



Look to Learn

PRIRUČNIK

Aktivnosti za upravljanje pogledom





SADRŽAJ

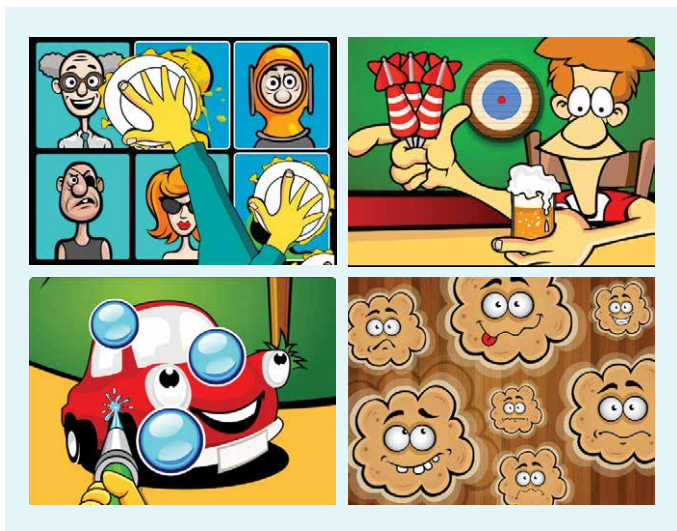
O programu Look to Learn	4
Instalacija programa Look to Learn	5
Licenciranje softvera.....	5
Kako započeti s radom	6
Kalibracija	6
Senzorne vještine	10
Istraživanje	12
Odabir.....	15
Vještine upravljanja	17
Analiza aktivnosti.....	19
Mijenjanje slika	20
Mijenjanje videozapisa	20
Tipkovni prečaci.....	22
Podrška	23

O PROGRAMU LOOK TO LEARN

Look to Learn je kolekcija od 40 aktivnosti za osobe koje tek počinju koristiti tehnologiju upravljanja pogledom. Aktivnosti su posebno osmišljene za poboljšanje vještina pristupa računalu i odabira pogledom na zabavan način.

Svaka aktivnost razvija jednu vještinu, od povezivanja uzroka i posljedica do preciznog upravljanja pogledom. Ovaj je softver osmišljen u suradnji s učiteljima i stručnjacima te donosi alate za procjenu sposobnosti korisnika.

Look to Learn prvenstveno je osmišljen da motivira korisnika i da bude zabavan.



Napomena: **Look to Learn** radi s operativnim sustavom Windows XP ili nekom od novijih verzija. Da biste mogli koristiti aktivnosti, trebat će vam kamera za praćenje pogleda s kontrolom kursora.

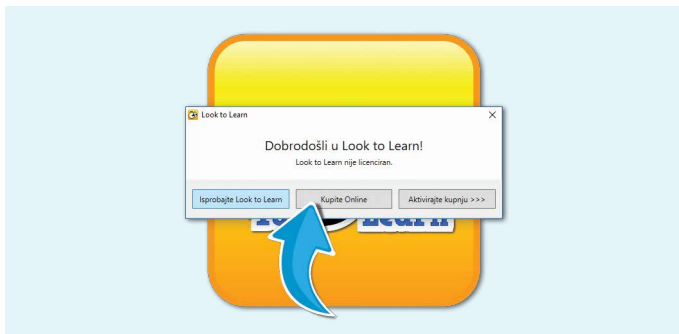
INSTALACIJA PROGRAMA LOOK TO LEARN

1. Pokrenite instalaciju umetanjem DVD-a u čitač.
2. Pratite upute na ekranu da biste instalirali softver.
3. **Look to Learn** možete preuzeti na bilo koje računalo i sa Smartboxove web stranice.

LICENCIRANJE SOFTVERA

Instalacijom programa **Look to Learn** dobit ćete pristup trima aktivnostima: Crijevo za polijevanje, Pite s kremom i Večera.

