

Janusz S. Wierzbicki

Nauka przez zabawę z Microsoft Mouse Mischief

Bezpłatny dodatek do programu PowerPoint pozwala zaangażować większą liczbę uczniów w aktywny udział w lekcji, gdy dysponujemy tylko jednym komputerem i projektorem. Musimy tylko podłączyć kilka myszy.

Na lekcji często możemy mieć do dyspozycji komputer oraz projektor, czasem tablicę multimedialną. Trudno jednak nawet przy jej wykorzystaniu zaangażować większą liczbę uczniów w tok lekcji. Przy tablicy jednocześnie może przecież pracować jedna – góra dwie osoby. Jest jednak inna, ciekawa i co najważniejsze niemal bezpłatna możliwość wykorzystania posiadanego sprzętu. To dodatek do programu PowerPoint – Microsoft Mouse Mischief. Dzięki niemu możemy tworzyć wciągające interaktywne prezentacje, w czasie których uczniowie odpowiadają na pytania typu prawda/fałsz, dokonują wyboru jednej z wielu odpowiedzi lub rysują, szkicują czy uzupełniają rysunki, schematy, diagramy oraz wykonują inne zadania.

Co bardzo ważne – w zabawie może wziąć udział jednocześnie tylu uczniów, ile myszy zdołamy podpiąć do komputera. Każdy uczeń dysponuje niezależnym kursorem myszy oznaczonym oryginalnym symbolem (np. pomarańczy, dinozaura czy kropli wody) i równoległe z innymi wykonuje zadania. Po wykonaniu każdego wyświetlane jest podsumowanie – ile i jakich odpowiedzi udzielił uczniowie. Jeśli nauczyciel określił prawidłową odpowiedź – program wyświetli, kto udzielił jej pierwszy. Prezentacje możemy przygotować samodzielnie lub pobrać gotowe z sieci.

Co będzie potrzebne, by zainstalować i używać Mouse Mischief?

Do działania dodatku niezbędny jest komputer i zainstalowany program PowerPoint w wersji 2007 lub 2010. Trzeba też mieć do dyspozycji kilka myszy (5-6). Najlepiej, by były to urządzenia bezprzewodowe lub o długich przewodach. Warunkiem koniecznym jest, by były wyposażone w interfejs USB – ale to spełnia większość współczesnych urządzeń. Jeśli nasz komputer ma zbyt mało gniazd, konieczne może okazać się wyposażenie go w rozgądnik – tzw. hub USB.

Wskazówka

Koszt zakupu całości niezbędnego wyposażenia nie przekroczy zazwyczaj 200-300 zł w przypadku urządzeń przewodowych. W przypadku bezprzewodowych myszy trzeba wydać nieco więcej, aby były to urządzenia lepszej jakości i o większym zasięgu. Warto także sprawdzić, czy będą mogły pracować jednocześnie nie zakłócając się nawzajem. Najtańsze modele mają stałe przyporządkowaną jednakową częstotliwość fal radiowych. Dlatego nie da się z nich korzystać nie tylko na jednym komputerze, ale także na różnych komputerach znajdujących się blisko siebie.



Przykład pytania z wyborem jednej z wielu odpowiedzi.



Przykład pytania z odpowiedzią typu tak/nie (prawda/fałsz).

Janusz S. Wierzbicki

Microsoft Mouse Mischief – krok po kroku

Krok 1

Instalujemy dodatek Microsoft Mischief dla Microsoft Office 2007/2010.

Uwaga

Przedstawiony niżej proces pobrania aplikacji i jej instalacji został przeprowadzony na systemie Windows 7 z zainstalowanym MS Office 2010 oraz z wykorzystaniem przeglądarki Internet Explorer 9. W przypadku korzystania z innej wersji systemu, pakietu Office lub przeglądarki może się nieznacznie różnić.

Do działania programu wymagana jest wcześniejsza instalacja pakietu Office w wersji 2007 lub 2010.

Gdzie szukać programu i dodatkowych materiałów?

