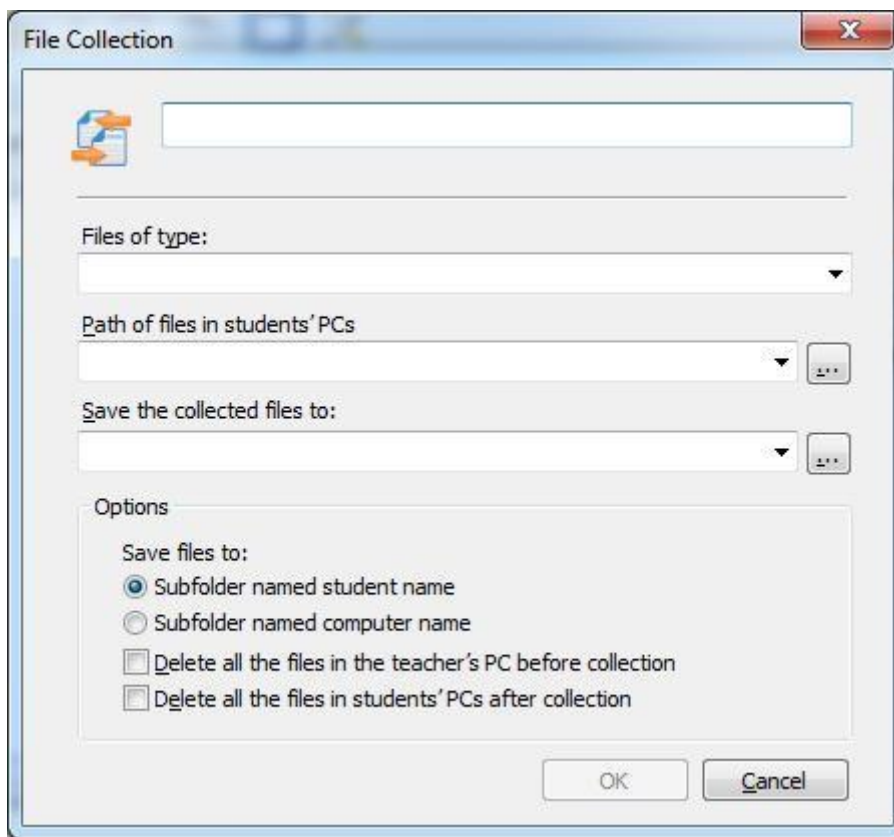


2. Naciśnij **Zbieranie plików > Zbieranie...**, aby przejść do następującego okna:



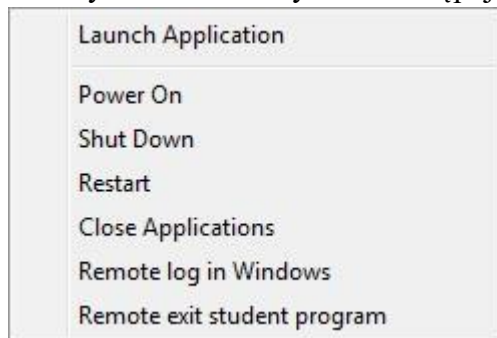
3. Ustal typ pliku, ścieżkę pliku na komputerze ucznia oraz ścieżkę, gdzie plik ma zostać zapisany na komputerze nauczyciela;
4. Naciśnij **Zbierz** by rozpocząć zbieranie plików;
5. Naciśnij **Opcje** by konfigurować opcje zbierania plików;

6. Naciśnij  aby stworzyć zadanie predefiniowane.



4.26.7 Zdalne sterowanie

Nauczyciel może korzystać z następujących opcji:

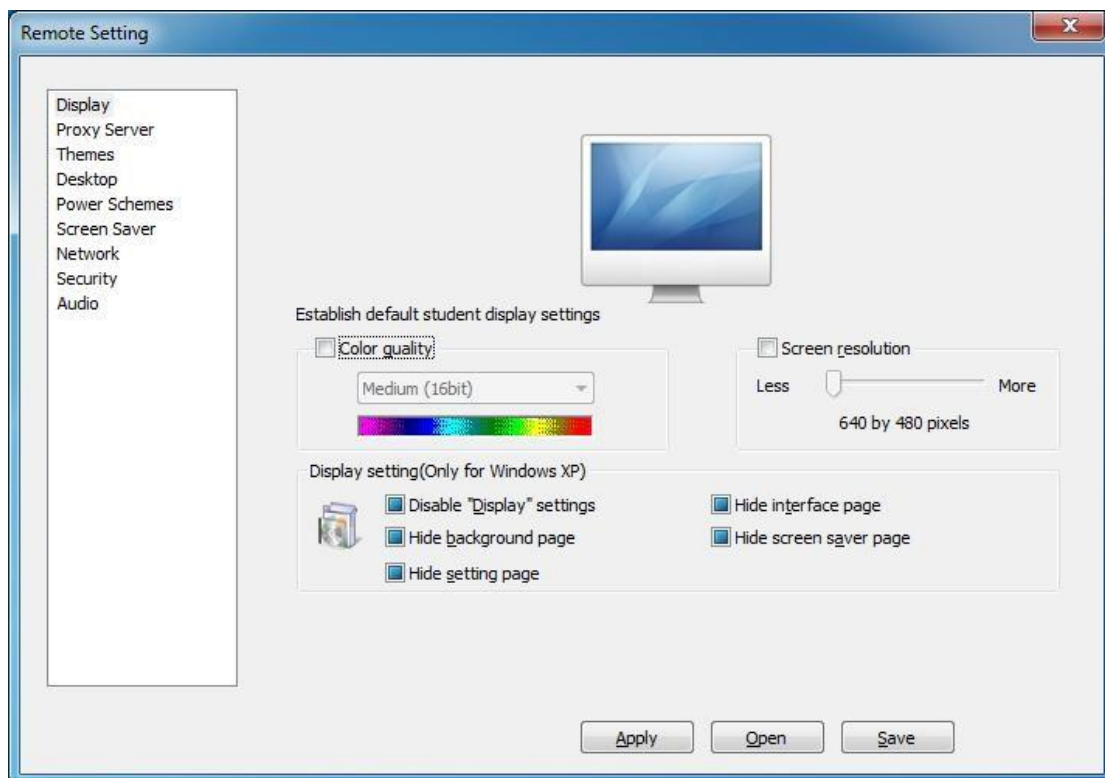


4.26.8 Zdalne ustawienia

Nauczyciel może konfigurować wyświetlacz, proxy serwer, motywy, pulpit, schemat zasilania, wygaszacz ekranu, sieć, ochronę i audio aplikacji ucznia.

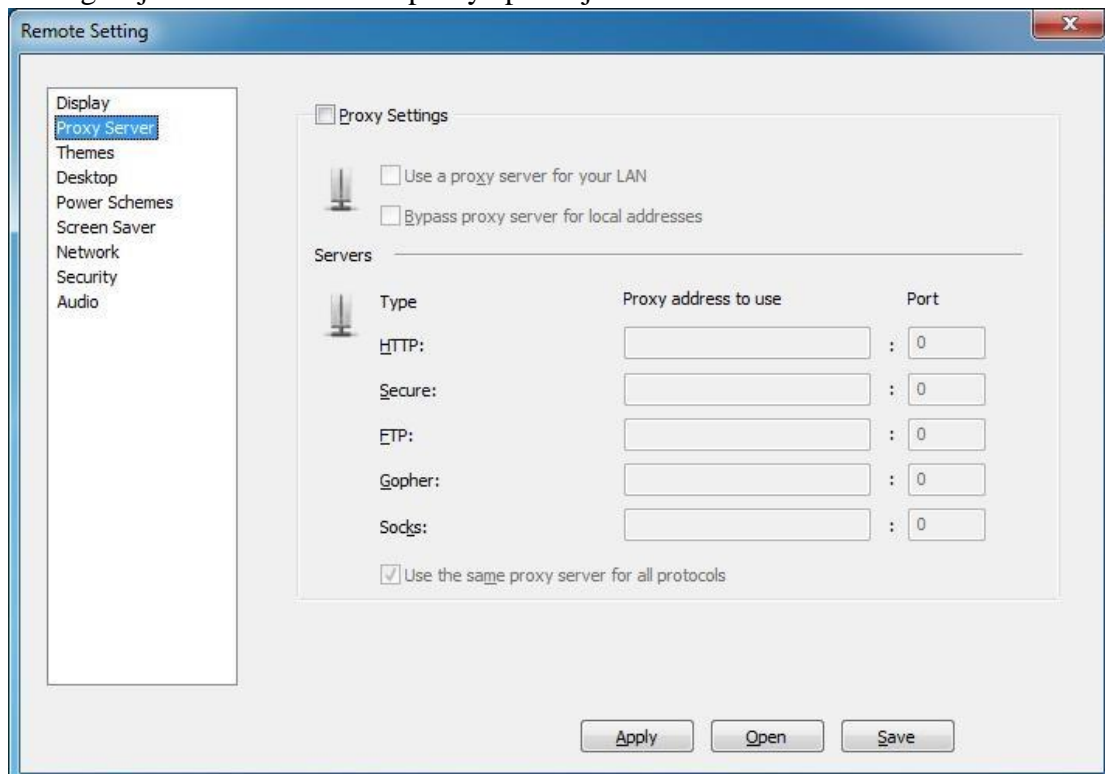
4.26.8.1 Wyświetlacz

Pozwala na zdalne wprowadzanie zmian rozdzielczości, głębi kolorów i innych ustawień wyświetlacza.



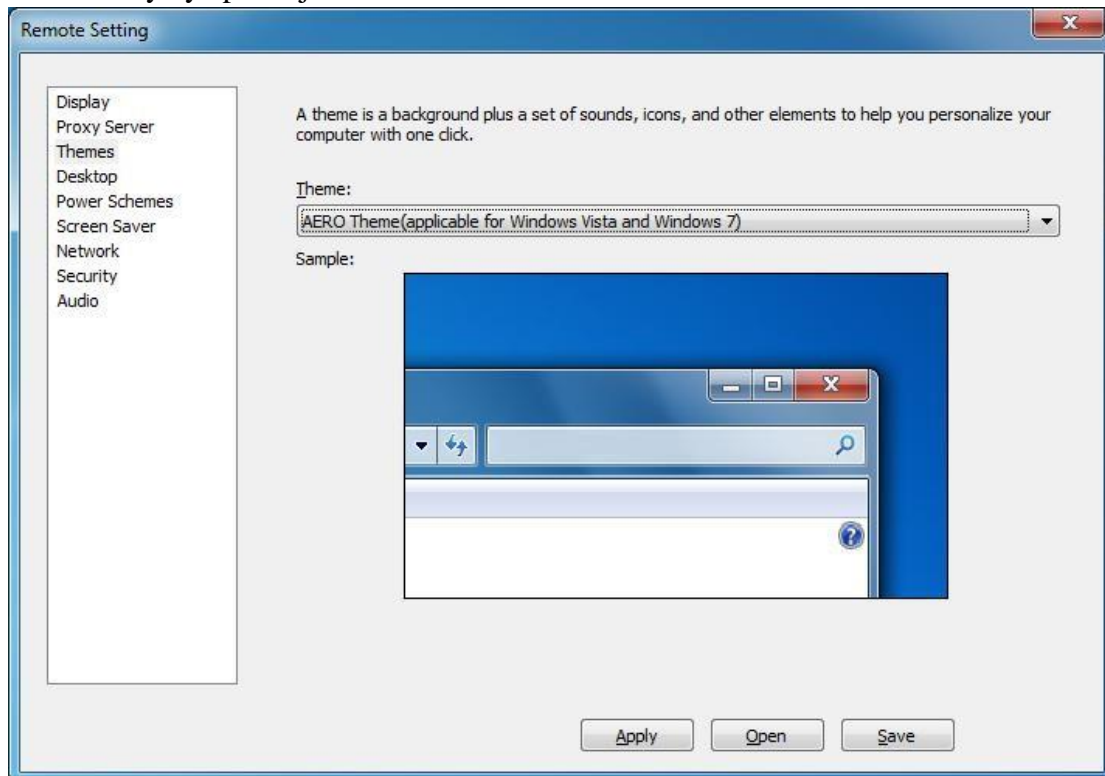
4.26.8.2 Proxy Server

Konfiguruj ustawienia serwera proxy aplikacji ucznia.



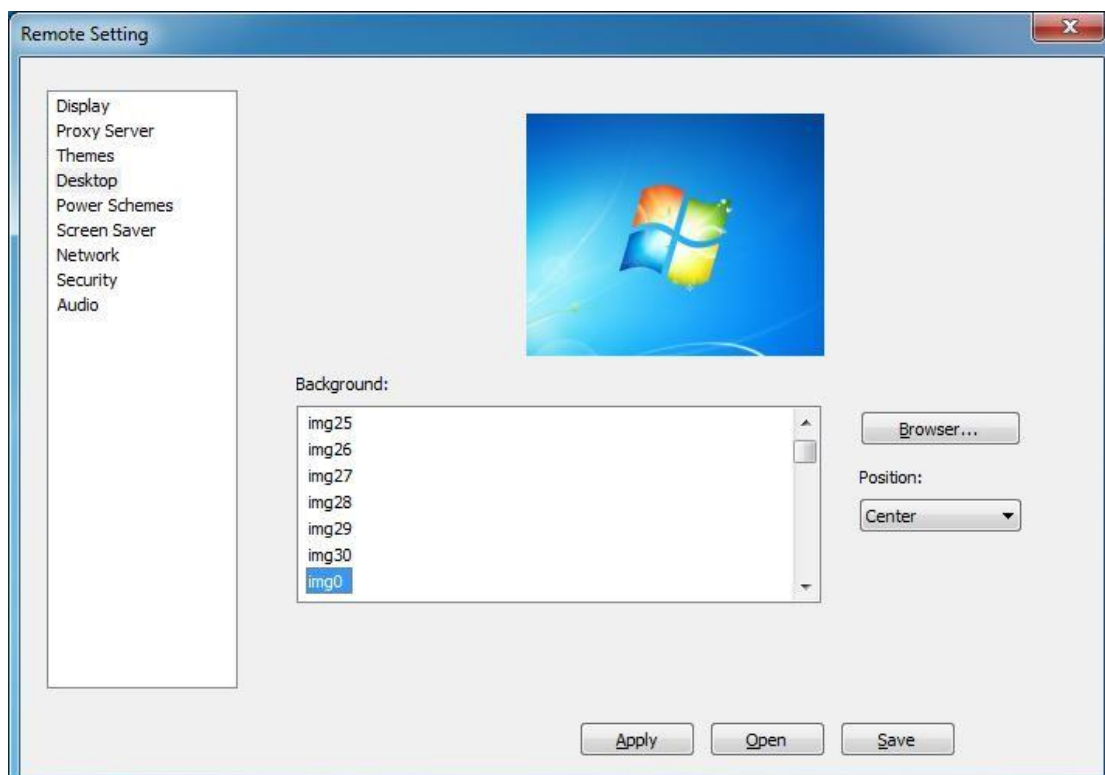
4.26.8.3 Motywy

Ustaw motywy aplikacji ucznia.



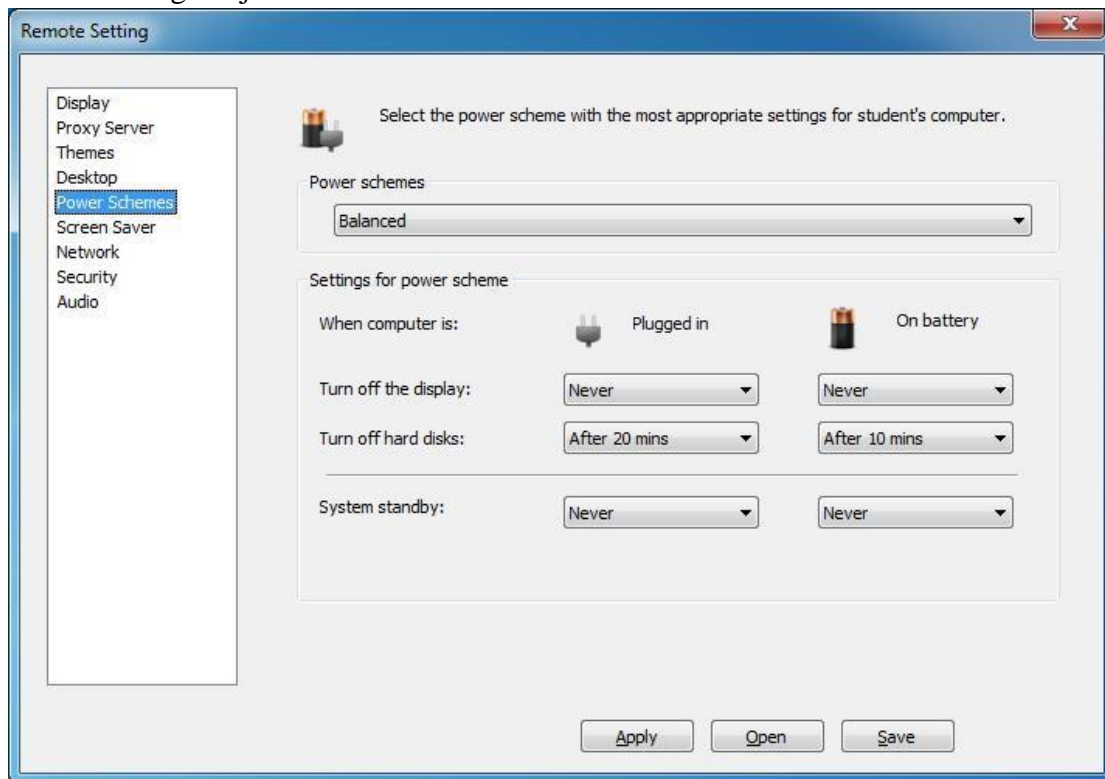
4.26.8.4 Desktop

Pozwala zdalnie ustawić tło pulpitu.



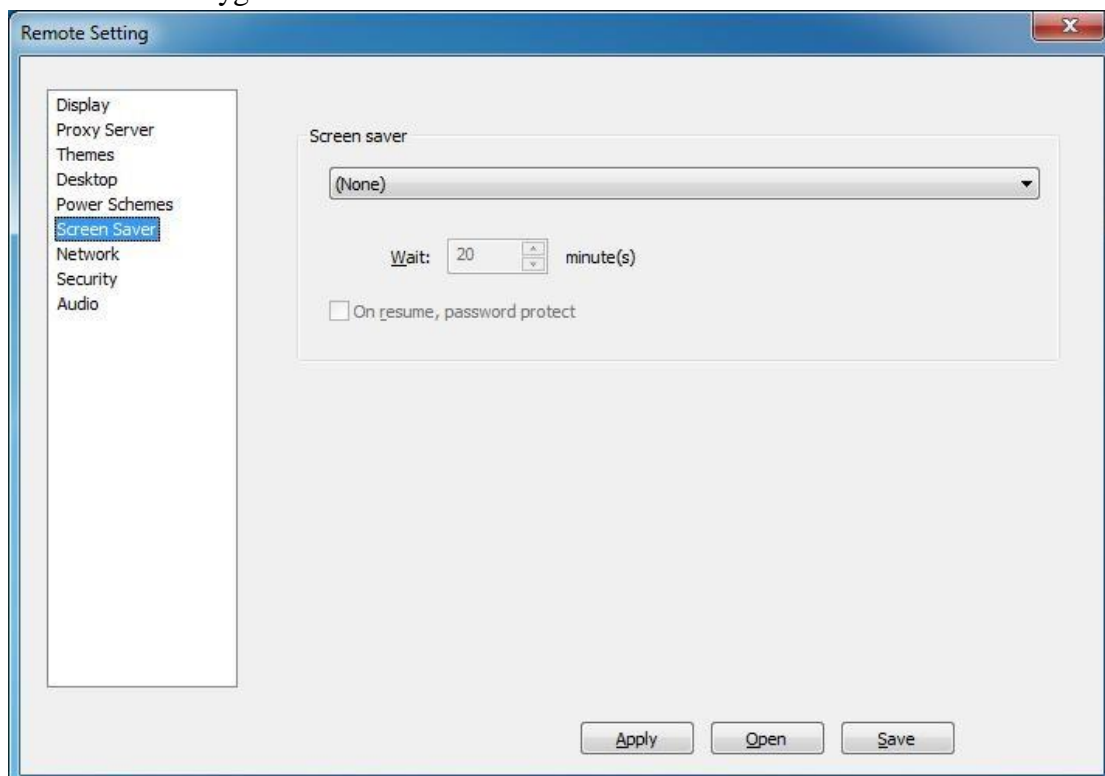
4.26.8.5 Schematy zasilania

Zdalna konfiguracja schematu zasilania.



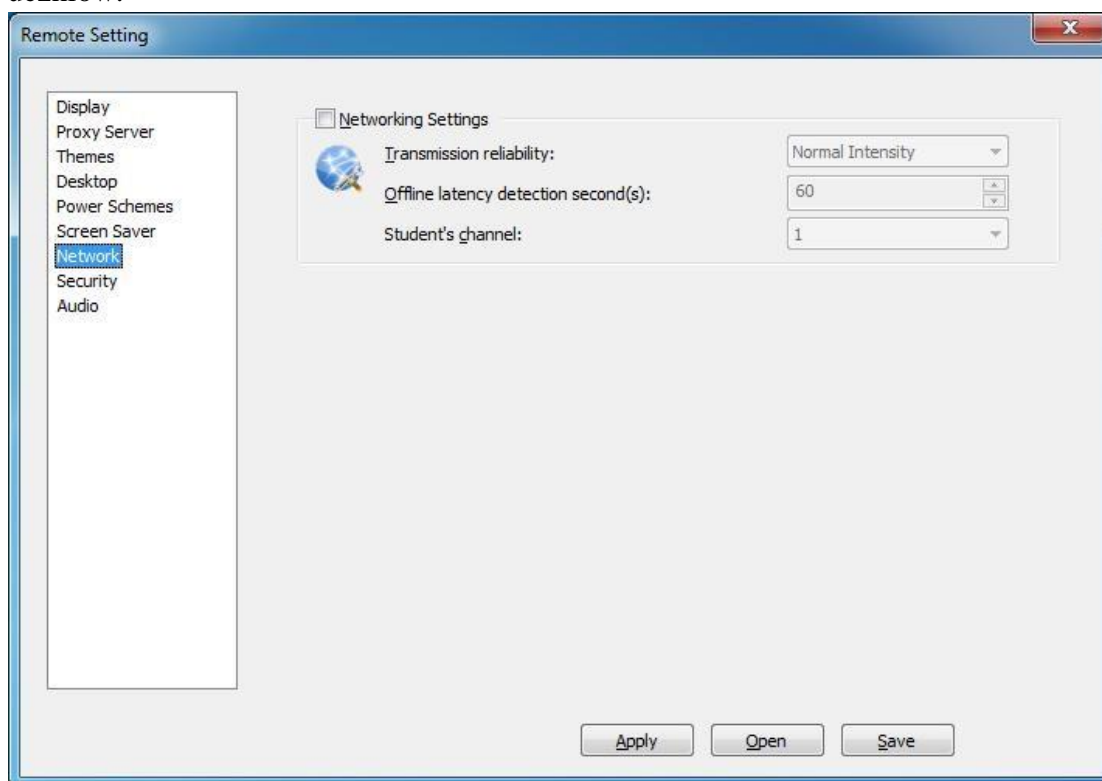
4.26.8.6 Wygaszacz ekranu

Zdalnie ustaw wygaszacz ekranu.



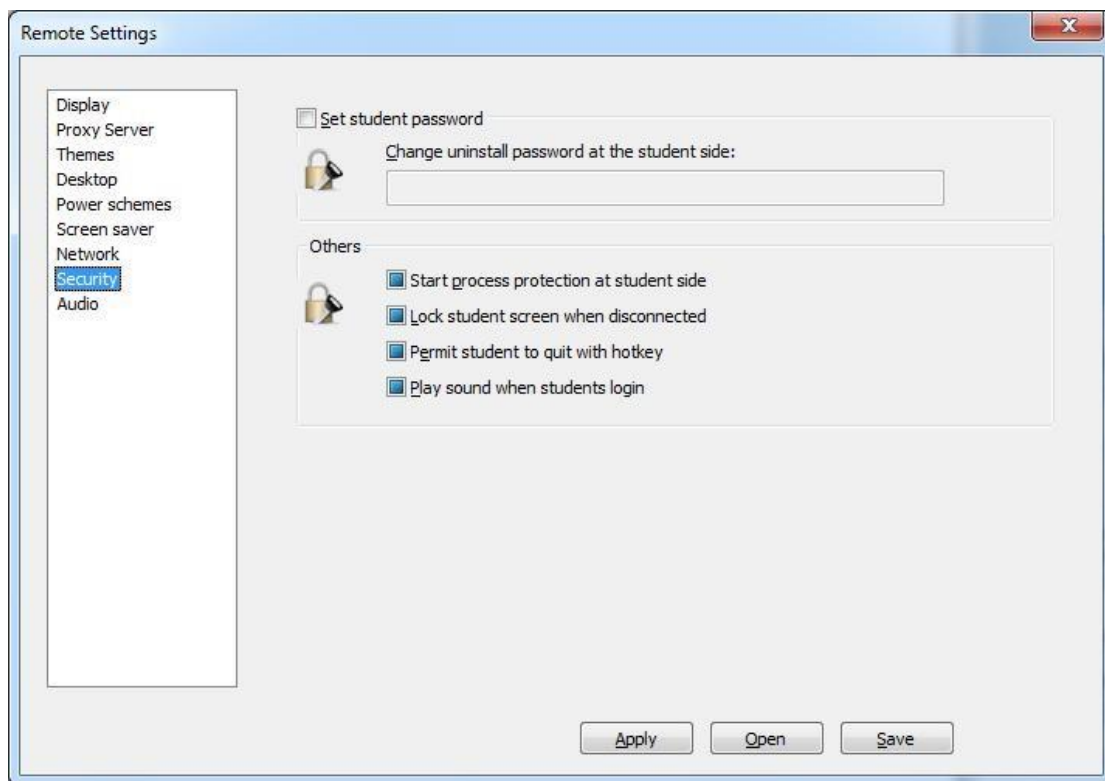
4.26.8.7 Sieć

Pozwala zdalnie ustawić niezawodność przesyłania, wykrywanie opóźnień i kanał uczniów.



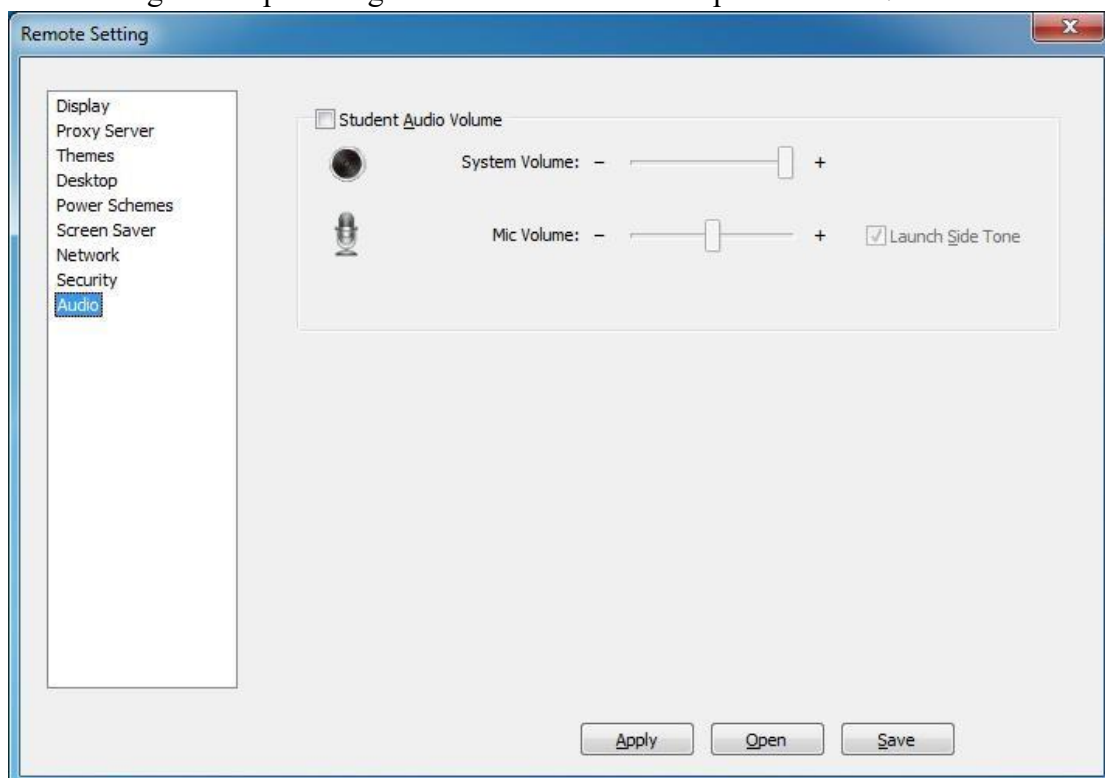
4.26.8.8 Ochrona

Ustaw hasło deinstalacji, proces ochrony, blokadę ekranu po rozłączeniu, zezwól uczniowi wyjść skrótem klawiszowym i włącz muzykę po zalogowaniu.



4.26.8.9 Audio

Pozwala regulować poziom głośności mikrofonu i komputera ucznia.

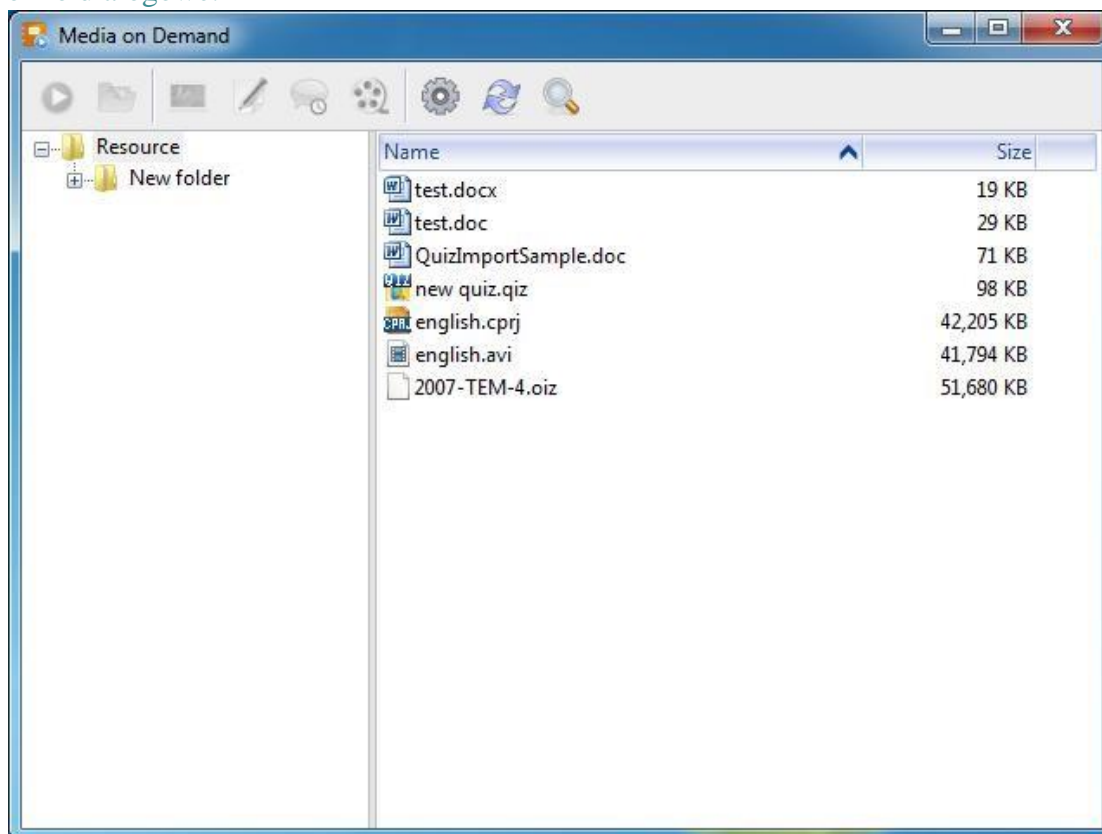


4.26.9 Oprogramowanie na żądanie

Funkcja ta pozwala nauczycielowi zarządzać materiałami szkoleniowymi i wybrać czy i z których materiałów uczniowie mogą korzystać.

Aby rozpocząć

1. Naciśnij **Narzędzia pomocnicze > materiały szkoleniowe**, aby wywołać następujące okno dialogowe.



2. Naciśnij  by przeglądać lokalizacje oprogramowania;

3. Naciśnij  aby otworzyć wybrane oprogramowanie.

Dostępne będą następujące funkcje:




Otwórz materiały A/V;





Rozpoczyna trening wymowy poprzez wybrany program;



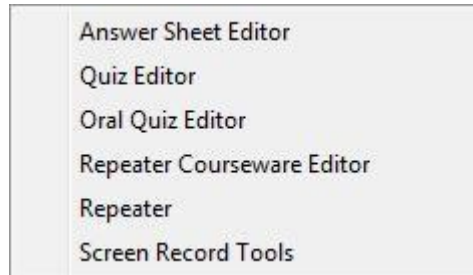
Rozpoczyna quiz;

 Rozpoczyna test wymowy;

- Naciśnij  aby odświeżyć listę oprogramowania i Naciśnij  by wyszukiwać oprogramowania.