Da biste otključali preostale aktivnosti, morate unijeti kôd za aktivaciju koji ste dobili pri kupnji softvera. Ako još niste kupili softver, možete to učiniti klikom na gumb: „Buy online“ („Kupi te online“), kao što je prikazano na slici:



Ovaj će vas gumb odvesti do naše sigurne online trgovine u kojoj možete kupiti softver i dobiti kôd za aktivaciju za otključavanje preostalih aktivnosti.

Napomena: Za kupnju vam je potrebna internetska veza i kreditna ili debitna kartica.

KAKO ZAPOČETI S RADOM

Podešavanje

Da biste mogli koristiti [Look to Learn](#), trebat će vam kamera za upravljanje pogledom. Upravljanje Windowsima morate podesiti tako da kursor miša pomičete očima.

Većina početnih aktivnosti koristi se samo pokretima miša, a reakcija je trenutna. U aktivnostima s odabirom korisnik će morati zadržati pogled na nekom objektu 1 - 2 sekunde kako bi potvrdio svoj odabir.

KALIBRACIJA

Vaš sustav za upravljanje pogledom mora izmjeriti vaše oči kako bi mogao utvrditi u koju točku ekrana gledate. Taj se proces naziva kalibracija.

Dobra je kalibracija važna za preciznost upravljanja pogledom u programu [Look to Learn](#), ali nije toliko važna kod aktivnosti s velikim metama ili kod onih koje ne koriste mete, poput Čarobnog miša i Čarobnih četverokuta.

Ako se osoba prvi put koristi upravljanjem pogledom, za početak može sasvim učinkovito koristiti tuđu kalibraciju.

Na taj način korisnik može odmah uživati u programu [Look to Learn](#) bez potrebe za kalibracijom.



Tehnike i savjeti za kalibraciju

1. Odaberite dobre postavke

Svaka kamera za praćenje oka funkcionira na drugačiji način, ali za standardnu kalibraciju preporučamo da započnete sa sljedećim postavkama:

- tamna pozadina
- kalibracija pomoću pet točaka
- koristite se motivirajućom slikom ili kontrastnom bojom
- srednja brzina kalibracije ili kalibracija korak po korak.

2. Kalibracija korak po korak pomoću tipkovnice

Kod nekih kamera za praćenje oka može se koristiti kalibracija korak po korak uz pomoć tipkovnice. To znači da sami odlučujete kada ćete snimiti točke kalibracije. Tipku pritisnite tek kada korisnik gleda točno u metu za kalibraciju.

Da biste to uspješno napravili, morat ćete gledati korisnikove oči i analizirati kada su usmjerene na metu za kalibraciju.

3. Koristite se slikom za kalibraciju

Dobar način poticanja korisnika na kalibraciju je korištenje slika koje su im poznate. Provjerite ima li vaša kamera za praćenje oka ovu funkciju.

4. Poboljšajte točke kalibracije

Kod nekih kamera postoji mogućnost ponavljanja očitavanja. Isplati se uložiti malo vremena i pokušati popraviti točke u kojima kalibracija nije dobra da biste dobili veću preciznost.

5. Promijenite kontrast boja

Snažan kontrast boja nekim će korisnicima olakšati praćenje točke kalibracije. Najbolji kontrast za korisnike koji imaju poteškoća s vidom je plava boja na žutoj pozadini.

6. Stvari na koje trebate obratiti pažnju

- reflektirajući okviri na naočalama
- spuštene vjeđe (ptoza vjeđa) ili duge trepavice (pokušajte ekran pomaknuti naviše kako bi se oči otvorile)
- jarko svjetlo koje sija na kameru.

7. Savjeti za pozicioniranje uređaja

- Pomoću indikatora statusa praćenja oka na kameri provjerite jesu li oči na ispravnoj visini i udaljenosti od ekrana.
- U ispravan položaj namjestite računalo, a ne korisnika!

8. Obratite pažnju na okolinu

Okolina u kojoj se koristi tehnologija praćenja oka može bitno utjecati na njezino uspješno korištenje. Za najbolje rezultate:

- Uklonite sve što nepotrebno odvlači pažnju, poput postera, televizora i ljudi!
- Odaberite tiho mjesto.
- Izbjegavajte previše svjetla – u tamnijoj sobi sadržaji na ekranu izgledat će atraktivnije.