Gdy uporamy się ze sprzętem, następnym krokiem jest pobranie i zainstalowanie bezpłatnego dodatku do programu PowerPoint. Microsoft Mouse Mischief, bo o nim mowa, można pobrać z sieci internet na wiele sposobów. Na przykład ze strony www.microsoft.com/multipoint/mouse-mischief. Znaleźć tam można nie tylko program, ale także wiele przykładów gotowych prezentacji i pomysłów na lekcje. Jedyną wadą w tym wypadku jest język angielski, którym napisane są wszystkie materiały. Z tego powodu warto także zajrzeć do serwisu www.pil-network.com. Tam również znajdziemy sporo informacji związanych z tym narzędziem, a serwis potrafi automatycznie tłumaczyć treści. Jest także szansa, że z czasem więcej materiałów w naszym ojczystym języku zostanie w nim opublikowanych. Na razie zapraszamy także na k12blog.edu.pl, gdzie znaleźć można przykładową prezentację. Warto także przejrzeć samouczek, jak krok po kroku zainstalować Microsoft Mischief, stworzyć w nim prezentację i przeprowadzić zajęcia.



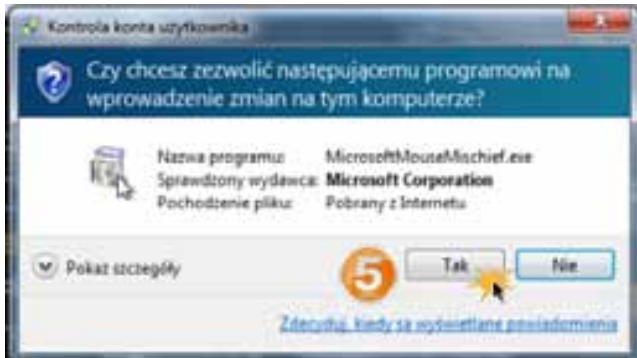
1. Uruchamiamy przeglądarkę internetową i łączymy się ze stroną www.microsoft.com/multipoint/mouse-mischief
2. Odszukujemy i wybieramy po prawej stronie opcję **Download**.



3. Zapisujemy plik na swoim komputerze wybierając przycisk ekranowy **Zapisz**.



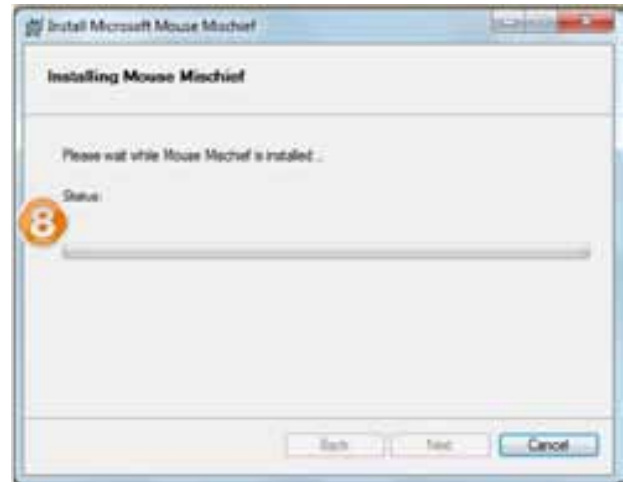
4. Po zakończeniu pobierania uruchamiamy instalator wybierając przycisk ekranowy **Uruchom**.



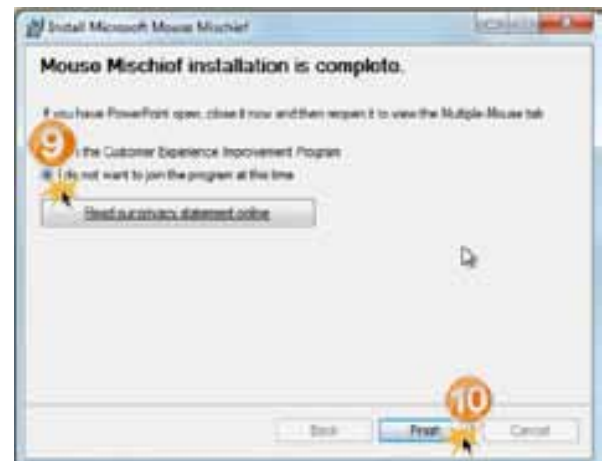
5. Jeśli pojawi się okno z pytaniem, czy chcemy zezwolić programowi na wprowadzenie zmian, wybieramy przycisk ekranowy **Tak**.



