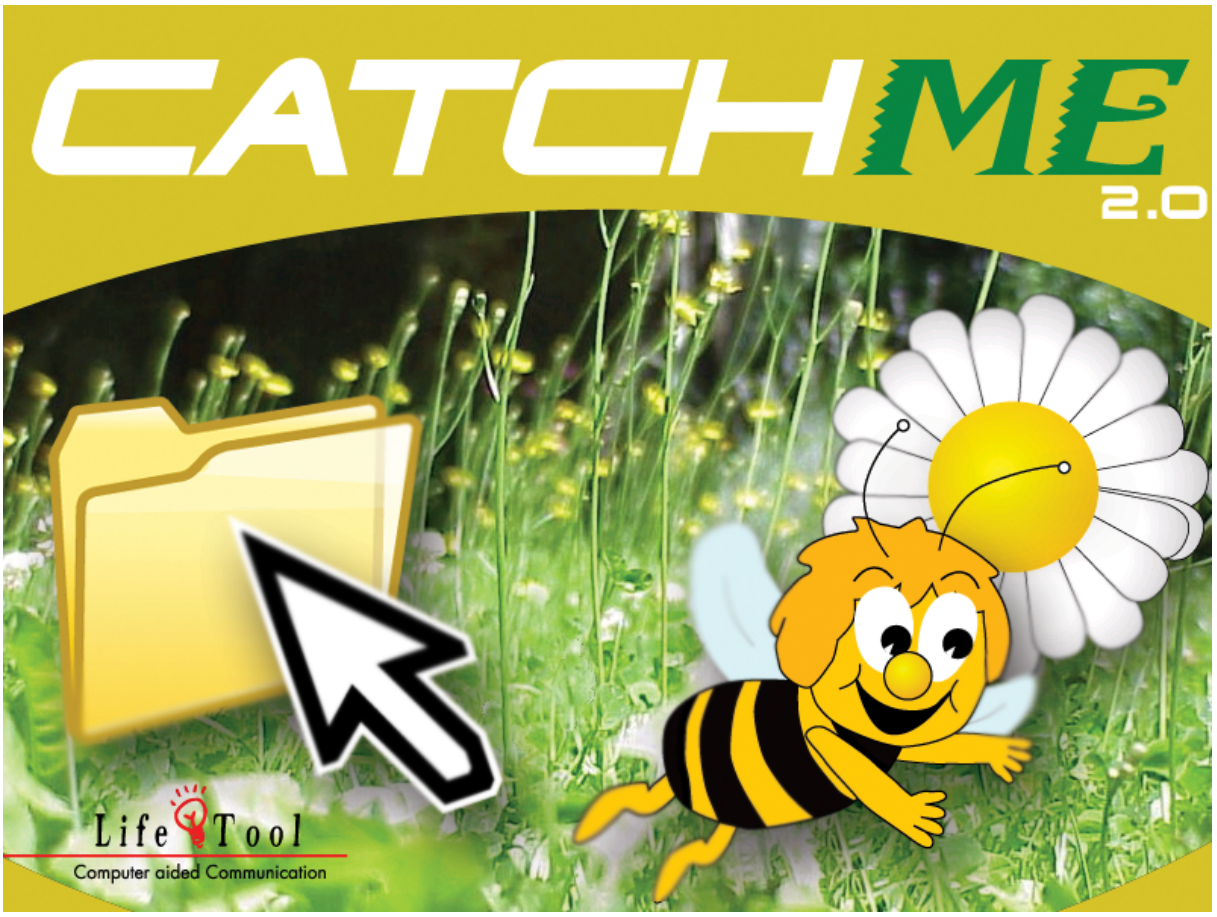


CATCHME 2.0

UČITI KAKO KORISTITI MIŠ

Autorska prava 2
Propisi o licenciranju za softverske programe Life Tool 2
Početak 3
Obrazovni i psihološki koncepti CatchMe 2.0 5
Didaktička razmatranja za stručnjake 6
  Koncept Oko-Ruka-Monitor 6
Opis panela u izborniku postavki 8
  Općenito 8
  Slike 10
  Boje, Oblici, Boje i Oblici, Slova, Brojevi 10
  Igre 11
  Resultati 11
Instalacije 12
Zahtjevi sustava 12
Projekt 12

