



Knowla Box – prvo pokretanje



Upravo ste kupili Knowla Box i pitate se što sada učiniti s njim? Na pravom ste mjestu. Sve ću vam objasniti korak po korak. Sam uređaj ne zahtijeva nikakvu složenu konfiguraciju, a svi potrebni elementi već se nalaze u kutiji. Softver je jednostavan i intuitivan za korištenje.

- 1.Izvadite uređaj i ostatak kompleta iz kutije
- 2.Pripremite se za pokretanje uređaja
- 3.Pokrenite uređaj
- 4.Dobrodošli u obrazovni svemir
- 5.Aktivirajte kupljene licence za planete
- 6.Zabavite se uz aktivnosti
- 7.Možete koristiti i Windows
- 8.Spojite svoj USB uređaj
- 9.Što ako imam problem?



1. Izvadite uređaj i ostatak kompleta iz kutije

Komplet sadrži: uređaj, kabel za napajanje, dvije interaktivne olovke s rezervnim vrhovima, loptice, tipkovnicu s touchpadom, daljinski upravljač za Epson projektor te nekoliko sitnica od Knowle.

Pažljivo izvadite ili izvucite uređaj iz kutije. Pažnja: Knowla Box teži oko 30 kg, stoga se preporučuje da to učine dvije osobe.



Knowla.

2. Pripremite se za pokretanje uređaja.



Pronađite mjesto na kojem želite projicirati sliku iz Knowla Boxa. Uređaj se može postaviti na dva načina:

Za projekciju na zid: duga strana s lampom projektorra treba biti okrenuta prema gore, a kotačići prema dolje, uz zid.

Za projekciju na pod: kratka strana s kotačićima treba stajati na podu, a slika će se projicirati iz duže strane putem lampe projektorra.

Površina na koju želite projicirati sliku treba biti svijetla, glatka i čvrsta. Najbolje bi bilo da u području aktivnosti nema suvišnih predmeta niti drugih slika na zidu.

Pronađite najbližu utičnicu te priključite kabel za napajanje u uređaj, a potom u utičnicu.

Za interakciju s uređajem možete koristiti interaktivne olovke, loptice ili tipkovnicu s touchpadom. Uređaj prepoznaće pokrete interaktivne olovke po prikazanoj slici te zvuk udarca loptice o sliku. Tipkovnica s touchpadom funkcioniра kao i na standardnim računalima. Dodatne opcije prikaza slike možete postaviti pomoću daljinskog upravljača Epson projektorra. Za početnu konfiguraciju preporučujemo pripremiti interaktivne olovke i tipkovnicu.



3. Pokrenite uređaj.



Za uključivanje uređaja pritisnite gumb ON/OFF koji se nalazi sa strane uređaja.

Kada pritisnete gumb dva puta, uređaj će se isključiti (NEMOJTE ISKLJUČIVATI UREĐAJ PUTEM SUSTAVA WINDOWS). Isključivanje možete obaviti i klikom na odgovarajući gumb unutar Knowla pokretača (glavni zaslon Knowle sa svim planetima i aktivnostima).

Nedugo nakon pritiska na gumb, na zaslonu će se pokrenuti Knowla softver. Odaberite jezik koji ćete koristiti. Spojite uređaj na stabilnu bežičnu internetsku mrežu – odaberite svoju mrežu s popisa i unesite lozinku pomoću tipkovnice.

Važno je povezati uređaj s mrežom prilikom prvog pokretanja. Tada se cijela aplikacija ažurira na najnoviju verziju. To je također ključno za aktivaciju licencnih ključeva – bez mrežne veze to neće biti moguće, a aktivnosti se neće moći preuzeti. Kasnije aktivnosti mogu raditi i offline, ali preporučujemo da uređaj povežete s internetom barem jednom mjesečno. Stalno radimo na poboljšanju aktivnosti, ispravljamo greške koje prijavljuju korisnici i prilagođavamo ih njihovim potrebama. Sami možete odlučiti želite li da se Knowla ažurira prilikom svakog pokretanja.



4. Dobrodošli u obrazovni "svemir"



Nakon kratkog vremena pojavit će se Knowla EDU pokretač. U glavnom prikazu s lijeve strane prikazan je trenutno odabrani planet (planet predstavlja paket aktivnosti unutar našeg svemira): vodič kroz planet, njegov opis i prateći korisnički priručnik. Na desnoj strani prikazane su pločice svih planeta koji su dostupni za kupnju.

Upravljanje se vrši pomoću tipki smještenih na bočnim panelima. Tamo se nalaze tipke za: prelazak na sljedeće pločice planeta, povratak na glavni prikaz ili ulazak u postavke. Bočni paneli nalaze se s obje strane zaslona, pri čemu je lijevi panel prema zadanim postavkama skriven. Slični bočni paneli nalaze se i unutar samih aktivnosti.

Za početak dobivate planet Fruu besplatno, kojeg možete odmah početi koristiti. Dovoljno je da ga dodirnete, primjerice interaktivnom olovkom, na pločici planeta Fruu i kliknete gumb „otvori“. Prikazat će vam se sve aplikacije tog planeta. Kliknite na bilo koju od njih kako biste pokrenuli aktivnost.