6. W oknie **Welcome to Mouse Mischief** zapoznajemy się z licencją a następnie wybieramy opcję **I accept the license terms for Microsoft Software**.
7. Wybieramy przycisk ekranowy **Install**.



8. Następuje instalacja programu, której postęp wskazuje pasek statusu.

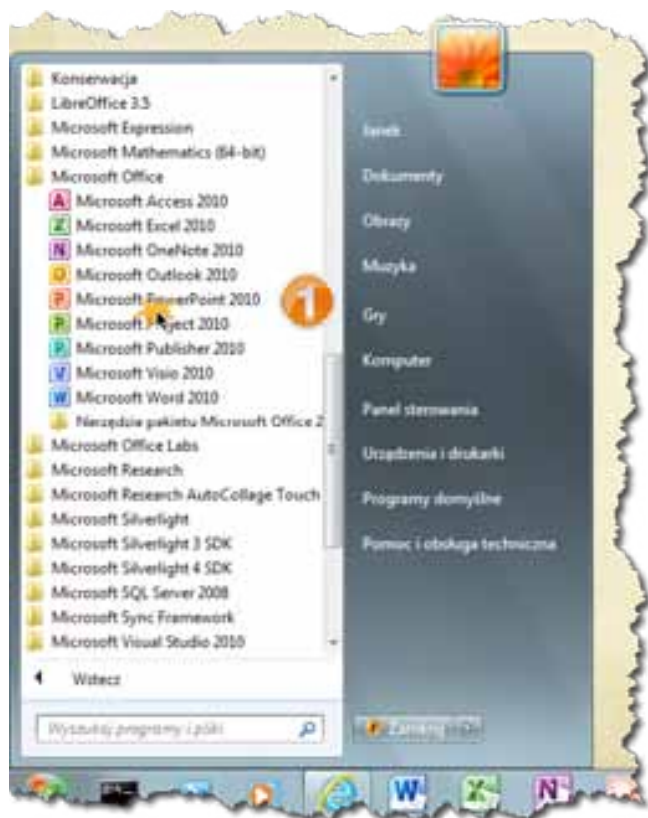


9. O zakończeniu instalacji poinformuje nas okno **Mouse Mischief installation is complete**. Wybieramy, czy chcemy partycypować w programie ulepszenia tej aplikacji, czy nie. Jeśli nie, wybieramy opcję **I do not want to join the program at this time**.
10. Kończymy instalację wybierając przycisk ekranowy **Finish**.

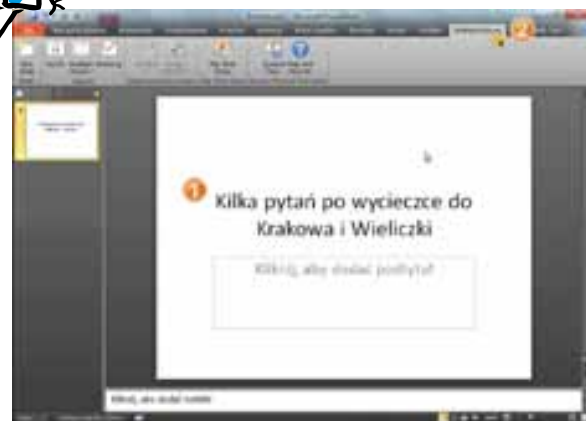


Krok 2

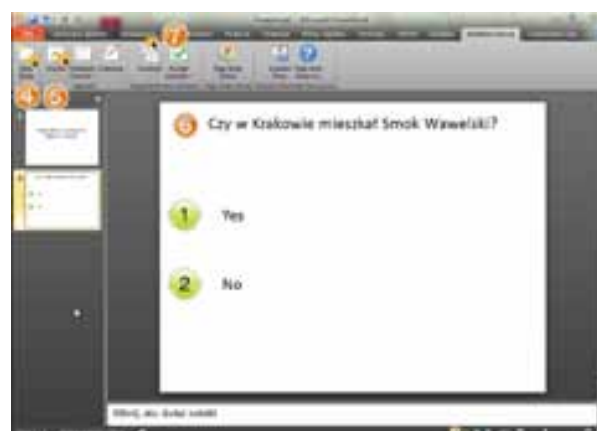
Tworzymy prezentację Mouse Mischief.



