

Program ProfMarcinPlus

Instrukcja sporządzania i dołączania do zasobów programu własnych zdjęć i nagrań dźwiękowych

Spis treści

1.Wstęp. Ogólna idea działania programu.	str. 1
2. Nazwa pliku w systemie Windows	str. 2
2.1. Zobrazowanie rozszerzeń nazw plików w systemie Windows XP	str. 5
2.2. Zobrazowanie rozszerzeń nazw plików w systemach Windows Vista	
i Windows 7	str. 6
2.3. Zobrazowanie rozszerzeń nazw plików w systemie Windows 8	str. 12
3. Pozyskiwanie plików graficznych	str. 13
4. Tworzenie nagrań dźwiękowych	str. 13
4.1 Tworzenie nagrań w systemie Windows XP	str. 15
4.2 Tworzenie nagrań w systemach Windows Vista, Windows 7 i Windows 8	str. 16
5. Praca z programem przy wykorzystaniu własnych plików graficznych	
i własnych nagrań dźwiękowych.	str. 18

1. Wstęp. Ogólna idea działania programu.

ProfMarcinPlus to aplikacja wspomagająca naukę czytania globalnego. Idea działania, z pewnymi modyfikacjami, zaczerpnięta została z tzw. "metody Domana". Możliwe jest skonfigurowanie aplikacji w taki sposób, aby stanowiłą ona dokładne odzwierciedlenie metody Domana. Pracując z programem dziecko nabywa i doskonali umiejętność globalnego czytania wyrazów. Ze względu na specyfikę języka polskiego (fleksyjność) aplikację należy wykorzystywać głównie do uczenia czytania nazw przedmiotów (mianowniki). Autor wykorzystywał aplikację również do uczenia niektórych przymiotników (np. "zielony", "czerwony", "chora", "wysoki"). Można ją również stosować do uczenia odczytywania czasowników w 3-ciej osobie ("idzie", "biegnie", "czesze się"), o ile dysponujemy jednoznacznym materiałem graficznym (jak w np. "Od obrazka do słowa" wydawnictwa WSiP). Z doświadczeń autora wynika, że nauka przy pomocy aplikacji stanowi dla dziecka o wiele większą atrakcję niż nauka w sposób tradycyjny (prezentowanie dziecku karteczek z wypisanymi słowami).

Autor wykorzystywał aplikację w pracy z własnym dzieckiem i osiągnął bardzo dobre wyniki. Istotną zaletą programu jest możliwość rozbudowywania jego bazy danych (zasobów) zgodnie z potrzebami użytkownika (dziecka, rodzica, nauczyciela). Aplikacja działa pod systemem Windows.

Poprzez termin "**zasoby**" rozumieć należy zdjęcia i nagrania dźwiękowe, na których działa program ProfMarcinPlus.

Zdjęcia i nagrania dźwiękowe (czyli zasoby) program odczytuje z katalogu dyskowego. Domyślnie,

po uruchomieniu programu jest to katalog *Zasoby* znajdujący się w tym samym folderze, co aplikacja.

W wersji dystrybucyjnej (udostępnionej na stronie <u>http://autyzmsoft.pl</u>) katalog *Zasoby* zawiera niewielką liczbę zdjęć i nagrań dźwiękowych. Z doświadczeń autora wynika bowiem, że najbardziej wartościowy materiał stanowią zdjęcia przedmiotów znanych dziecku, które znajdują się w jego otoczeniu. Najlepiej też dziecko reaguje na wypowiedzi głosowe wypowiadane przez jego najbliższych lub przez nie samo.

Przygotowanie takiego materiału (zdjęć i nagrań dźwiękowych) nie jest trudne i może być wykonane samodzielnie przez posiadacza programu.