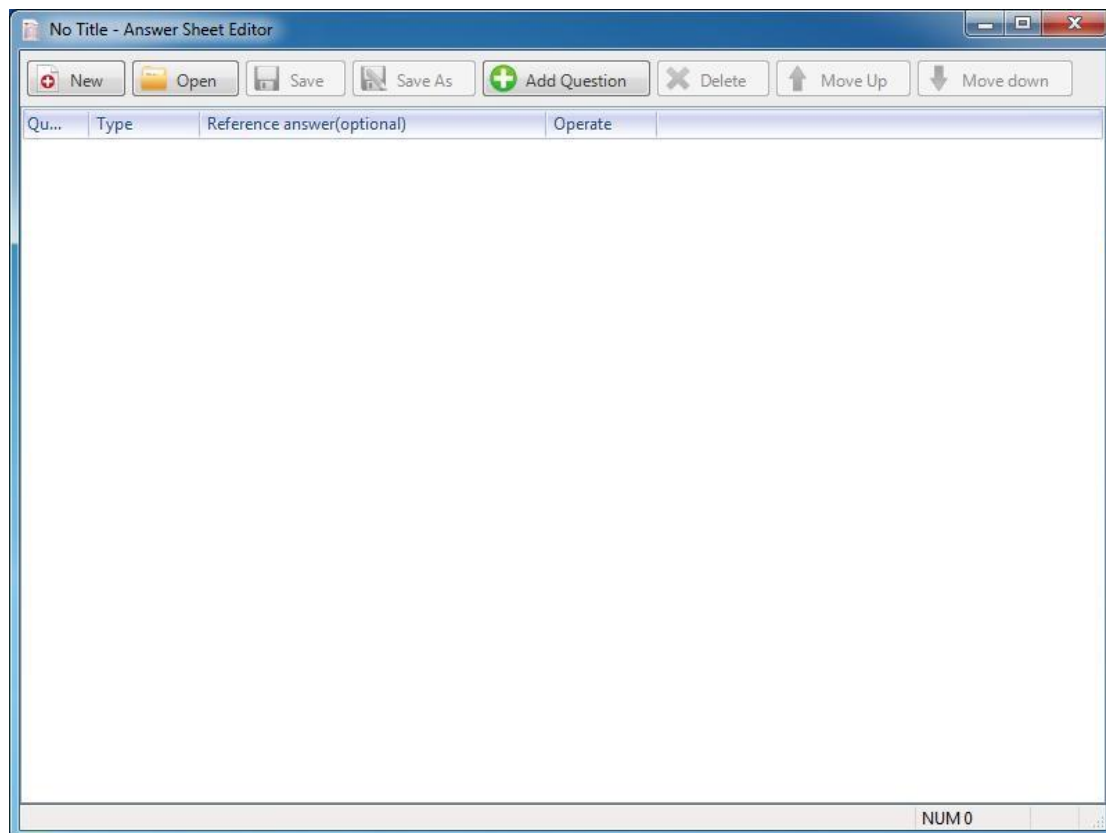
4.26.10 Narzędzia

Tutaj znajdują się następujące funkcje:



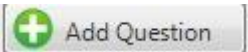
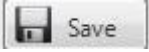



4.26.10.1 Edytor karty odpowiedzi

Edytor karty odpowiedzi służy do edycji karty odpowiedzi testu. Jest to odrębny program, który pozwala nauczycielowi na pracę z domu.



Aby rozpocząć

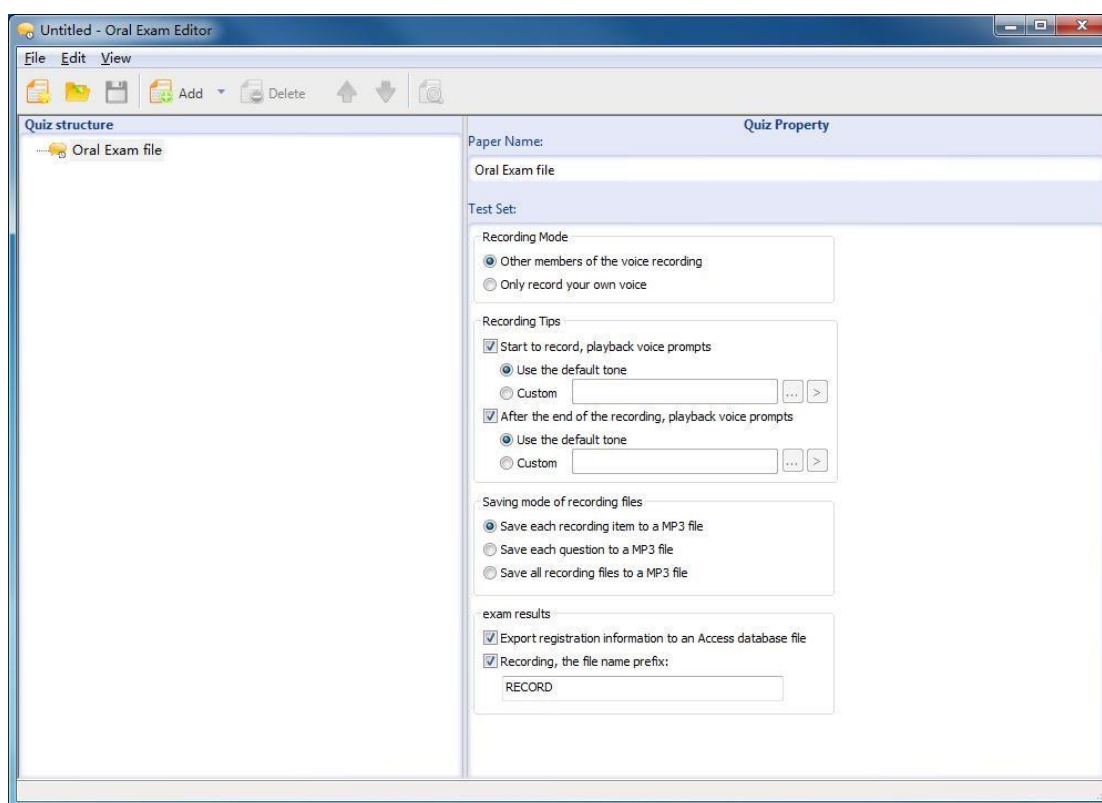
1. Naciśnij  aby stworzyć nową kartę odpowiedzi.
Naciśnij  aby otworzyć istniejącą kartę odpowiedzi i edytować ją.
2. Naciśnij  aby dodać sekcję pytań lub pytanie do karty. Możliwe jest dodanie 5ciu typów pytań, są to: Wielokrotna odpowiedź, Prawda/Fałsz, Uzupełnij puste pole, Pytanie otwarte i odpowiedź ustna;
3. Nauczyciel może kasować lub zmieniać kolejność pytań;
4. Naciśnij  lub  aby zapisać kartę.

4.26.10.2 Edytor Egzaminu

Służy on do edycji egzaminów. O szczegółowe wyjaśnienia funkcjonowania tego narzędzia odnieś się do Edycji Egzaminów

4.26.10.3 Edytor Testu Ustnego

Służy on do edycji testów ustnych. Po uruchomieniu tej funkcji pojawi się następujące okno dialogowe.



Aby rozpocząć

1. Nauczyciel musi zdefiniować ustawienia testu przed przystąpieniem do edycji. W skład tych ustawień wliczają się: Nazwa Testu, Wskazówki dotyczące nagrywania, tryb zapisywania plików nagrań i wyniki egzaminu. Nauczyciel może ustawiać powyższe opcje wedle uznania;

Recording Mode

Other members of the voice recording

Only record your own voice

Recording Tips

Start to record, playback voice prompts

Use the default tone

Custom ... >

After the end of the recording, playback voice prompts

Use the default tone

Custom ... >

Saving mode of recording files

Save each recording item to a MP3 file










Save each question to a MP3 file

Save all recording files to a MP3 file

exam results

Export registration information to an Access database file

Recording, the file name prefix:

2. Naciśnij **Dodaj > Dodaj pytanie**, aby dodać pytanie, następnie wprowadź jego nazwę;
3. Naciśnij **Dodaj > Dodaj zawartość**, aby dodać treść pytania, następnie skonfiguruj czas pytania. Naciśnij ,  lub  by dodać zawartość;
 -  **Dodaj dokument:** Naciśnij, aby dodać dokument tekstowy;
 -  **Dodaj obraz:** Naciśnij by dodać obraz;
 -  **Dodaj Media:** Naciśnij by dodać plik medialny;
4. Naciśnij **Dodaj > Dodaj Nagranie**, aby dodać nagranie do tego pytania, następnie wprowadź nazwę nagrania i czas. Nauczyciel może też wybrać tryb grupowy dla tego nagrania. Naciśnij ,  lub  by dodać zawartość;
5. Nauczyciel może dodać głos i nagrania poprzez Kreator głosowy;

Dodaj audio: wybierz i dodaj plik audio w oknie dialogowym.

Dodaj nagrywanie: rozpocznij nagrywanie, następujący pasek narzędzi pojawi się:





Rozpocznij/zatrzymaj nagrywanie: rozpoczyna i kończy nagrywanie.



Odtwarzaj: Odtwarza nagranie.



Stop: Zatrzymuje odtwarzanie.



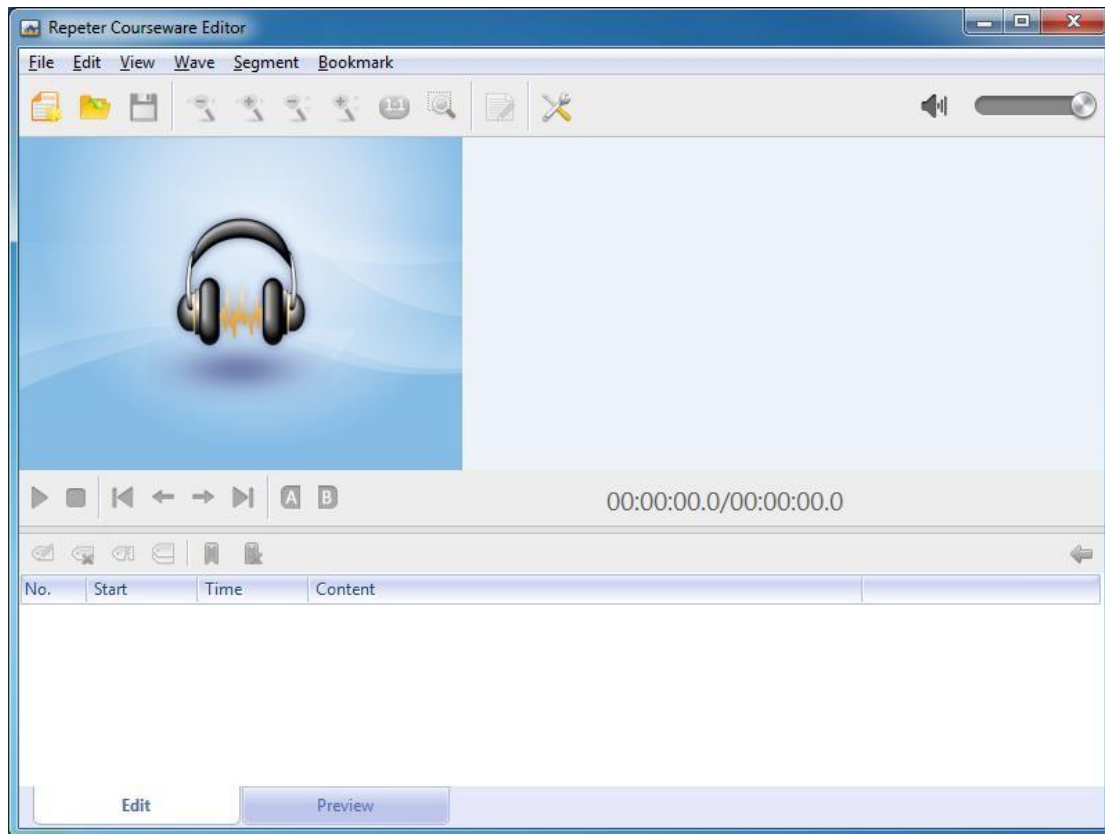
Zatwierdź i dodaj

Nauczyciel może usuwać, zmieniać kolejność i przeglądać pytania dodawane do testu;

6. Naciśnij  by zapisać test.

4.26.10.4 Edytor odtwarzania

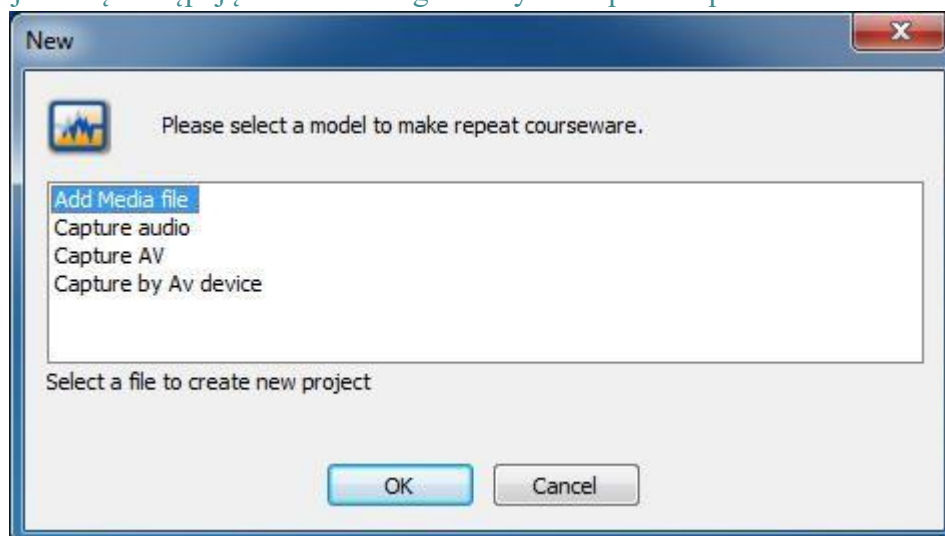
Funkcja ta służy do edycji materiałów szkoleniowych dla trenera wymowy. Po uruchomieniu pojawi się następujące okno dialogowe:




Aby rozpocząć

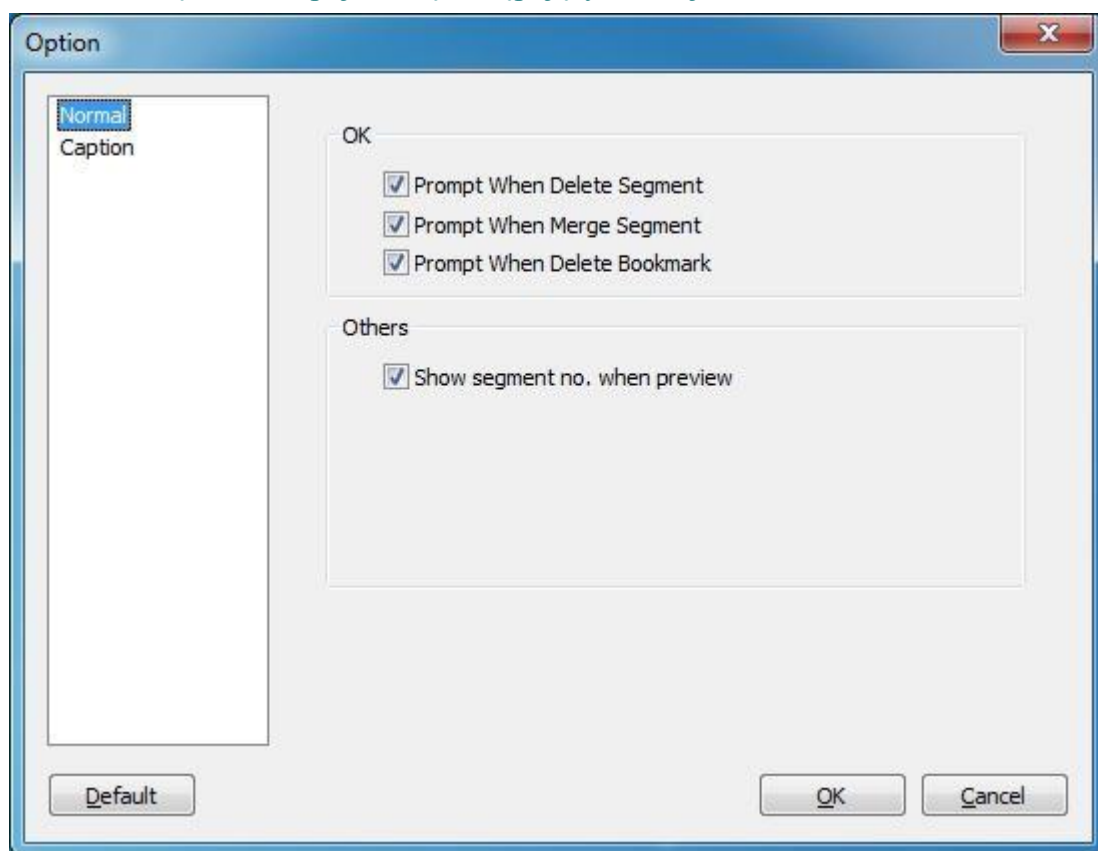
1. Naciśnij **Plik > Nowy** lub  aby utworzyć nowy materiał szkoleniowy.

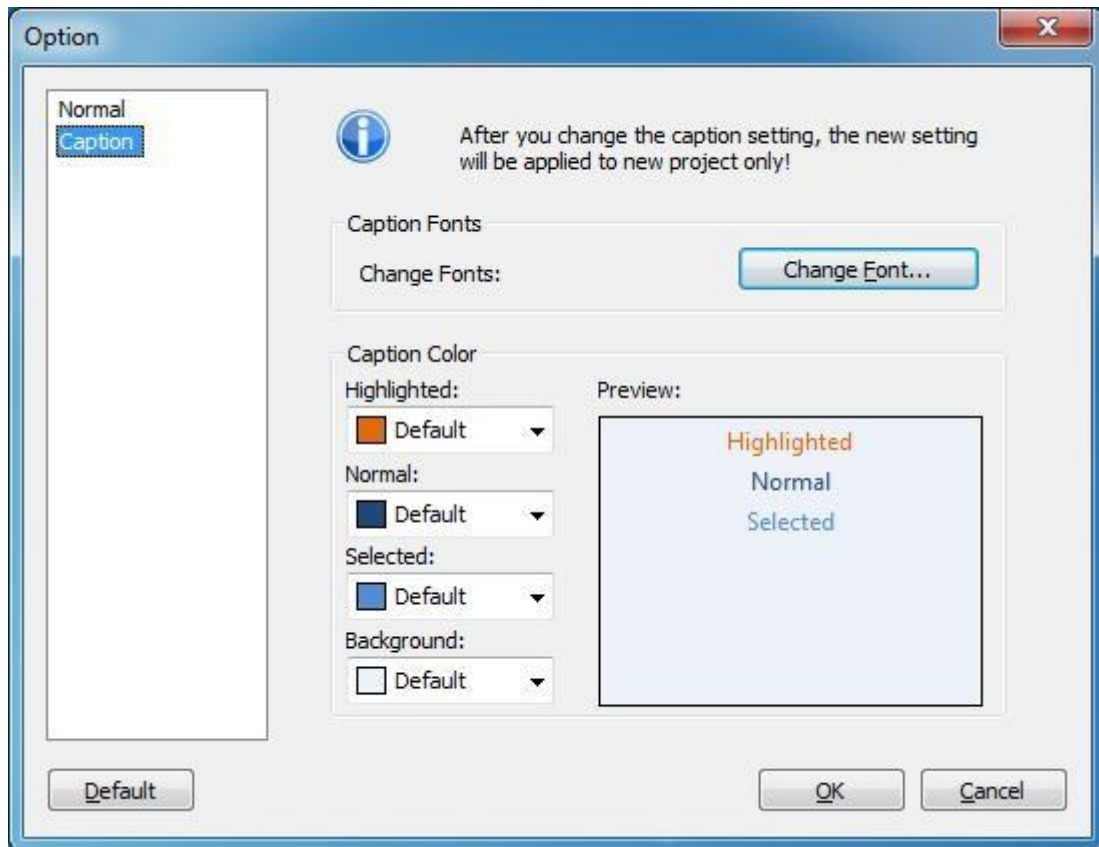
Pojawi się następujące okno dialogowe wyboru sposobu powtórzenia materiału:



2. Edytor automatycznie utworzy falę dla ścieżki dźwięku pliku. Nauczyciel może przybliżyć lub oddalić widok fali.

3. Nauczyciel może wyznaczyć sekcję fali dźwiękowej i odtworzyć daną sekcję lub wprowadzić nowe zdanie. Po naciśnięciu **Nowe Zdanie** pojawi się okno dialogowe w którym można wpisać treść zdania i dodać je do listy.
4. Nauczyciel może **edytować, kasować, wycinać i łączyć** wybrane zdanie w edytorze.
5. Można też dodawać zakładki w liście zdań.
6. Program daje możliwość podejrzenia lub podsłuchu materiałów szkoleniowych. Daje to możliwość regulacji czasu odtwarzania, zmiany koloru i formatowania czcionki.
7. Po kliknięciu  pojawi się następujący interfejs ustawień:





8. Naciśnij  aby zapisać materiały szkoleniowe.

Uwaga

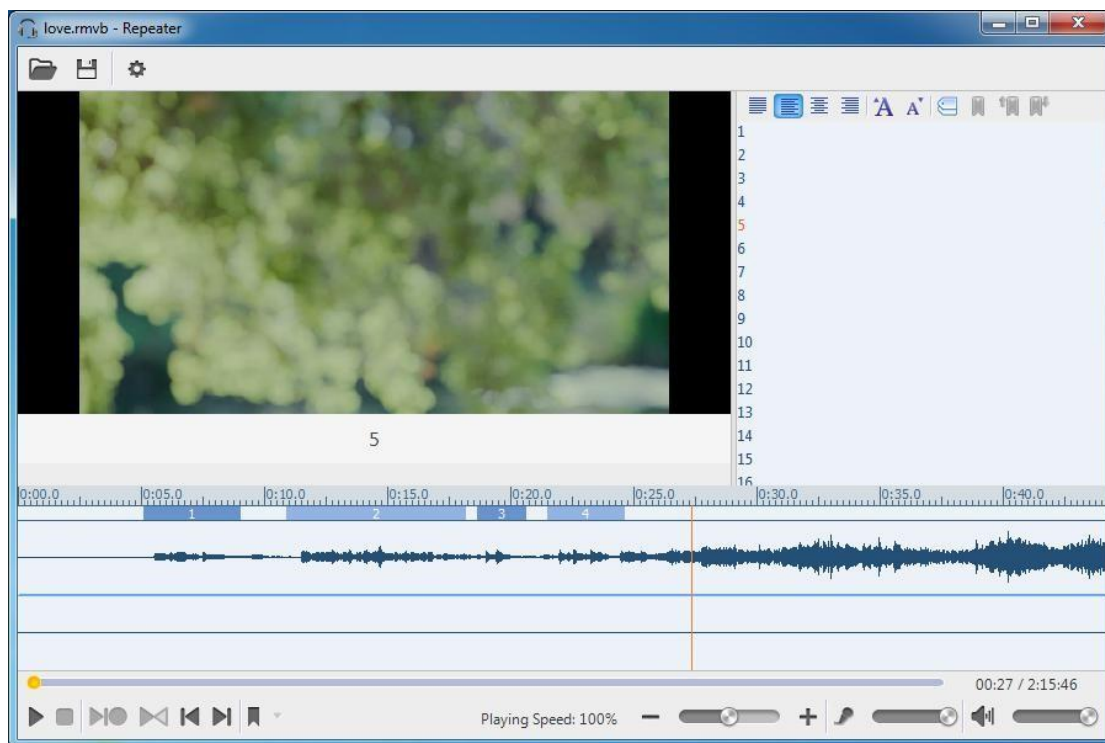
- ✧ Jeśli w edytorze odtwarzania znajdują się tylko pliki Audio, można eksportować je w formacie MP3.


4.26.10.5 Odtwarzacz

To jest odrębna aplikacja, służąca do wsparcia procesu nauczania.


Aby rozpocząć


Naciśnij **Narzędzia pomocnicze > Narzędzia > Odtwarzacz**, aby otworzyć aplikację, pojawi się następujące okno dialogowe:




Naciśnij  aby otworzyć plik, obraz, tekst i fala dźwiękowa pliku pojawią się w oknie.

 **Play / Pauze:** Pozwala odtwarzać i wstrzymać odtwarzanie;

 **Stop:** Zatrzymuje odtwarzanie;


 **Nagrywaj podczas odtwarzania oryginalnego pliku:** Wybierz tryb i nagrywaj podczas odtwarzania oryginalnego pliku;

 **Odtwarzaj i nagrywaj w określonym trybie:** Pozwala na wybór trybu i równoczesne odtwarzanie i nagrywanie;

 **Odtwarzaj źródłowy dźwięk, a następnie nagranie:** pozwala na porównanie nagrania z oryginalnym plikiem;

 Poprzedni;

 Następny;

 **Dodaj zakładkę:** Dodaj lub wybierz zakładkę, do której chcesz przeskoczyć.

4.26.10.6 Narzędzia nagrywania ekranu

Narzędzia nagrywania ekranu służą do nagrywania ekranu nauczyciela.

Aby rozpocząć musimy określić ścieżkę zapisywania dla pliku nagrania, następnie interfejs zniknie i pojawi się następujący pasek narzędzi.



Pióro ekranowe: działa identycznie jak w Transmisji Ekranu.



Pokaż kamerę: Uruchamia kamerę nauczyciela i pokazuje ją na ekranie.



Nagrywanie ekranu: wznowia nagrywanie po wstrzymaniu.



Pauzę: Wstrzymuje nagrywanie.




Stop: Zatrzymuje nagrywanie, zapisuje i kończy działanie funkcji.


Nauczyciel może odtworzyć nagranie za pomocą Transmisji Filmów.

4.27 Blokada Ekranów

4.27.1 Włączanie

Wybierz jednego lub wielu studentów, następnie naciśnij  by uruchomić **Blokadę Ekranu**, zablokuje to myszki i klawiatury danych uczniów oraz wyczyści ekrany by zwrócić ich uwagę.

4.27.2 Wyłączenie


Naciśnięcie  przywróci pulpity uczniów do poprzedniego stanu i zniesie blokady.

4.28 Wyczyść zgłoszenia/wyłącz zgłoszenia

4.28.1 Wyczyść zgłoszenia użytkowników

Naciśnij  by wyczyścić zgłoszenia użytkowników.

4.28.2 Wyłącz zgłoszenia użytkowników

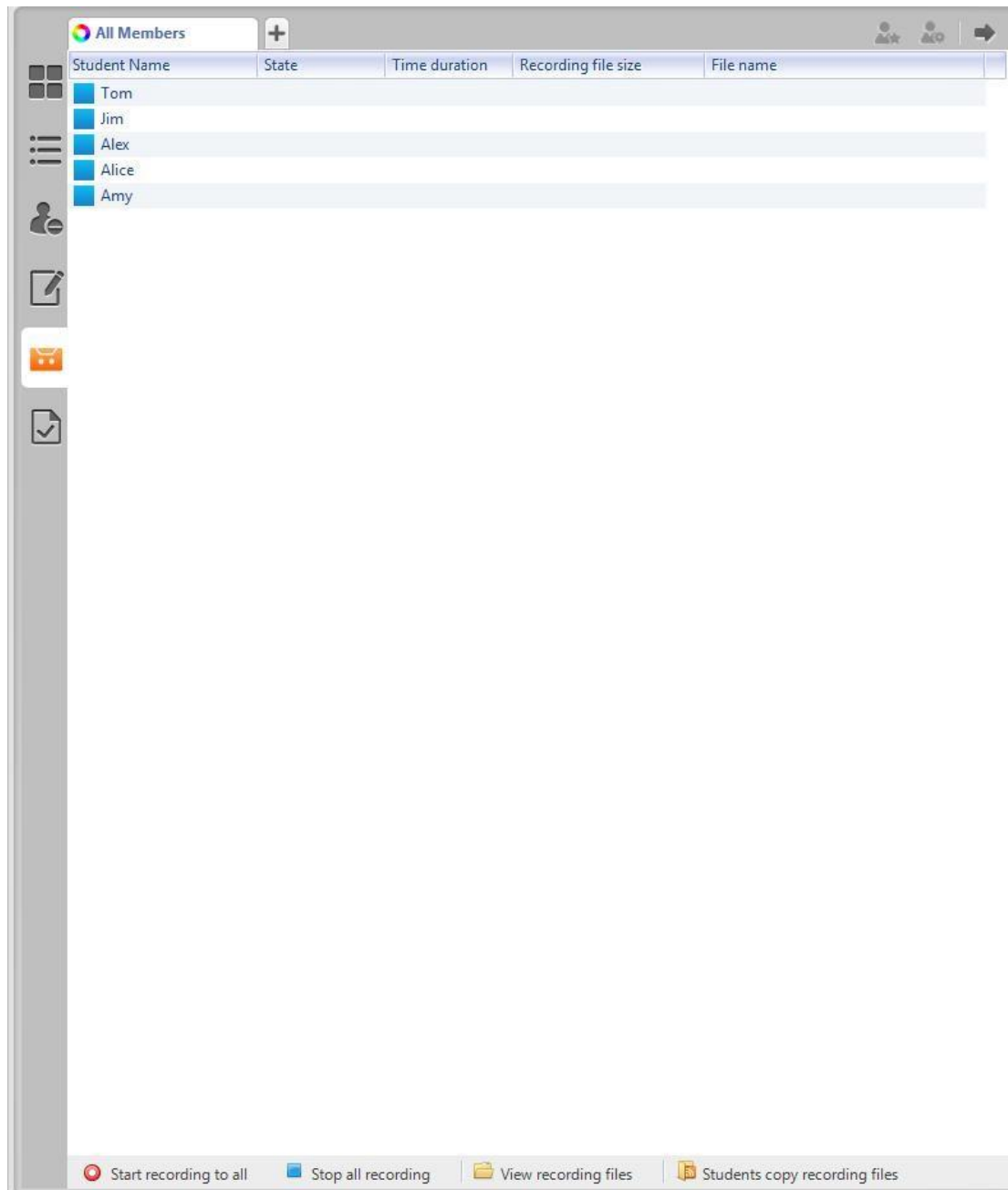
Naciśnij  by wyłączyć zgłoszenia.

4.29 Zdalne nagrywanie głosu

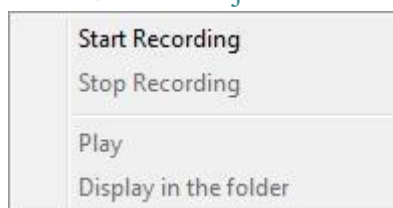
Zdalne nagrywanie pozwala nauczycielowi nagrywać głos i dźwięk z komputera ucznia. Uczeń i nauczyciel zapisują kopie nagrania. Z funkcji tej można korzystać równocześnie z innymi dostępnymi funkcjami oprogramowania.

Aby rozpocząć

1. Naciśnij  w pasku narzędzi, a widok klasy przełączy się na tryb rejestratora;



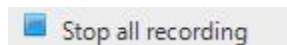
2. Naciśnij PPM na ikonie studenta by rozpocząć zatrzymać nagrywanie;



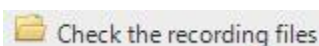
3. Do kontroli nagrywania służą następujące przyciski;



Rozpocznij nagrywanie: Pozwala na równoczesne nagrywanie wszystkich uczniów.



Zatrzymaj nagrywanie: Zatrzymuje wszystkie nagrania.



Check the recording files

Pokaż nagrania: Pokazuje pliki nagrań w folderze.




Students copy recording files

Udostępnij pliki: Pozwala nauczycielowi udostępnić pliki nagrań.

Uwaga

- ✧ Nauczyciel ma niezależną kontrolę nad procesem nagrywania.
- ✧ Zdalne nagrywanie jest niezależne od lokalnego nagrywania przez uczniów – mogą zostać aktywowane równocześnie.
- ✧ Po naciśnięciu **Rozpocznij Nagrywanie**, należy wybrać tryb nagrywania: Mikrofon, Komputer, Mikrofon + Komputer, Mikrofon + Komputer + Nauczyciel.

4.30 Nagrywanie Całego Procesu


Naciśnij  by rozpocząć **Nagrywanie Całego Procesu**. Po rozpoczęciu, oprogramowanie nagra wszystkie dźwięki i głos pochodzący z komputera nauczyciela. Pliki nagrań można przeglądać przez rozwijane menu klikając na strzałkę obok przycisku **Nagrywania Całego Procesu**. Nagrywanie odbywa się w tle.

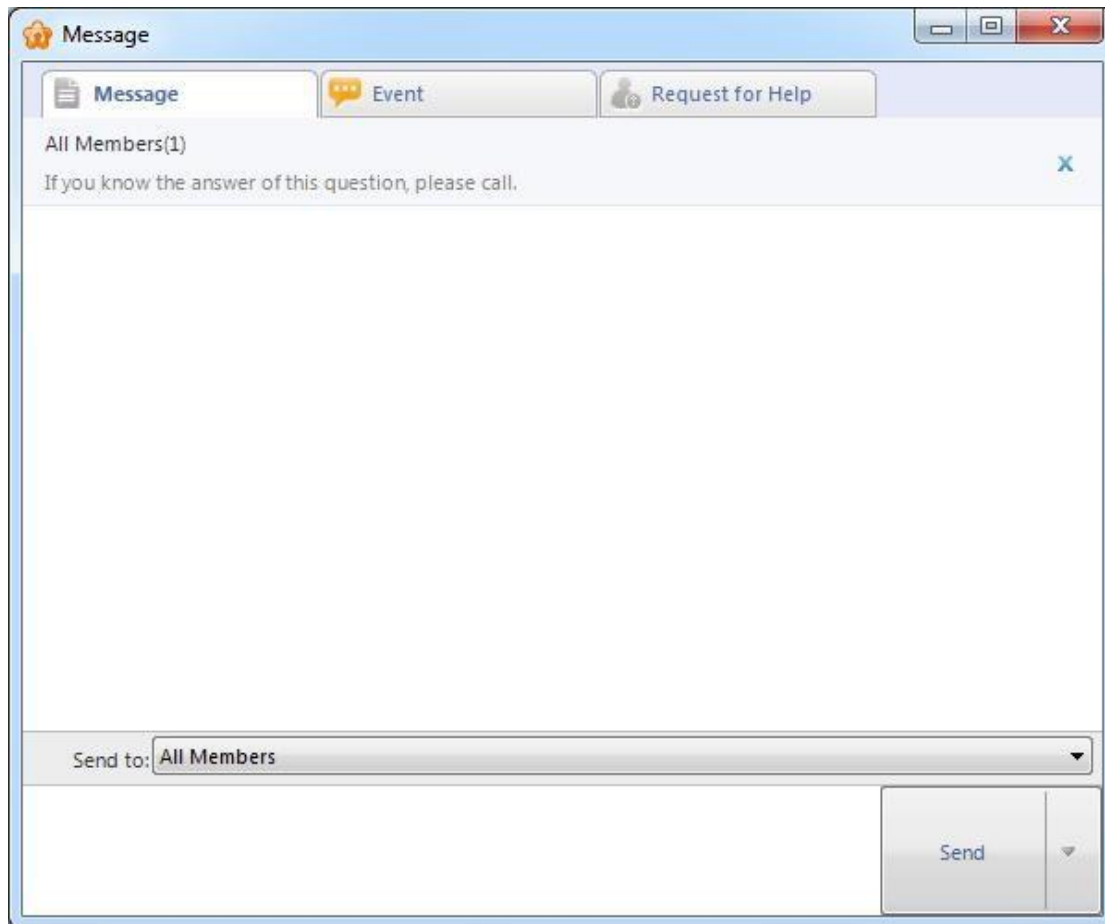
Uwaga

- ✧ Nagrywanie całego procesu nagrywa wszystkie dźwięki, włącznie z głosem z mikrofonu, dźwiękiem z komputera, dźwiękiem urządzeń zewnętrznych oraz głosem uczniów.
- ✧ Proces ten może być aktywny przez długi okres czasu.