Autorska prava

Softver tvrtke LifeTool je zaštićen kopiranjem. Može se koristiti samo prema uvjetima licencnog ugovora. Protuzakonito je umnožavati softver na bilo koji drugi medij. Bez izričitog pisanog odobrenja tvrtke LifeTool, niti jedan dio softvera i dokumenata ne smije se kopirati, iznajmljivati, unajmljivati ili prenositi, bez obzira na način ili sredstva (elektronička ili mehanička) kojima se to čini.
Microsoft je registrirani zaštitni znak, a MS-Windows je zaštitni znak tvrtke Microsoft Corporation. Svi ostali zaštitni znakovi ili nazivi proizvoda mogu biti zaštitni znakovi ili registrirani zaštitni znakovi odgovarajućih vlasnika i ovdje se koriste isključivo u dokumentacijske svrhe bez namjere kršenja prava zaštitnog znaka.

Propisi o licenciranju za softverske programe Life Tool

Jedna licenca

Kupovina jedne licence omogućuje korištenje softvera na jednom računalu. Nakon instalacije, program će se pokrenuti samo ako je izvorni CD umetnut u diskovni pogon. Autorsko pravo, između ostalog, regulira da je zabranjeno umnožavanje programa. Međutim, dozvoljeno je instalirati i koristiti program s jednom licencom na koliko god računala želite, pod uvjetom da se u diskovni pogon stavlja samo izvorni CD za pokretanje programa. Paralelno korištenje programa tako nije moguće.

Višestruka licenca

Kupovina višestruke licence omogućuje instalaciju i korištenje softvera na koliko god računala želite. Samo jedna višestruka licenca za određeni program može se dobiti za određenu adresu narudžbe.
S višestrukom licencom, program će biti isporučen zajedno s posebnim kodom licenciranim za adresu narudžbe. Pomoću tog koda, potpuni sadržaj programa može se instalirati na odgovarajuće računalo. Stoga je moguće paralelno korištenje programa na koliko god računala želite, bez potrebe za umetanjem izvornog CD-a u diskovni pogon. Instalacija ili uporaba na adresama koje se razlikuju od adrese narudžbe nije dopuštena.

Licenca za 2, 5 i 15 računala

Ovisno o naručenoj licenci, bit će isporučeno i licencirano 2, 5 ili 15 CD-ova odgovarajućeg programa na adresu narudžbe. Pravila instalacije i licenciranja odgovaraju pravilima za pojedinačnu licencu.

Općenito, nastavnici i terapeuti mogu koristiti sve licence Life Tool softvera kod kuće radi pripreme za nastavu ili terapijski rad. To se ne odnosi na učenike i klijente.

Početak

Nakon instaliranja i pokretanja programa dobivate zaslon na kojem možete birati između izgleda zaslona za odrasle ili djecu.



Ovaj će se zaslon uvijek prikazivati pri pokretanju sve dok ste označili okvir *Uvijek pitaj* u ***Izborniku s postavkama /Općenito***. Ovdje možete odrediti hoće li program koristiti djeca ili odrasli. Ovaj odabir utječe samo na izgled zaslona i može se promijeniti u bilo kojem trenutku.

Odaberite i doći ćete do **Glavnog izbornika**.



Ovdje možete birati između aktivnosti **Slike**, B**oje**, **Oblici**, **Boje i Oblici**, **Slova** i **Brojke** kao i između igara **Otkrivanje**, **Slikanje**, **Letenje balonom** i **Labirint**.

Druge opcije u **Glavnom izborniku**:



Ovdje možete vidjeti ime **trenutnog korisnika**. Promijenite ime i postavke **u Izborniku s postavkama/Općenito/Korisnik** ili kreirajte novog korisnika klikom na odgovarajuće gumbe. Ovdje možete birati između unaprijed definiranih profila i razina težine.