Ogólna idea działania programu jest następująca:

- 1. W katalogu *Zasoby* (lub innym wskazanym przez użytkownika) znajdują się pliki graficzne (zdjęcia) i pliki dźwiękowe (nagrania)
- 2. Plik graficzny i plik dźwiękowy (zdjęcie i nagranie) noszą takie same nazwy, różniąc się jedynie tzw. rozszerzeniem (na temat rozszerzeń plików napisano w pkt. 2 niniejszej instrukcji)
- 3. Program wybiera w sposób losowy jedno ze zdjęć z katalogu *Zasoby* i wyświetla je na ekranie. Obok zdjęcia wyświetlana jest pewna liczba klawiszy. Na jednym z klawiszy wyświetlana jest nazwa prezentowanego na zdjęciu przedmiotu, a na pozostałych inne słowa.
- Na podstawie nazwy wyświetlonego zdjęcia program wybiera z katalogu Zasoby odpowiadni plik dźwiękowy – będzie to plik o takiej samej nazwie jak nazwa zdjęcia (ale o innym rozszerzeniu). Plik dźwiękowy jest odgrywany przez głośniki dołączone do komputera.
- 5. Dziecko ma za zadanie wskazać klawisz z właściwą nazwą.

Przykład :

Aparatem cyfrowym robimy zdjęcia członków rodziny.

Zdjęcia kopiujemy z aparatu na dysk komputera, do katalogu Zasoby.

Zmieniamy nadane przez aparat nazwy zdjęć na nazwy osób na nich występujących, np. :

mama.jpg, tata.jpg, Marcin.jpg, babcia.jpg, dziadek.jpg

Nazwy zmieniamy klikając prawym przyciskiem na ikonie pliku i wybierając 'Zmień nazwę' (zamiast prawego przycisku można użyć klawisza F2)

Przy pomocy rejestratora dźwięku (lub innego programu/urządzenia) nagrywamy wypowiedzi "mama", "tata", "Marcin", "babcia", "dziadek" i powstałe nagrania zapisujemy w katalogu Zasoby jako pliki o nazwach: *mama.wav*, *tata.wav*, *Marcin.wav*, *babcia.wav*, *dziadek.wav*

Program, napotykając plik o nazwie np. *mama.jpg*, wyświetli go, odegra plik dźwiękowy o nazwie *mama.wav* i na jednym z klawiszy obok zdjęcia (losowo wybranym) umieści słowo "mama". Na pozostałych klawiszach umieści słowa "tata", "Marcin", "babcia", "dziadek" (lub inne słowa, pobrane z obrazków znajdujących się w katalogu *Zasoby*)

2. Nazwa pliku w systemie Windows

Powyższe uwagi zawierały sformułowanie "**rozszerzenie nazwy pliku**". Rzecz wymaga wyjaśnienia, gdyż system Windows zwykle nie zobrazowuje rozszerzeń nazw plików, a to prowadzić może do nieporozumień.

Pełna nazwa pliku w systemie Windows składa się z 2 części: nazwy i rozszerzenia.

Tak więc pełna nazwa pliku zawierającego zdjęcie opisywane w przykładzie ze wstępu wygląda następująco :



Rozszerzenie to krótki, znajdujący się na samym końcu, najczęściej 3 literowy tekst poprzedzony kropką. Tekst ten służy do określenia tzw. "typu pliku".

Na podstawie rozszerzenia system Windows, jak również użytkownik komputera, wiedzą z jakiego typu plikiem mają do czynienia.

Tak więc pliki o rozszerzeniu **.doc** to dokumenty Worda, pliki z rozszerzeniem **.pdf** to plik z tekstem odczytywanym przez Acrobat Readera, pliki z rozszerzeniem **.exe** to programy (inaczej zwane aplikacjami), pliki z rozszerzeniem **.txt** to proste pliki tekstowe, pliki z rozszerzeniami **.rar**, **.zip**, **.7z** to pliki zawierające tzw. archiwa (czyli jeden lub więcej spakowanych plików).

Folderom (inaczej zwanym "Katalogi") przeważnie nie nadaje się rozszerzeń.

Dzięki rozszerzeniom system "wie" co powinien zrobić z danym plikiem, jeśli zostanie on kliknięty 2 razy, jak również "wie" co zaproponować jeśli klikniemy na plik prawym klawiszem myszy. Jeśli np. klikniemy na plik o rozszerzeniu **.doc**, to system uruchomi edytor Word i wczyta do niego kliknięty plik. Jeśli klikniemy plik *ProfMarcinPlus.exe*, to system uruchomi program *ProfMarcinPlus*.