4.31 Historia Wiadomości / Zdarzeń

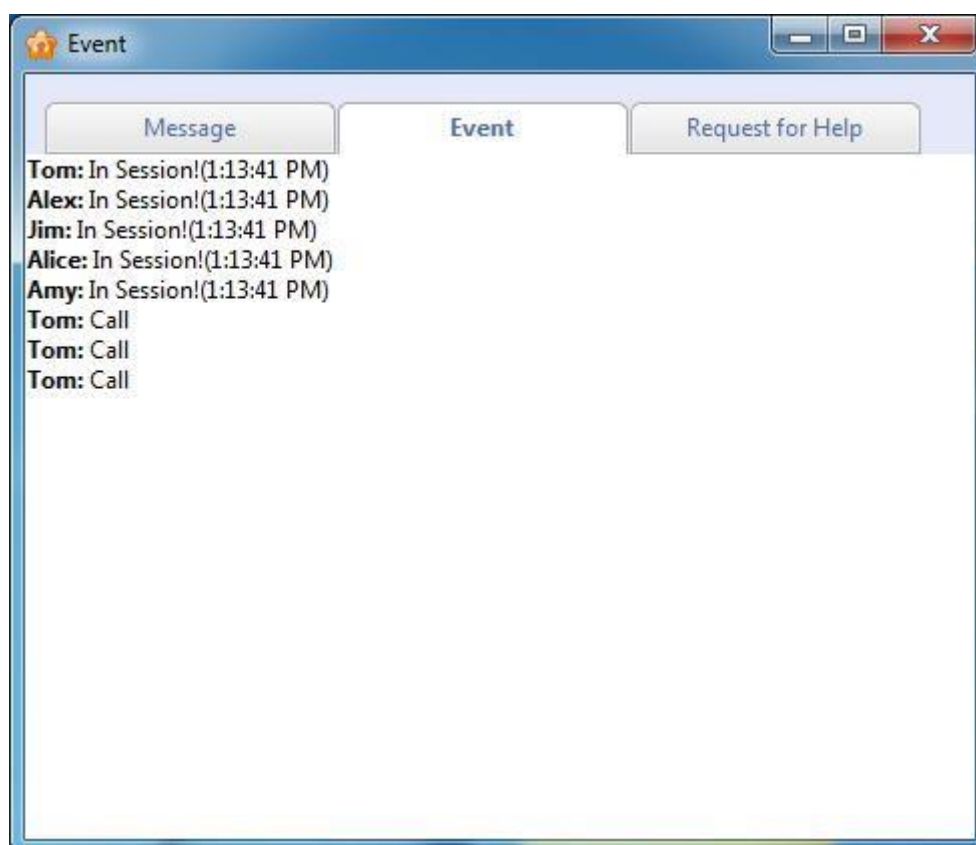
4.31.1 Historia Wiadomości

Po naciśnięciu  otworzy się okno **Historii Wiadomości**. Tutaj można odbierać i wysyłać wiadomości do studentów a także zobaczyć historię wiadomości czy wyłączyć wiadomości.



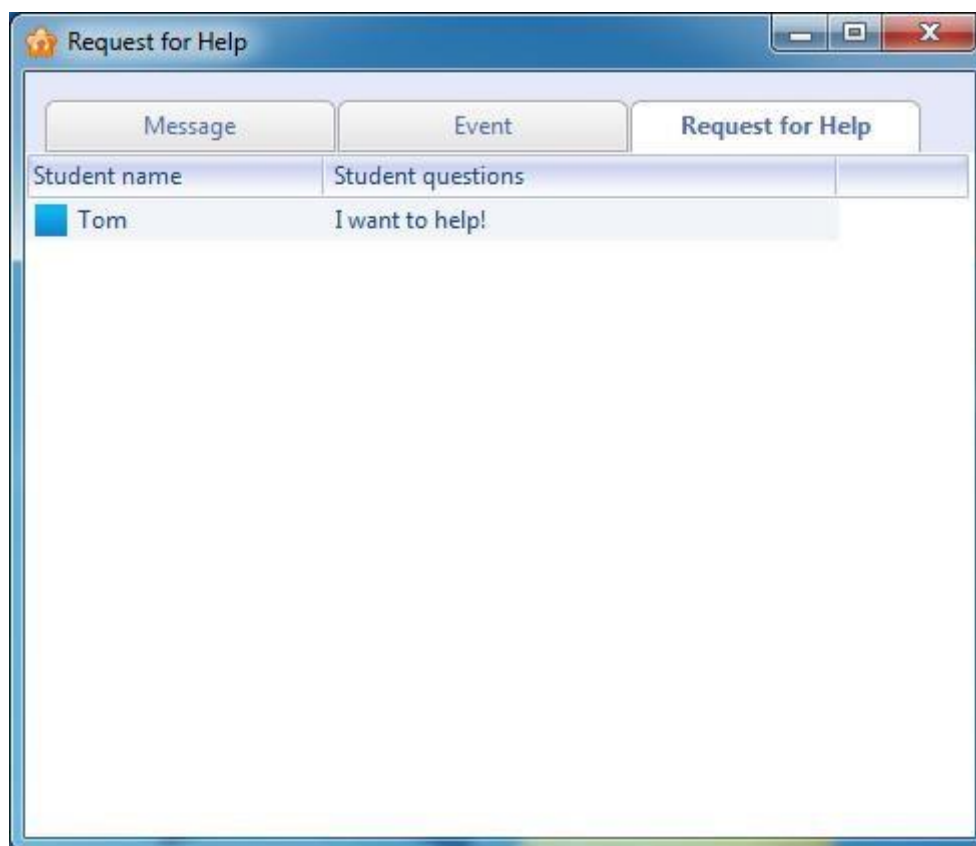
4.31.2 Historia Zdarzeń

Po naciśnięciu  otworzy się okno **Historii Zdarzeń**. W tym oknie pojawią się informacje takie jak logowanie/wylogowanie użytkowników, połączenia użytkowników, alerty o przesłanych plikach, zgłoszenia, niski poziom zasobów na komputerze użytkownika itp.



4.32 Prośby o Pomoc

Po naciśnięciu **Prośby o Pomoc**, pojawi się okno dialogowe z historią zgłoszeń i próśb o pomoc od użytkowników. Nauczyciel może wybrać użytkownika i kliknąć PPM, aby wybrać sposób w jaki chce zareagować na zgłoszenie. Możliwe jest aktywowanie mikrofonu ucznia, uruchomienie rozmowy interkomu lub aktywacja monitoringu. Można też wyczyścić wszystkie zgłoszenia.



4.33 Zresetuj wszystko

Po naciśnięciu przycisku **Zresetuj Wszystkie**, wszystkie funkcje związane z procesem nauczania zostaną zatrzymane a wszyscy użytkownicy biorący udział w procesie zostaną przywróćeni do pierwotnego stanu.

Uwaga








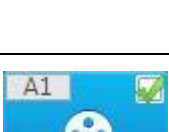
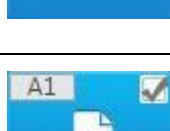
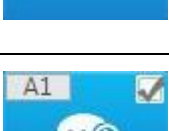
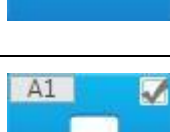
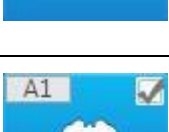




✧ Użytkownicy nie biorący udziału w procesie nie zostaną zresetowani.



4.34 Widok

Główny widok klasy w interfejsie użytkownika posiada 6 trybów wyświetlania: Podgląd Monitorowania, Podgląd Raportu, Ustawienia Dostępu, Podgląd testu, Rejestrator i Pliki odebrane od użytkowników

4.34.1 Podgląd Monitorowania

Podgląd monitorowania to kluczowa funkcja programu Mythware Language Lab. Widok ten pozwala nauczycielowi na bezpośredni wgląd statusu użytkowników i kontrolę nad nimi. Poniższa tabela zawiera opis i objaśnienia przycisków interfejsu widoku monitorowania.

Ikona	Opis	Ikona	Opis
	Student zgłasza się.		Student odbiera Transmisje Ekranu.
	Student odbiera Transmisje Głosu.		Student bierze udział w Treningu Wymowy.
	Student aktualnie mówi.		Student rozmawia z nauczycielem przez Interkom.
	Student bierze udział w czacie pisemnym.		Student odbiera Transmisje Filmów.
	Student pisze quiz/egzamin.		Student odpowiada na egzamin ustny.
	Student ma zablokowany ekran.		Student jest monitorowany.
	Student bierze udział w nauczaniu grupowym.		Student odbiera transmisje na żywo.
	Student otrzymuje udostępnione pliki.		Student bierze udział w ankiecie.

	<p>Student bierze udział w tłumaczeniu symultanicznym.</p>		<p>Student bierze udział w czacie głosowym.</p>
---	--	---	---

4.34.2 Podgląd raportu

Widok ten pozwala na podgląd szczegółowych informacji dotyczących statusu uczniów takich jak Imię, Nazwa Komputera, Adres IP, MAC, Stan urządzenia audio, procesy itp. Ponadto, nauczyciel może kontrolować jakie informacje będą pokazane w podglądzie raportu.

4.34.3 Ustawienia dostępu

Widok ten składa się z Polityki Internetu, Polityki Aplikacji i Polityki Dysków USB.

O szczegóły dotyczące funkcjonowania tego okna, odnieś się do sekcji **Ustawień dostępu**.

4.34.4 Podgląd Testu

Po naciśnięciu widok klasy przełączy się na **Podgląd Testu**. Tutaj nauczyciel może zobaczyć ostatnio przeprowadzone testy and a także zarządzać nimi.

4.34.5 Rejestrator

Przełącza widok klasy na tryb **Rejestratora**. Tutaj można kontrolować zdalne nagrywanie głosu i dźwięku. Po więcej informacji, odnieś się do sekcji **Zdalnego Nagrywania Głosu**.

4.34.6 Pliki otrzymane od użytkowników

Szczegóły działania tej funkcji znajdują się w sekcji **Polityki Przesyłania Plików**.

4.35 Funkcje Górnego Paska

4.35.1 Menu

Menu posiada następujące funkcje.



Jeśli nauczanie jest prowadzone na dwóch monitorach, nauczyciel może skorzystać z funkcji **Pokaż okno w innym monitorze**, aby wyświetlić interfejs Mythware Language Lab na drugim ekranie.

Funkcja **Blokuj System** służy do blokady oprogramowania podczas nieobecności. Aby odblokować system, należy wprowadzić hasło dostępu

Funkcja **Opcje...** pozwala nauczycielowi dostosować i konfigurować różne ustawienia programowe. Po więcej informacji, odnieś się do sekcji [Opcje](#).

Funkcja **Menedżer Klas** pozwala nauczycielowi zarządzać klasą. Po więcej informacji, odnieś się do sekcji [Kontrola](#).

Przycisk **Pomoc** uruchomi poradnik z dokumentacją oprogramowania.

Przycisk **O programie** pozwala sprawdzić wersję programu, nazwę użytkownika, firmy/institucji, numer seryjny, numer użytkownika i ograniczenia czasowe.

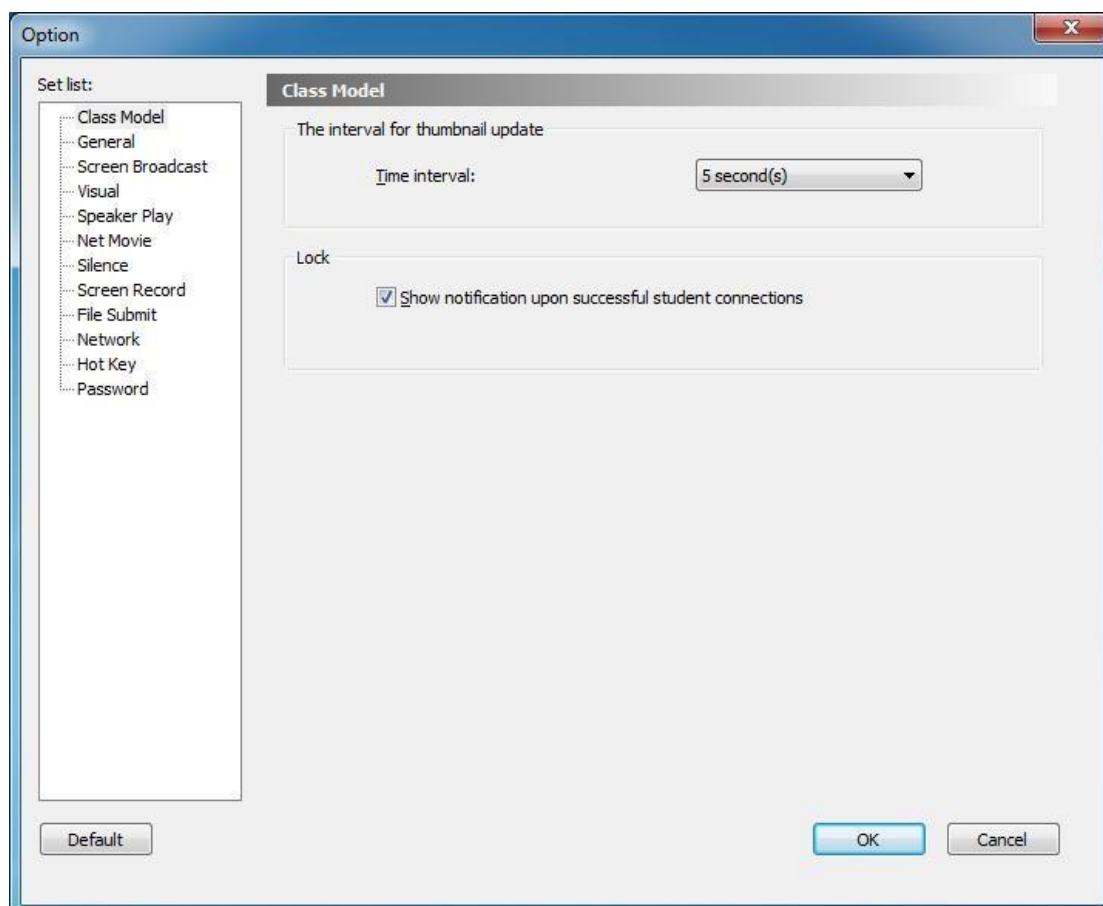
Funkcja **Wyjście** zakończy działanie programu.

4.35.3 Opcje

W **Opcjach**, nauczyciel może dostosować różne funkcje programowe do swoich potrzeb.

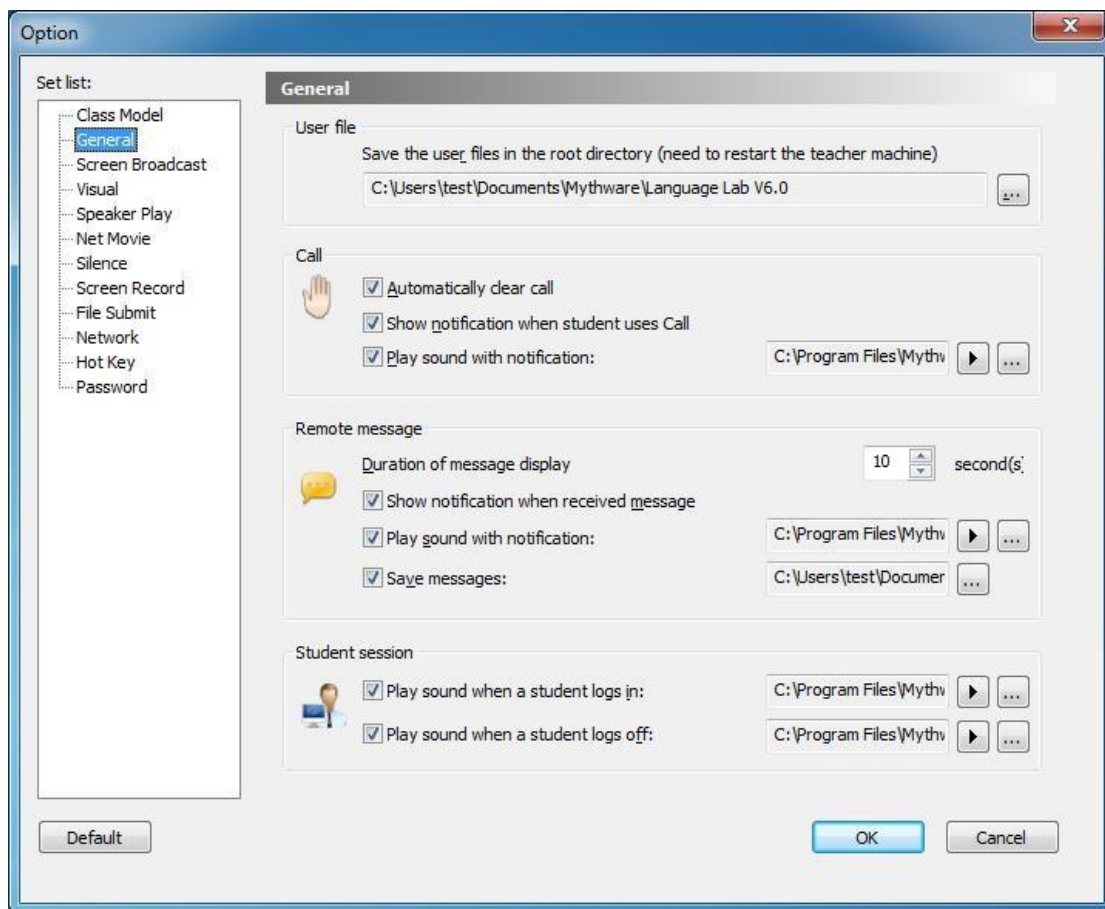
4.35.3.1 Widok Klasy

Tutaj można konfigurować odstęp czasu w jakim ikony statusu uczniów są aktualizowane a także aktywować lub deaktywować powiadomienie po pomyślnym połączeniu ucznia.



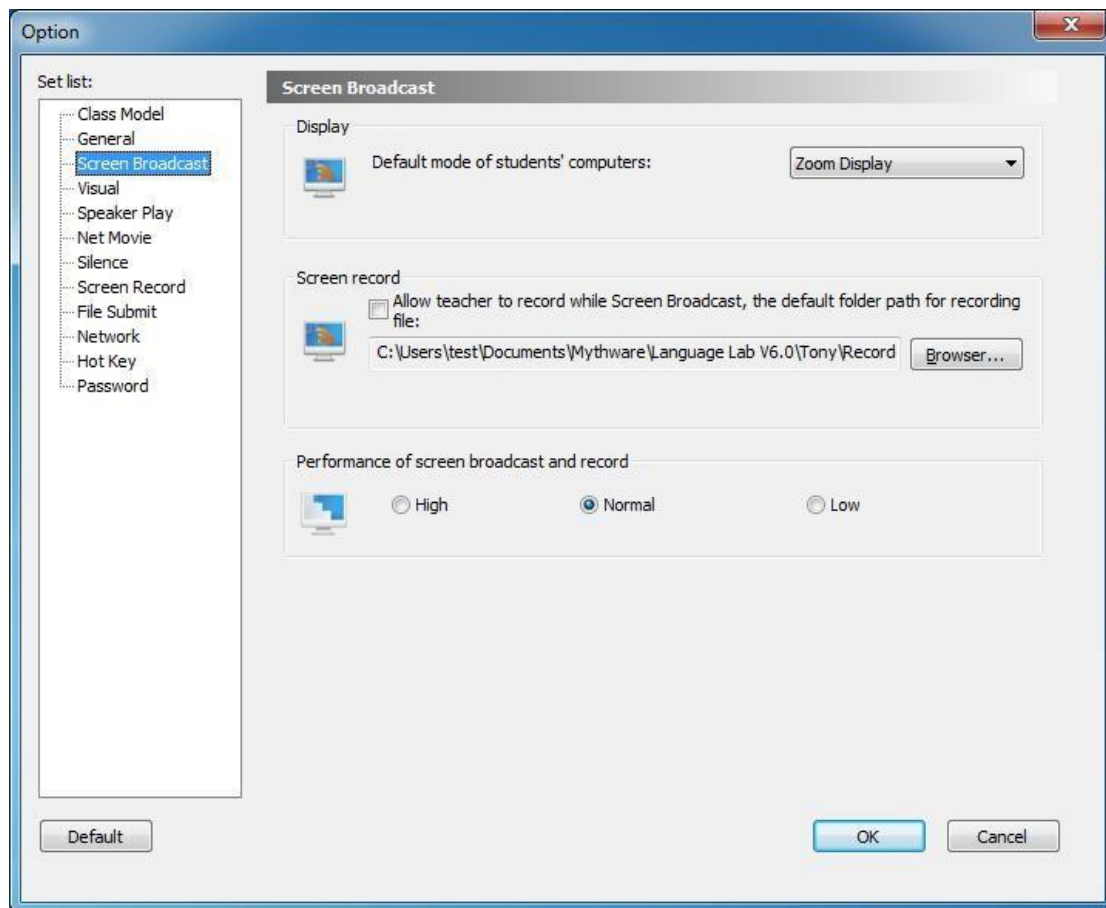
4.35.3.2 Ogólne

Tutaj, nauczyciel może konfigurować główny folder z profilami użytkowników a także funkcje Zgłoszeń, Wiadomości i Sesji.



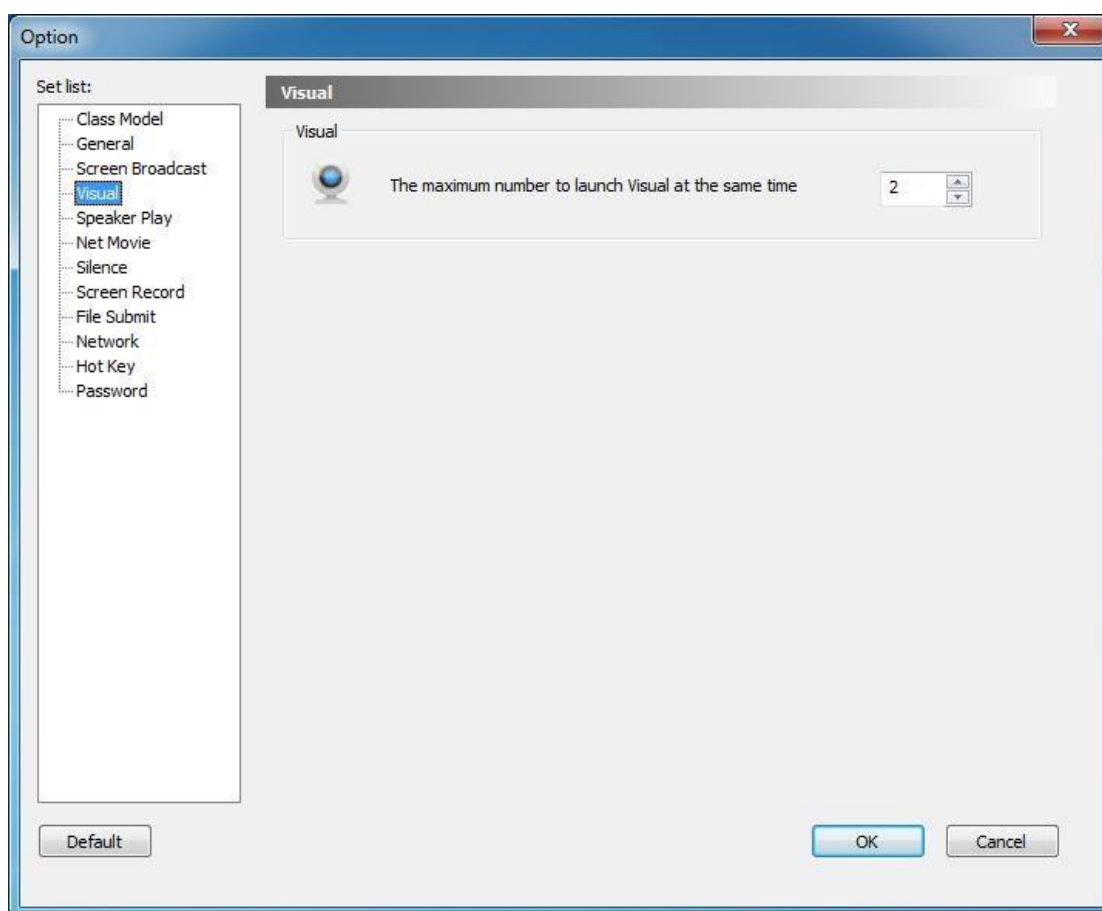
4.35.3.3 Transmisja Ekranu

Tutaj, nauczyciel może konfigurować domyślny tryb wyświetlania, folder zapisu nagrań oraz jakość transmisji.



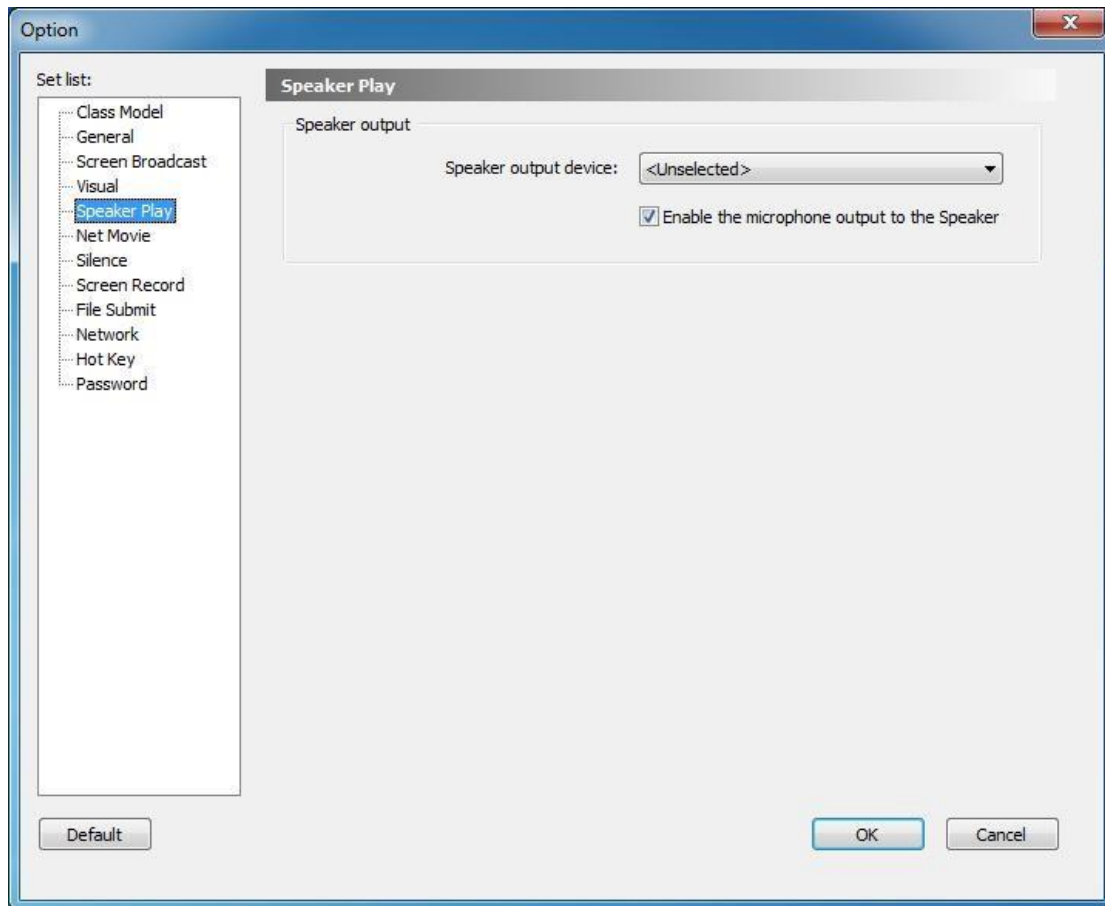
4.35.3.4 Kamerki użytkowników

Tutaj można ustawić maksymalną liczbę kamer aktywnych równocześnie.



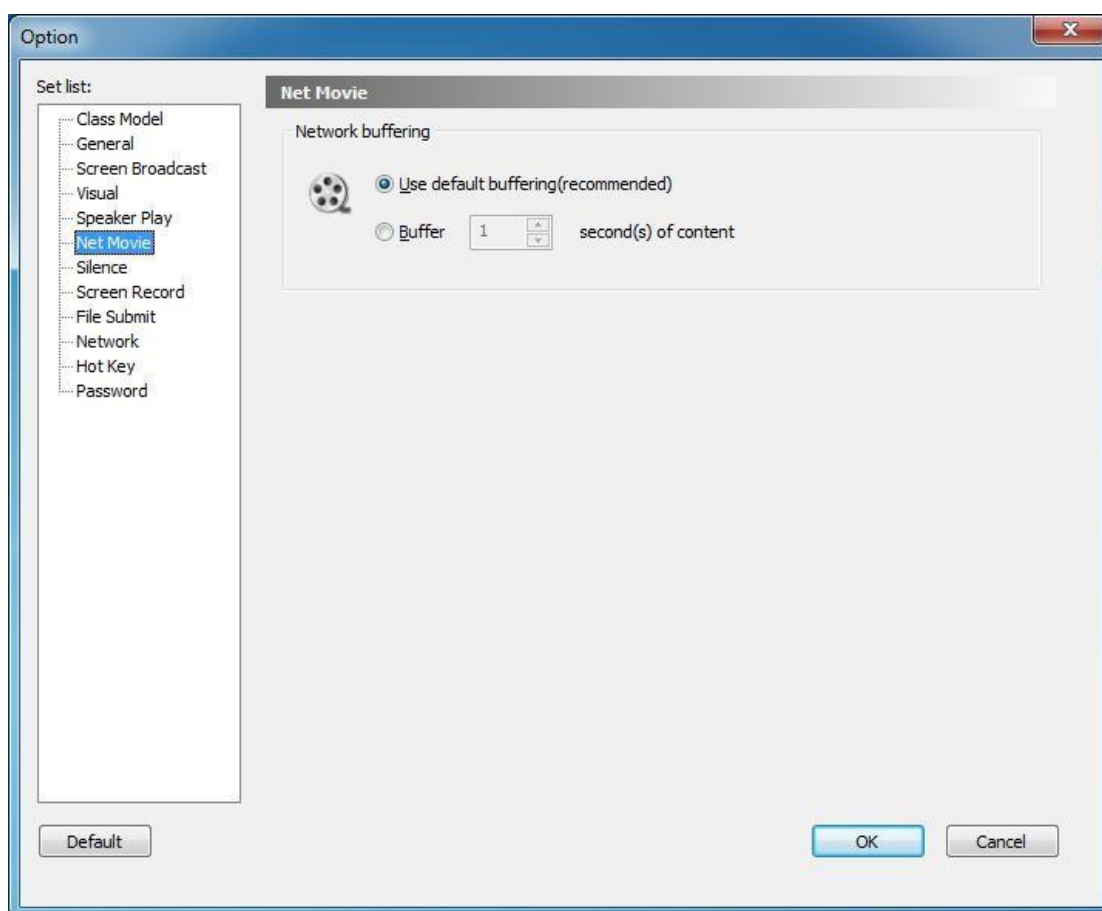
4.35.3.5 Konfiguracja audio

Tutaj można konfigurować urządzenia audio.