1. Odszukujemy w menu **Start** i uruchamiamy program **PowerPoint**.



2. Uzupełniamy pierwszy slajd prezentacji wpisując tytuł **Kilka pytań po wycieczce do Krakowa i Wieliczki**.
3. Na wstążce wybieramy zakładkę **Multiple-Mouse**.



4. Wstawiamy nowy slajd wybierając przycisk **New Slide**.
5. Ustawiamy typ pytania tak/nie (prawda/fałsz) wybierając na wstążce przycisk **Yes/No**.
6. Wpisujemy pytanie jako tytuł slajdu: **Czy w Krakowie mieszkał Smok Wawelski?**
7. Na wstążce wybieramy zakładkę **Wstawianie**.



8. Na wstążce wybieramy przycisk ekranowy **Kształty** a następnie wybieramy opcję **Prostokąt**.
9. Wstawiamy prostokąt rysując go na slajdzie w taki sposób, by zakrył napis **Yes** i wprowadzamy z klawiatury słowo **Tak** – napis pojawi się na prostokącie.

Wskazówka

Kolor wypełnienia prostokąta i jego obramowania warto ustawić na identyczny z kolorem tła slajdu.

10. Powtarzamy operację, by zakryć napis **No** prostokątem z napisem **Nie**.

Wskazówka

Tworząc slajdy w ramach prezentacji uruchamianych z wykorzystaniem dodatku Mouse Mischief postępujemy tak samo, jak w przypadku zwykłych prezentacji. Należy jedynie pamiętać, że nie będą działać animacje. W związku z tym w niniejszym artykule nie zajmujemy się wyborem tła ani wstawianiem dodatkowych elementów (np. grafiki).

11. Na wstążce wybieramy zakładkę **Multiple-Mouse**.



12. W celu określenia prawidłowej odpowiedzi, na wstążce wybieramy **Assign Answer** a następnie opcję **1**.

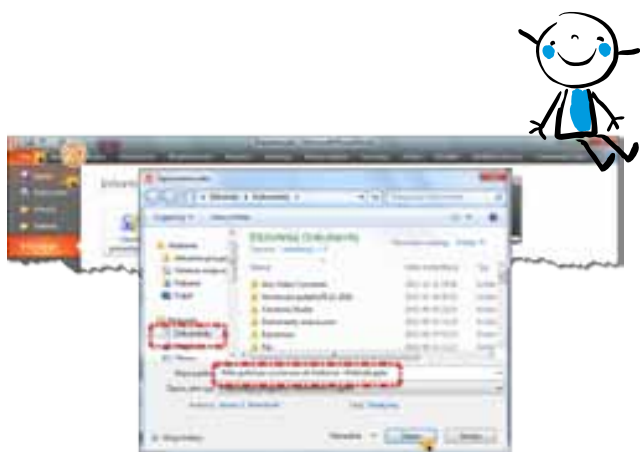


13. Wstawiamy nowy slajd wybierając przycisk **New Slide**.
14. Ustawiamy typ pytania na jedną odpowiedź z trzech możliwych wybierając na wstążce przycisk **Multiple Choice** a następnie opcję **3 Choices**.
15. Wpisujemy tytuł slajdu **Wieliczka to:**
16. Uzupełniamy pola odpowiedzi wpisując odpowiednio:
 - Kopalnia soli
 - Jaskinia Smoka Wawelskiego
 - Kopalnia węgla
17. W celu określenia prawidłowej odpowiedzi na wstążce wybieramy **Assign Answer** a następnie opcję **1** – analogicznie jak w punkcie 12.



18. Wstawiamy nowy slajd wybierając przycisk **New Slide**.
19. Ustawiamy typ pytania na rysowanie wybierając na wstążce przycisk **Drawing**.