Dzięki rozszerzeniom system Windows wie również, jakie ikony (czyli symbole graficzne) nadać plikom (kształt ikon zależy w dużej mierze od zainstalowanego na danym komputerze oprogramowania).

Możliwe jest również nadanie rozszerzenia katalogowi, ale sytuacja taka spotykana jest dość rzadko.

Dla naszych celów najważniejsze pliki, to pliki z rozszerzeniem .*jpg* i pliki z rozszerzeniem .*wav*

Pliki z rozszerzeniem .jpg to pliki graficzne, a pliki z rozszerzeniem .wav to pliki dźwiękowe. Inne pliki graficzne to np. .bmp, .tif, .png. Inne pliki dźwiękowe to np. .mp3, .wma, .ogg.

UWAGA – program ProfMarcin używa tylko plików graficznych .jpg i tylko plików dźwiękowych .wav

Z innymi plikami (w szczególności .bmp, .mp3, .wma) program nie będzie działać.

Po zainstalowaniu sytemu Windows, jak również na komputerach świeżo zakupionych, system Windows nie wyświetla rozszerzeń nazw plików.

Ponieważ przy tworzeniu własnych zasobów posługiwanie się rozszerzeniami nazw plików będzie niezbędne, system należy przestawić w tryb, w którym pokazuje on rozszerzenia nazw plików.

Na rysunkach poniżej przedstawiony jest katalog Zasoby w 2-ch sytuacjach :

-kiedy system nie pokazuje rozszerzeń -kiedy system pokazuje rozszerzenia

W pierwszym przypadku widzimy, że pliki graficzne od plików dźwiękowych odróżnić możemy jedynie na podstawie kształtu ikon (uwaga – na Twoim komputerze ikony mogą wyglądać inaczej).

W drugim przypadku widać, że oprócz ikon, nazwy plików różnią się także rozszerzeniami (odpowiednio .jpg i .wav).

Wygląd katalogu Zasoby, w sytuacji kiedy system nie zobrazowuje rozszerzeń nazw plików :



Wygląd katalogu Zasoby, w sytuacji kiedy system zobrazowuje rozszerzenia nazw plików :

Zasoby ⊖⊽⊽ 🚶 ▼ Literowanka.	▼ Zasoby 😭 Przeszuk	aj: Zasoby
rganizuj 🔻 Umieść w bił	oliotece ▼ Udostępnij ▼ »	iii 🕶 🔟 🌘
🐌 Pobrane	▲ Nazwa ▲	Rozmiar
n Pulpit	🐥 bluzka.jpg	125 KB
Biblioteki	🔬 bluzka.wav	29 KB
Dokumenty	🎇 chleb.jpg	69 KB
Juzyka	🔬 chleb.wav	243 KB
Sobrazy	🎇 choinka.jpg	183 KB
J Wideo	🔬 choinka.wav	303 KB
	🐥 cukierek.jpg	35 KB
Somputer	🔬 cukierek.wav	264 KB
Dysk lokalny (C:)	鞐 czajnik.jpg	99 KB
cton (D.)		

Należy zwrócić uwagę, że na powyższym rysunku, na końcach nazw plików znajdują się rozszerzenia .jpg i .wav

Tutaj widać wyraźnie, że pliki o tych samych nazwach różnią się w rzeczywistości nie tylko ikonami, ale także rozszerzeniami.

Przykład:

słowo "choinka" ma w katalogu Zasoby 2 odpowiedniki w postaci następujących plików :

- 1. *choinka.jpg* plik z obrazkiem/zdjęciem
- 2. choinka.wav plik z nagraniem dźwiękowym

2.1. Zobrazowanie rozszerzeń nazw plików w systemie Windows XP

Aby uzyskać zobrazowanie rozszerzeń nazw plików w systemie Windows XP wykonujemy następujące czynności :

1. Wywołujemy Eksplorator Windows (nie mylić z Internet Explorerem)

Można to zrobić na różne sposoby – np. klikamy **prawym** klawiszem myszy na ikonie komputera (Mój komputer) znajdującej się na Pulpicie i wybieramy opcję *Eksploruj* Inny sposób – naciskamy klawisz *WINDOWS* (klawisz z ikoną przedstawiającą okno, znajduje się po obydwu stronach klawisza spacji, obok klawisza *Alt*) i, **nie puszczając** tego klawisza, naciskamy klawisz *E* (inaczej mówice, wybieramy kombinecje *Windows E*)