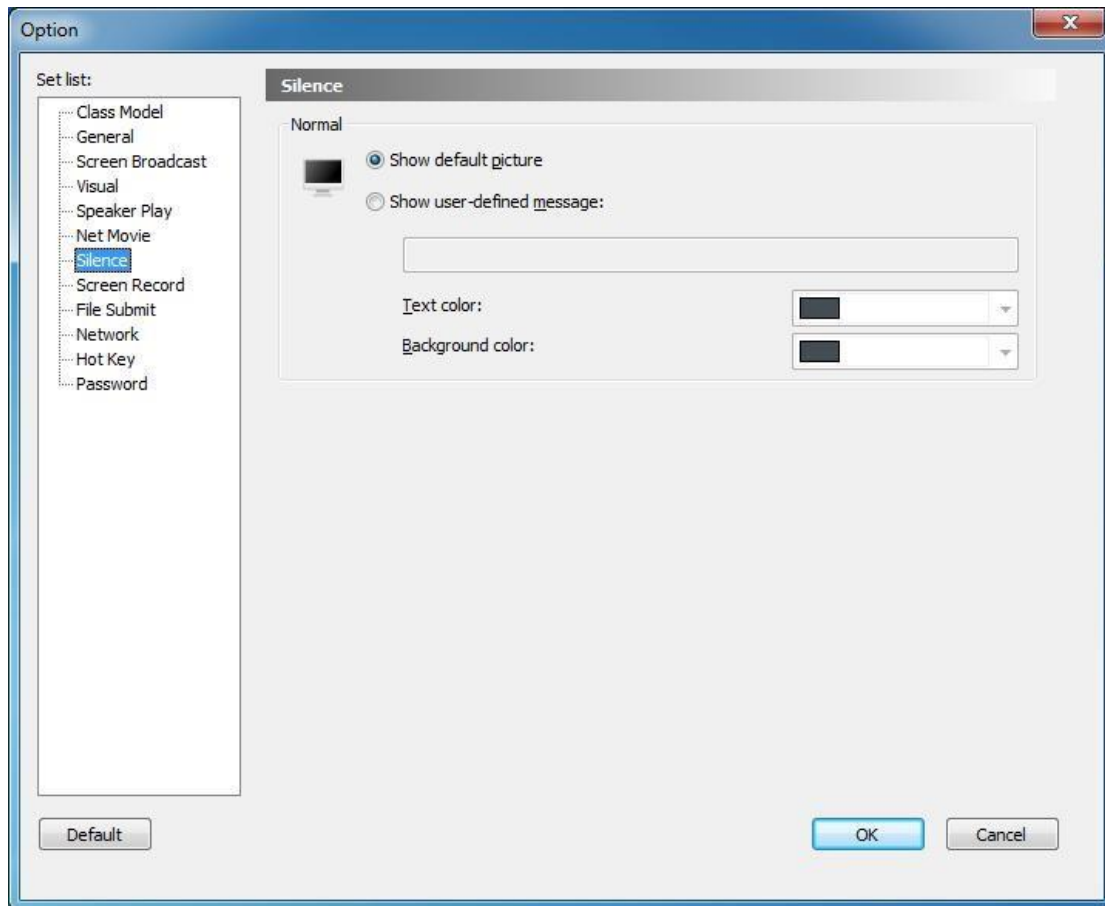
4.35.3.6 Transmisja filmów

Tutaj można konfigurować buforowanie transmisji.



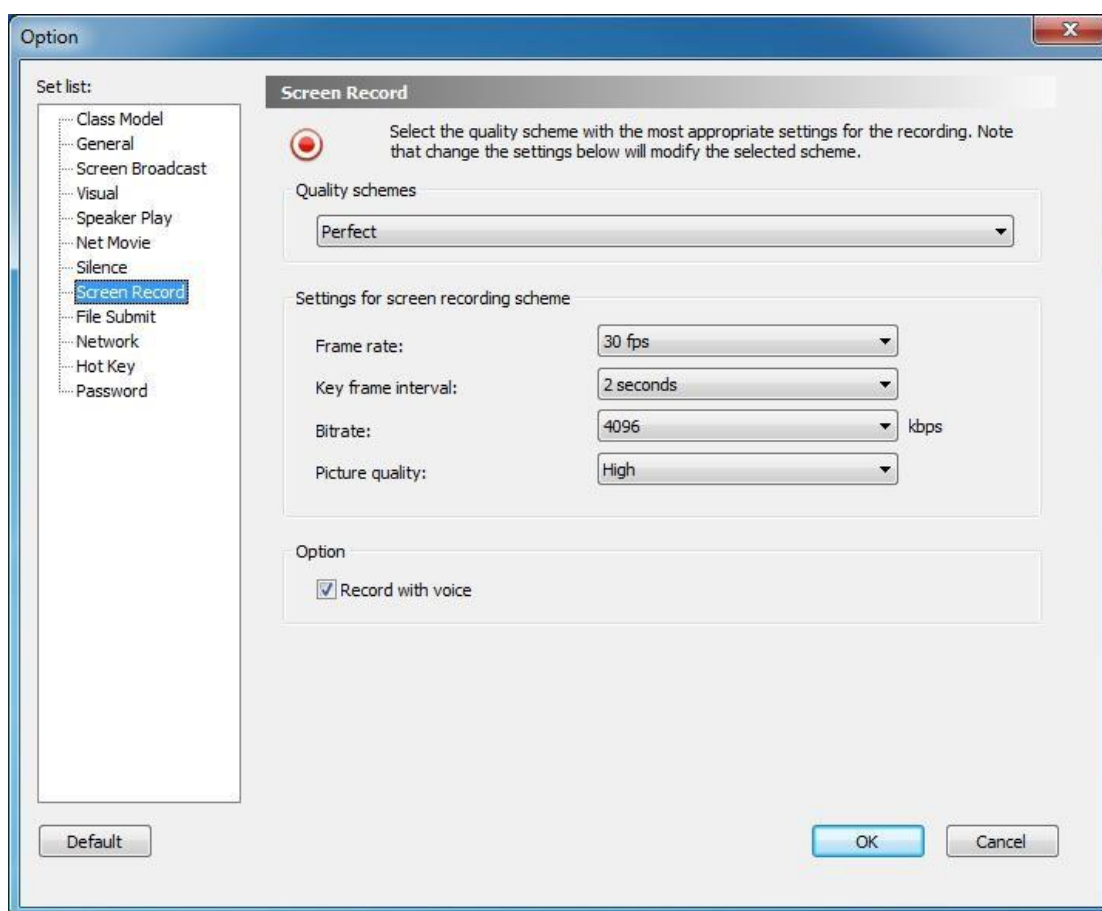
4.35.3.7 Blokada ekranu

Tutaj nauczyciel może konfigurować wiadomość jaka pokazuje się po aktywacji funkcji **Blokada ekranu**.



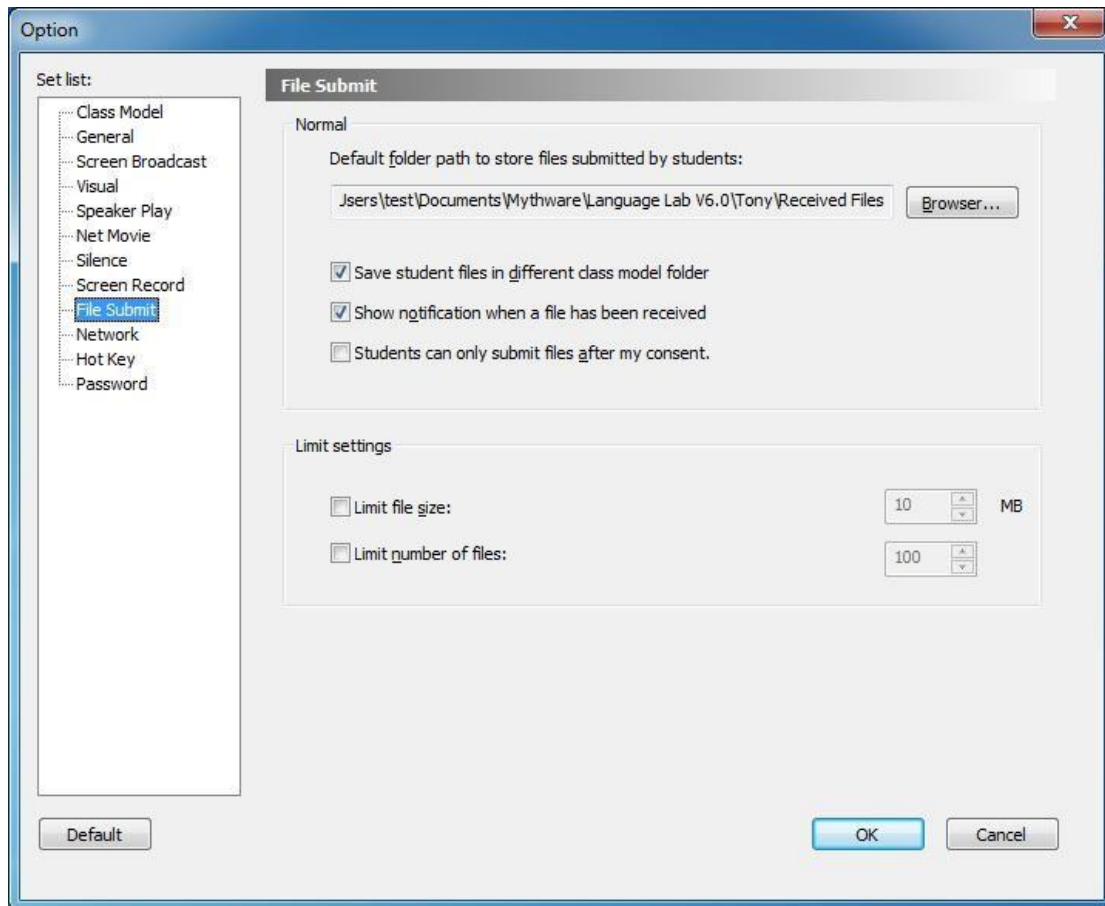
4.35.3.8 Nagrywanie Ekranu

Tutaj można konfigurować jakość nagrań, ustawienia schematu nagrań i inne.



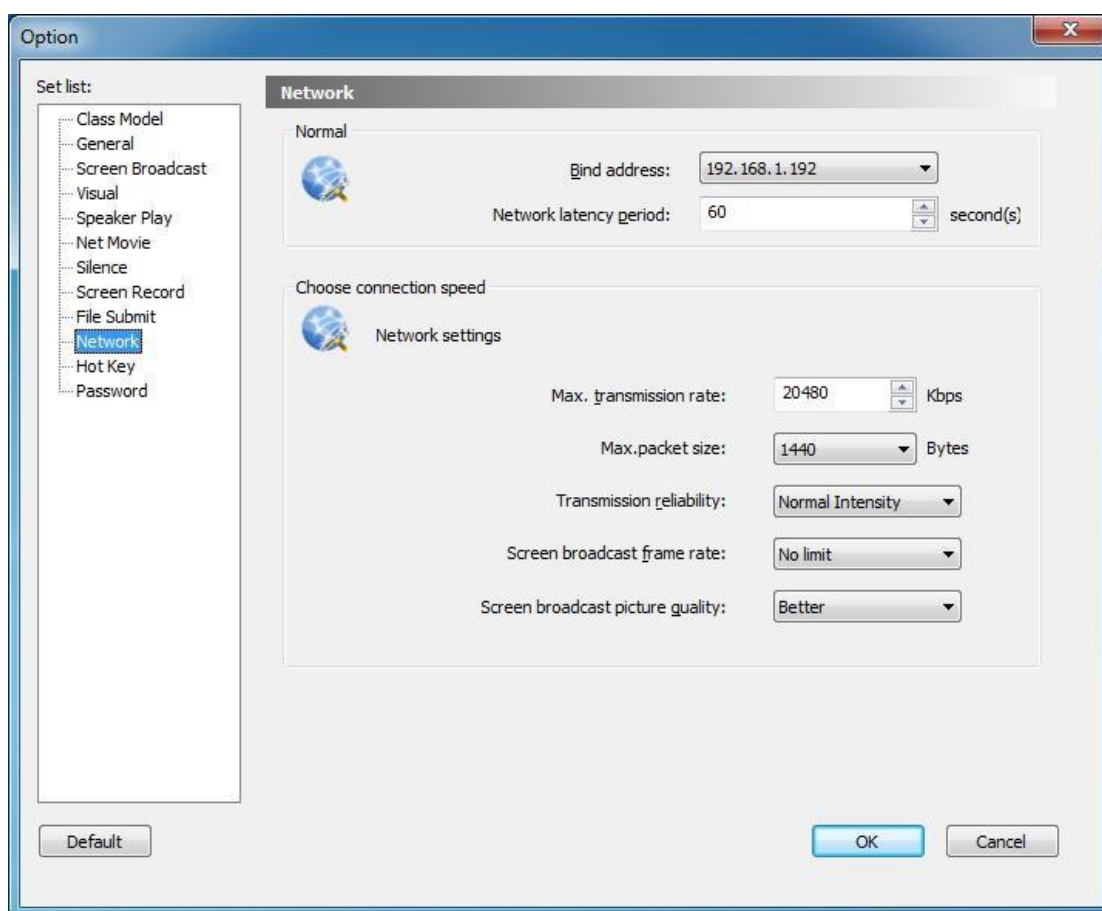
4.35.3.9 Odbieranie plików

Tutaj można ustawić domyślny folder, gdzie zapisane są pliki otrzymane od użytkowników, limity wielkości i ilości przesyłanych plików oraz inne opcje.



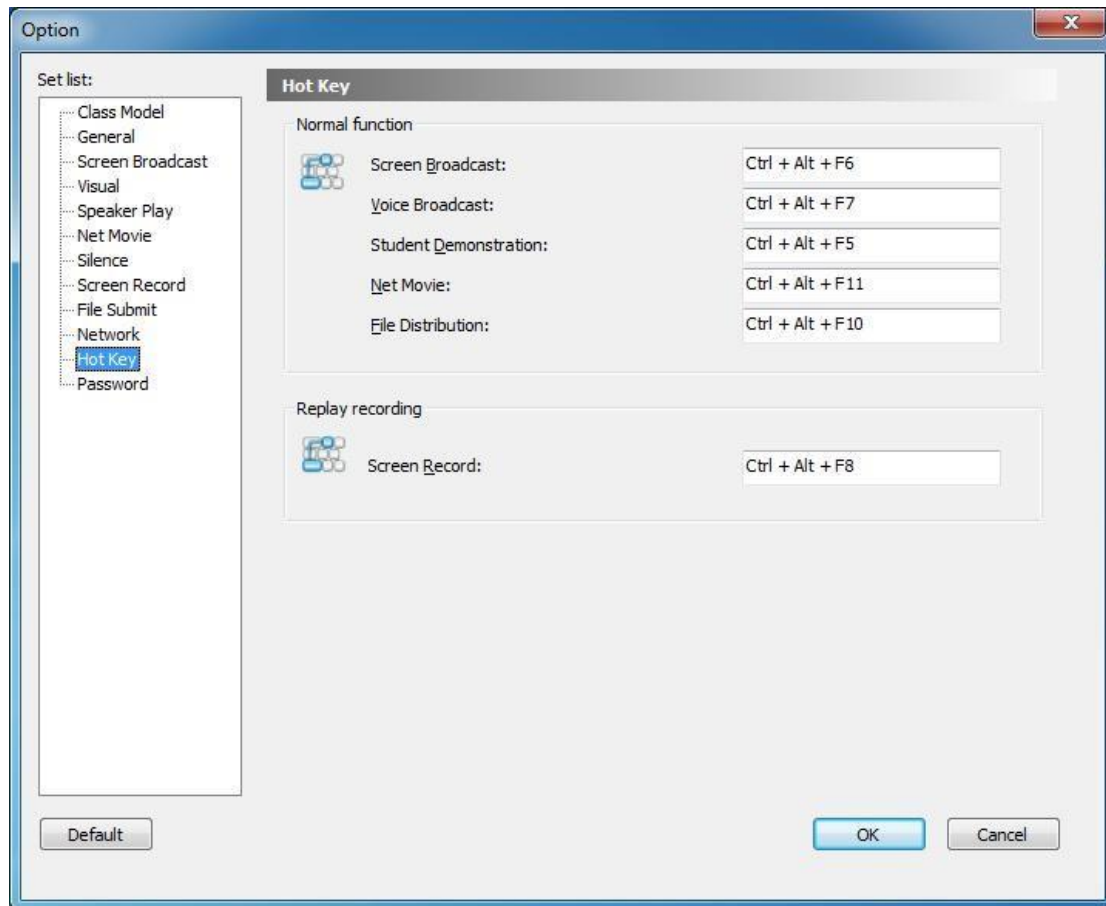
4.35.3.10 Sieć

Tutaj można konfigurować ustawienia dotyczące połączeń sieciowych, IP, opóźnienia, szybkości łącza i innych.



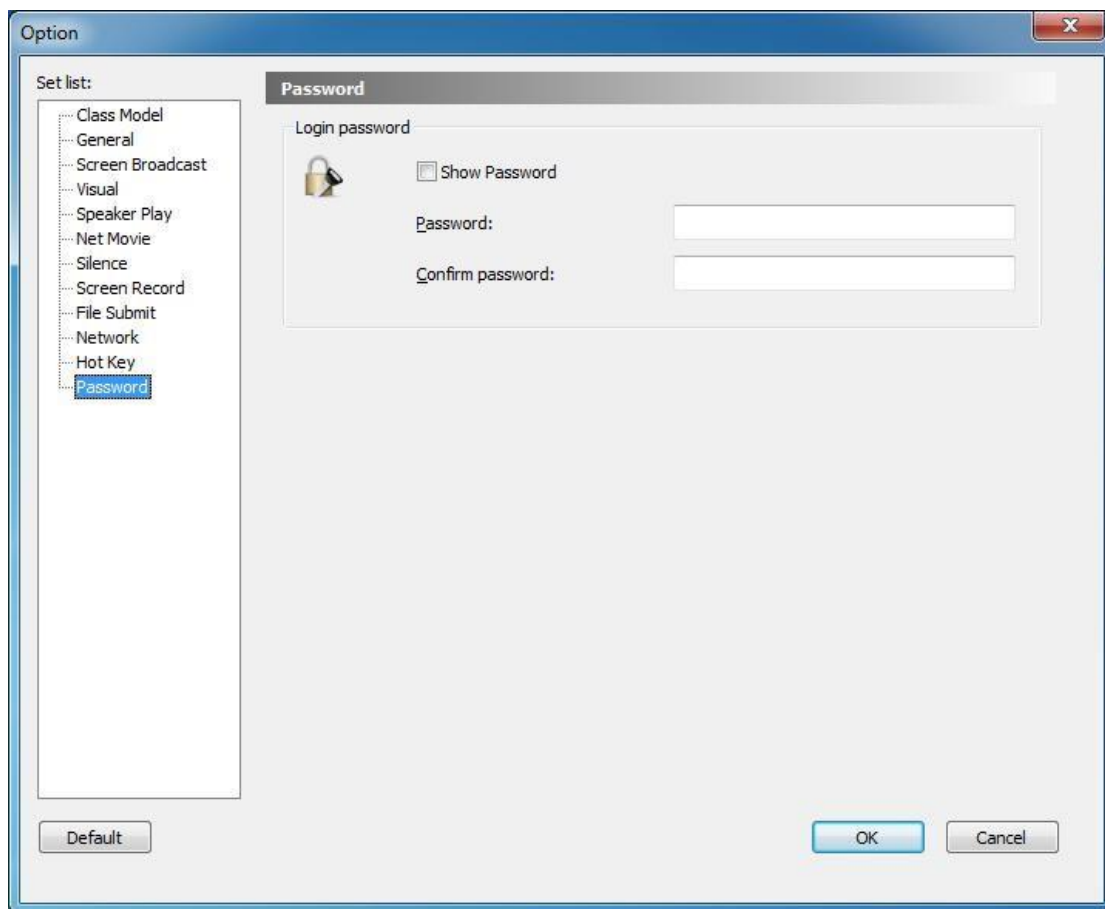
4.35.3.11 Skróty klawiszowe

Tutaj można konfigurować najczęściej używane skróty klawiszowe.



4.35.3.12 Hasło

Tutaj można ustawić hasło logowania.



Aplikacja Ucznia

5 Uruchamianie aplikacji ucznia

Ustawienia domyślne

1. Program uruchamia się automatycznie przy rozruchu systemu;
2. Program automatycznie łączy się z nauczycielem znajdującym się na tym samym kanale;
3. Program zostaje automatycznie zminimalizowany po udanym logowaniu. Jeśli logowanie nie powiedzie się, ikonka programu będzie wyświetlana na szaro w pasku zadań.

Aby zapobiec utracie kontroli nad stanowiskiem ucznia, oprogramowanie jest wyposażone w funkcje **Ochrony Procesu** oraz **Blokady Ekranu po Wylogowaniu**.

Aby zapobiec niepożądanym zmianom ustawień programowych, aplikacja ucznia jest wyposażona w **Hasło Administratora**.


6 Interfejs Aplikacji Ucznia

Po uruchomieniu aplikacji pojawi się następujący pasek narzędzi.




 **Kontrola głośności:** pozwala na regulację głośników/słuchawek i mikrofonu

 **Zgłoszenie:** pozwala zgłosić się do nauczyciela.


 **Wyślij wiadomość:** pozwala wysłać wiadomość do nauczyciela.

 **Prośba o pomoc:** pozwala zwrócić się do nauczyciela o pomoc.


 **Nagrywanie:** pozwala uczniowi nagrywać głos i dźwięk swojego komputera.

 **Przeglądaj nagrania:** otwiera folder, gdzie zapisane są pliki nagrań.

 **Prześlij plik:** prześlij plik do nauczyciela.

 **Zobacz udostępnione pliki:** otwiera folder, w którym przechowywane są pliki udostępnione przez nauczyciela.

 **Konferencja:** pozwala studentom komunikować się między sobą.


 **Oprogramowanie na żądanie:** pozwala na uruchomienie oprogramowania na żądanie.

7 Funkcje aplikacji ucznia

7.1 Zgłoszenie

Uczniowie mogą korzystać z tej funkcji by zgłosić się do nauczyciela.

Aby rozpocząć

1. Naciśnij  ikonę na pasku narzędzi;
2. Po zgłoszeniu się status ikony ucznia w widoku klasy aplikacji nauczyciela zmieni się na **“Zgłasza się”**.

Uwaga

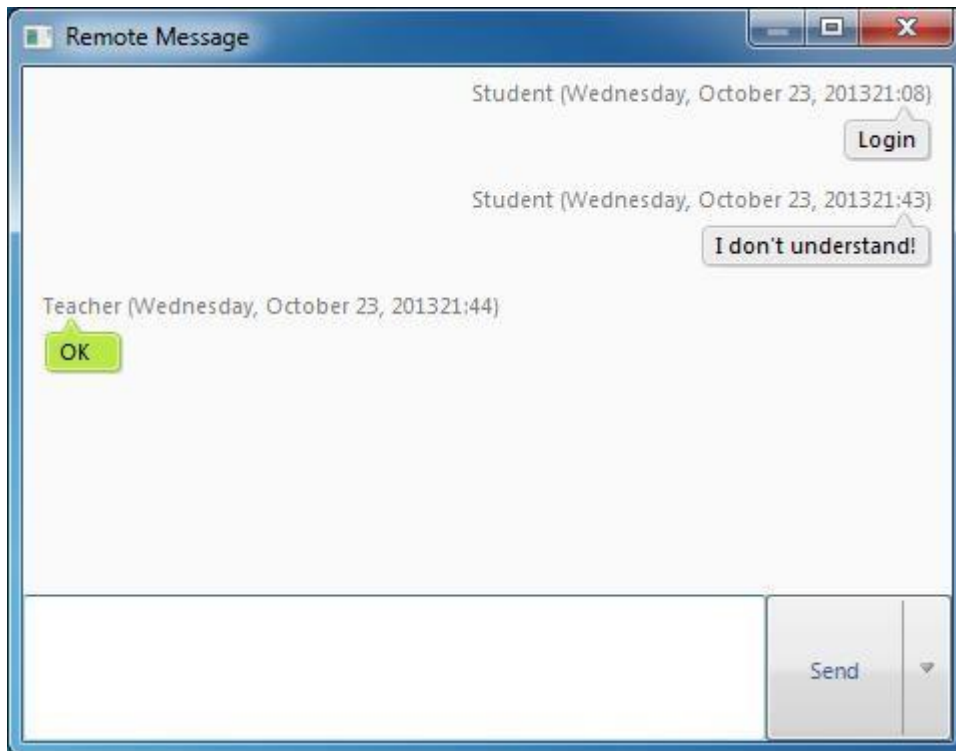
✧ Uczniowie nie mogą zgłaszać się, gdy funkcja ta została wyłączona przez nauczyciela. Jeśli nauczyciel ustawi **Automatyczną odpowiedź**, uczniowie automatycznie przejdą w tryb rozmowy z nauczycielem.

7.2 Wyślij Wiadomość

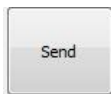
Pozwala studentom na komunikowanie się z nauczycielem poprzez wiadomości tekstowe.

Wysyłanie wiadomości

1. Naciśnij  na pasku narzędzi, następnie pojawi się okno dialogowe przedstawione poniżej.



2. Wprowadź wiadomość do nauczyciela w polu tekstowym;




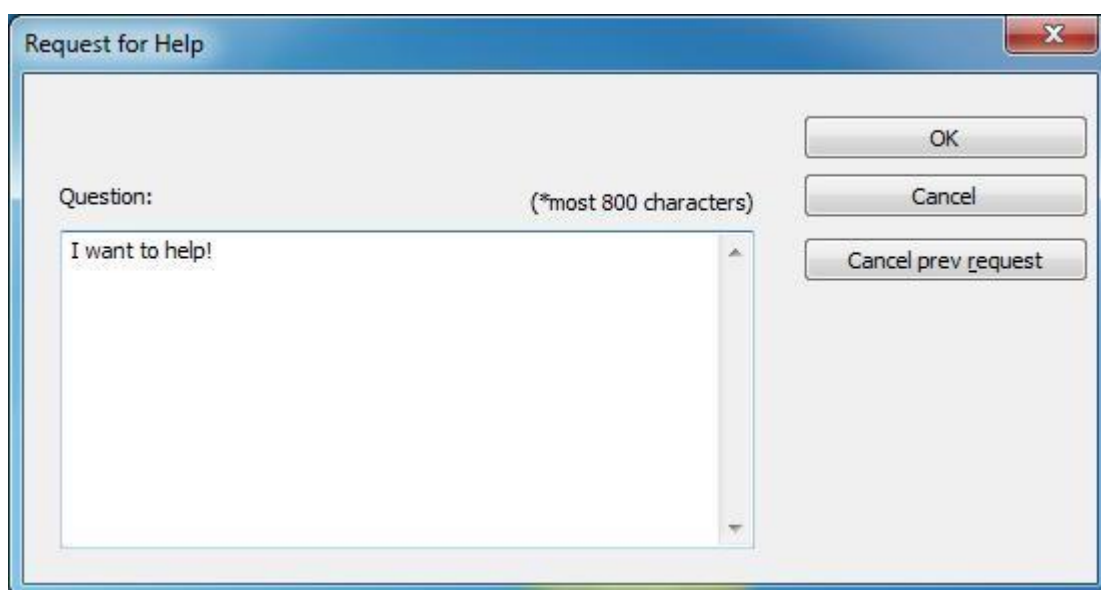
3. Naciśnij  by wysłać wiadomość.

Uwaga

- ✧ Naciśnięcie strzałki obok rozwinię menu z opcjami najczęściej używanych szybkich zdań. Umożliwia to szybką komunikację.
- ✧ Jeśli funkcja wiadomości została wyłączona przez nauczyciela, uczniowie nie będą mogli przysyłać wiadomości a przycisk **Wyślij** będzie pokazany na szaro.
- ✧ Ustaw klawisze skrótu jako **Enter** lub **enter + CTRL**.

7.3 Prośba o Pomoc

Jeśli studenci napotkają problem podczas lekcji, mogą zwrócić się do nauczyciela o pomoc naciskając na ikonę .





Aby skorzystać:

1. Wprowadź treść wiadomości w pole tekstowe;
2. Naciśnij **OK** by wysłać prośbę o pomoc.

7.4 Nagrywanie Głosu

Uczniowie mogą korzystać z tej funkcji by lokalnie nagrywać głos i dźwięk.

Aby skorzystać:

1. Naciśnij  Na pasku narzędzi;
2. Naciśnij  na pasku narzędzi by przestać nagrywać.


Uwaga

- ✧ Po uruchomieniu nagrywania, program zapisze dwa pliki, jeden zawierający tylko głos mikrofonu a drugi głos mikrofonu wraz z dźwiękiem z komputera.

7.5 Podgląd nagrań

Uczniowie mogą skorzystać z tej funkcji by przeglądać zapisane nagrania.


Aby skorzystać:

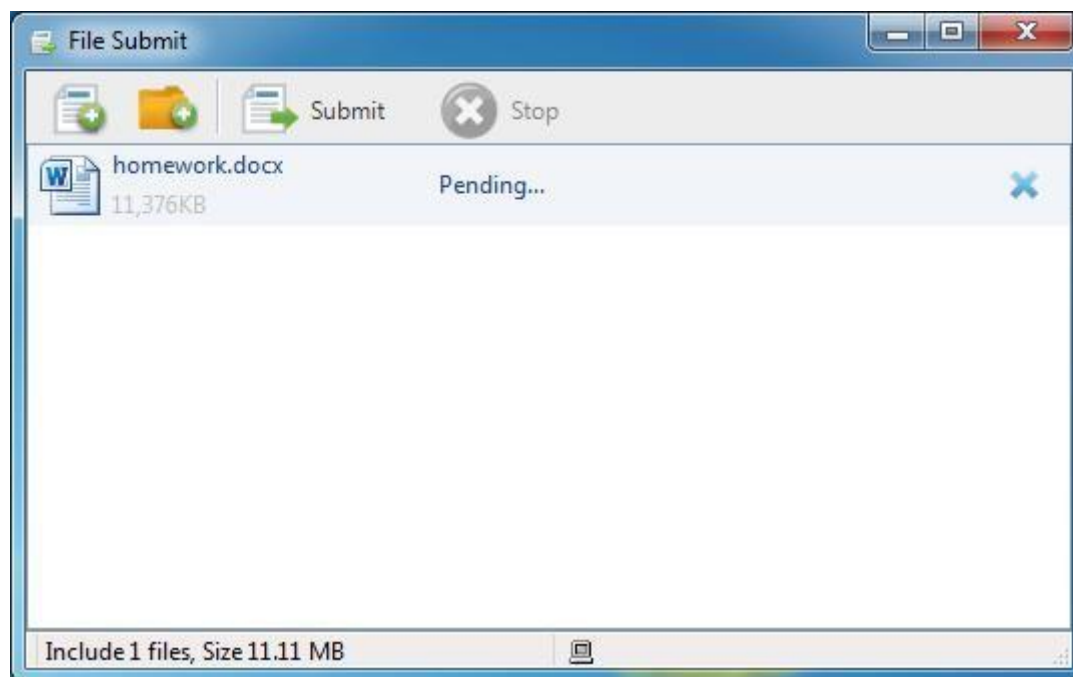
1. Naciśnij  na pasku narzędzi;
2. Pojawi się folder z zapisanymi nagraniami.

Uwaga





✧ Jeśli uczeń nic nie nagrywał, przycisk ten będzie pokazany na szaro.

7.6 Przesyłanie plików


Uczniowie mogą skorzystać z tej funkcji by przesłać pliki z zadaniami lub pracami do nauczyciela. Po naciśnięciu  następujące okno dialogowe pojawi się.



Aby przesłać:

1. Naciśnij  Na pasku narzędzi;
2. Naciśnij  By dodać plik lub  by dodać folder;
3. Powtórz punkt 2 aż dodane zostaną wszystkie żądane pliki;
4. Naciśnij  by wysłać pliki do nauczyciela. Jeśli pliki zostaną zaakceptowane, będą wysłane automatycznie. W przeciwnym przypadku uczeń otrzyma następujący komunikat:” **Nauczyciel nie pozwala teraz na przesłanie plików. Spróbuj ponownie później.**”

Uwaga

- ✧ Nauczyciel może dowolnie zmieniać politykę przesyłania plików. Jeśli przesyłanie plików jest dozwolone, pliki będą przesłane po zaakceptowaniu. Jeśli nie, uczniom pojawi się następujący komunikat:” **Nauczyciel nie pozwala teraz na przesłanie plików. Spróbuj ponownie później.**”
- ✧ Jeśli nauczyciel zezwoli na przesyłanie plików bez akceptacji, zostaną one automatycznie przesłane po naciśnięciu  .
- ✧ Nauczyciel może ustalić limit ilości i wielkości przesyłanych plików. W przypadku przekroczenia tych limitów, uczniowie otrzymają odpowiedni komunikat.
- ✧ Uczniowie mogą przerwać przesyłanie plików podczas transferu naciskając **Stop**.

7.7 Przeglądaj pliki od nauczyciela

Funkcja ta pozwala uczniom otworzyć i przeglądać folder, w którym znajdują się pliki przesłane przez nauczyciela.


Aby rozpocząć

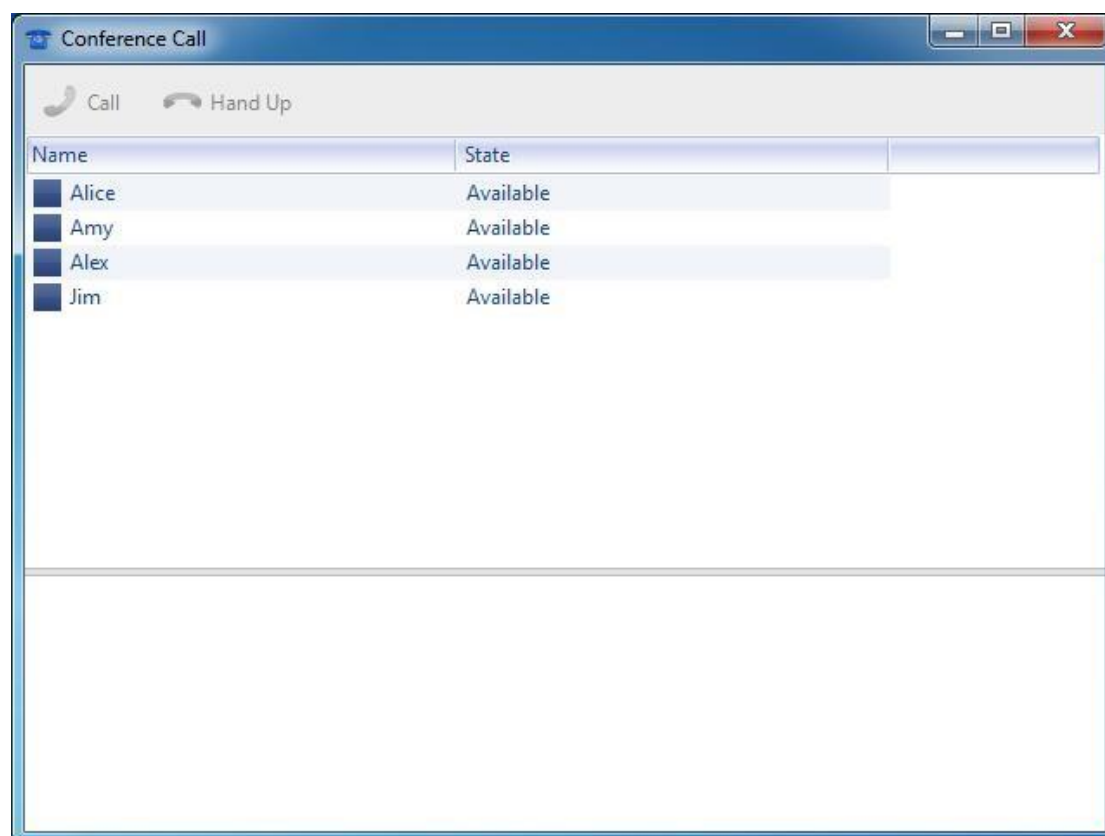
1. Naciśnij 
2. Pokaże się okno dialogowe folderu z zapisanymi plikami.