Senzorne vještine: učenje veze između uzroka i posljedice

Istraživanje: poticanje korisnika na korištenje cijele površine ekrana

Ciljanje: poboljšanje preciznosti upravljanja pogledom

Odabir: razvijanje vještina odabira

Vještine upravljanja: usavršavanje preciznosti upravljanja pogledom te vještina povlačenja i ispuštanja

Senzorne vještine	Istraživanje	Ciljanje	Odabir	Vještine upravljanja
Pite s kremom	Boce	Crijevo za polijevanje	Večera	Pikado
Čarobni miš	Čarobni četverokuti	Mjehurići	Bacanje koplja	Čarobni napitak
Jaje	Grafiti	Gađanje	Snjegović	Jedanaesterci
Top	Drski oblačići	Video zid x2	Gume	Džungla
Što se krije iza likova?	Gađanje lica	Video zid x4	Bubnjar	Dinosauri
Što se krije iza pločica?	Grebalica	Video zid x6	Iskažite svoje mišljenje	Bube
Seosko dvorište	U parku	Voćni boks	Tvornica čudovišta	Podmorje
Glazbeni četverokuti	Učionica	Snježna pahuljica	Kamen, škare i papir	U šumi

SENZORNE VJEŠTINE

Pite s kremom

Usmjerite pogled na sliku koja se pojavi na ekranu kako biste je pogodili kremastom pitom. U igru smo stavili 6 slika, ali možete ih promijeniti i odabrati svoje (vidi str.18). Ova je aktivnost izvrsna za analizu reakcija na sadržaj koji se pojavljuje na različitim dijelovima ekrana.

Čarobni miš

Dobra aktivnost za osobe koje po prvi put koriste upravljanje pogledom. U koji god dio ekrana usmjerili pogled, uzrokovat ćete specijalni efekt praćen zvukom. Kada se na ekranu pojavi zvjezdica, možete usmjeriti pogled na nju da biste prešli na sljedeći efekt.

Jaje

Usmjerite pogled na jaje da biste mu razbili ljusku i vidjeli koja je životinja unutra. Potrebno je 5 sekundi da se životinja pojavi. Ova vas aktivnost potiče da se fokusirate na određeni dio ekrana.

Top

Prelazeći pogledom po zidu od cigli štrcajte ga bojom. Top automatski puca pa je ovo jedna od lakših aktivnosti.

Što se krije iza likova?

Iza različitih likova skrivena je slika. Usmjerite pogled na njih da nestanu i otkriju vam sliku. Za bolju motivaciju, slika se može promijeniti u neku koja vam je poznata (vidi str. 18).

Što se krije iza pločica?

Ova aktivnost funkcionira na isti način kao i „Što se krije iza likova?“, ali s manje vizualnih distrakcija. Lijepo vas vodi prema softveru za alternativnu komunikaciju, poput softvera Grid 2 (također iz obitelji Smartbox).

Seosko dvorište

Na tri sekunde usmjerite pogled na vrata staje i ona će se otvoriti, a iza njih će se ukazati životinja.

Glazbeni četverokuti

Usmjerite pogled na neki od instrumenata da biste čuli kako svira. Svi instrumenti sviraju isti ton pa isprobajte možete li čuti cijeli orkestar usmjerivši pogled na svaki instrument. Ponovno usmjerite pogled na neki instrument da bi prestao svirati.



ISTRAŽIVANJE

Boce

Cilj ove aktivnosti je razbiti što više boca. Usmjerite pogled na bocu da biste je razbili, a zatim ih pokušajte razbiti sve.