(inaczej mówiąc, wybieramy kombinację Windows E)

- 2. W oknie, które się pojawi, wybieramy zakładkę *Widok*, a następnie **odznaczamy** pole *Ukryj rozszerzenia znanych typów plików*
- 3. Nacisnąć klawisz *Zastosuj do wszystkich folderów* (w górnej części okna; odpowiedzieć *TAK* na zadane pytanie)

4. Nacisnąć klawisz OK.

Opcje folderów Ogólne Widok Typy plików Pliki trybu offline Widoki folderu Widok, którego używasz dla tego folderu (taki jak Szczegóły lub Kafelki), możesz zastosować do wszystkich folderów. Zastosuj do wszystkich folderów	Po wyłączeniu opcji "Ukryj rozszerzenia znanych typów plików", klikamy ten przycisk.
Ustawienia zaawansowane: Pliki i foldery Automatycznie wyszukuj foldery sieciowe i drukarki Nie buforuj miniatur Pokaż Panel sterowania w oknie Mój komputer Pokaż podręczny opis elementów folderów i pułpitu Pokaż zaszyfrowane lub skompresowane pliki NTFS w kolorze Przywróć poprzednie ekna folderów po zalogowaniu Ukryj chrentone pliki systemu operacyjnego (zalecane) Ukryj rozszerzenia znanych typów plików Ukryte pliki i foldery Nie pokażu ukrytych plików i folderów Przywróć domyślne MK Anuluj Zastosuj	Wyłączamy opcję "Ukryj rozszerzenia znanych typów plików"

Poniżej przedstawiono wyglad okna, o którym mowa :

2.2. Zobrazowanie rozszerzeń nazw plików w systemie Windows Vista i Windows 7.

Aby uzyskać zobrazowanie rozszerzeń nazw plików w systemie Windows Vista i Windows 7 wykonujemy następujące czynności :

1. Wywołujemy Eksplorator Windows (nie mylić z Internet Explorerem)

Można to zrobić na różne sposoby – np. klikamy dwukrotnie na ikonie komputera (Mój komputer) znajdującej się na Pulpicie.

Inny sposób – naciskamy klawisz *WINDOWS* (klawisz z ikoną przedstawiającą okno, znajduje się po obydwu stronach klawisza spacji, obok klawisza *Alt*) i, **nie puszczając** tego klawisza, naciskamy klawisz *E* (inaczej mówiąc wybieramy kombinację *Windows E*)

2. Na górnym pasku narzędzi Exploratora Windows najeżdżamy myszką na pozycję/ikonkę *Widoki* i klikamy na małym, czarnym, odwróconym **trójkącie** znajdującym się obok niej. Pojawi się małe okienko z "suwakiem". Suwak przesuwamy na pozycję **Szczegóły**

Rysunki poniżej obrazują czynności opisane w pkt.2:

położenie ikony Widoki na systemie Windows Vista :



położenie ikony Widoki na systemie Windows 7 (wybieramy mały trójkąt) _ 🗆 🗙 🛧 Ulubione - 🛃 🛛 Ulubione (⊖(=)⊽ 0 -Organizuj 🔻 0 * Ulubione Ostatnie miejsca 딇 Ostatnie miejsca Skrót 379 bajtów la Pobrane 📃 Pulpit Pobrane Skrót 880 bajtów Biblioteki Dokumenty Pulpit Skrót 🜛 Muzyka 449 bajtów S Obrazy 📕 Wideo Komputer bysk lokalny (C:) PRACA (D:) stary_IDE (E:) Elementów: 3

:

Suwak, który pojai się po wybraniu małego trójkąta, przestawiamy na pozycję *Szczegóły*



3. Na górnym pasku narzędzi Exploratora Windows wybieramy pozycję/ikonkę *Organizuj*, a następnie pozycję *Opcje folderów i wyszukiwania* (patrz rysunek poniżej)