Ovo je put do ***Izbornika s postavkama***. Imajte na umu da postoje ***Opće postavke*** koje vrijede za sve vježbe i **individualne postavke** koje se moraju postaviti zasebno za svaku vježbu ili igru. Otvorite ploče za pojedinačne aktivnosti i igre kako biste došli do odgovarajućih opcija.
Kliknite ovdje da biste vidjeli popis **najboljih** 5 igrača u igrama **Letenje balonom** i **Labirint**.
Ovdje možete **izaći iz programa**.

Kako započeti aktivnost
Kliknite na gumb odabrane aktivnosti u ***Glavnom izborniku***. Aktivnost će započeti s prethodno postavljenim opcijama.

Kako zaustaviti aktivnost
Zaustavite aktivnost pritiskom na tipku ***Esc***. Imajte na umu da će se samo rezultati posljednje dovršene aktivnosti spremiti (vidi ***Izbornik postavke/Rezultati***).

Kako promijeniti postavke
Kliknite na simbol ključa (***Izbornik postavki***) odabrane aktivnosti ili igre i napravite svoje postavke. Pokrenite aktivnost klikom na *Start*. Također možete spremiti postavke i zatim nastaviti mijenjati postavke drugih aktivnosti prije nego što počnete igrati.

Obrazovni i psihološki koncepti CatchMe 2.0

Kao i drugi proizvodi LifeToola, ovaj program se temelji na obrazovnim i psihološkim načelima.

Cilj programa je naučiti korisnika da savršeno upravlja mišem ili uređajem za simuliranje miša (joystick, miš tipkovnice, tipkovnica...).

Analizirajući trening, otkrili smo različite korake u učenju temeljene na konceptu koordinacije oko-ruka. Vjerujemo da je ova koordinacija oko-ruka (stadiji razvoja 3 i 4 prema J. Piagetu) preduvjet za učenje korištenja miša. To podrazumijeva da je učenik sposoban prepoznati objekt i pokazati na njega rukom ili jednim prstom.

Osobe s invaliditetom imaju različite probleme u kontroliranju pokazivača miša i drugih operacija miša. Osobe s motoričkim teškoćama suočavaju se s problemima u rukovanju mišem, dok osobe s intelektualnim poteškoćama često imaju probleme s koordinacijom.

Trening program CatchMe 2.0 pokazao se uspješnim u učenju korištenja miša za obje ciljne skupine, kao i za osobe s višestrukim oštećenjima.

Glavne prednosti su:

- Objekti nisu ograničeni veličinom običnog pokazivača miša već se mogu enormno povećati.
- Program se može savršeno prilagoditi sposobnostima učenika. Time je osiguran brz uspjeh.
- Razina težine se može neprestano povećavati. Time se održava izazov i motivacija.
- Na zaslonu nema suvišnih i ometajućih elemenata, osim ako se svjesno odabere radi poboljšanja koncentracije.
- Program se može savršeno prilagoditi za djecu i odrasle te se može prilagoditi vlastitim slikama i zvukovima.

Didaktička razmatranja za stručnjake

Sljedeće smjernice pomoći će vam da osigurate brzi uspjeh svog učenika u rukovanju mišem:

1. Prvo morate odabrati najprikladniji ulazni uređaj. Je li vaš učenik sposoban koristiti uobičajeni računalni miš ili treba poseban ulazni uređaj? Stručnjaci će vam pomoći da odgovorite na ovo pitanje. Savjetodavni centri za računalno podržanu komunikaciju i posebni ulazni uređaji bit će vam više nego voljni pružiti podršku.

2. Nakon što ste pronašli odgovarajući ulazni uređaj, možete započeti s obukom. Tijekom prvih nekoliko lekcija uvijek biste trebali biti prisutni kako biste vidjeli kako vaš učenik može maksimalno iskoristiti program.

3. Počnite s postavkama prema zadanim vrijednostima i provjerite jesu li one prejednostavne ili preteške za vašeg učenika. Sada prilagodite razinu aktivnosti potrebama vašeg učenika.