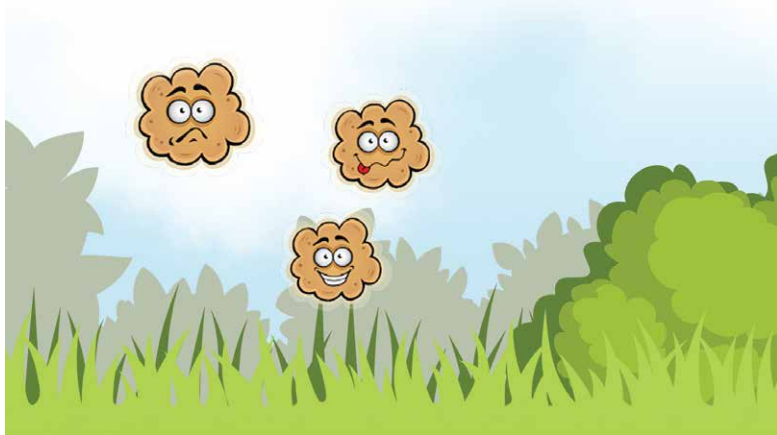
Čarobni četverokuti

Dok pogledom prelazite po ekranu, na njemu se pojavljuju glazbeni četverokuti.

Ako na isti četverokut usmjerite pogled više puta, promijenit će boju i odsvirati drugačiji zvuk.

Grafiti

Prelazeći pogledom po ekranu sprejate bojom po zidu. Usmjerite pogled na paletu boja koja se nalazi na gornjem rubu ekrana da biste promijenili boju ili usmjerite pogled na krugove pri dnu ekrana da biste promijenili veličinu traga u boji. Usmjerite pogled u donji desni kut ekrana da biste sve izbrisali.



Drski oblačići

Za ljude s malo smisla za humor! Usmjerite pogled na oblačiće da bi ispustili vjetar.

Gađanje lica

Gađajte likove pitama s kremom tako da usmjerite pogled na njih. Ova je aktivnost zaista zahvalna, čak i za osobe koje ne mogu naciľjati male mete.

Grebalica

Prelazeći pogledom po ekranu izgrebite slojeve različitih tekstura i otkrijte sliku. Za bolju motivaciju možete promijeniti slike.

U parku

Istražite ovaj interaktivni prizor i tako ga oživite.

Učionica

Usmjeravajte pogled na stvari na ovom interaktivnom prizoru i učionica će oživjeti.



CILJANJE

Crijevo za polijevanje

Operite automobil, ugasite vatru, zalijte cvijeće, poprskajte bube i preplašite ptice – sve pomoću ogromnoga crijeva za polijevanje. Usmjeravajte pogled na predmete da biste ih poprskali i došli do kraja razine.

Mjehurići

Ako usmjerite pogled na mjehuriće, oni će prsnuti i pretvarati se u sve manje i manje mjehuriće.

Gađanje

Napredujući u više razine morat ćete pogoditi sve više meta. U ovoj aktivnosti natječete se s vremenom. Zašto ne biste pokušali postići dobar rezultat?

Video zid x2, x4 i x6

Aktivnosti s video zidom omogućuju vam da na ekran postavite 2, 4 ili 6 videozapisa. Kada usmjerite pogled na sliku, pokrenut će se video. Kada pogled odvratite, zaustavit će se.

Napomena: U programu [Look to Learn](#) možete koristiti i svoj video materijal, ali on mora biti u flash formatu (.flv) (vidi str.18).

Voćni boks

Spljoštite luda voćna lica golemom boksačkom rukavicom. To ćete napraviti tako da usmjerite pogled na voće koje lebdi po ekranu. Da biste dovršili ovu aktivnost, treba spljoštiti 20 komada voća.

Snježna pahuljica

Napravite snjegovića upirući pogled u pahuljice dok padaju. Ako uspijete uhvatiti 25 pahuljica, dovršit ćete aktivnost i snjegović će oživjeti.

ODABIR

U aktivnostima odabira potrebno je sekundu do dvije zadržati pogled na odabranim predmetima.

Večera

Odaberite što će čovjek večerati s menija ponuđenog na desnoj strani ekrana.

Bacanje koplja

Odaberite koji će predmet atletičar baciti. Usmjerite pogled na lijevu stranu ekrana s ponuđenim predmetima.

Snjegović

Odlučite kako ćete pomoći snjegoviću. Pogledajte što vam se sve nudi na desnoj strani ekrana.