4. Po wybraniu *Opcje folderów i wyszukiwania* pojawi się okno, w którym wybieramy zakładkę *Widok*, a następnie **odznaczamy** pole *Ukryj rozszerzenia znanych typów plików*

- 5. Naciskamy klawisz *Zastosuj do folderów* w górnej części okna; odpowiadamy *TAK* na zadane pytanie)
- 6. Wychodzimy naciskając klawisz OK

Czynności opisane w pkt. 4 i 5 obrazuje rysunek poniżej :



2.3. Zobrazowanie rozszerzeń nazw plików w systemie Windows 8.

Aby uzyskać zobrazowanie rozszerzeń nazw plików w systemie Windows 8 wykonujemy następujące czynności :

1. Wywołujemy Eksplorator Windows (nie mylić z Internet Explorerem)

Naciskamy klawisz *WINDOWS* (klawisz z ikoną przedstawiającą okno, znajduje się po obydwu stronach klawisza spacji, obok klawisza *Alt*) i, **nie puszczając** tego klawisza, naciskamy klawisz *E* (inaczej mówiąc wybieramy kombinację *Windows E*)

2. Na górnym pasku Eksploratora Windows wybieramy opcję *Widok*, a następnie *Szczegóły i Rozszerzenia nazw plików*

💭 I 💙 🔝 🖵 I		Kor	puter		- 🗆 🗙
Plik Kompu	uter Widok				-# ()
Okienko nawigacji • Okienka	Bardzo duže ikony E Šrednie ikony Lista	Duže ikony A Małe ikony ¥ Szczegóły ₹	Bieżący widok •	 Pola wyboru elementów Rozszerzenia nazw plików Ukryj elementy Ukryte elementy Pokazywanie/ukrywanie 	vybrane enty
 ➢ Biblioteki ☑ Dokumen J Muzyka ➢ Obrazy ☑ Wideo 	ty	급 RECOVER	₹Y (D:) sków DVD	Dys Sta	k lokalny zja dysków CD
Komputer	Iny (C:) Y (D:)				
Elementy: 3		v <			

3. Pozyskiwanie plików graficznych.

Z doświadczeń autora wynika, że najbardziej wartościowy materiał stanowią zdjęcia ludzi, zwierząt i przedmiotów znanych dziecku

Źródłem takich zdjęć może być aparat fotograficzny lub telefon komórkowy. Mogą być to również odbitki na papierze fotograficznym zeskanowane do komputera.

Innym wartościowym źródłem zdjęć może być skanowanie ilustracji z książeczek dla dzieci, którymi dziecko jest szczególnie zainteresowane.

Kolejnym źródłem może być Internet. Istnieje wiele stron udostępniających darmowe, nie objęte prawami autorskimi zdjęcia. Autor korzystał ze strony :

http://pixabay.com

Pozyskując (i rozpowszechniając) zdjęcia należy przestrzegać praw autorskich.

4. Tworzenie nagrań dźwiękowych

Na wstępie należy zaznaczyć, że nagrania dźwiękowe **nie są wymagane** do prawidłowego działania aplikacji. Jeżeli w katalogu *Zasoby* umieścimy jedynie obrazki (zdjęcia), a nie umieścimy tam odpowiadających im plików dźwiękowych, program będzie działał prawidłowo (dźwięk nie będzie odgrywany). Jednakże taki wariant pracy z programem zdecydowanie, zdaniem autora, obniża atrakcyjność i walory dydaktyczne. Odegranie słowa przez głośnik komputera można uważać za podpowiedź udzielaną dziecku. W niektórych przypadkach może to wręcz stanowić motywację do pracy (jak w przypadku syna autora). Jeżeli jednak dziecko jest na tyle zaawansowane, że nie potrzebuje podpowiedzi głosowych, to aplikację można oczywiście wykorzystywać bez nagrań dźwiękowych (efekt taki można również uzyskać wyłączając opcję *z Głosem* w ustawieniach.

Nagrania dźwiękowe można tworzyć wykorzystując różne urządzenia – najbardziej praktyczne będzie wykorzystanie do tego celu komputera wyposażonego w mikrofon (nowsze modele laptopów wyposażone są w mikrofon fabrycznie, najczęściej w klapie ekranu). Równie dobrym sposobem może być wykorzystanie dyktafonu wbudowanego w większość telefonów komórkowych.