4. Za evaluaciju i bolje razumijevanje opcija koristite sljedeću tablicu. Koristite ovu tablicu kako biste postigli savršene rezultate što je prije moguće.

Koncept Oko-Ruka-Monitor

MODE-VJEŽBANJA	RADNJA	MOGUĆNOSTI U CATCHME 2.0
1. **Samo koordinacija oko-ruka** Može kontrolirati računalo jednim prstom pomoću zaslona osjetljivog na dodir: još ne može koristiti miša.	- Okvir osjetljiv na dodir ili zaslon osjetljiv na dodir	- Počnite bez korištenja predmeta koji vam odvlače pažnju - Odaberite prilično velike objekte kojima je lako pristupiti - Koristite vlastite slike (za hvatanje predmeta, pozadine,…) i vlastite zvukove - Deaktivirajte kretanje

2. Koordinacija oko-ruka-monitor (1-dimenzionalna): Mogućnost pomicanja pokazivača lijevo i desno ili gore i dolje pomoću miša ili uređaja koji simulira miš. Oko luta između ruke i pokazivača miša koji se kreće.	- 2 pojedinačne sklopke, 2 tipke sa strelicama na tipkovnici, joystick sa zaključanim smjerovima ili miš koji se kreće lijevo i desno	- Odaberite smjer kretanja miša: *vodoravno* ili *okomito* - Koristite način rada miša: Bez klika - Odaberite standardne postavke: *Početnik*
3. Koordinacija oko-ruka-monitor (2-dimenzionalna): Mogućnost pomicanja pokazivača lijevo/desno i gore/dolje pomoću miša ili uređaja koji simulira miš. Oko luta između ruke i pokazivača miša koji se kreće.	- 4 pojedinačne sklopke, 4 tipke sa strelicama na tipkovnici, joystick ili miš koji se pomiču u svim smjerovima.	- Odaberite smjer kretanja miša: vodoravno i okomito - Koristite način rada miša: Bez klika
4. Koordinacija oko-ruka-monitor (2-dimenzionalno + posebne funkcije) Mogućnost pomicanja pokazivača lijevo/desno i gore/dolje pomoću miša ili uređaja za simulaciju miša i mogućnost korištenja tipki miša. Oko ponekad još uvijek luta između ruke i pokazivača miša koji se kreće.	- 5 pojedinačnih sklopki, 4 tipke sa strelicama na tipkovnici plus razmak/enter, joystick s jednom tipkom ili miš koji se kreće u svim smjerovima plus lijeva tipka miša.	- Odaberite smjer kretanja miša: vodoravno i okomito - Koristite različite načine rada miša (lijevi klik, dvostruki klik, klik-povuci-klik, povuci i ispusti) - Odaberite standardne postavke: Napredno
5. Savršena koordinacija oko-ruka-monitor: Mogućnost pomicanja pokazivača lijevo/desno i gore/dolje pomoću miša ili uređaja za simulaciju miša i mogućnost korištenja tipki miša. Oko se odmara na monitoru i upravlja pokretima pokazivača miša.	- 5 pojedinačnih sklopki, 4 tipke sa strelicama na tipkovnici plus razmak/enter, joystick s jednom tipkom ili miš koji se kreće u svim smjerovima plus lijeva tipka miša.	- Koristite sve aktivnosti(Boje, Oblici, …) - Povećajte broj ometajućih objekata korak po korak i mijenjajte im oblik - Potvrdni okvir za kretanje objekata: Aktiviraj - Koristite različite načine rada miša (lijevi klik, dvostruki klik, klik-povuci-klik, povuci i ispusti) - Odaberite standardne postavke: Expert

Opis panela u izborniku postavki

Kliknite ovdje kako bi otvoriti **Izbornik postavki.**

Općenito

Postavke vrijede za sve vježbe osim za ***igre***.

- *Vrijeme* **prikaza:** Prikazuje postavljeno vrijeme za svaku sesiju. Vrijeme se odbrojava unatrag.