Uwaga

✧ Jeśli żadne pliki nie zostały przesłane przez nauczyciela, przycisk ten będzie pokazany na szaro.

7.8 Konferencja

Uczniowie mogą korzystać z tej funkcji by komunikować się między sobą głosowo, a także korzystać z czatu tekstowego równocześnie. Następujące okno dialogowe pojawi się po naciśnięciu 



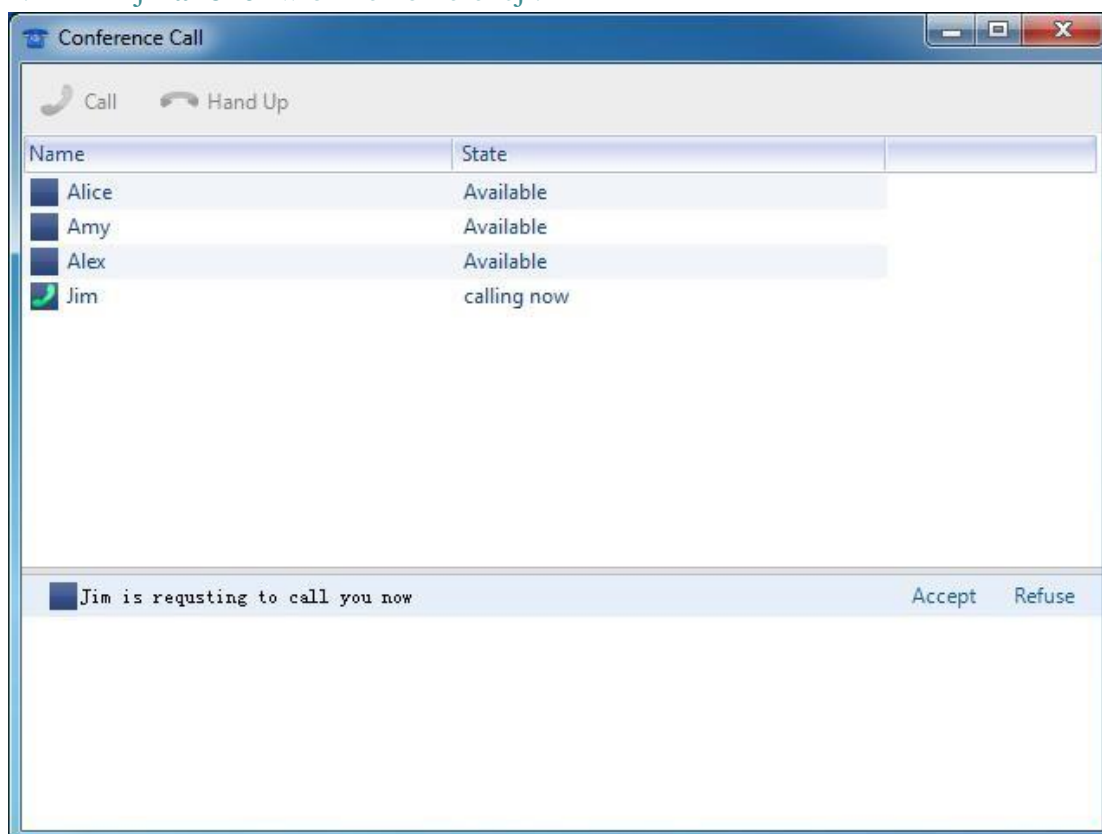
Aby rozpocząć

1. Wybierz ucznia, do którego chcesz zadzwonić, następnie Naciśnij  Call .

2. Poczekaj aż dany uczeń odbierze telefon – na jego ekranie pojawi się okno odbierającego rozmowę.
3. Jeśli konferencja zostanie odebrana, możecie ze sobą rozmawiać. Jeśli nie, zostanie ona zakończona.

Aby zakończyć

1. Naciśnij **Zakończ** w oknie konferencji.



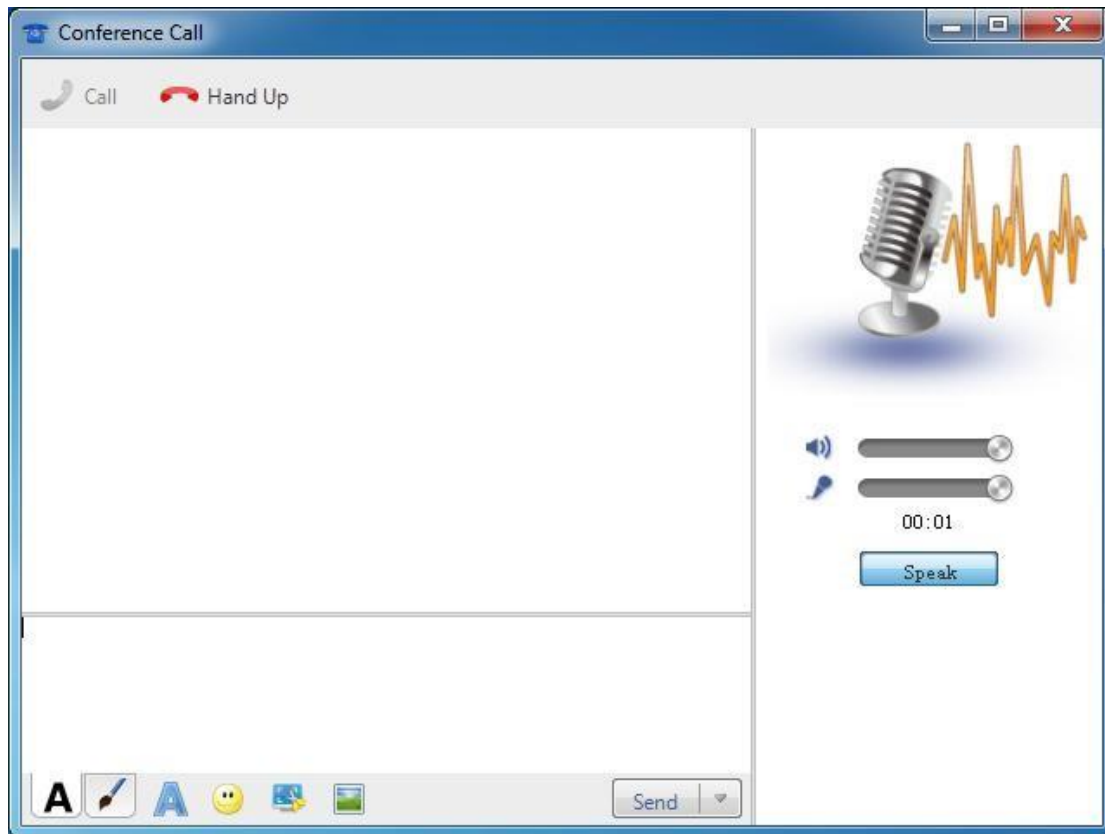
Aby zaakceptować

1. Naciśnij **Akceptuj** w oknie konferencji;

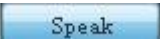
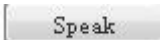
Aby odmówić

1. Naciśnij **Odmów** w oknie konferencji.

Po zaakceptowaniu konferencji pojawi się poniższe okno dialogowe.




Komunikacja głosowa

1. Studenci mogą rozmawiać między sobą po zaakceptowaniu konferencji;
2. Naciśnij  By przerwać transmisję głosu; By
3. Naciśnij  rozpocząć transmisję głosu.




Komunikacja tekstowa

1. Wprowadź treść wiadomości w pole tekstowe;
2. Naciśnij **Wyślij** lub klawisze skrótu {Ctrl + Enter} by wysłać wiadomość.


Wstawianie emotikon

1. Naciśnij  poniżej pola tekstowego;
2. Wybierz emotikonę z listy, następnie pojawi ona się w polu tekstowym;
3. Naciśnij **Wyślij** lub klawisze skrótu {Ctrl + Enter} by wysłać wiadomość.


Zrzut ekranu

1. W oknie **Konferencji**, Naciśnij  poniżej pola tekstowego a kursor zmieni kolor;
2. Przytrzymaj lewy przycisk myszki i wybierz obszar ekranu, następnie wybrany obszar zostanie pokazany w oknie;
3. Puść lewy przycisk myszki.
4. Naciśnij  a obraz pojawi się w polu. Naciśnij  by wyjść z funkcji.


Wysyłanie obrazów

1. W oknie **Konferencji**, Naciśnij  poniżej pola tekstowego;
2. Wybierz obraz z okna dialogowego;
3. Naciśnij **Wyślij** lub klawisze skrótu {Ctrl + Enter} by wysłać wiadomość.


Wysyłanie pisma ręcznego

1. W oknie **Konferencji**, Naciśnij  poniżej pola tekstowego;
2. Napisz/narysuj wiadomość;
3. Naciśnij **Wyślij** lub klawisze skrótu {Ctrl + Enter} by wysłać wiadomość.

Zmiana czcionki

1. W oknie **Konferencji**, Naciśnij  poniżej pola tekstowego;
2. Wybierz nową czcionkę z okna;
3. Naciśnij **OK**.


Uwaga

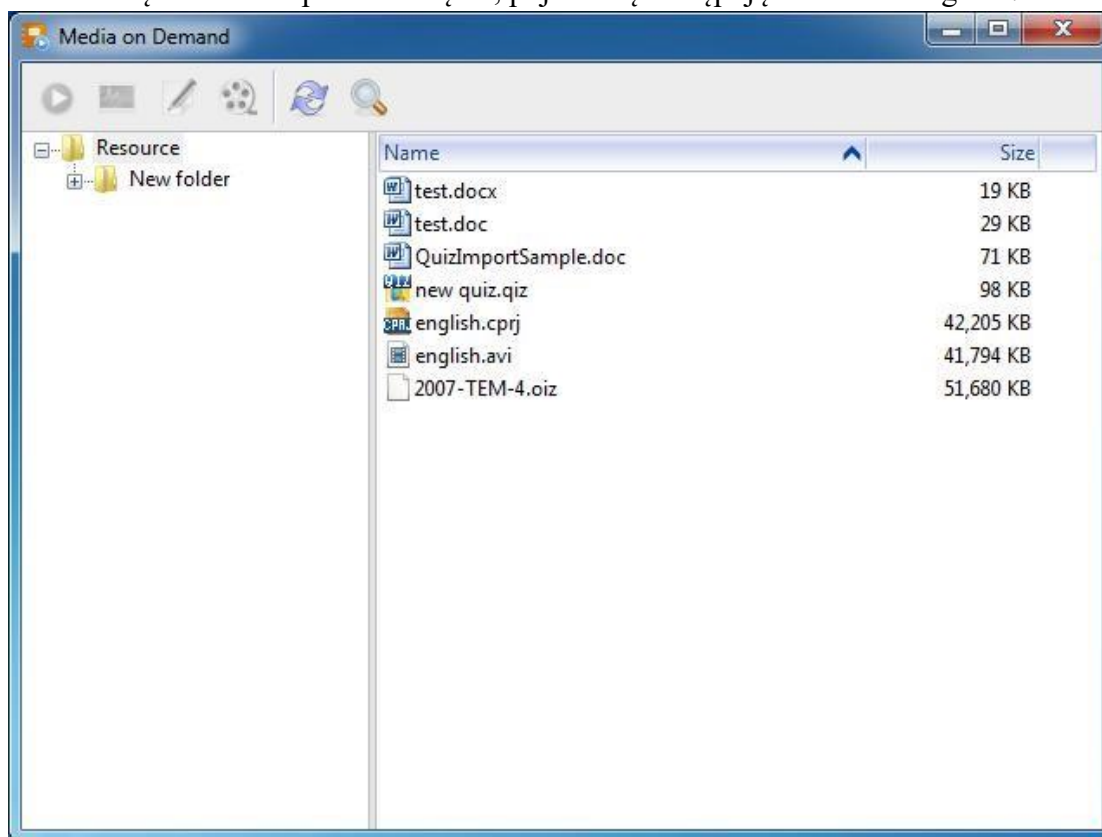
- ✧ Nauczyciel może dowolnie dołączać do aktywnych konferencji i komunikować się z uczniami.
- ✧ Naciśnij strzałkę obok  by zmienić skrót klawiszowy wysyłania wiadomości.

- ✧ Jeśli nauczyciel wyłączy możliwość przeprowadzania konferencji, funkcja ta będzie pokazana na szaro.

7.9 Oprogramowanie na żądanie


Jeśli nauczyciel zezwoli na korzystanie z funkcji **Oprogramowania na żądanie**, uczniowie mogą dowolnie wybierać spośród udostępnionego oprogramowania i materiałów szkoleniowych wedle życzenia lub polecenia nauczyciela.

Po naciśnięciu  na pasku narzędzi, pojawi się następujące okno dialogowe.




7.9.1 Żądanie materiałów audio/video

Aby rozpocząć



1. Wybierz materiały audio/video z okna dialogowego;
2. Naciśnij  a oprogramowanie automatycznie wybierze i uruchomi odpowiedni program.

Uwaga

- ✧ Studenci mogą również nacisnąć  by otworzyć pliki audio/video przez odtwarzacz.

7.9.2 Odtwarzanie materiałów do treningu wymowy

Materiały do treningu wymowy można odtworzyć w następujący sposób:


1. Wybierz materiał, następnie Naciśnij  lub .
2. Naciśnij PPM i wybierz **Otwórz** lub **Rozpocznij trening wymowy** z listy.
3. Otwórz podwójnym kliknięciem.

Pojawi się następujące okno.




Trening wymowy


1. Naciśnij **Otwórz materiał**, wybierz plik i otwórz;

2. Trener wymowy pokaże falę dźwiękową oraz napisy;
3. Naciśnij  by pokazać/ukryć napisy;
4. Można sterować trenerem wymowy przy pomocy następujących przycisków:

 **Play / Pauzę:** Pozwala odtwarzać i zatrzymywać nagranie;


 **Stop:** Pozwala zatrzymać nagranie;


 **Powtarzaj w wybranym trybie:** pozwala odtwarzać nagranie w określonym przez ucznia trybie;

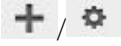
 **Porównanie:** Pozwala porównać nagranie z oryginalnym plikiem;

 Poprzedni;


 Następny;

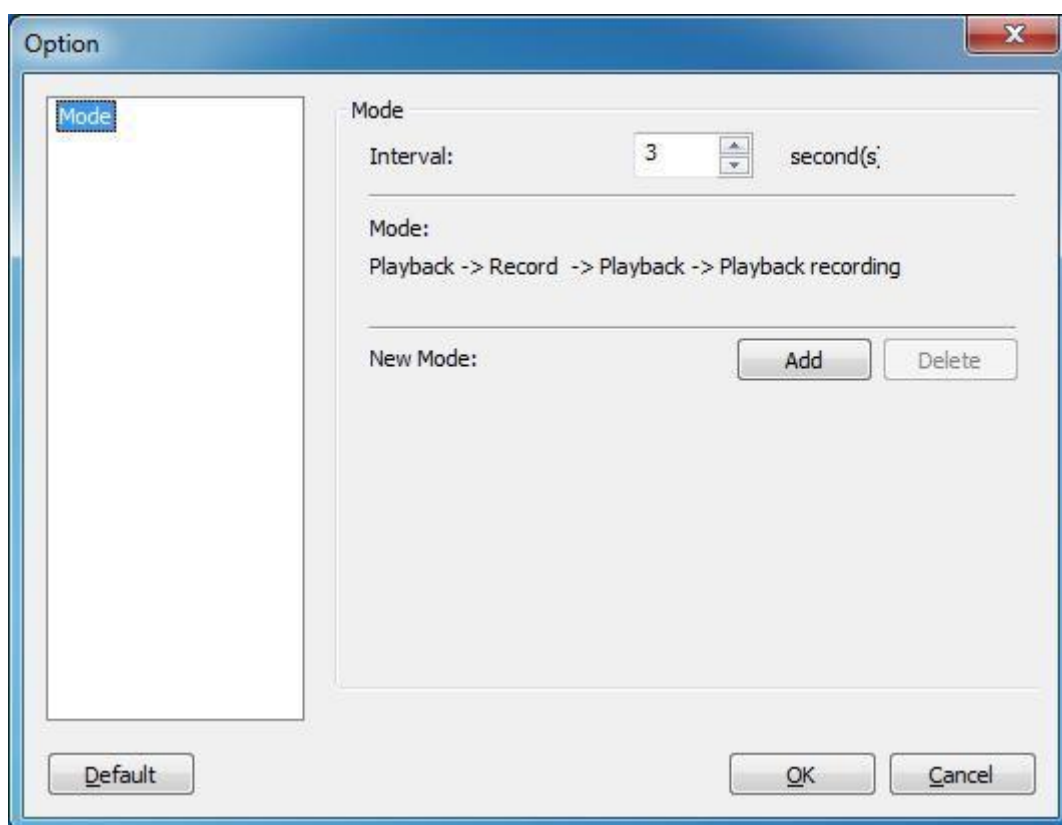
 **Dodaj zakładkę:** Dodaje zakładkę i pozwala przeskoczyć do zakładki;

 **Kontrola głośności:** reguluj głośność odtwarzania;

 **Kontrola prędkości odtwarzania:** Pozwala na regulację prędkości odtwarzania

Ustawianie trybu

1. Naciśnij  by wywołać menu opcji w którym można zmieniać tryby;
2. Naciśnij **Dodaj** by dodać czynność do listy;
3. Ustaw odstęp czasu.





Uwaga

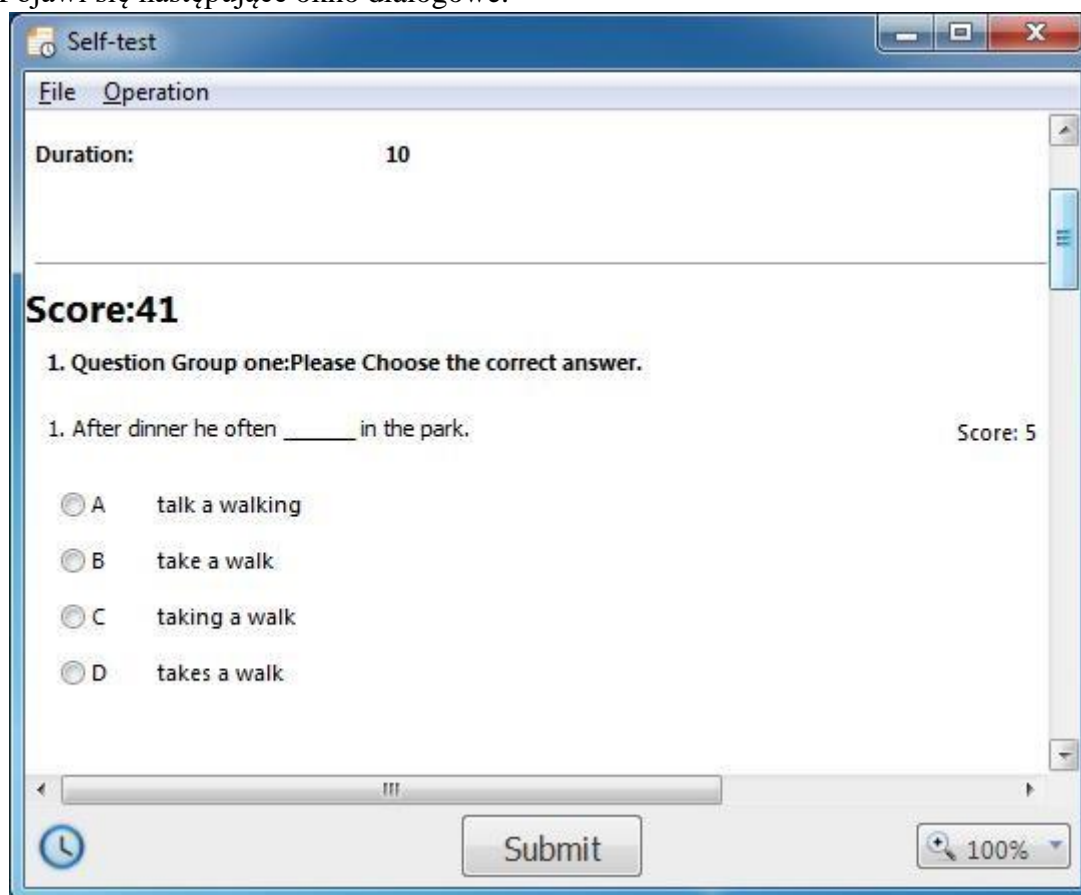
- ✧ Student może dodać do maks. 6 czynności;
- ✧ Tryb domyślny: odtwarzanie-nagrywanie-odtwarzanie-odtwarzanie nagrania.

7.9.3 Samo-egzamin

Studenci mogą w następujące sposoby otworzyć karty testowe:

1. Wybierz egzamin i Naciśnij  lub 
2. Naciśnij PPM na egzaminie i wybierz **Otwórz** z listy
3. Podwójne kliknięcie otworzy egzamin.

Pojawi się następujące okno dialogowe.



Naciśnij

Submit

by przesłać egzamin do nauczyciela po jego wykonaniu. Następnie oprogramowanie Mythware Language Lab automatycznie oceni egzamin i wyśle wyniki do uczniów.

Uwaga


- ✧ Jeśli nauczyciel wyłączy funkcję Oprogramowania na żądanie, nie będzie ona dostępna dla uczniów.

7.10 Nagrywanie ekranu

Aby wspierać nauczanie po powrocie z zajęć do domu, uczniowie mogą nagrywać swój ekran.


Aby rozpocząć:


1. Naciśnij  na pasku zadań;
2. Wybierz opcję **Nagrywanie ekranu** z listy.


3. Wprowadź nazwę pliku do zapisu i ścieżkę, następnie Naciśnij **OK**.
4. Na ekranie pojawi się pasek narzędzi a czerwona ikonka sygnalizuje rozpoczęcie nagrywania.
5. Proces nagrywania odbywa się w tle, nie przeszkadzając w procesie nauczania.
6. Aby zakończyć nagrywanie, Naciśnij  na pasku narzędzi.
7. Nagranie jest zapisane i zakończone.


Pasek narzędzi nagrywania wygląda w następujący sposób:



 **Pióro:** Pozwala dodać notatki na ekranie podczas nagrywania.

 Uruchamia nagrywanie.

 Wstrzymuje nagrywanie.

 Kończy nagrywanie.

Uwaga

✧ Windows Media Player musi być zainstalowany na komputerze, aby móc odtworzyć nagrane pliki.

7.11 Zgłaszanie Obecności

Po uruchomieniu sprawdzania listy obecności przez nauczyciela, na ekranach uczniów pojawi się następujący komunikat.

mythware Sign-in

If the student ID you entered doesn't exist, it will add to the sign-in information and log in(* can't be empty)

*Student ID:

Password:

Password Promot:

*Student name:

Gender:

Department:

Class:

Click the "Audition" button to start testing audio.

Audition

If there is something wrong in the audition, please click the "Request for Help" button to ask for help.

Login Request for Help

Aby rozpocząć

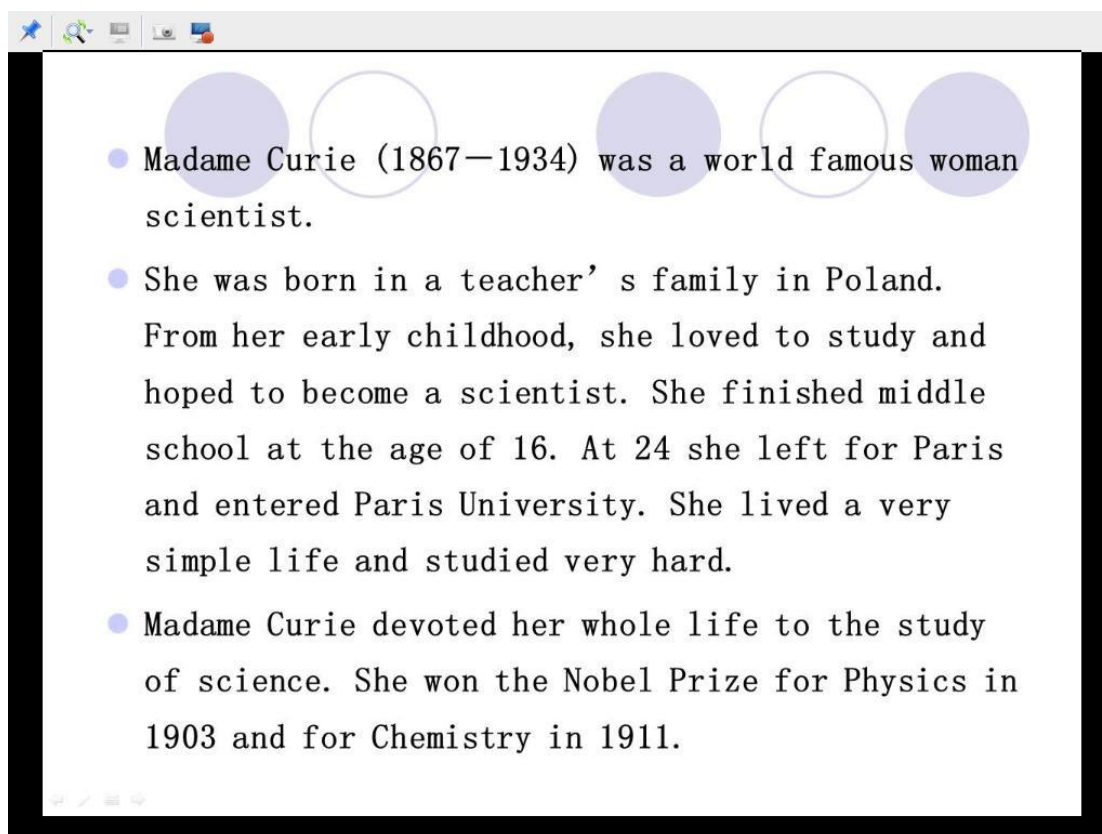
1. Wprowadź dane logowania takie jak ID, Hasło, Imię, Płeć, Departament, Klasę itp.;
2. Naciśnij **Audycja** by zweryfikować poprawność działania słuchawek i mikrofonu;
3. Naciśnij **Login**;
4. Potwierdź **swoją obecność**;
5. Jeśli dane są prawidłowe, Naciśnij **OK** by się zalogować; w przeciwnym razie Naciśnij **Anuluj** by ponownie wprowadzić dane;
6. Naciśnij ponownie **Login** by zakończyć **Zgłaszanie Obecności**. Jeśli studenci mają problem z procesem, mogą zgłosić się o pomoc do nauczyciela klikając **Zgłoś Problem**.

Uwaga

- ✧ Jeśli nauczyciel wybrał opcję sprawdzenia hasła, uczniowie muszą wprowadzić ID i hasło. W przeciwnym razie wystarczy tylko wprowadzić ID.
- ✧ Jeśli dane studenta znajdują się w Menedżerze Listy Studentów, po wprowadzeniu ID i hasła pojawi się okno potwierdzenia obecności
- ✧ Jeśli dane studenta nie znajdują się w Menedżerze, uczeń musi wypełnić wszystkie wymagane pola.

7.12 Transmisja Ekranu

Jeśli nauczyciel uruchomi funkcję transmisji ekranów trybie pełnoekranowym, studenci otrzymają transmisję na pełnym ekranie. Na obrazie pojawi się następujący pasek narzędzi.



Korzystając z niego, studenci mają następujące możliwości.

Zablokuj

Pozwala zablokować pasek w miejscu

Zmień tryb wyświetlania

Pozwala wybrać tryb wyświetlania.

1. Auto Skupienie

Skupienie podąża za kursorem myszki.

2. Panorama

Pozwala ręcznie przesunąć obraz.

3. Zoom

Domyślny tryb wyświetlania – pokazuje cały ekran.

Zrzut ekranu

Zapisuje ekran w danym momencie jako plik JPEG.

Nagrywanie ekranu

Nagrywa treść transmisji i zapisuje ją w formacie ASF dla odtwarzania po lekcji.

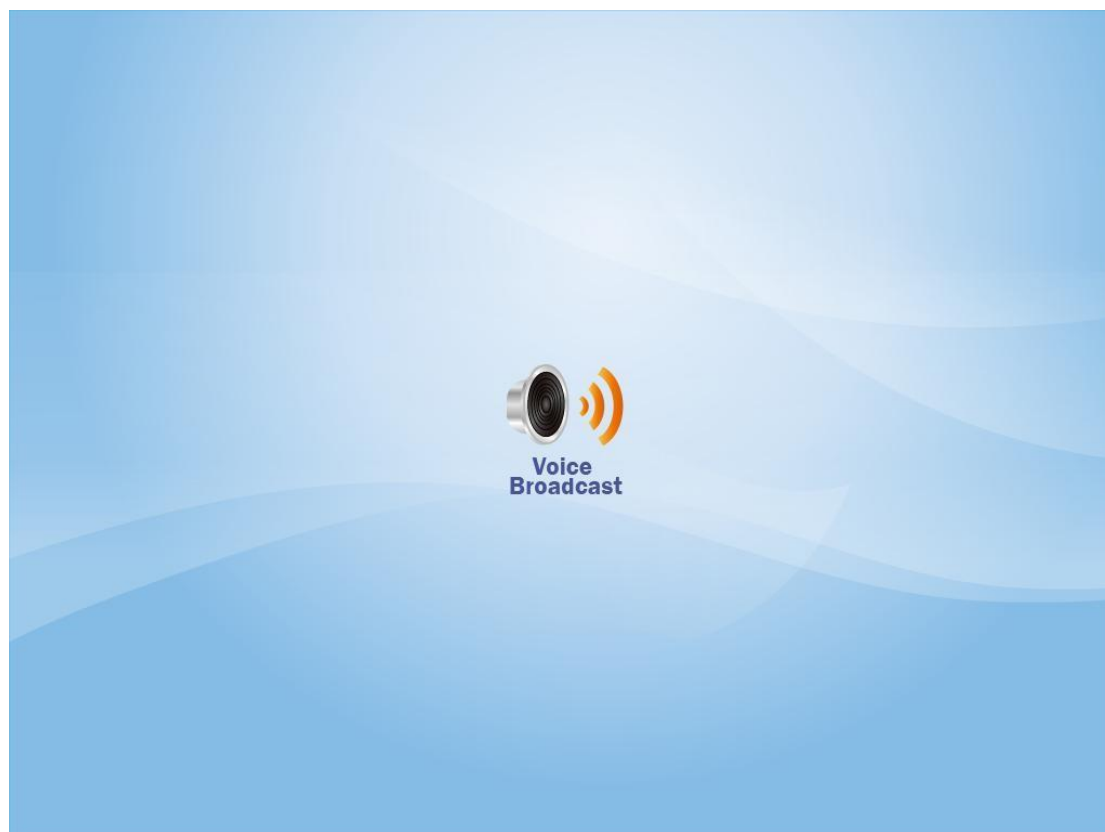
Uwaga

✧ Nauczyciel wybiera tryb w jakim studenci otrzymają transmisję.

7.13 Transmisja Głosu

Po aktywacji tej funkcji, uczniowie będą słyszeli głos i dźwięk z komputera nauczyciela.

Jeśli Transmisja Głosu jest przekazywana w trybie pełnoekranowym, na ekranach uczniów pojawi się następujący komunikat.



Uwaga



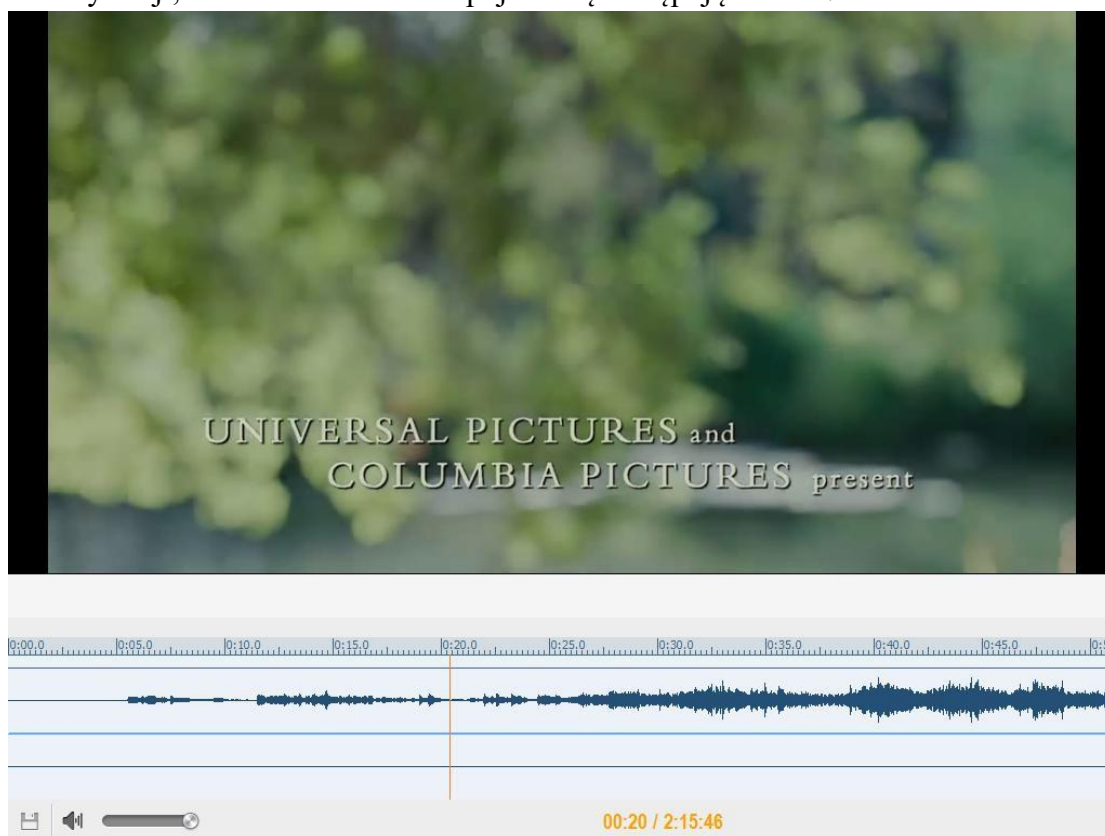
Nauczyciel wybiera tryb w jakim studenci otrzymają transmisję.