20. Zapisujemy prezentację wybierając kolejno menu **Plik** a następnie opcję **Zapisz**, podając nazwę (np. Kilka pytań po wycieczce do Krakowa i Wieliczki) i wybierając przycisk **Zapisz**. Jeśli nic nie zmienimy, domyślnie prezentacja zapisze się w folderze z naszymi dokumentami.

Po zapisaniu prezentacji możemy ją zamknąć lub uruchomić przy użyciu dodatku Mouse Mischief.

Wskazówka

Wiele materiałów i prezentacji współpracujących z dodatkiem Mouse Mischief można znaleźć w internecie. Warto zajrzeć między innymi na stronę www.pil-network.com.

Krok 3

Prowadzimy lekcję z wykorzystaniem prezentacji Mouse Mischief.

Jeśli prezentacja nie została otwarta wcześniej, należy ją odnaleźć na dysku komputera i wczytać, zanim będziemy mogli wykonać kolejne kroki.

Uwaga

Zanim włączymy prezentację korzystającą z dodatku Mouse Mischief, należy podłączyć wszystkie myszki, z których chcemy skorzystać. Nie należy ich jednak jeszcze udostępniać uczniom.



1. Na wstążce wybieramy zakładkę **Multiple-Mouse**.
2. Na wstążce wybieramy **Play Slide Show**, aby uruchomić interaktywną prezentację.

Uwaga

- Uruchomienie prezentacji w standardowy sposób (np. wciskając klawisz F5) nie udostępni dodatkowych funkcji oferowanych przez Mouse Mischief. Kolejne slajdy zostaną wyświetlone na ekranie bez interaktywnych funkcji.



3. Po uruchomieniu prezentacji poruszamy myszką nauczycielską, która będzie nam służyła do sterowania zabawą. W wyniku poruszenia na ekranie pokaże się kursor oznaczony niepowtarzalnym symbolem (domyślnie ikonką dinozaura). Należy umieścić go na tle pomarańczowego prostokąta w centrum slajdu a następnie wcisnąć klawisz **Enter**.



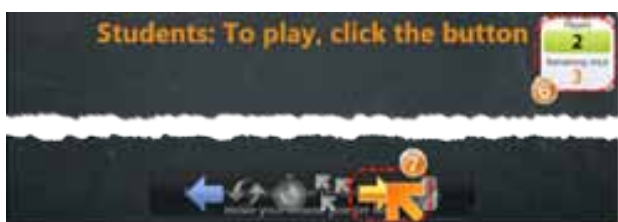
4. Po wybraniu myszy, która będzie należała do nas, nauczycieli, jej kursor zmieni się w dużą pomarańczową strzałkę. Z jej pomocą wybieramy tryb zabawy. W naszym wypadku wybierzemy **Individual mode**, czyli tryb indywidualny.

Wskazówka

Mouse Mischief oferuje także tryb grupowy (Team mode). Po jego wybraniu uczniowie łączą się w zespoły, a każdy członek zespołu ma takie samo oznaczenie kursora. Zabawa polega na tym, że w pytaniach każdy członek zespołu musi wybrać tę samą odpowiedź. W zadaniach z rysowaniem działają niezależnie, jak w trybie indywidualnym.



5. Następnym krokiem jest rozdanie myszy uczniom. Poruszenie każdą z nich spowoduje pojawienie się na ekranie kolejnych kursorów oznaczonych różnymi symbolami. Każdy z uczniów musi zidentyfikować swój i kliknąć nim na napisie **Click me!** znajdującym się w środku slajdu. W ten sposób zgłoszą się do dalszej zabawy.



6. Liczbę uczniów, którzy już zgłosili się do zabawy, widzimy na liczniku w prawym górnym rogu w pozycji **Players**.
7. Gdy wszyscy uczniowie zgłoszą się do zabawy, możemy przejść dalej. W tym celu przemieszczamy kursor nauczyciela do dolnej części ekranu. Z pojawiającego się paska sterowania wybieramy strzałkę w prawo.