- *Brojač* **prikaza**: Prikazuje broj ispravnih radnji po sesiji s animacijom (kasicu-prasicu).

- *Aktivacija* **kretanja**: Objekti na zaslonu se kreću odabranom brzinom ako je polje označeno.

- **Opcije zvuka**: *Zvuk uključen*: Aktivira povratnu informaciju zvukom.

- **Opcije zvuka**: *Slova - Zvuk slova*: Ova opcija vrijedi samo za vježbu Slova. Omogućuje dva različita načina povratne informacije, npr. Slovo B [b:] ili Zvuk slova [b].

- **Opcije zvuka**: *Odaberite zvuk za povratnu informaciju*: Tri polja su dostupna: Prvo se koristi za pozitivnu povratnu informaciju kada uhvatni objekt doseže cilj/odgovarajući objekt. Drugo je za negativnu povratnu informaciju ako je radnja pogrešna. Treće je za povratnu informaciju na kraju postavljenog vremena igre ili broja rundi. Odaberite jedan od dostupnih zvukova ili učitajte vlastite zvučne datoteke (*.wav) klikom na simbol mape *Učitaj vlastiti zvuk*.

- **Način igre:** *Vrijeme igranja:* Omogućuje vam postavljanje maksimalnog trajanja svake sesije. Vrijeme će se odbrojavati unatrag. Kada vrijeme istekne, čut ćete odabranu povratnu informaciju (*Opcije zvuka/Povratna informacija na kraju*) i rezultati će se spremiti.

- **Način igre:** *Runde:* Omogućuje vam definiranje određenog broja rundi za igranje. Nakon završetka čut ćete odabranu povratnu informaciju (*Opcije zvuka/Povratna informacija na kraju*) i rezultati će se spremiti.

- **Izgled:** *Dijete-Odrasli-Uvijek pitaj*: Određuje je li pri pokretanju aktiviran izgled za djecu ili odrasle. Ako označite polje *Uvijek pitaj*, možete odabrati izgled pri svakom pokretanju.

- **Opcije miša**: *Brzina*: Ovdje možete postaviti brzinu miša za ovaj program (ne utječe na Windows programe). Testirajte postavku u polju sa mjehurićem.

- **Opcije miša**: *Brzina dvostrukog klika*: Ova postavka vrijedi samo za vježbe u kojima je odabran način rada miša *Dvostruki klik*. Testirajte postavku u polju za testiranje.

Sljedeće opcije su dostupne za sve vježbe, ali ih treba postaviti u odgovarajućim izbornicima:

- **Pretpregled** *Pomak za podešavanje veličine objekta*: Ovdje možete definirati veličinu objekata za hvatanje i odgovaranje u igri.

- **Kretanje** *vodoravno - okomito*: Označite oba okvira ako želite da se pokazivač miša kreće u svim smjerovima. Označite samo jedan okvir ako želite ograničiti kretanje na lijevo/desno ili gore/dolje. Ova opcija nije dostupna s načinima rada miša Klik-Vuci-Klik i Povuci i ispusti.

- **Način rada miša**



Bez klika – Lijevi klik – Dvostruki klik – Klik-Povuci-Klik – Povuci i ispusti:

Odaberite koji način rada želite aktivirati. Simbol za odabrani način rada prikazuje se tijekom vježbe u desnom gornjem kutu.

- **Pozadina:** Ovdje možete odabrati boju iz palete ili uvesti vlastite slike pomoću simbola mape *Učitaj vlastitu sliku.*

Slike

- **Odaberite sliku:** Odaberite slike za hvatanje i odgovarajuće objekte s popisa ili učitajte vlastite slike pomoću simbola mape *Učitaj vlastitu sliku*. Program podržava bitmape (*.bmp) ili JPEG datoteke (*.jpg).

Boje, Oblici, Boje i Oblici, Slova, Brojevi

- **Hvatanje objekta** *Odaberi oblik, slovo ili broj*: Odaberite objekt s popisa.

- **Hvatanje objekta** *Nasumično*: Ako je ova opcija označena, oblik hvatajućeg objekta će se nasumično mijenjati tijekom igre. Ne može se odabrati iz padajućeg popisa.