7.14 Trener wymowy

Uczniowie mogą brać udział w treningu wymowy zorganizowanym przez nauczyciela. Mają także możliwość zapisu plików MP3 z nagraniami treningu w celu powtórki w domu.

7.14.1 Trening

Po aktywacji, na ekranach uczniów pojawi się następujące okno.

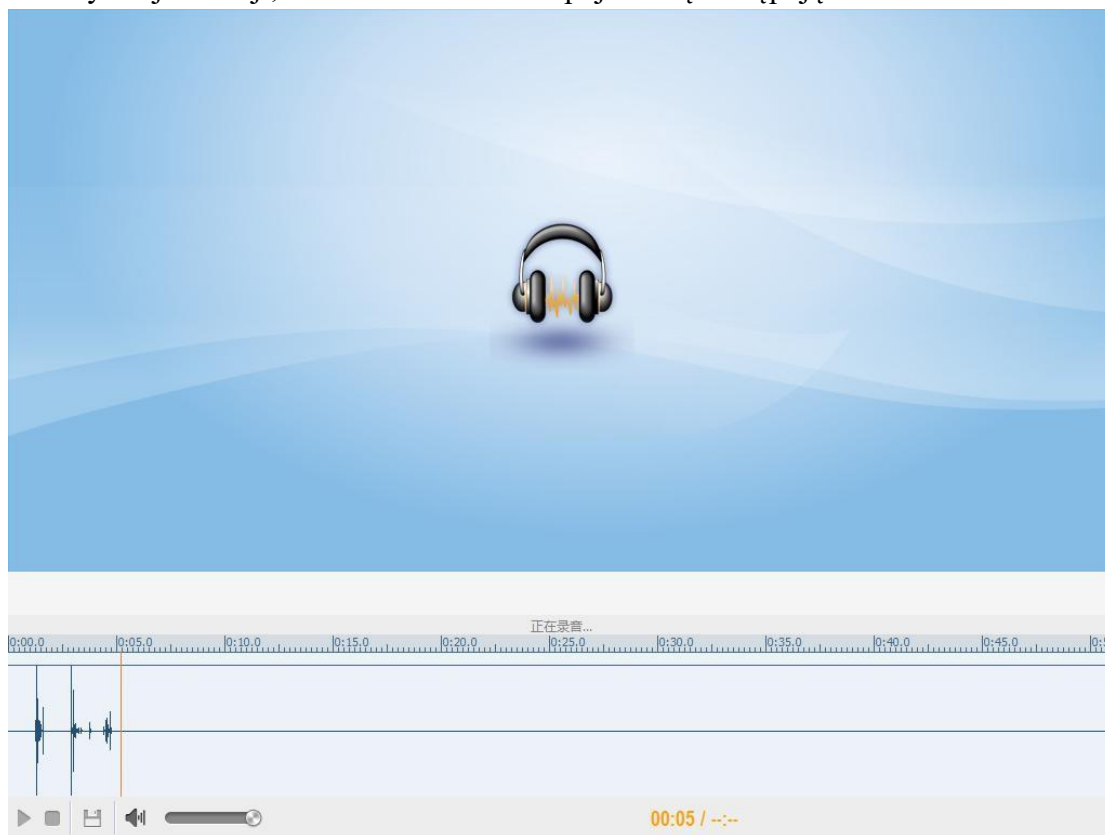


Aby wziąć udział

1. Wykonuj polecenia i podążaj za wskazówkami pokazanymi nad falą dźwiękową.

7.14.2 Powtarzaj-za

Po aktywacji funkcji, na ekranach uczniów pojawi się następujące okno.



Aby zapisać trening

1. Naciśnij **Zapisz** po zakończeniu treningu.
2. Wprowadź nazwę pliku i ścieżkę zapisu.
3. Zapisz plik w formacie mp3.

Uwaga

- ✧ Studenci mogą kontynuować nagrywanie głosu mikrofonu po zakończeniu treningu.

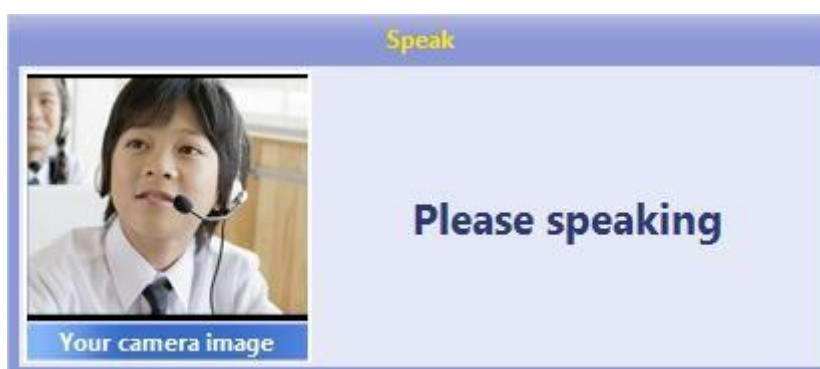
7.15 Rozmowa

Nauczyciel może aktywować mikrofony podczas **Transmisji Głosu, Transmisji Ekranu lub Treningu Wymowy**

Jeśli nauczyciel wybierze ucznia do rozmowy, na jego ekranie pojawi się następujący komunikat.



Nauczyciel może też włączyć kamerę ucznia, którego zaprasza do rozmowy.



7.16 Interkom

Interkom różni się od funkcji rozmowy poprzez aktywację mikrofonów, ponieważ głos rozmówcy nie zostanie transmitowany do całej klasy podczas korzystania z interkomu.

Następujący komunikat pojawi się na ekranie ucznia zaproszonego do rozmowy przez interkom.



Nauczyciel może też aktywować kamerę ucznia, z którym prowadzi rozmowę.



7.17 Czat głosowy

Po aktywacji czatu głosowego przez nauczyciela, na ekranach uczniów pojawi się następujący komunikat a uczniowie mogą rozmawiać w grupie



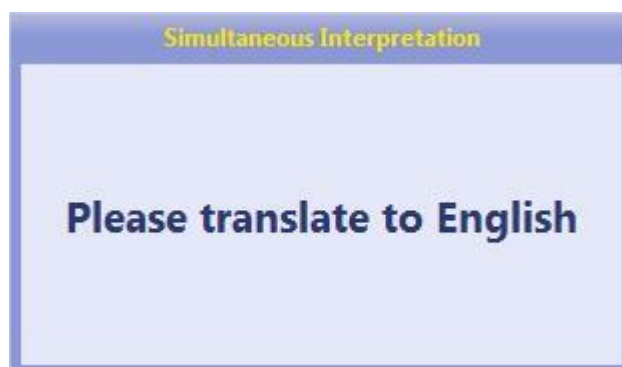
Uwaga

- ✧ Nauczyciel może dołączyć do rozmowy w dowolnej grupie.
- ✧ Jeśli w grupie znajduje się tylko jeden uczeń, pojawi się komunikat „Brak innych członków grupy” Jeśli do takiej grupy dołączy nauczyciel, komunikat zmieni się na “Rozmawiasz z nauczycielem”

7.18 Tłumaczenie symultaniczne

Funkcja ta może być używana wraz z transmisją ekranu, transmisją głosu, treningiem wymowy oraz transmisją na żywo. Nauczyciel może zaprosić do maks. 6 uczniów do tłumaczenia.

Jeśli nauczyciel wybierze ucznia, który ma prowadzić interpretację, na jego ekranie pojawi się następujący komunikat.



Nauczyciel może też uruchomić kamerę ucznia prowadzącego interpretację:



Uczniowie mogą wybrać pomiędzy głosem interpretacji a oryginalnym.

7.19 Egzamin

Egzamin to funkcja przygotowana przez nauczyciela. Po jej aktywacji na ekranach uczniów pojawi się następujący komunikat.

Answer Sheet

1. A B C D


2. A B C D

3. X

4.

5.

6. 00:00

2  11:50 AM

Pytanie wielokrotnego wyboru

1. Naciśnij by wybrać odpowiedź;
2. Ponowne kliknięcie odznaczy odpowiedź.

Prawda czy fałsz:

1. Naciśnij ✓ lub ✕ by wybrać odpowiedź;
2. Ponowne kliknięcie odznaczy odpowiedź


Wypełnij puste pole

1. Wprowadź treść odpowiedzi w pole tekstowe.

Pytanie Otwarte

1. Wprowadz treść odpowiedzi w pole tekstowe

Odpowiedź ustna

1. Naciśnij  by nagrąć odpowiedź
2. Naciśnij  by zakończyć nagrywanie

3. Naciśnij  by odtworzyć nagranie.

Naciśnij  by przesłać kartę odpowiedzi.

7.20 Szybka odpowiedź

Następujące okienko pojawi się na ekranach uczniów, jeśli nauczyciel uruchomi Szybka Odpowiedź.



Aby rozpocząć

1. Naciśnij zielony guzik by zgłosić się do odpowiedzi;
2. Jeśli student pomyślnie zgłosi się do odpowiedzi, na jego ekranie pojawi się stosowny komunikat a jego mikrofon i kamera zostaną włączone i transmitowane do klasy.
3. Uczeń może wtedy podać odpowiedź.

7.21 Konkurencja

Konkurencja to funkcja mająca na celu poprawienie atmosfery w klasie i zwiększenie zaangażowania studentów. Nauczyciel ustala zasady konkurencji takie jak punktacja za pytania, punktacja podstawowa, czas na odpowiedź, ilość pytań na jaką może odpowiedzieć jedna osoba, tryb grupowy itp.

Następujące okno dialogowe pojawi się na ekranach uczniów. Grupa, w której uczeń znajduje się będzie podświetlona dla niego na niebiesko. Obok nazwy grupy jest pokazana punktacja przez nią osiągnięta. Ponadto pokazana jest także punktacja indywidualna dla każdego członka grupy.


Competition			
Group 1	100 Score	Group 2	100 Score
Tom	(0 Score)	Amy	(0 Score)
Jim	(0 Score)	Alex	(0 Score)
		Alice	(0 Score)

Dostępne są dwa typy pytań do konkurencji: Szybka odpowiedź i wymagane pytanie. Nauczyciel może wybrać grupę, która musi odpowiedzieć na wymagane pytanie a jeden z członków tej grupy musi podać odpowiedź.

7.21.1 Zgłaszanie szybkiej odpowiedzi

Po aktywacji szybkiej odpowiedzi, pojawi się następujące okno.

Competition			
Group 1	100 Score	Group 2	100 Score
Tom	(0 Score)	Amy	(0 Score)
Jim	(0 Score)	Alex	(0 Score)
		Alice	(0 Score)



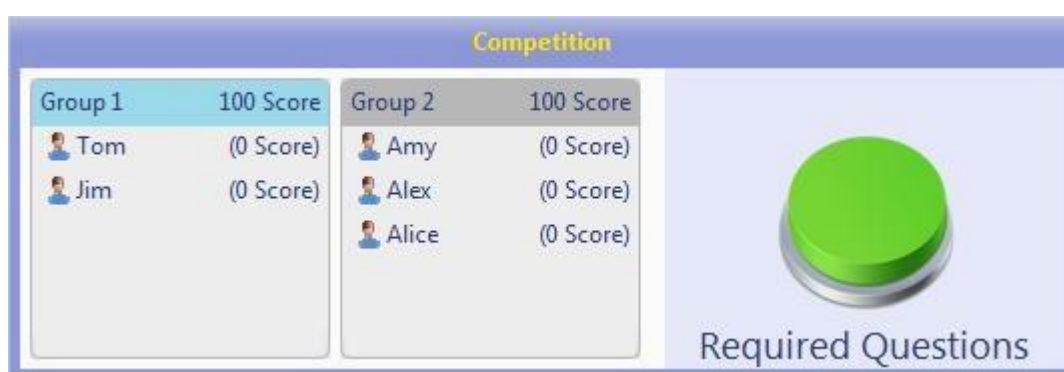
Aby zgłosić szybką odpowiedź

1. Nauczyciel aktywuje szybką odpowiedź i czeka aż uczniowie zgłoszą się do odpowiedzi;
2. Uczniowie zgłaszają się poprzez naciśnięcie zielonego guzika;

3. Jeśli student pomyślnie zgłosi się do odpowiedzi, na jego ekranie pojawi się stosowny komunikat a jego mikrofon i kamera zostaną włączone i transmitowane do klasy.
4. Nauczyciel ocenia poprawność odpowiedzi. Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa pojawi się komunikat "Odpowiedź nieprawidłowa!" a punktacja grupy do jakiego dany student należy zmieni się.

7.21.2 Odpowiedź na wymagane pytanie

Następujące okno pojawi się na ekranach uczniów po rozpoczęciu wymaganego pytania.



Aby zgłosić odpowiedź

1. Zielony guzik pojawi się na ekranach studentów w grupie wybranej do odpowiedzi. Stosowny komunikat pojawi się na ekranach innych uczniów.
2. Jeśli student pomyślnie zgłosi się do odpowiedzi, na jego ekranie pojawi się stosowny komunikat a jego mikrofon i kamera zostaną włączone i transmitowane do klasy
3. Nauczyciel ocenia poprawność odpowiedzi. Jeśli odpowiedź jest nieprawidłowa pojawi się komunikat "Odpowiedź nieprawidłowa!" a punktacja grupy do jakiego dany student należy zmieni się.

Po zakończeniu konkurencji, nauczyciel przedstawi ranking grup i wynagrodzi stosownie zwycięzców.

Uwaga

- ✧ Jeśli nauczyciel ustawi limit czasu na odpowiedź, odliczanie będzie pokazane w oknie dialogowym.
- ✧ Nauczyciel ustala zasady konkurencji.



Nauczyciel może ustalić limit ilości pytań na jakie może odpowiedzieć jedna osoba. Po osiągnięciu tego limitu, dany uczeń nie będzie mógł odpowiedzieć na więcej pytań.

7.22 Prezentacja studenta

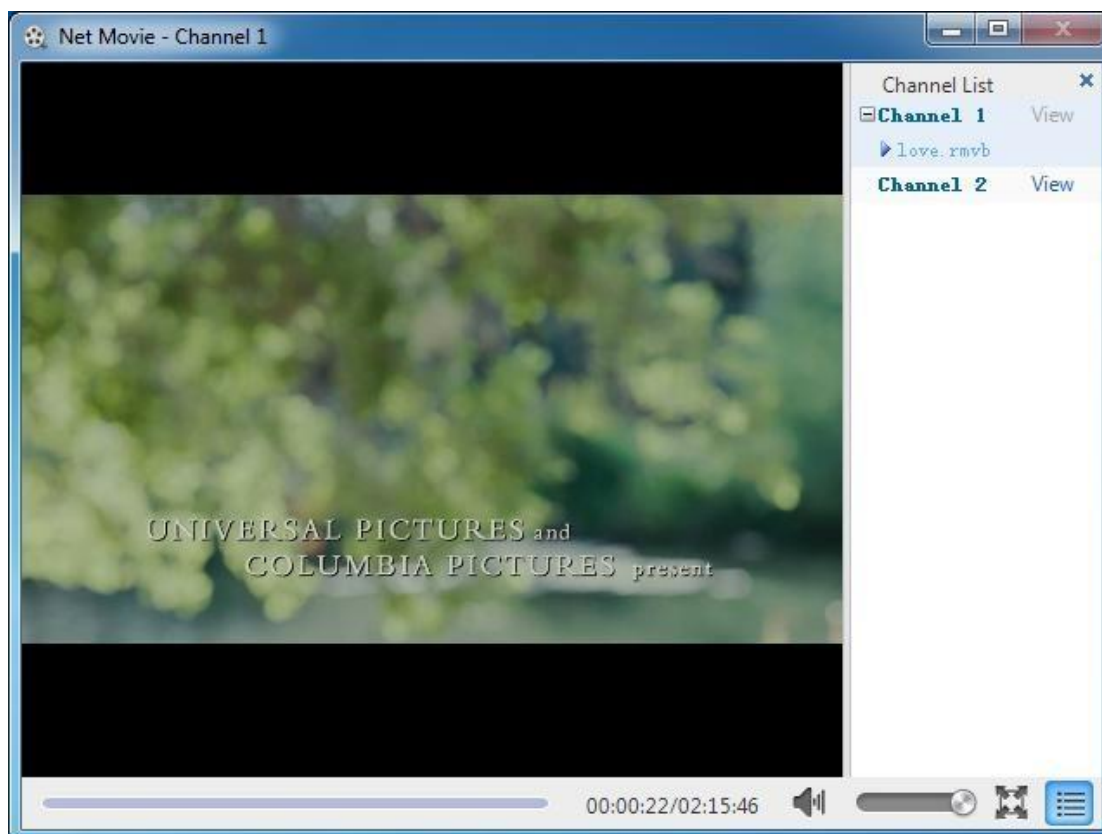
Nauczyciel wybiera jednego studenta do przeprowadzenia prezentacji.

Uwaga

- ✧ Nauczyciel może kontrolować przebieg prezentacji jak i stanowisko ucznia oraz wybrać poziom kontroli.

7.23 Transmisja Filmów

Następujące okno pojawi się na ekranach uczniów po uruchomieniu funkcji transmisji filmów. Uczniowie mogą dowolnie wybierać dostępne kanały do obejrzenia.



Aby wybrać kanał

Wybierz kanał z listy i naciśnij **Otwórz**.

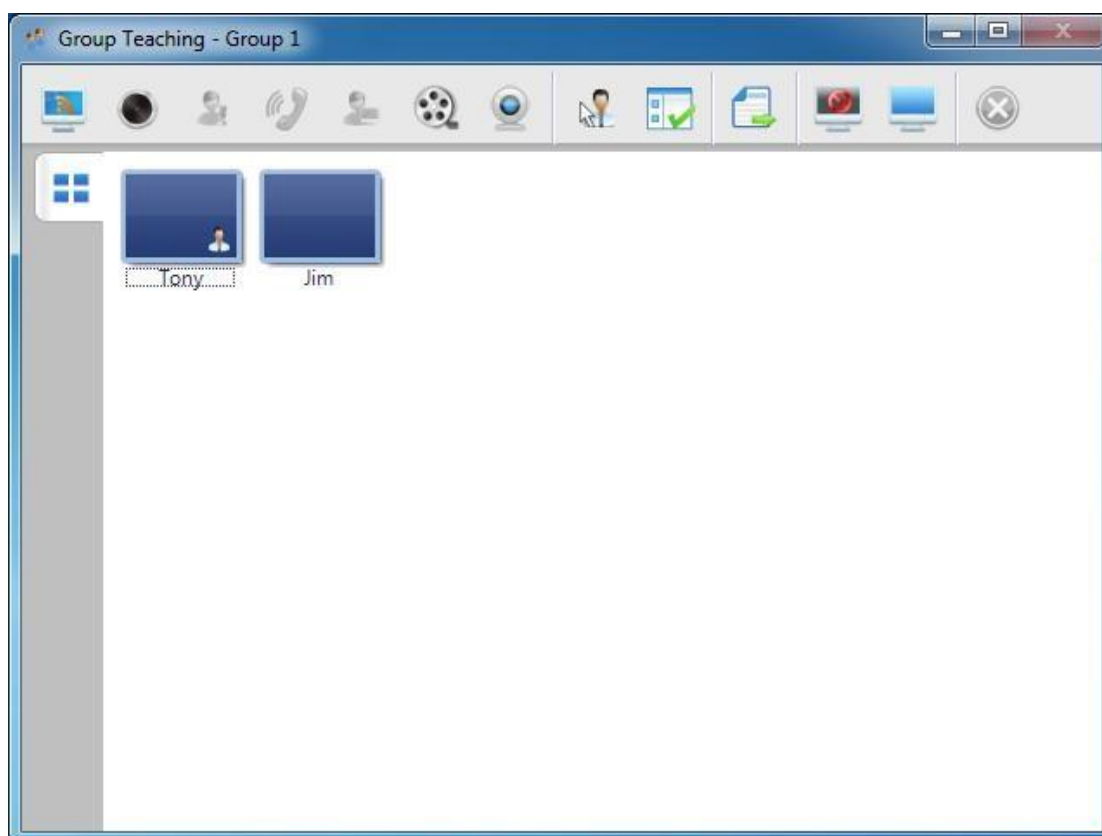
Uwaga

✧ Możliwość wyboru istnieje tylko wtedy, gdy utworzony został więcej niż jeden kanał.

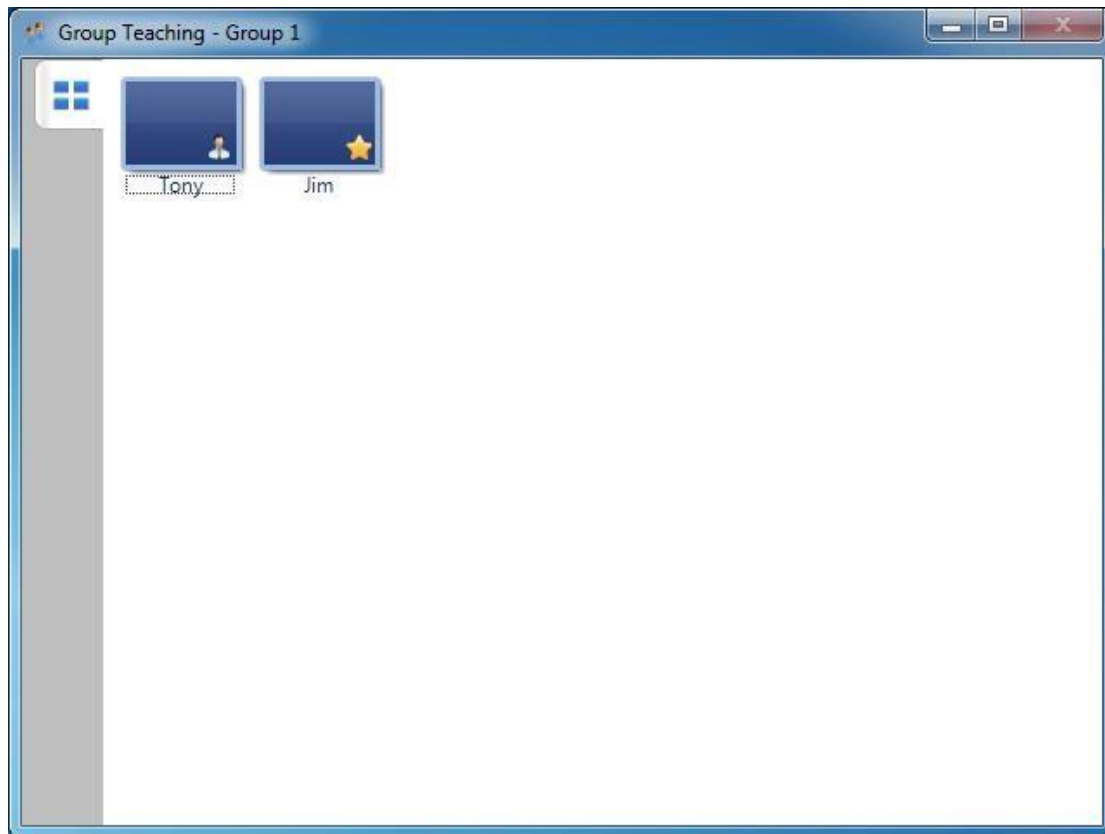
7.24 Nauczanie grupowe

Nauczanie grupowe to metoda nauczania polegająca na zbiorowym nauczaniu grup, w których uczniowie uczą się od siebie. Funkcja ta pozwala nauczycielowi na podział klasy na wiele grup. Każda z nich musi posiadać jednego lidera i jednego lub więcej pasywnych członków. Liderzy grup mają do dyspozycji wiele narzędzi pomocniczych by uczyć swoich rówieśników.

Następujące okno dialogowe pojawi się na ekranie liderów grup:



Następujące okno pojawi się na ekranach pasywnych członków grup.



Liderzy mają następujące możliwości.

Transmisja ekranu

Pozwala uczniowi transmitować swój ekran do innych członków grupy. Nauczyciel może kontrolować przebieg transmisji

Aby rozpocząć

1. Naciśnij  w oknie nauczania grupowego.

Transmisja głosu

Pozwala uczniowi transmitować głos i dźwięk swojego komputera do innych członków grupy.

Aby rozpocząć

1. Naciśnij  w oknie nauczania grupowego.

Interkom

Pozwala na komunikację z innym członkiem grupy.


Aby rozpocząć

1. Wybierz innego członka grupy;
2. Naciśnij .

Rozmowa

Pozwala uczniowi transmitować swój głos do innych członków grupy i prowadzić z nimi rozmowę.

Aby rozpocząć

1. Wybierz innego członka grupy;
2. Naciśnij .

Prezentacja studenta

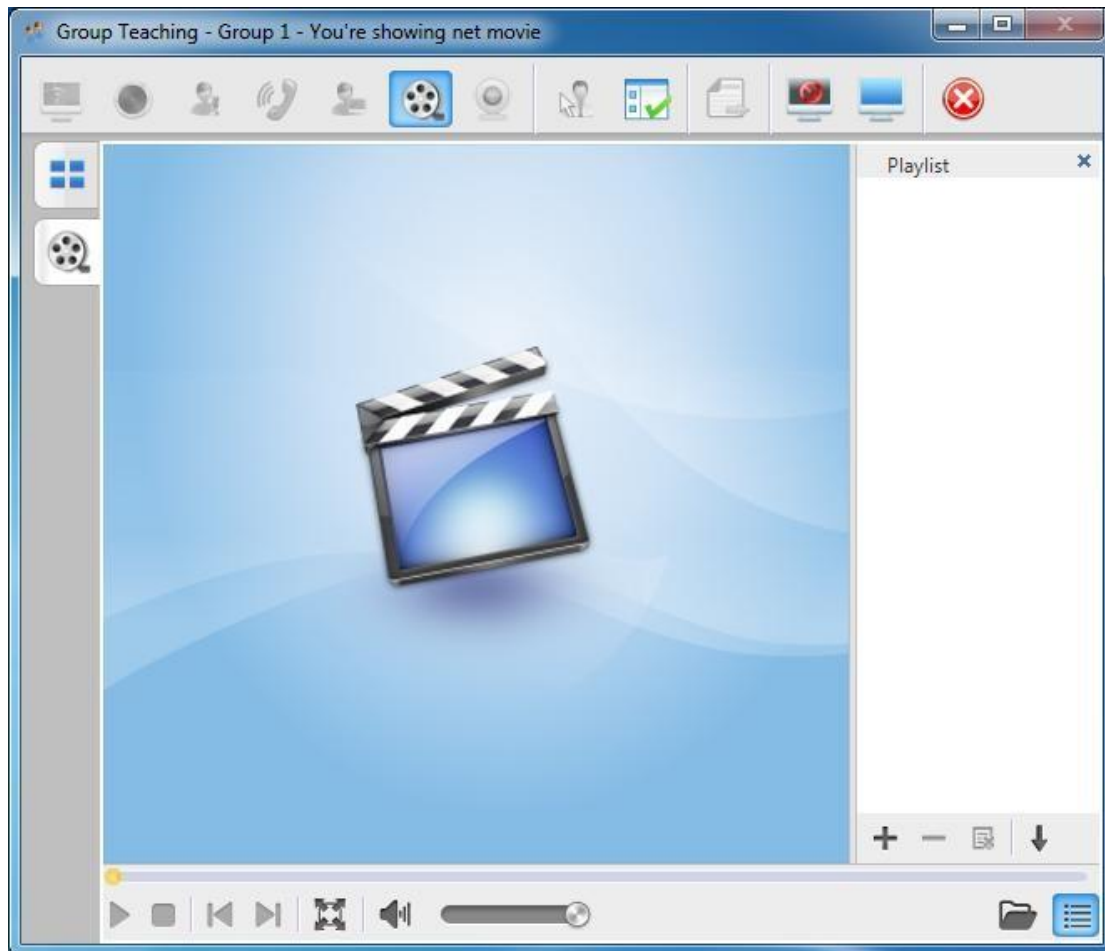
Pozwala na prowadzenie transmisji ekranu i dźwięku komputera studenta do innych członków grupy.

Aby rozpocząć




1. Wybierz innego członka grupy;
2. Naciśnij .

Transmisja filmów

Pozwala na rozpoczęcie transmisji filmów. Następujące okno dialogowe pojawi się na ekranie ucznia:

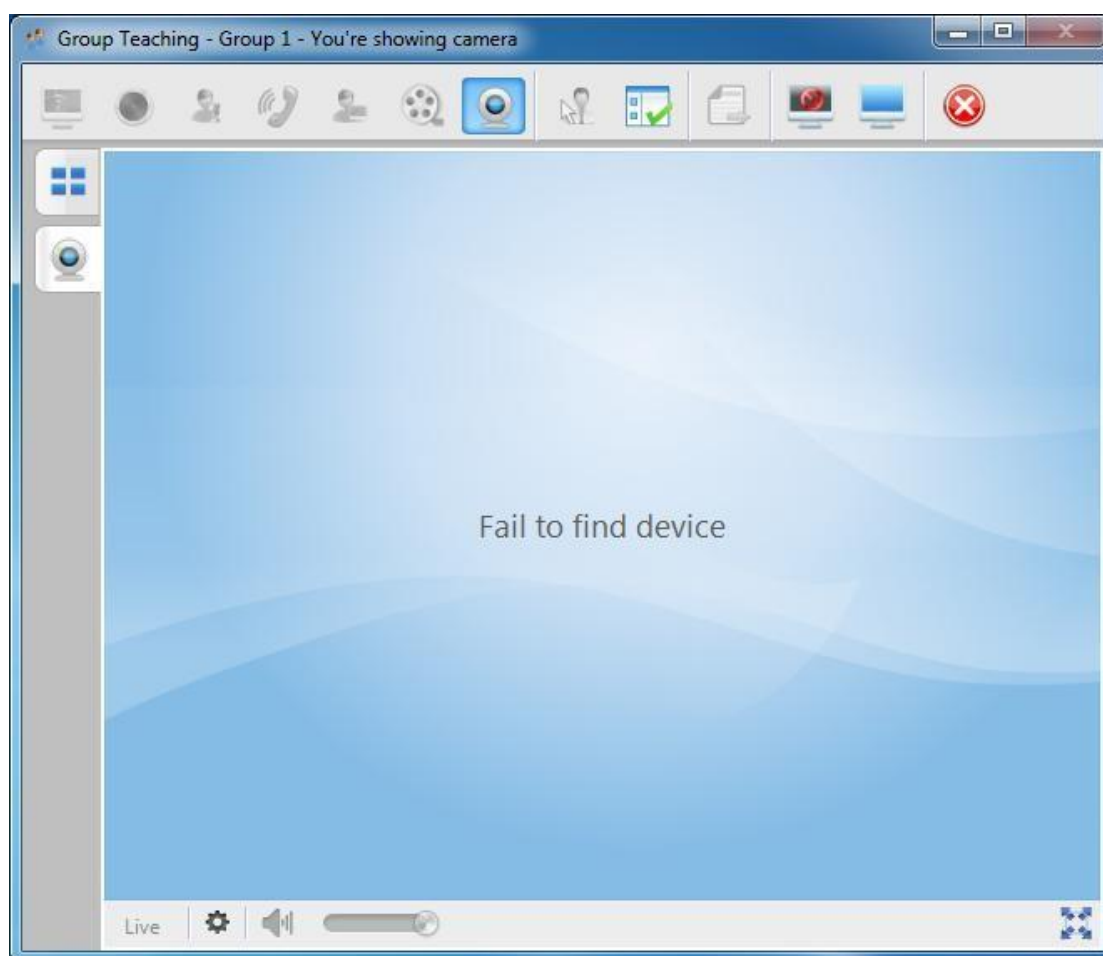


Aby rozpocząć




1. Naciśnij  w oknie nauczania grupowego
2. Naciśnij  lub  by otworzyć film

Kamera

Następujące okno dialogowe pojawi się, gdy uczeń aktywuje **Kamerę**.



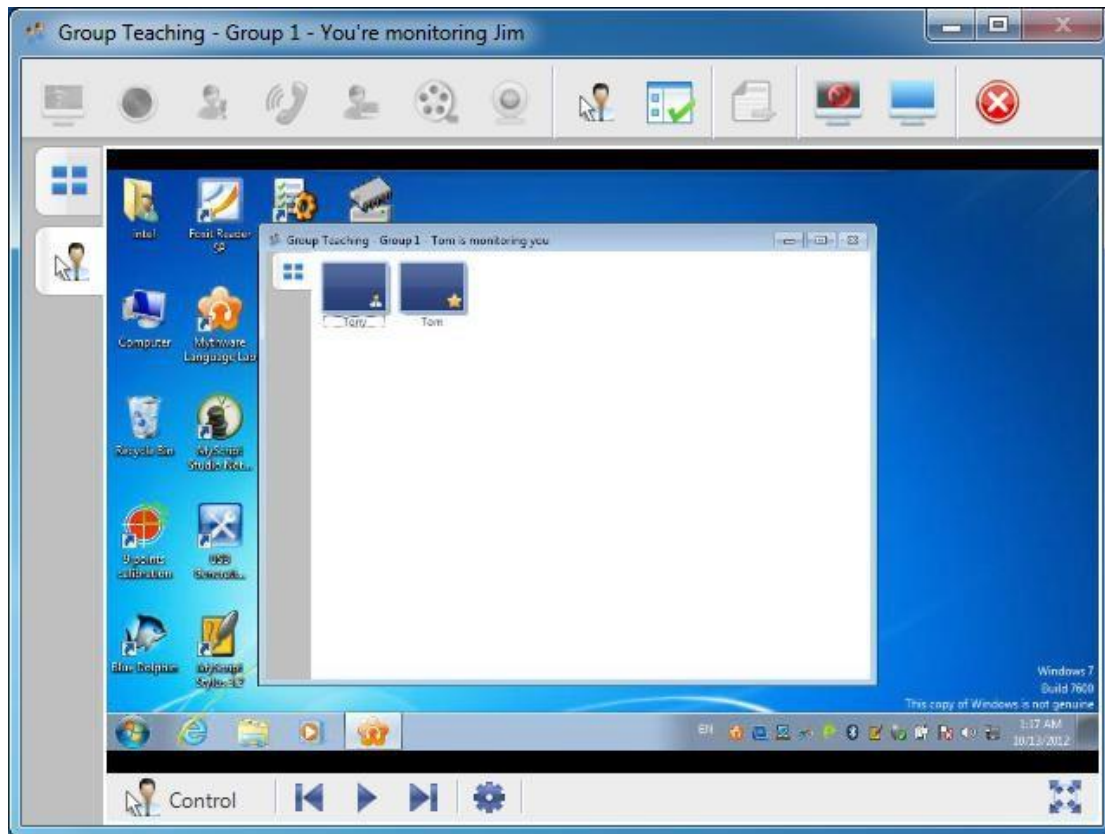
Aby rozpocząć

1. Naciśnij 
2. Naciśnij  i wybierz urządzenie a/v
3. Ustaw kamerę by przechwytywała poprawnie obraz;
4. Naciśnij  aby transmitować obraz z kamery.