Do tworzenia nagrań dźwiękowych autor wykorzystywał standardowe narzędzie *Rejestrator Dźwięku* dostępne w każdej wersji systemu Windows. Innym, bardzo dobrym rozwiązaniem może być zasosowanie aplikacji darmowej aplikacji **Audacity** dostępnej np. w serwisie <u>http://dobreprogramy.pl</u>

Podstawową zasadą, o jakiej należy pamiętać, jest to, że **program akceptuje jedynie pliki dźwiękowe typu .WAV**

Jeżeli więc wytworzymy nagranie/plik innego typu (na przykład .*wma* albo .*mp3*), to należy taki plik **przekonwertować** do formatu .**WAV**

System Windows XP zapisuje pliki nagrywane przy pomocy mikrofonu i *Rejestratora Dźwięku* w formacie .WAV , tak więc konwertowanie nie jest potrzebne.

Systemy Windows Vista, Windows 7, Windows 8 zapisują nagrywane mikrofonem pliki w

formacie .*wma*, dyktafon w telefonie zapisuje (przeważnie) w formacie .*mp3* W takich przypadkach konieczne będzie **przekonwertowanie** pliku do formatu .WAV

(Uwaga – zwykła zmiana rozszerzenia nie wystarczy!)

Do konwertowania plików dźwiękowych do formatu .WAV najlepiej wykorzystać tzw. **konwertery online**, czyli strony internetowe świadczące takie usługi (za darmo). Idea wykorzystania takiego konwertera jest następująca :

- wchodzimy na stronę
- pokazujemy pliki do przekonwertowania
- określamy format na jaki chcemy wykonać konwersję (w naszym przypadku .WAV)
- klikamy klawisz "Konwertuj"; wykonywana jest konwersja może to potrwać chwilę
- pobieramy na swój komputer przekonwertowane pliki

Autor wykorzystywał następujące konwertery online :



Przy pomocy Google można łatwo znaleźć wiele innych tego typu stron.

4.1 Tworzenie nagrań w systemie Windows XP

Do tworzenia nagrań w systemie Windows XP służy zawarta w nim aplikacja **Rejestrator dźwięku**

Aplikację uruchamiamy : Start-Programy-Akcesoria-Rozrywka-Rejestrator dźwięku

Pojawi się aplikacja przedstawiona poniżej :

🧐 Dźwięk -	Rejestr	ator dźwięku	
Plik Edycja	Efekty	Pomoc	
Pozycja: 0,00 s			Długość: 0,00 s
	>>		

Aby dokonać nagrania należy :

- 1. Dysponować podłączonym i działającym mikrofonem
- 2. Wejść w opcję Plik, a następnie Nowy
- 3. Nacisnąć klawisz Nagrywaj (z czerwonym kółkiem)
- 4. Wypowiedzieć do mikrofonu nagrywany tekst
- 5, Nacisnąć klawisz STOP (czarny kwadrat)
- 6. Zapisać nagranie (Plik-Zapisz jako...)

Należy pamiętać, żeby przed wykonaniem każdego kolejnego nagrania wybrać polecenia *Plik-Nowy*. W przeciwnym wypadku do nagrania już istniejącego w pamięci aplikacji będziemy "doklejać" kolejne wypowiedzi.

Pliki, które tworzy Rejestrator dźwięku są w formacie .WAV, nie jest więc konieczne ich konwertowanie.

4.2 Tworzenie nagrań w systemach Windows 7, Windows Vista i Windows 8

Do tworzenia nagrań w systemie Windows 7, Vista i Windows 8 służy zawarta w nim aplikacja **Rejestrator dźwięku** (patrz rysunek poniżej)

🔨 Rejestrator dźwięku		×
Rozpocznij nagrywanie	00:00:00	? -

W systemach **Windows 7 i Windows Vista** *Rejestrator dźwięku* uruchomić można w następujący sposób :

Start-Wszystkie Programy-Akcesoria-Rejestrator dźwięku (patrz rysunek poniżej)