- **Hvatanje objekta** *Broj*: Ovdje odaberite broj odgovarajućih objekata u igri.

- **Hvatanje objekta** *Odabir boje*: Odaberite jednu ili više boja za hvatanje objekta u igri. Ova selekcija boje ne vrijedi za ometajuće objekte. Imajte na umu da će se boja odabrati nasumično ako ovdje nije napravljen jasan odabir.

- **Ometajući objekt** *Odaberi ometajući objekt(e)*: Ovdje možete odabrati jedan ili više oblika, slova ili brojeva koji će se koristiti kao ometajući objekti u igri. Odabrani objekti se pojavljuju u zelenoj boji. Gumb u donjem desnom kutu omogućuje odabir ili odabir svih opcija jednim klikom.

- **Ometajući objekt** *Broj*: Ovdje odaberite broj ometajućih objekata koji se pojavljuju u igri. U vježbama ***Oblici, Boje i Oblici, Slova*** i ***Brojevi*** možete odrediti oblik ometajućih objekata. U vježbi ***Slova*** dodatno možete birati između *velikih i malih slova*.

Igre

Otkrivanje, Bojanje

Način rada miša *Bez klika, S Klik-Vuci-Klik, Držanje tipke miša*: Odaberite odgovarajući način rada.

Linija: Ovdje možete odrediti debljinu kista ili spužve. Postavka vrijedi za način rada miša Bez klika jer ovdje ne možete mijenjati postavke tijekom igre.

Pozadina: Ovdje možete odabrati drugu boju ili učitati vlastitu sliku na svoj crtaći zaslon koristeći gumb *Vlastita pozadina*.

Nasumično: Ovdje možete odabrati nasumičan izbor boja pozadine ili slika.

Letenje balonom, Labirint
Ovdje možete odabrati jednu od tri razine težine.

Rezultati

Ovdje možete pregledati, ispisati *(simbol pisača*) ili izbrisati *(simbol kante za smeće*) statističke podatke posljednjeg završenog kruga za svaku aktivnost (*Vrijeme igranja ili Broj krugova).* Odaberite statistiku za svaku aktivnost klikom na odgovarajući simbol.
Molimo imajte na umu da će ti podaci biti prepisani podacima sljedećeg završenog kruga. Dakle, ako želite sačuvati takve podatke, morate ih odmah ispisati nakon završetka kruga.

Instalacija

• Umetnite CatchMe 2.0 CD u CD pogon vašeg računala.
• Pokrenite program SETUP.EXE i slijedite upute.
• Postavljanje će stvoriti prečac ikone na vašem radnoj površini.

Nakon instalacije CatchMe 2.0, automatski će se pokrenuti testni program za procjenu postavki višemedijskog sustava vašeg računala i rezolucije zaslona. Molimo slijedite upute programa. Testni program možete pokrenuti u bilo kojem trenutku klikom na odgovarajući unos u izborniku Start u sustavu Windows.

Za pokretanje programa, CD mora biti umetnut u CD pogon vašeg računala. Ovo ne vrijedi za dostupne višestruke licence!

Zahtjevi sustava

Pentium 266 MHz, minimalno 32 MB RAM-a / preporučuje se 64 MB RAM-a, 130 MB slobodnog prostora na tvrdom disku, rezolucija zaslona od najmanje 800 x 600 pri 16-bitnim bojama, zvučna kartica, CD pogon, Windows 98 SE / Me / 2000 / XP / Vista.

Projekt

Koncept:	Thomas Burger
ProjeKt management:	Karl Kaser
Suradnici:	Irmgard Steininger, Michael Gstöttenbauer
Programiranje:	Alfred Doppler, Michael Kittl, Severin Kreuzmayr
Zvukovi:	Klaus Weinzierl
Izgled, grafika:	.ART|SCHOCK® werbeateliers
Prijevod:	Ingrid Gurung

FMOD Sound System, Copyright © Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2006

CatchMe 2.0 © LifeTool