8. Każdy z uczniów udziela odpowiedzi indywidualnie wybierając odpowiednią cyferkę. Po dokonaniu wyboru przez ostatniego ucznia automatycznie wyświetli się statystyka odpowiedzi.

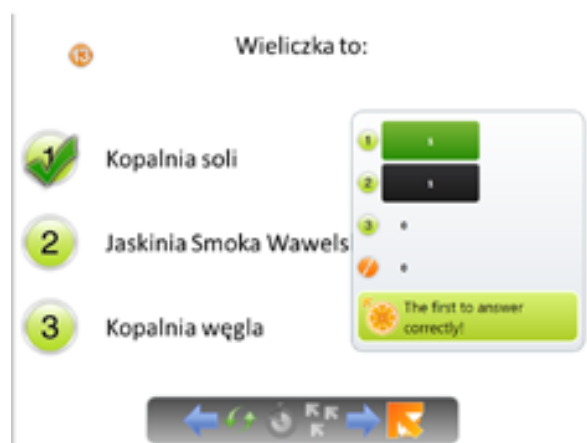


9. Statystyka pokaże, ilu uczniów wybrało poszczególne odpowiedzi.
10. Wyróżniony zostanie uczeń, który jako pierwszy wybrał odpowiedź prawidłową. Oznaczenie jego kursora będzie widoczne na ekranie.
11. Uczniowie zobaczą, która odpowiedź była prawidłowa.

Wskazówka

Wyróżnienie prawidłowej odpowiedzi oraz ucznia, który pierwszy dokonał jej wyboru, zależy od tego, czy w trakcie tworzenia pytań oznaczyliśmy prawidłowe rozwiązanie. Jeśli nie, wówczas ta funkcja nie zadziała a statystyka będzie miała charakter głosowania na pytania ankietowe.

12. Po omówieniu pytania i odpowiedzi nauczyciel może przejść do następnego zadania. W tym celu przemieszczamy kursor nauczyciela do dolnej części ekranu. Z pojawiającego się paska sterowania wybieramy strzałkę w prawo.



13. Kolejne slajdy z pytaniami i odpowiedziami do wyboru działają w ten sam sposób.



14. Na każdym slajdzie możemy włączyć funkcję odliczania czasu, aby nadać dynamikę wykonywanym zadaniom. Może to być szczególnie ważne przy zadaniach związanych z rysowaniem. W tym celu przemieszczamy kursor nauczyciela do dolnej części ekranu. Z pojawiającego się paska sterowania wybieramy symbol zegara.

15. Po uruchomieniu funkcji odliczania czasu zegar widoczny jest w

prawym górnym rogu ekranu. Gdy czas minie, kursory uczniów znikną z ekranu.

16. Każdy uczeń, zanim przystąpi do rysowania, powinien wybrać kolor pisaka. Może go zmieniać wielokrotnie, podobnie jak korzysta z funkcji gumki.

Po zakończeniu zadania i jego omówieniu nauczyciel może przejść do następnego slajdu. W tym celu, jak poprzednio, przemieszczamy kursor nauczyciela do dolnej części ekranu. Z pojawiającego się paska sterowania wybieramy strzałkę w prawo.



17. Prezentacja kończy się pytaniem, czy zacząć od początku (**Restart**), czy zakończyć pokaz (**Close**). Jeśli pracujemy cały czas z tą samą grupą uczniów, wybieramy zazwyczaj **Close**.

Pracownie językowe MENTOR



- ✓ maksymalne wykorzystanie czasu lekcyjnego
- ✓ wysoka skuteczność nauczania
- ✓ poprawny trening obcej wymowy
- ✓ ciekawsze, pasjonujące zajęcia

JEŻELI PRACOWNIA TO TYLKO MENTOR!



5 lat
gwarancji



profesjonalny
montaż



wielo-
zadaniowość

Produkcja i Serwis
Mentor Systemy Audiowizualne
ul. Modra 26; 71-220 Szczecin
info@mentorpolska.pl, tel. (91) 488 51 51

www.mentorpolska.pl

Mentor
SYSTEMY AUDIOWIZUALNE



Pracownia Mentor PC
Uniwersytet Warszawski



Pracownia Mentor PC
Politechnika Rzeszowska