W systemie **Windows 8**, gdzie najczęściej mamy do dyspozycji jedynie pulpit z kafelkami, najłatwiej, zdaniem autora, uruchomić Rejestrator dźwięku w następujący sposób :

- naciskamy klawisz *WINDOWS* na klawiaturze (klawisz z symbolem okna znajdujący się na lewo od klawisza spacji, i **nie puszczając** tego klawisza, naciskamy klawisz z literą **R** (inaczej mówiąc wybieramy kombinację *Windows R*)

Pojawi się okienko *Uruchamianie*, w którym wpisujemy tekst *SoundRecorder* (bez spacji, wielkość liter nie ma znaczenia) i wybieramy OK lub naciskamy ENTER. Zostanie uruchomiona aplikacja *Rejestrator dźwięku*

Opisany proces uruchomienia Rejestratora obrazuje poniższy rysunek:

E	Uruchamianie	Wpisujemy tekst "SoundRecorder" i wybieramy OK
	Wpisz nazwę programu, folderu, dokumentu lub z asobu internetowego, a zostanie on otwarty prz ez sy stem Windows.	
<u>O</u> twórz:	SoundRecorder	•
	OK Anuluj <u>P</u> rzeglądaj	

Aby dokonać nagrania należy :

- 1. Dysponować podłączonym i działającym mikrofonem
- 2. Nacisnąć klawisz Rozpocznij nagrywanie (klawisz z czerwonym kółkiem)
- 4. Wypowiedzieć do mikrofonu nagrywany tekst
- 5, Nacisnąć klawisz Zatrzymaj nagrywanie (klawisz z ciemnym kwadratem)
- 6. Zapisać nagranie

Pliki, które tworzy Rejestrator dźwięku są w formacie .WMA, konieczne jest więc **przekonwertowanie** ich do formatu .WAV (patrz pkt *4. Tworzenie nagrań dźwiękowych* gdzie opisano sposób korzystania z konwerterów online)

5. Praca z programem przy wykorzystaniu własnych plików graficznych i własnych nagrań dźwiękowych.

Po umieszczeniu zdjęcia w katalogu Zasoby należy nadać mu stosowną nazwę. Następnie nagrywamy wypowiedź dźwiękową **o takiej samej treści** jak nazwa nadana zdjęciu.

Przykład :

Robimy zdjęcie siostry dziecka. Aparat fotograficzny nadał zdjęciu nazwę np. *Image123.jpg* Przenosimy zdjęcie z aparatu do katalogu Zasoby programu ProfMarcinPlus.

Zmieniamy nazwę zdjęcia na Małgosia.JPG

Przechodzimy do nagrania wypowiedzi dźwiękowej. Nagranie powinno mieć taką samą treść jak nazwa zdjęcia. Nagranie należy następnie zapisać **w tym samym** katalogu co zdjęcie. Należy nadać mu **taką samą nazwę** jaką nadaliśmy zdjęciu, jednak z innym rozszerzeniem.

Tak więc, jeżeli zdjęciu nadaliśmy nazwę :

Małgosia.JPG

to nagranie dźwiękowe odpowiadające powyższemu zdjęciu powinno brzmieć :

"Małgosia"

Nagranie to należy zapisać w tym samym katalogu, w którym zapisaliśmy zdjęcie. Plikowi z nagraniem należy nadać nazwę :

Małgosia. WAV

Po opisanych operacjach, w katalogu Zasoby powstanie para plików :

Małgosia.JPG Małgosia.WAV Sytuację tę obrazuje poniższy rysunek (ikony na Twoim komputerze mogą być inne) :



W przedstawionym przykładzie, wychodząc od zdjęcia wykonanego telefonem komórkowym, doszliśmy do sytuacji, w której program wyświetla to zdjęcie i odpowiednie słowo do ułożenia, tak jak przedstawiają to ilustracje poniżej :



Koniec Przykładu.

Dzięki temu, że plik ze zdjęciem i plik z nagraniem dźwiękowym mają identyczne nazwy (oczywiście za wyjątkiem rozszerzeń), program, po napotkaniu i wyświetleniu zdjęcia, jest w stanie odnaleźć i odegrać właściwe nagranie dźwiękowe.