Monitoring

Lider grupy może używać tej funkcji by monitorować lub kontrolować innych członków grupy.

Po uruchomieniu funkcji pojawi się następujące okno.

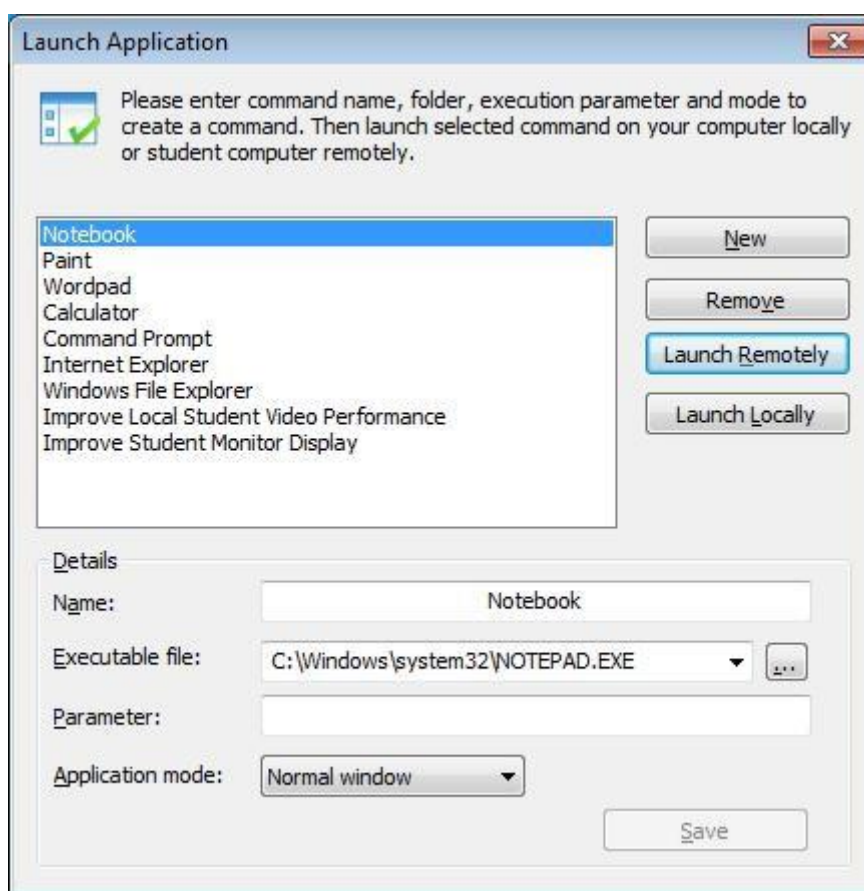


Aby rozpocząć


1. Naciśnij 
2. Naciśnij  By przełączać się między monitoringiem a kontrolą;
3. Naciśnij  lub  by przełączać się między członkami grupy.
4. Naciśnij  by wznowić automatyczne przełączanie między członkami grupy i  by wstrzymać auto przełączanie.
5. Naciśnij  by konfigurować czas monitorowania.

Uruchom Aplikację

Lider może używać tej funkcji by uruchamiać aplikacje na stanowiskach innych członków grupy.

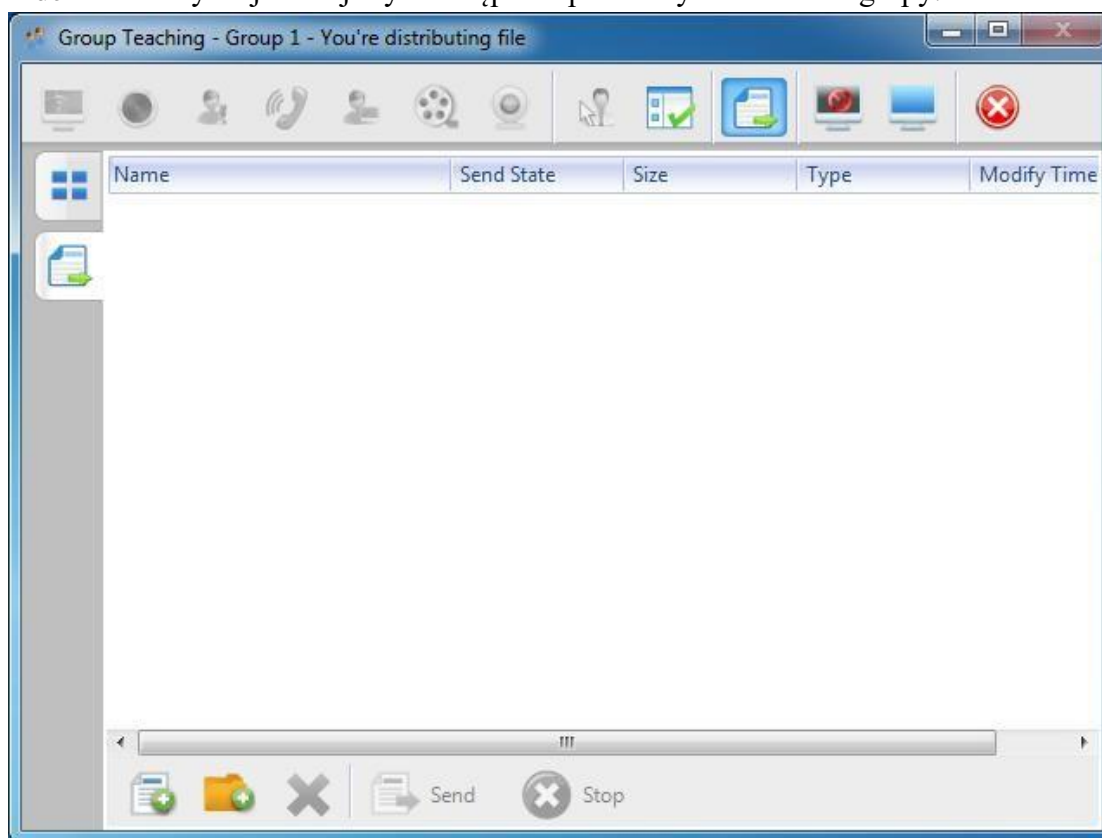


Aby rozpocząć







1. Naciśnij  w oknie Grupowego Nauczania
2. Lider może dodawać nowe aplikacje do listy. Aby to zrobić, naciśnij **Dodaj**, następnie wprowadź nazwę aplikacji i ścieżkę do pliku .exe i zatwierdź.
3. Lider może także usuwać aplikacje z listy. Aby to zrobić, wybierz aplikację i naciśnij **Usuń**;
4. Aby uruchomić aplikację zdalnie na komputerach innych członków grupy naciśnij **Uruchom Zdalnie**;
5. Aby uruchomić aplikację lokalnie na komputerze ucznia, naciśnij **Uruchom Lokalnie**.

Udostępnianie plików

Lider może użyć tej funkcji by udostępniać pliki innym członkom grupy.




Aby rozpocząć

1. Naciśnij  w oknie **Grupowego Nauczania**
2. Naciśnij  by dodać nowy plik lub  by dodać nowy folder
3. Wybierz plik lub folder, następnie Naciśnij  by go usunąć;
4. Naciśnij  by przesłać dalej dodane pliki i foldery;
5. Naciśnij  by przerwać przesyłanie plików.


Blokada Ekranu

Aby uruchomić blokadę

1. Wybierz jednego lub więcej członków grupy;
2. Naciśnij .

Wyłączanie blokady

Aby wyłączyć blokadę

1. Wybierz jednego lub więcej członków grupy;
2. Naciśnij .

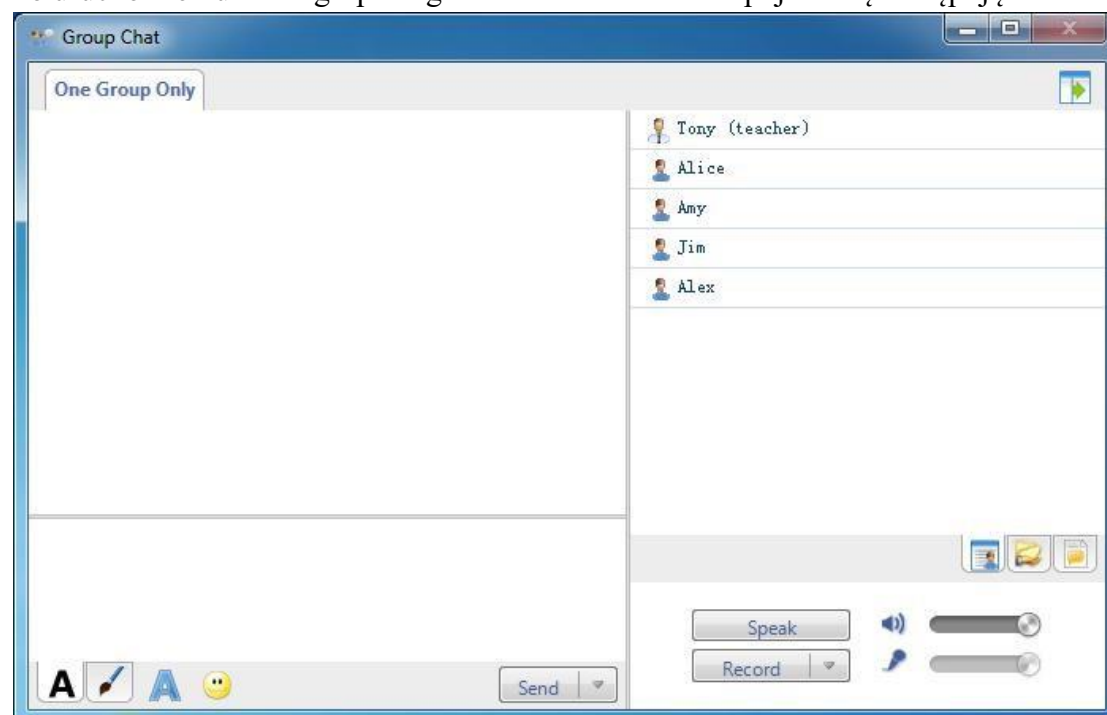
Uwaga

✧ Funkcje dostępne dla lidera grupy są konfigurowane przez nauczyciela.

7.25 Czat

7.25.1 Czat grupowy


Po uruchomieniu czatu grupowego na ekranach uczniów pojawi się następujące okno.




Aby rozpocząć czat


1. Naciśnij **Wyślij** by pisać innymi członkami grupy;
2. Naciśnij **Mów** by rozmawiać z innymi członkami grupy;
3. Naciśnij **Nagrywaj** by nagrywać czat;


Poniżej znajduje się lista dostępnych funkcji:

 **A** Edycja wiadomości:

 **Zmień czcionkę:** Zmień czcionkę, styl, kolor, rozmiar, treść wiadomości itp.;

 **Wstaw emotikonę:** Pozwala na wstawianie emotikon do wiadomości;


 Rysowanie/pismo ręczne:

 **Pióro:** Pozwala ręcznie narysować treść wiadomości;

 **Gumka:** Pozwala wymazać treść wiadomości;


 **Poprzedni:** Cofa krok;

 **Następny:** Ponawia krok;


 **Kolor:** Zmień kolor pióra;

 **Ustaw tło:** Wybierz tło;

W oknie czatu dostępne są trzy widoki:

 Przeglądaj członków grupy

Nauczyciel i uczniowie mogą zobaczyć kto aktualnie znajduje się w danej grupie.

 Przeglądaj udostępnione pliki

Nauczyciel i uczniowie mogą zobaczyć i otworzyć przesłane pliki.

 Przeglądaj Historię czatu

Nauczyciel i uczniowie mogą przeglądać historię czatu.

Uwaga

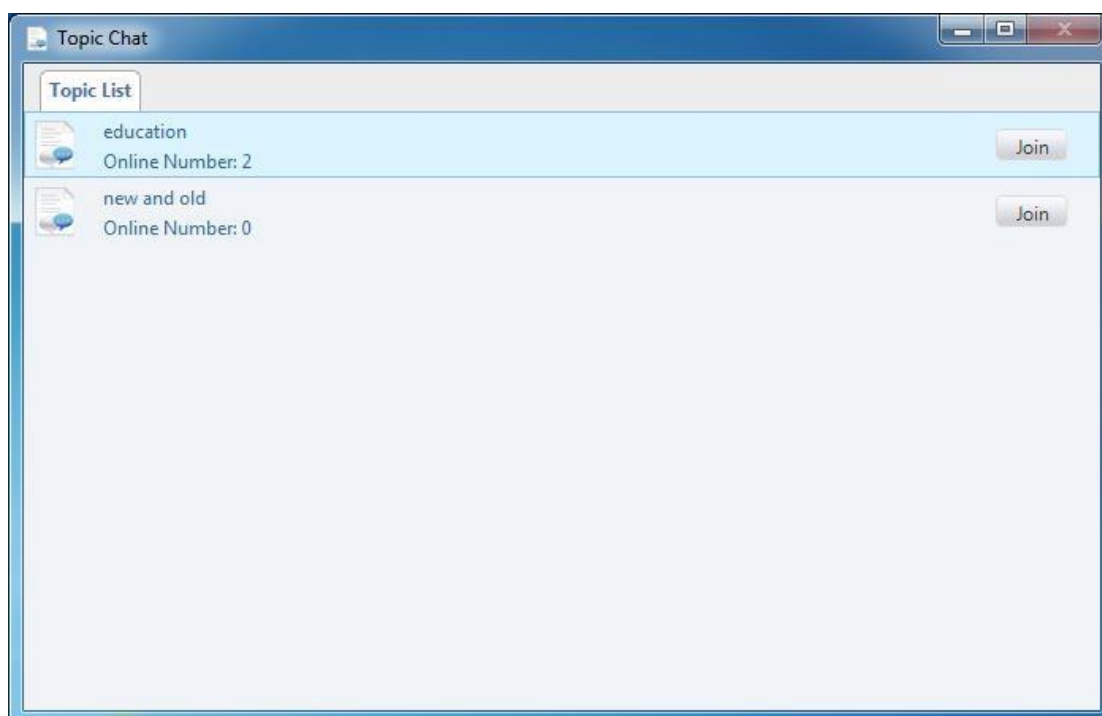
✧ Uczniowie mogą zobaczyć i ściągnąć pliki udostępnione przez nauczyciela

✧ Naciśnij strzałkę obok by zmienić skróty klawiszowe.

7.25.2 Czat Tematyczny

Czat tematyczny pozwala na utworzenie specjalnych czatów, do których uczniowie mogą dowolnie dołączać i rozmawiać z innymi członkami danego czatu na dany temat.

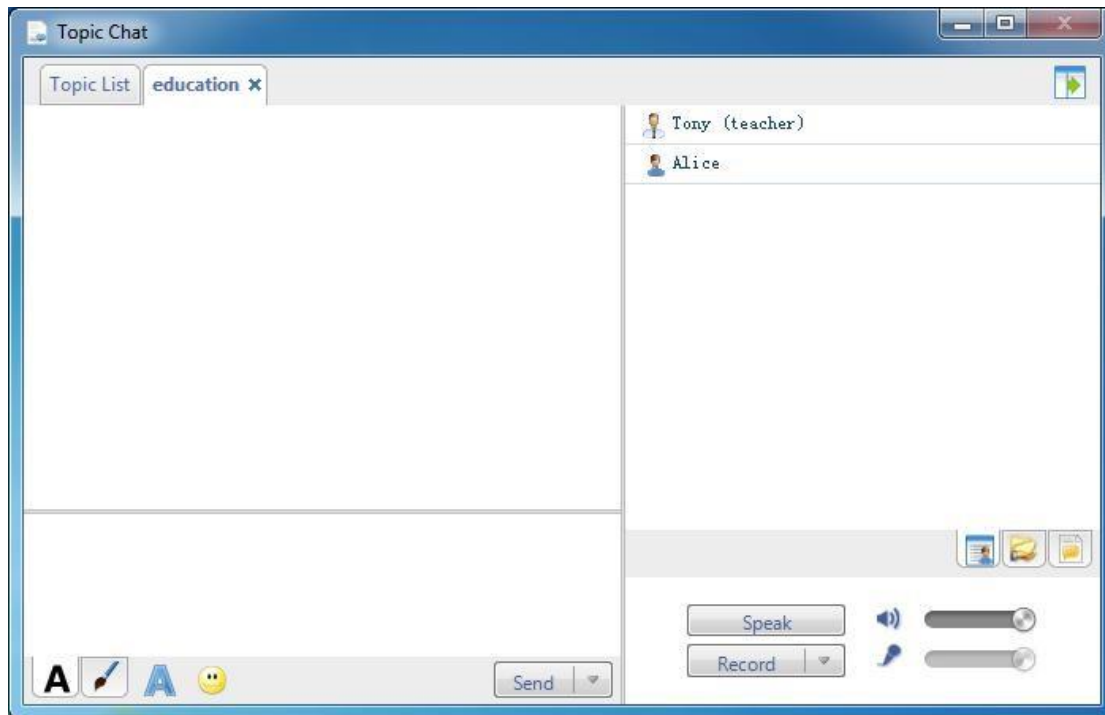
Po uruchomieniu tej funkcji, na ekranach uczniów pojawi się następujące okno:



Aby rozpocząć

1. Wybierz czat, do którego chcesz dołączyć i Naciśnij **Dołącz**

Po dołączeniu do czatu pojawi się następujące okno.




By wybrać ponownie


1. Wybierz zakładkę **Lista tematów** nad oknem czatu.
2. Wybierz nowy temat, do którego chcesz dołączyć i naciśnij **Dołącz**.


Aby rozpocząć czat:


1. Naciśnij **Wyślij** by pisać z innymi członkami grupy;
2. Naciśnij **Mów** by rozmawiać z innymi członkami grupy;
3. Naciśnij **Nagrywaj** by nagrywać czat;


Poniżej znajduje się lista dostępnych funkcji:


 **Edycja wiadomości:**

 **Zmień czcionkę:** Zmień czcionkę, styl, kolor, rozmiar, treść wiadomości itp.;

 **Wstaw emotikoneę:** Pozwala na wstawianie emotikonek do wiadomości;

 **Rysowanie/pismo ręczne:**

 **Pióro:** Pozwala ręcznie narysować treść wiadomości;

 **Gumka:** Pozwala wymazać treść wiadomości;


 **Poprzedni:** Cofa krok;

 **Następny:** Ponawia krok;


 **Kolor:** Zmień kolor pióra;

 **Ustaw tło:** Wybierz tło;

W oknie czatu dostępne są trzy widoki:

 Przeglądaj członków grupy

Nauczyciel i uczniowie mogą zobaczyć kto aktualnie znajduje się w danej grupie.

 Przeglądaj udostępnione pliki

Nauczyciel i uczniowie mogą zobaczyć i otworzyć przesłane pliki.

 Przeglądaj Historię czatu

Nauczyciel i uczniowie mogą przeglądać historię czatu.

Uwaga

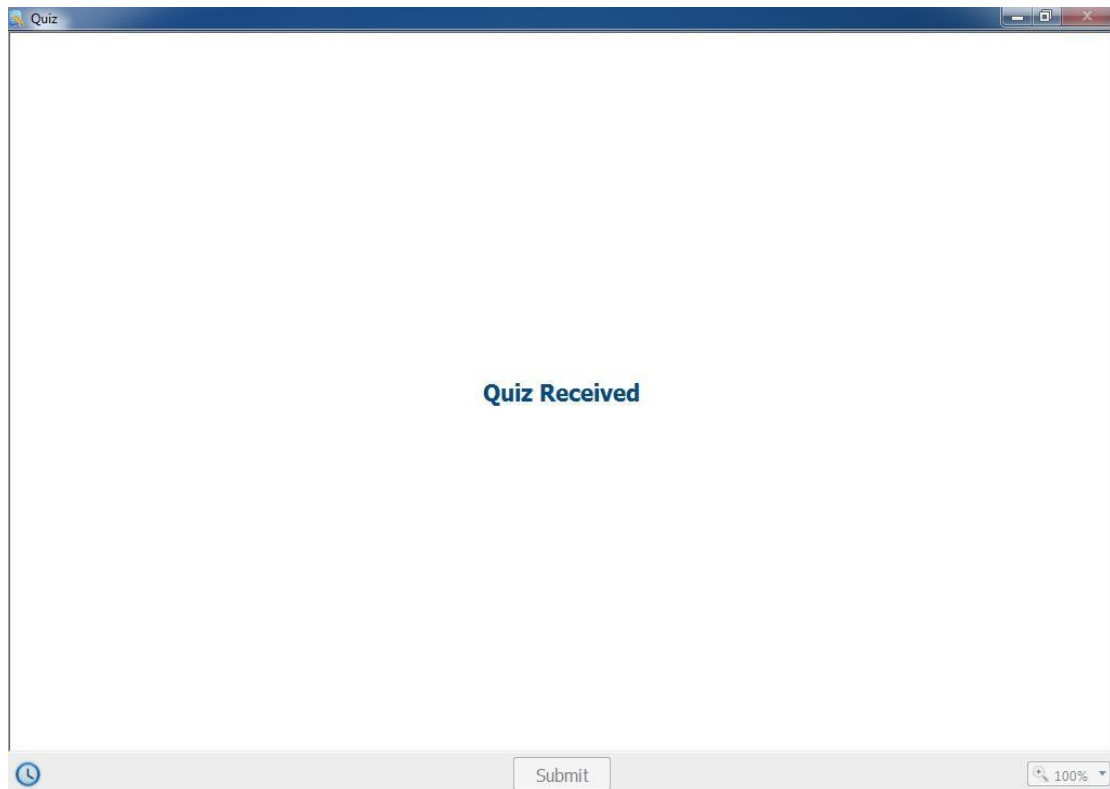
- ✧ Uczniowie mogą zobaczyć i otworzyć pliki przesłane przez nauczyciela.
- ✧ Uczniowie mogą wybrać tylko jeden temat w danym momencie.

7.26 Egzamin

7.26.1 Egzamin

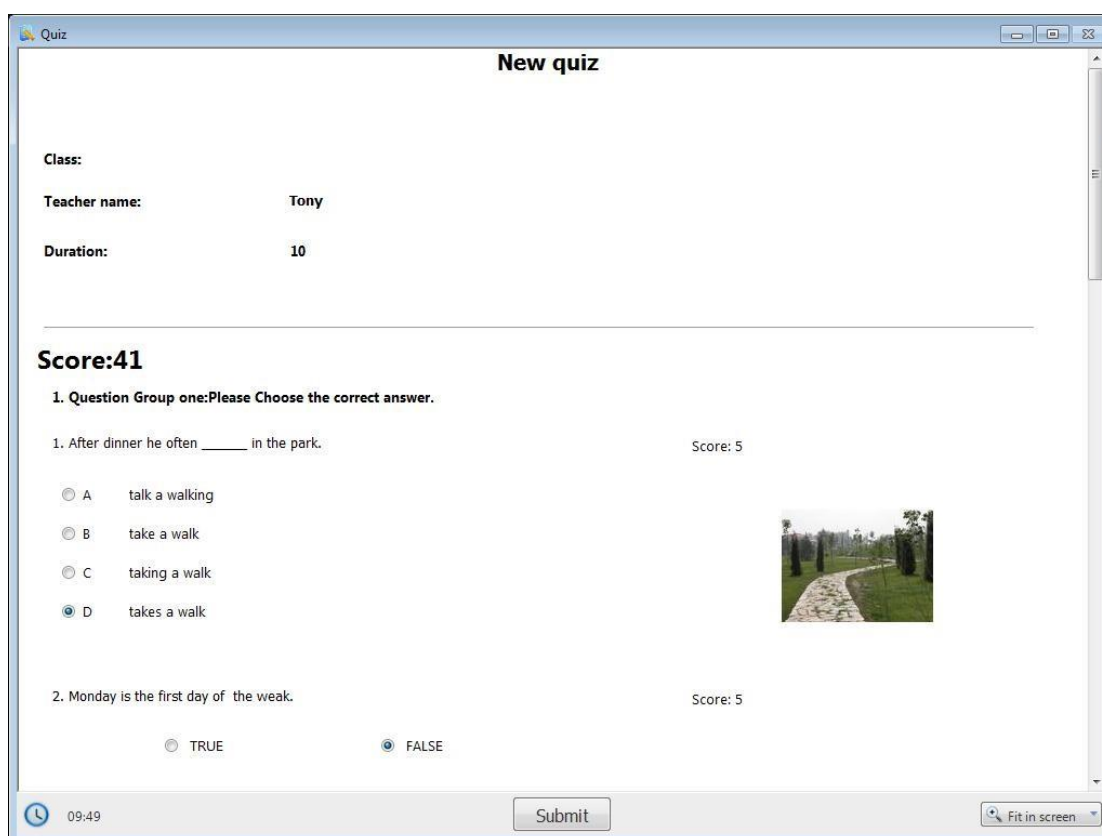
Otrzymywanie Egzaminu

Uczeń nie musi podejmować żadnej akcji, aby otrzymać egzamin. Nauczyciel przesyła egzaminy do uczniów a te są automatycznie otwierane na ich ekranach. Po uruchomieniu egzaminu, następujące okno pojawi się na ekranach uczniów:



Rozpocznij Egzamin

Egzamin pojawi się na ekranach uczniów po rozpoczęciu przez nauczyciela. Uczniowie będą mogli rozpocząć odpowiadanie na pytania i pojawi się odliczanie pozostałego czasu.



Nawigacja egzaminu

1. Przeglądaj pytania w oknie dialogowym **Egzaminu**
2. Wybierz lub wprowadź odpowiedzi;
3. Przeciągnij pasek z prawej strony okna by przeglądać pełną zawartość egzaminu
4. Powtórz kroki 1-3 do zakończenia egzaminu.

Uwaga

- ✧ Egzamin może zawierać różnorodne typy pytań – odpowiadaj na każde pytanie zgodnie z jego typem.

Oddawanie egzaminu

Uczniowie muszą oddać egzaminy po ich wykonaniu.

Aby oddać egzamin

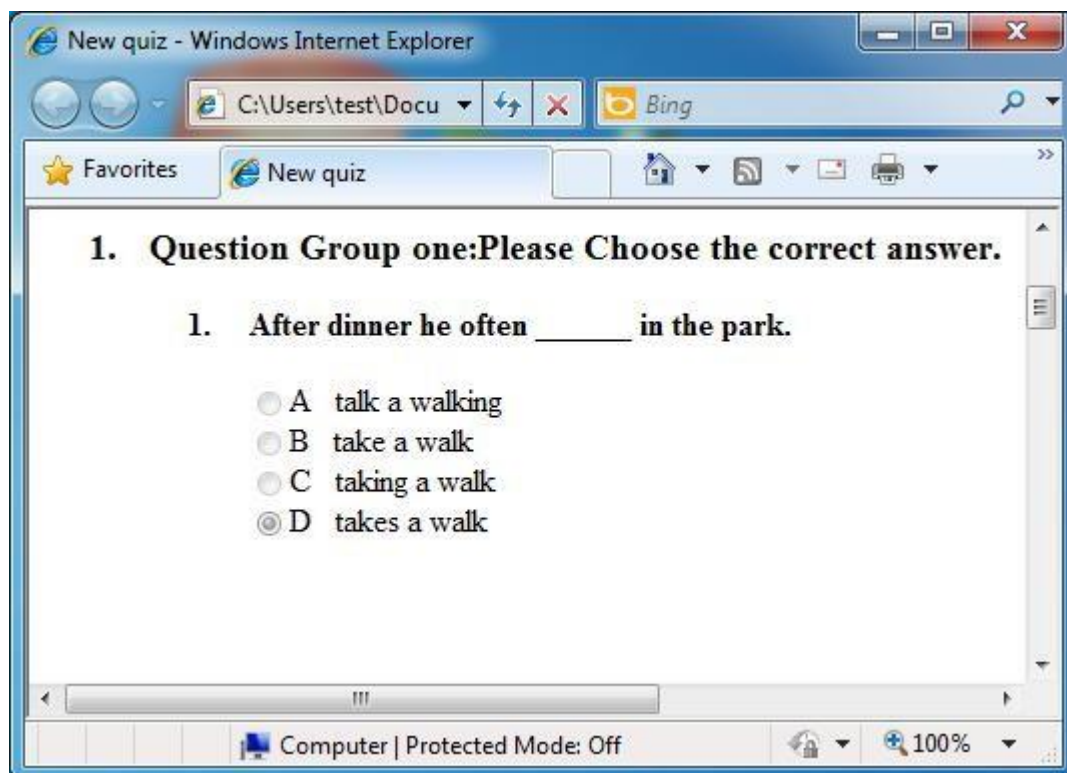
1. Naciśnij **Prześlij** w oknie egzaminu;
2. Zaznacz **OK** w oknie dialogowym.

Uwaga

✧ Jeśli czas na odpowiedzi skończył się, egzaminy będą automatycznie przesłane do nauczyciela.

Ocenianie egzaminu

Po zakończeniu egzaminu, uczniowie muszą poczekać aż nauczyciel oceni ich prace i prześle wyniki.



Podgląd wyników z egzaminu

1. Po otrzymaniu wyników z egzaminu, na pulpicie uczniów powinien pojawić się plik HTML z wynikami.

2. Uczniowie mogą sprawdzić następujące informacje dotyczące ich wyników; całkowita punktacja, punktacja indywidualnych pytań i otrzymane punkty; poprawne odpowiedzi na każde pytanie oraz komentarze dodane przez nauczyciela.

Uwaga

- ✧ Poprawne odpowiedzi są zaznaczone na niebiesko a niepoprawne wraz z komentarzami nauczyciela, na czerwono.
- ✧ Mythware Language Lab zapisuje wyniki testów automatycznie w domyślnym folderze "Moje Dokumenty\Mythware\Language Lab\Quiz\Paper".

7.26.2 Ankieta

Funkcja ta pozwala na przeprowadzenie szybkiej ankiety, zebranie opinii klasy lub zadanie szybkiego pytania. Dostępne są dwa rodzaje pytań: wielokrotny wybór i prawda czy fałsz.

00:56 Survey Submit

After dinner he often _____ in the park.

A: talk a walking

B: take a walk

C: taking a walk

D: takes a walk

Aby odpowiedzieć:

1. Poczekaj aż nauczyciel zacznie ankietę;
2. Wybierz poprawną odpowiedź i naciśnij **prześlij**
3. Naciśnij **OK** w oknie dialogowym.

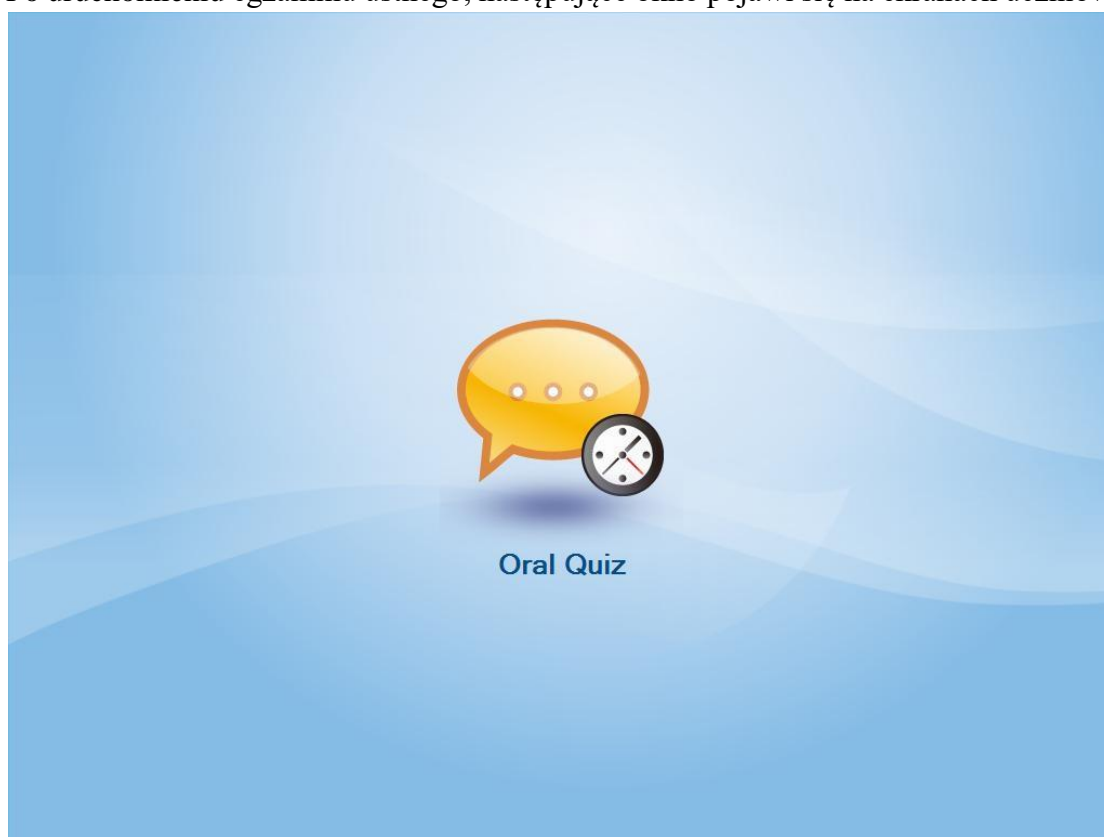
Uwaga

- ✧ Ankiety zostaną automatycznie zebrane po upływie ustalonego czasu.
- ✧ Jeśli w ankiecie nie ma poprawnej odpowiedzi, nie zostanie ona pokazana uczniom po zakończeniu. Jeśli była poprawna odpowiedź, pojawi się ona na ekranach uczniów po zakończeniu ankiety.