Gume

Odaberite koje ćete gume dati automobilu Colinu. Usmjerite pogled na lijevu stranu ekrana da biste odabrali nešto od ponuđenoga.

Bubnjar

Odaberite štapiće pomoću kojih će bubnjar Diego bubnjati. Usmjerite pogled na desnu stranu ekrana da biste odabrali nešto od ponuđenoga.

Iskažite svoje mišljenje

Pogledajte na sliku u središnjem dijelu ekrana prije nego što odlučite sviđa li vam se ili vam je grozna! Ako vam se sviđa, usmjerite pogled na veselo zeleno lice. Ako vam se ne sviđa, usmjerite pogled na ljutito crveno lice. Ovo je dobra aktivnost za prijelaz prema alternativnoj komunikaciji i pravljenju odabira.

Tvornica čudovišta

Napravite svoje strašno čudovište u Tvornici čudovišta [Look to Learn!](#) Pogledom odaberite usta, oči, dodatke i tijelo.

Kamen, škare i papir

Klasična igra „Kamen, škare i papir“.

- Papir pobjeđuje kamen pokrivši ga;
- kamen pobjeđuje škare otupivši ih;
- škare pobjeđuju papir izrezavši ga.

U ovoj aktivnosti svaka igra ima tri runde. Pomaže u razvijanju vještina pogađanja mete i izbora.



VJEŠTINE UPRAVLJANJA

Pikado

Usmjerite pogled na prizor u pubu da biste započeli s aktivnošću. Kliknite što bliže unutarnjem krugu. Pogodak u vanjske krugove donosi 10 bodova, pogodak u plavi krug donosi 50 bodova, a pogodak u sredinu donosi 100 bodova.

Čarobni napitak

Čarobnjak pravi čarobni napitak pomoću četiri posebna sastojka. Pažljivo pratite kako ih dodaje u kotao, a zatim točno ponovite recept. Odaberite svaki sastojak u boji ispravnim redoslijedom. Provjerite koliko koraka možete zapamtiti.

Jedanaesterci

U ovoj aktivnosti pucaju se jedanaesterci. Izmjenjujete se s čudovištem Molly u pet pokušaja postizanja pogotka.

Aktivnost započnite usmjerivši pogled na nogometnu loptu. Sada možete odabrati igrača i boju dresa. Kod pucanja jedanaesterca, izaberite dio gola koji želite pogoditi i usmjerite pogled na njega. Igrač će tada zapucati, a čudovište Molly će pokušati obraniti.

Da biste igrali kao golman, odaberite znak za zamjenu; usmjerite pogled na dio gola u koji se želite baciti.

Džungla

Stvorite prizor iz džungle: usmjerite pogled na neku životinju da biste je odabrali, a zatim na zvjezdicu da biste životinju smjestili u prizor.

Dinosauri

Stvorite pretpovijesni prizor: usmjerite pogled na dinosaura da biste ga odabrali, a zatim na jednu od zvjezdica da biste ga smjestili u prizor.

Bube

Stvorite prizor s malim gmizavcima: usmjerite pogled na bubu da biste je odabrali, a zatim na jednu od zvjezdica da je smjestite u prizor.

Podmorje

Stvorite prizor iz podvodnog svijeta: usmjerite pogled na životinju da biste je odabrali, a zatim pogledajte kamo god želite da biste je smjestili u prizor.

U šumi

Stvorite prizor iz šume: usmjerite pogled na životinju da biste je odabrali, a zatim pogledajte kamo god želite da biste je smjestili u prizor.