Istotnym jest więc, aby nie popełnić błędu przy nadawaniu nazwy plikowi z dźwiękiem. Jakakolwiek różnica w nazwie pomiędzy plikami ze zdjęciem i z nagraniem (literówka, nadmierna liczba spacji itp.) spowoduje, że program po wyświetleniu zdjęcia nie będzie w stanie odnaleźć odpowiadającego mu nagrania.

Aby zabezpieczyć się przed takimi problemami najlepiej jest tworzyć nazwę nagrania za pomocą skopiowania nazwy pliku ze zdjęciem i wklejenia jej na nazwę pliku z nagraniem, zachowując oczywiście rozszerzenie pliku dźwiękowego, czyli **.WAV**

W tym celu najlepiej posłużyć się klawiszem F2 (zmiana nazwy) oraz poleceniami *Kopiu*j (Ctrl C) i *Wklej* (Ctrl V)

Szczegóły tego procesu :

Klikamy 1 raz na pliku ze zdjęciem, naciskamy F2, następnie Ctrl C - w tym momencie nazwa pliku ze zdjęciem zostaje skopiowana do schowka Windows.

Klikamy 1 raz na pliku z nagraniem dźwiękowym, naciskamy F2, następnie Ctrl V – w tym momencie plik z nagraniem otrzyma taką samą nazwę jak plik ze zdjęciem. W zależności od ustawień systemu, dotychczasowe rozszerzenie nazwy pliku dźwiękowego (.WAV) zostanie lub nie zostanie zmienione. Jeżeli rozszerzenie zostanie zmienione, należy przed zakończeniem całego procesu przywrócić jego poprzednią wartość, czyli .WAV

Aby zakończyć operację zmiany nazwy należy nacisnąć klawisz Enter.

Katalog *Zasoby*, o którym mowa, jest tzw. *katalogiem domyślnym*, to znaczy, że jest to katalog, w którym bezpośrednio po uruchomieniu aplikacja poszukuje zasobów. Dlatego nie należy tego katalogu usuwać ani zmieniać jego nazwy. Jeżeli to zrobimy, program zgłosi błąd.

Katalog *Zasoby* nie jest jedynym, w którym możemy umieszczać obrazki i nagrania. Możemy tworzyć wiele dodatkowych katalogów z zasobami – można w nich umieszczać zasoby według różnych kategorii - tematycznie, pod względem trudności, pod względem stopnia opanowania materiału i według innych, własnych kryteriów. Nazwy tych dodatkowych katalogów mogą być **dowolne**. W czasie pracy z programem można,

za pomocą opcji Ustawienia, przełączać się pomiędzy różnymi katalogami z zasobami.

Możliwość taką obrazuje poniższy rysunek (okno Ustawień aplikacji) :

✓ z Głosem Czcionka i okłaski kotki, jog ✓ z Obrazkiem Czcionka i bez nagrody kredki, jog I Domyślna C Ariał jabłko kredki, jog I Ariał Jabłko miota, jog I Times New Roman nóż, jog nóż, jog	om trudności (liczl - 5 + ✓ Wszystkie klawisze Za każdym razem j ✓ Klawisze wyświetla	pa klawiszy) [16] e mają być różne pokazuj inny obrazek uj z opóźnieniem	 Pokaż podpowiedź na belce okna Pokazuj 'postęp' w pokazywaniu obrazków Nagroda O krzyk 'tryumfu' 	Liczba obrazków : 40 bluzka, jpg chleb, jpg choinka, jpg cukierki, jpg czajnik, jpg czekolada, jpg długopis, jpg dziewczynka, jpg grzebień, jpg jabłko, jpg	
Arial jabłko hyżka, jpg Arial Black miotła, jpg Times New Roman nożyczki, jpg	⊽ z Głosem ⊽ z Obrazkiem	Czcionka © Domyślna	 okłaski bez nagrody 	klocki, jpg kot. jpg kredki, jpg krzesło, jpg książka, jpg lampa, jpg	
orkuizacz.ing		C Arial C Arial Black C Times New Roman	jabłko	łyżka.jpg miotła.jpg miś.jpg młotek.jpg myszka.jpg nożyczki.jpg nóż.jpg odkurzarz.ing	

KONIEC INSTRUKCJI