7.26.3 Egzamin ustny

Egzamin Ustny służy do pomocy w ocenie poziomu wymowy uczniów.

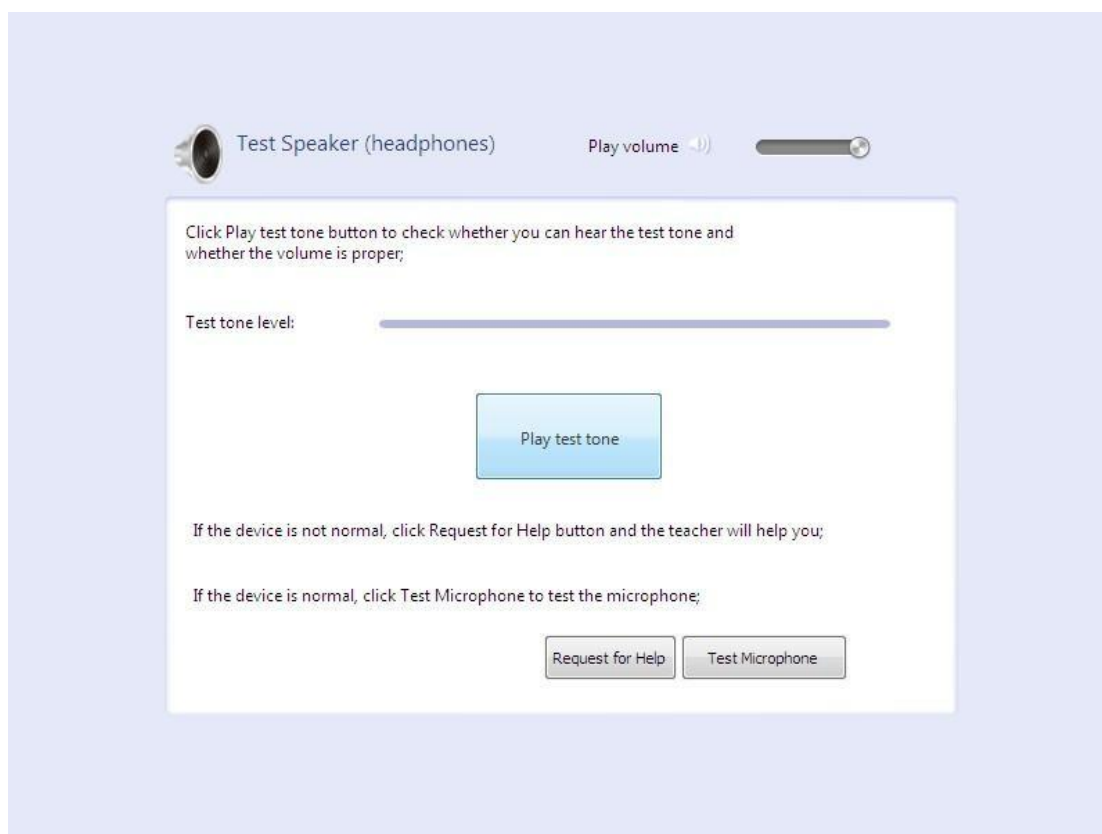
Po uruchomieniu egzaminu ustnego, następujące okno pojawi się na ekranach uczniów.



Przesłuchanie

Funkcja ta służy do weryfikacji poprawności działania sprzętu audio uczniów.

Następujące okno pojawi się po aktywacji przesłuchania.



Aby rozpocząć

1. Naciśnij **Odtwarzaj ton testowy** by upewnić się, że słuchawki działają i wyregulować poziom głośności;
2. Jeśli poziom głośności jest nieprawidłowy, można wyregulować go przesuując suwak;
3. Jeśli słuchawki nie działają poprawnie, Naciśnij **Zgłoś problem**; w przeciwnym razie, naciśnij **Testuj Mikrofon** by przejść dalej;
4. Podążaj za wskazówkami by przetestować mikrofon. Jeśli działa poprawnie, naciśnij **Zakończ test**. Jeśli nie, naciśnij **Zgłoś problem**.

Uwaga

- ✧ Uczniowie mogą regulować poziom głośności, jeśli nauczyciel zaznaczy odpowiednią funkcję w menu przesłuchania.

Rejestracja

Następujące okno pojawi się na ekranach uczniów po uruchomieniu rejestracji.

Uczniowie muszą wprowadzić swoje dane:

Please fill in the register information

Ticket number:

Submit

Aby rozpocząć

1. Wprowadź swój numer z dziennika;
2. Naciśnij **Dalej** by zakończyć rejestrację.
3. Sprawdź, czy informacje są prawidłowe i zatwierdź. Jeśli nie, wpisz ponownie numer.

Uwaga

- ✧ Jeśli nauczyciel zaznaczy weryfikację listy studentów, uczniowie muszą wpisać numer z dziennika, imię i płeć; w przeciwnym razie wymagany jest tylko numer.

Rozpoczęcie egzaminu ustnego

Aby rozpocząć

1. Uczniowie mogą wysłuchać i czytać zasad i pytań testu po rozpoczęciu.

Guidelines for Examinees

Graded Test for English Majors--Band 4

Oral Test

The oral test for the second-year English majors is designed to assess your spoken English in different types of situations and on a wide variety of topics. It consists of three tasks, each involving a particular speech activity.

Task I: Retelling a story

The passage will be approximately 300 words long. It may be a story, accounts of experiences or anecdotes. You have to start your retelling immediately after you have heard the passage twice.

Task II: Talking on a given topic

A given topic is very often related to the general theme of the passage you have heard previously. For example, the passage may describe someone's miserable life in his/her early childhood, and the topic you are required to talk about is one happy incident in your childhood. After you have heard the given topic spoken on the test paper twice, you -

Exam Guide -> Exam Description

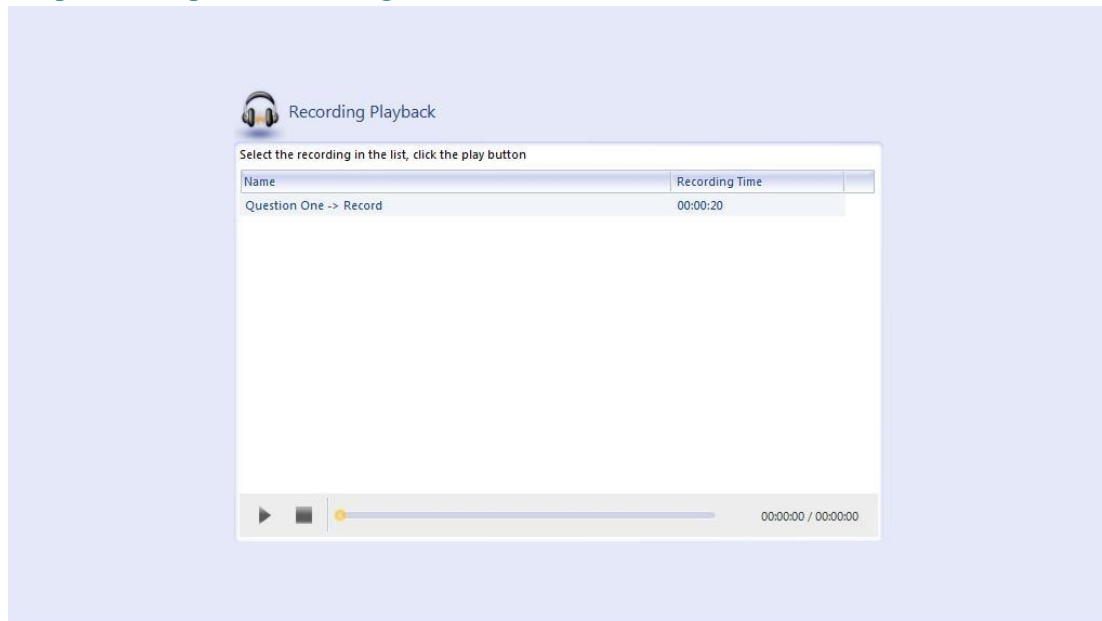
00:02:20 / 00:02:25

2. Po przeczytaniu, uczniowie mogą zacząć odpowiadać na pytania.

Part I(Retelling a story) -> Answer recording

00:02:55 / 00:03:00

3. Uczniowie odpowiadają na pytania do mikrofonu a ich głos zostaje zapisany i pokazany w formie fali.
4. Po zakończeniu testu, oprogramowanie automatycznie prześle ich pliki nagrań z testu do nauczyciela i pojawi się okno dialogowe w którym uczniowie mogą ponownie przesłuchać nagrań z testu.



8 Ustawienia

Aby konfigurować

1. Naciśnij  na pasku zadań. Naciśnij **Ustawienia** w menu a pojawi się następujące okno.



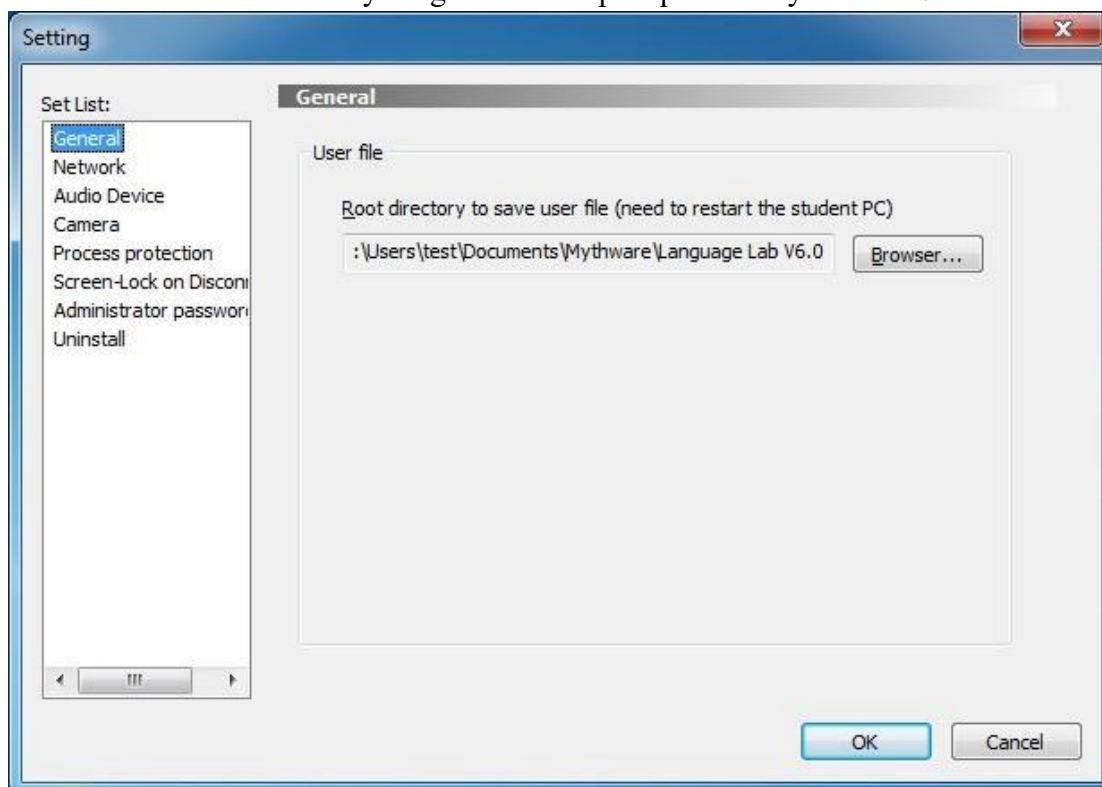
2. Wprowadź hasło i naciśnij **OK**.

Uwaga

✧ Hasło jest takie samo jak używane do deinstalacji i wprowadzania zmian oprogramowania.

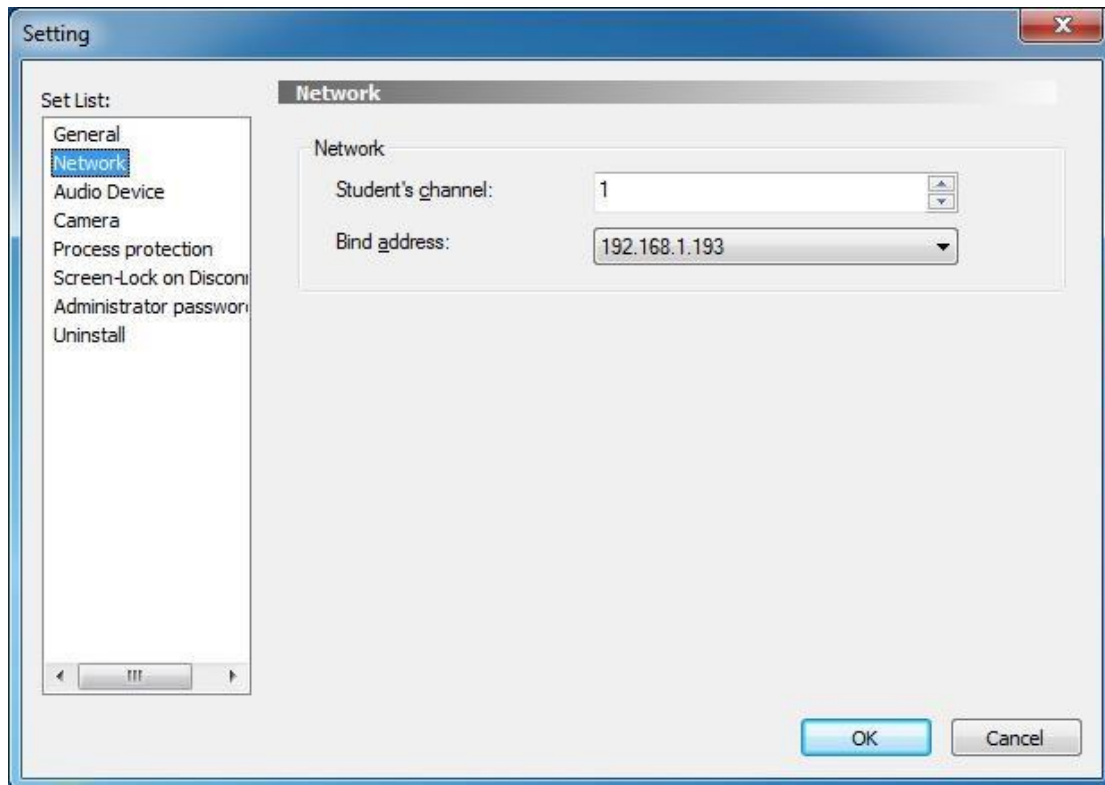
8.1 Ogólne

Pozwala na ustawienie domyślnego folderu zapisu plików użytkownika.



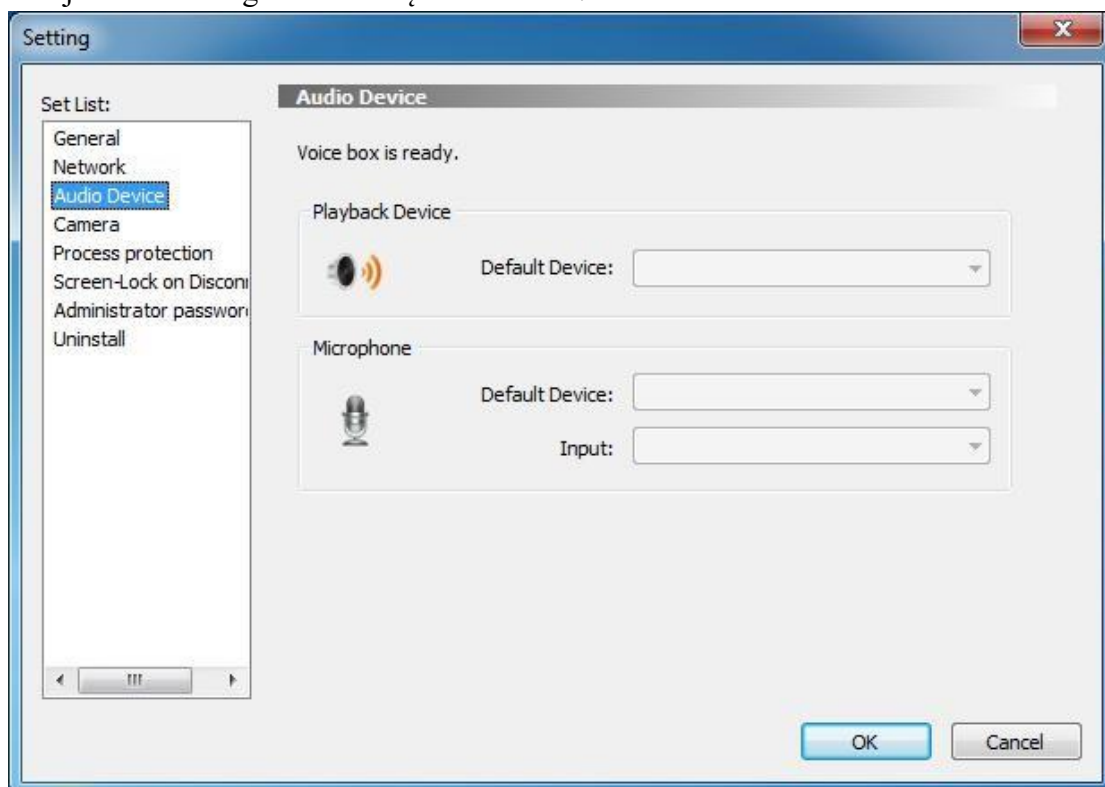
8.2 Sieć

Pozwala na zmianę kanału, na którym znajduje się uczeń. Nauczyciel może kontrolować uczniów znajdujących się na tym samym kanale. Jeśli komputer posiada więcej niż jeden adres IP, nauczyciel musi wybrać jeden stały.



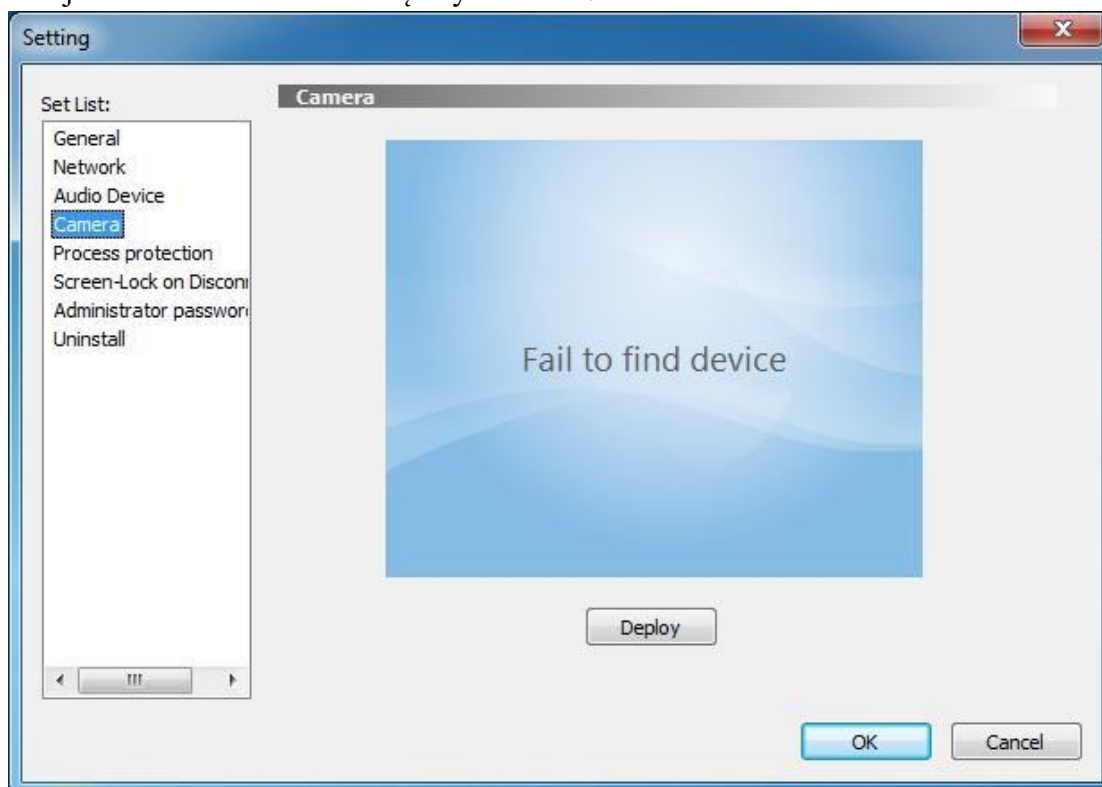
8.3 Dźwięk

Tutaj można konfigurować urządzenia audio.



8.4 Kamera

Tutaj można uruchomić kamerę użytkownika.

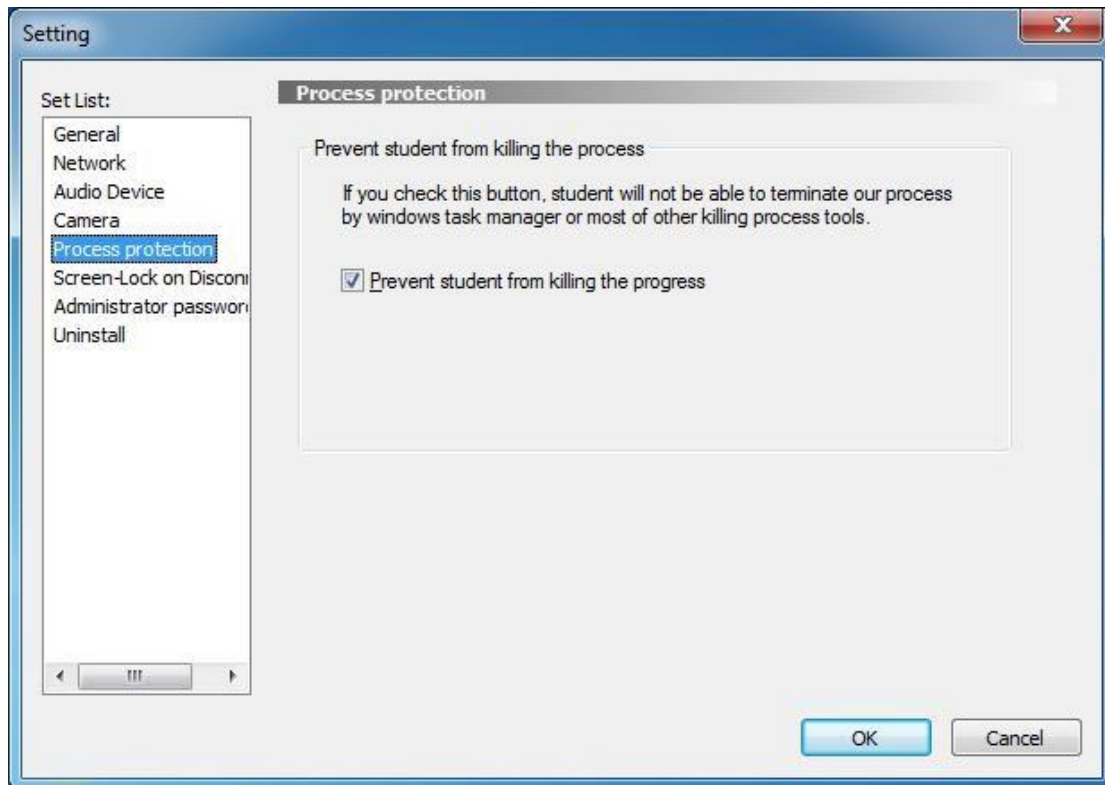


Aby rozpocząć:

1. Naciśnij **Uruchom** a pojawi się następujące okno;
2. Wybierz Kamerę z listy;
3. Naciśnij **Zamknij**.
4. Naciśnij **OK** by zakończyć.

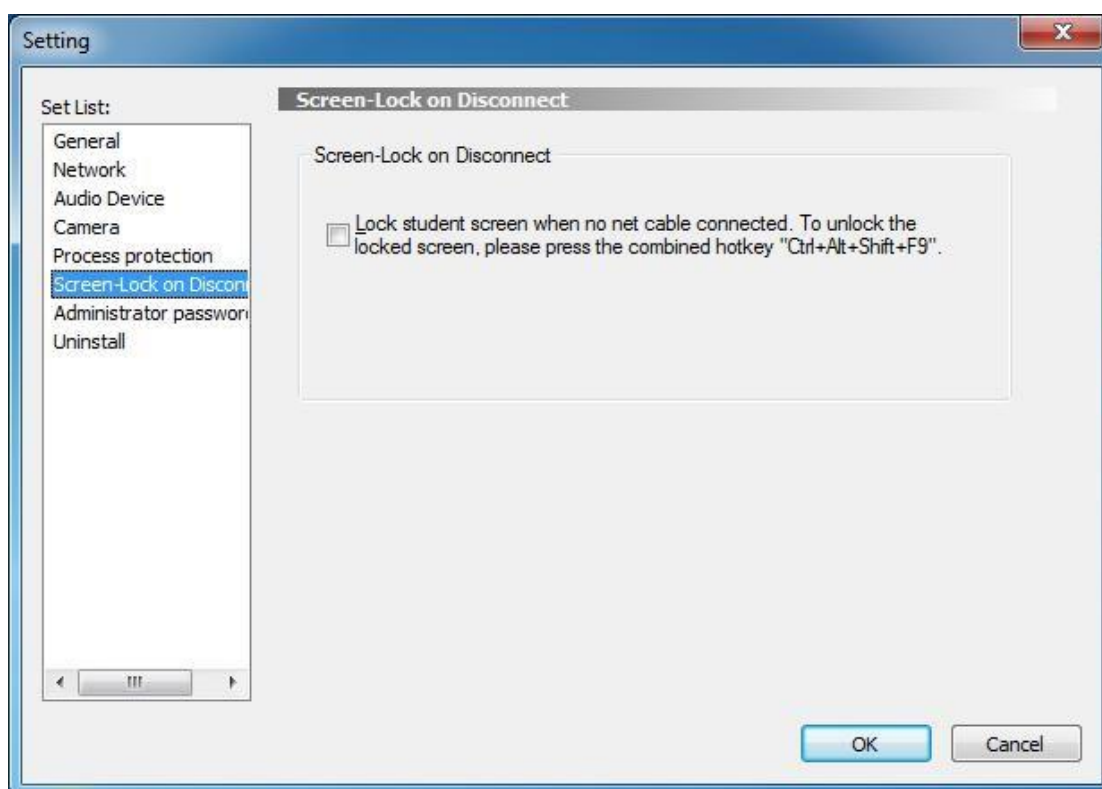
8.5 Ochrona procesu

Ochronia proces programu przed nieumyślnym bądź celowym zamknięciem i równoznaczną utratą kontroli nad stanowiskiem ucznia.



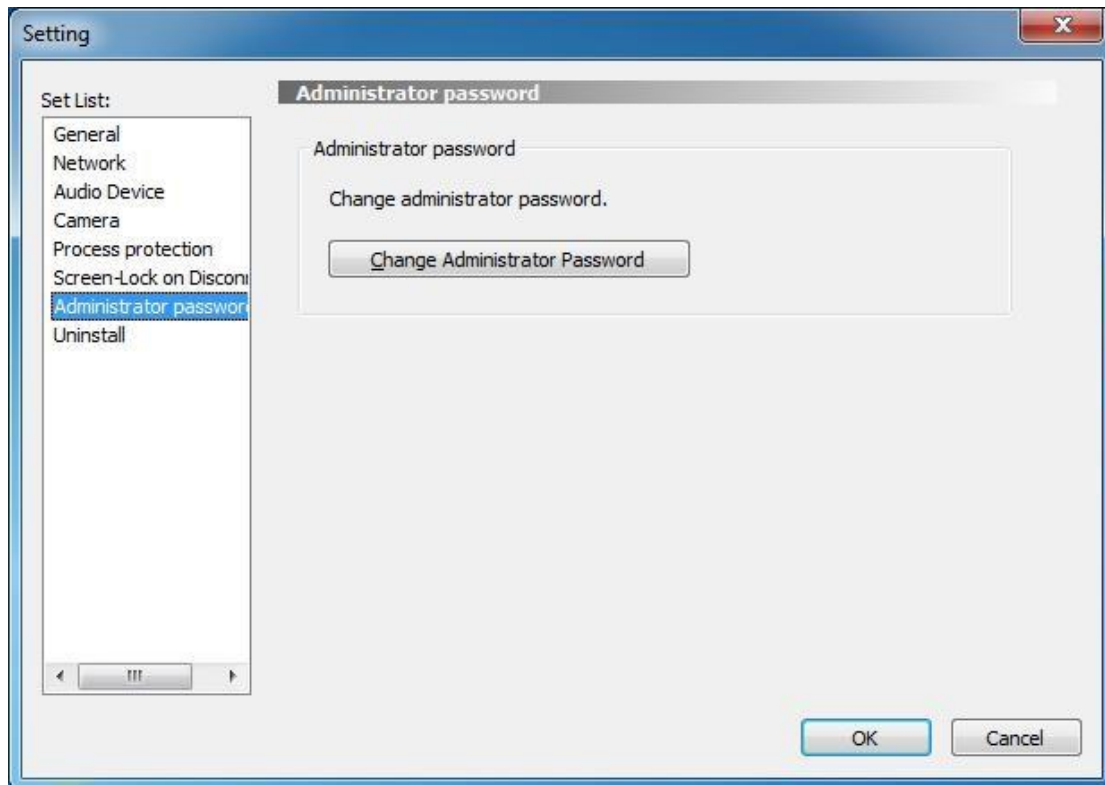
8.6 Blokada ekranu zerwaniu połączenia

Pozwala włączyć lub wyłączyć automatyczną blokadę stanowiska po utracie połączenia z komputerem nauczyciela. Stanowisko może zostać nieumyślnie bądź celowo odłączone od sieci przez ucznia jako próba ucieczki przed kontrolą nauczyciela. W takim lub podobnym wypadku, ekran zostanie automatycznie zablokowany i wymaga hasła administratora by ponownie odblokować stanowisko, chroniąc je przed utratą kontroli.



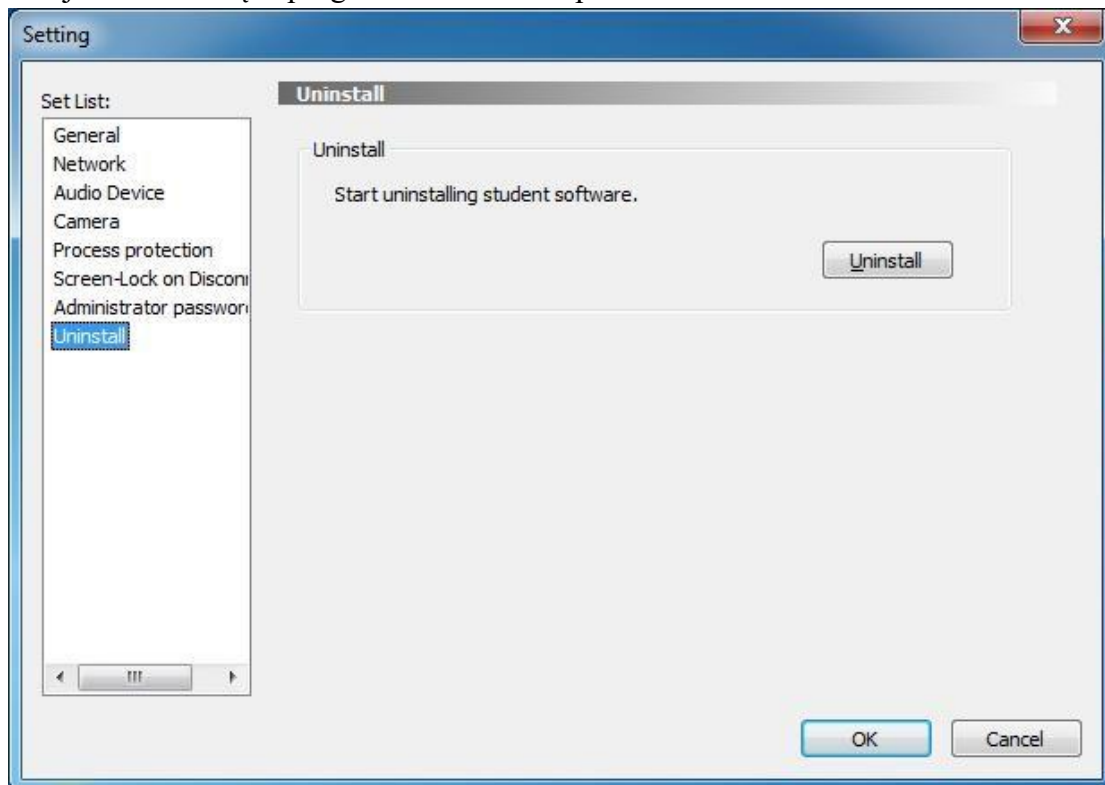
8.7 Hasło

Tutaj można wprowadzić wymagane hasło administratora.



8.8 Deinstalacja

Tutaj można usunąć oprogramowanie z komputera.



Wsparcie Techniczne

The software Technical Support team welcomes your questions and comments.

If you experience any difficulty with the software, you may first want to contact your local agents, as they may be able to solve the problem more quickly.

Relevant telephone, fax and email information contained in the software:

Phone: +86-25-66987899

Fax: +86-25-66987898

Mail: sales@mythware.com

Website: www.mythware.com

When you call technical support, it is helpful if you have accessed to your software during the call. The support representative may ask you for the following information:

When you purchased the product.

The agent's name.

The version of your operation system.