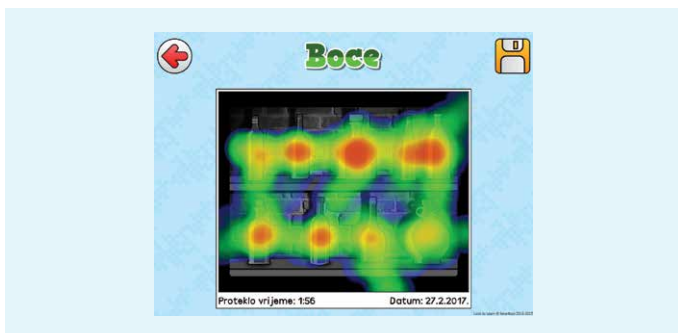


ANALIZA AKTIVNOSTI

U softver **Look to Learn** ugrađen je alat za analizu praćenja pogleda koji će vam reći kamo je bio usmjeren pogled osobe za vrijeme neke aktivnosti. Pomoću tog alata može se analizirati i pristup ekranu i relevantnost onoga u što je korisnik gledao te mjeriti napredak korisnika.

Korištenje alata za analizu

Kada korisnik završi s nekom aktivnošću, kliknite na gumb „Analiza“. Pojavit će se ovakav prikaz na ekranu:



- Obojene linije pokazuju kamo je korisnik gledao.
- Što dulje gledate u neki dio ekrana, boja će se mijenjati iz plave u zelenu, zatim žutu i najzad u crvenu.
- Proteklo vrijeme pokazuje ukupno vrijeme koliko je neka aktivnost bila otvorena.
- Kliknite na sličicu diskete da biste spremili sliku karte. Kasnije je možete isprintati i dodati u korisničku dokumentaciju.

Napomena: Kod aktivnosti bez statične pozadine, prikaz učestalosti zadržavanja pogleda prikazat će se preko općenite snimke zaslona. Jako je važno pažljivo interpretirati ove rezultate prilikom analize je li pogled osobe bio usmjeren na relevantan sadržaj.

MIJENJANJE SLIKA

Kod mnogih je aktivnosti moguće mijenjati slike. Kliknite na „Promijenite slike“ na početku aktivnosti. Kliknite na neku sliku da biste izabrali novu.



Da biste se vratili na zadane slike, kliknite na zelenu strelicu u gornjem desnom kutu.

MIJENJANJE VIDEOZAPISA

Aktivnosti na video zidu omogućuju vam korištenje vlastitih video materijala. Da biste ih mogli učitati, moraju biti u flash formatu (.flv). Pronašli smo dva jednostavna načina za pretvaranje bilo koje video datoteke u .flv:

1. **Any Video Converter** (<http://www.any-video-converter.com>) je aplikacija koja se može preuzeti i jednostavna je za korištenje, a konvertira sve tipove videozapisa. Besplatna probna verzija radi s datotekama koje nisu dulje od tri minute.
2. **SaveTube** (<http://www.savetube.com/>) vam omogućuje spremanje bilo kojeg videozapisa u .flv formatu:

- a. na YouTube-u pronađite video koji želite koristiti
- b. kopirajte URL
- c. otiđite na web stranicu <http://www.savetube.com/>
- d. zalijepite to u URL
- e. odaberite spremanje videozapisa u .flv formatu
- f. Windows će automatski spremiti videozapis u mapu Preuzimanja – možda te datoteke želite premjestiti u Moji videozapisi.



TIPKOVNI PREČACI

Koristite ove tipkovne prečace za navigaciju softverom [Look to Learn](#) bez miša ili ekrana osjetljivog na dodir:

A	učitava alat za analizu
D	vraća zadane slike ili videozapise
P ili V	mijenja slike / videozapise
S	pokreće Look to Learn / pokreće aktivnost / sprema prikaz učestalosti zadržavanja pogleda
1 - 9	učitava odgovarajuću aktivnost na ekranu/ mijenja odgovarajuće slike ili videozapise
Enter	na početnoj stranici pokreće Look to Learn
Backspace	vraća na prethodni zaslon
Escape	vraća na prethodni zaslon / izlazak iz aktivnosti

PODRŠKA

Ako imate bilo kakvih pitanja u vezi sa softverom [Look to Learn](#), obratite se svom distributeru. Često postavljana pitanja mogu se naći na web stranici tvrtke Smartbox.

The logo for Smartbox, featuring the word "Smartbox" in a bold, black, sans-serif font. A thick blue horizontal line is positioned underneath the text, starting from the beginning of the word and extending past the end of the word.

Smartbox