5. Aktivirajte kupljene licence za planete

Kupljeni licencni kodovi mogu vam biti poslati e-poštom ili se mogu nalaziti u tiskanom obliku na kartonskoj kutiji. Kod poslan e-poštom stiže na adresu koju ste naveli (provjerite i mapu neželjene pošte). Fizički ispisani kodovi stižu u pošiljci s uređajem ili odvojeno putem dostavne službe.

Licencni kod sastoji se od niza slova i brojeva koji se moraju unijeti u aplikaciju Knowla. Na kartonskoj kutiji ili u e-poruci bit će navedeno ime planeta na koji se kod odnosi, kao i upute za njegovo unošenje. Svaki planet aktivira se zasebno. Jedan kod aktivira jedan planet i postaje nevažeći nakon što se potvrди na uređaju.

Ako ste naručili uređaj s planetima, planete po svom izboru morate aktivirati pomoću kodova koji su vam poslati. Oni neće biti unaprijed instalirani na vašem uređaju.

Planeti se mogu aktivirati u bilo kojem trenutku nakon kupnje uređaja. Također, dodatne planete možete kupiti kad god poželite i koristiti ih na svom uređaju. Raspon aktivnosti i digitalnih sadržaja neprestano se širi, pa će se tako i ponuda planeta stalno povećavati.

Za aktivaciju planeta, u glavnom prikazu Knowla aplikacije kliknite na ikonu zupčanika u bočnom izborniku, a zatim u gornjem izborniku odaberite opciju „Aktiviraj licencu“. Pomoću tipkovnice unesite licencni kod u polje koje se pojavi na zaslonu i potvrdite unos. Ako je sve ispravno uneseno, planet će se otključati. Istovremeno će započeti preuzimanje ažuriranih verzija aktivnosti. Napredak preuzimanja možete pratiti klikom na traku koja bi se trebala pojaviti pri vrhu zaslona u glavnom prikazu Knowle. U tom trenutku važno je osigurati stabilnu internetsku vezu, jer se u suprotnom aktivnosti neće moći preuzeti. Nakon nekoliko minuta moći ćete ući u taj planet i pregledavati dostupne aktivnosti.

6. Zabavite se uz aktivnosti

Nakon što kliknete na odabrani (aktivirani) planet, a zatim na željenu aktivnost, moći ćete se igrati i učiti putem te aktivnosti.

Svaka aktivnost ima bočni izbornik koji možete otvoriti klikom na desnu ili lijevu stranu zaslona. Pomoću tipki u tom izborniku možete upravljati opcijama aktivnosti, uključujući: isključivanje aktivnosti, povratak na izbornik aktivnosti, osvježavanje, prelazak na sljedeću ili prethodnu aktivnost.

Aktivnosti funkcioniraju i na zidu i na podu. Ovisno o skupini djece ili vrsti aktivnosti, neke će biti prikladnije za samo jednu od tih površina.

Obratite pažnju na ikone na pločicama svake aktivnosti. One pokazuju je li aktivnost osmišljena za korištenje interaktivnih olovki, loptica ili pokreta tijela. Ipak, većina aktivnosti može se izvoditi bilo kojim oblikom interakcije. Samo u nekim slučajevima bit će praktičnije i intuitivnije koristiti određeni način – na primjer, u aktivnosti „Crtaj staze“ (Planet M) koristi se isključivo interaktivna olovka. U toj aktivnosti ispisuju se slova prema zadanim oblicima, što je teško izvesti pomoću loptice.

Ako ne znate kako neka aktivnost funkcionira, provjerite korisnički priručnik. Interaktivne upute za određenu aktivnost dostupne su nakon njenog pokretanja, pod žutim gumbom u bočnom izborniku. Poveznice na opisne PDF upute za planete možete pronaći u tutorijalima na Knowla blogu ili tako da označite planet u glavnem prikazu aplikacije Knowla.

Ne zaboravite povremeno povezati uređaj na internet. Tako ćete biti sigurni da su aktivnosti ažurirane na najnoviju verziju. Stalno radimo na tome da aktivnosti što bolje prilagodimo potrebama naših korisnika, pa se s vremenom nakon ažuriranja mogu pojaviti dodatne opcije ili poboljšanja. Nakon što se aktivnosti jednom preuzmu, za njihov rad nije potrebna internetska veza.

Ne bojte se zabaviti i eksperimentirati. Na našem blogu redovito ćemo objavljivati prijedloge za igre i nastavne planove.

7. Možete koristiti i Windows

Osim naših aktivnosti, na raspolaganju su vam i sve funkcionalnosti sustava Windows. Na glavnom zaslonu Knowla aplikacije nalazi se ikona sustava Windows u bočnom izborniku. Klikom na tu ikonu cijela aplikacija Knowla bit će minimizirana na alatnu traku. U svakom se trenutku možete vratiti u Knowlu i istovremeno koristiti druge resurse.

8. Spojite svoj USB uređaj (memorijski stick).

Knowla Box ima dva priključka: USB i HDMI. Nalaze se na bočnoj strani uređaja, suprotno od gumba za uključivanje, pored kotačića. Mogu biti prekriveni crnim, okruglim poklopcem. Možete spojiti laptop na projektor (potrebno je prebacivanje slike pomoću Epson daljinskog upravljača) ili učitati vlastiti sadržaj i prikazati ga na uređaju.

9. Što ako imam problem?

Najprije provjerite korisnički priručnik ili ostale materijale. Sve je tamo detaljno i precizno objašnjeno. Nalaze se, između ostalog, i na Knowla blogu u odjeljku s tutorijalima.

Ako ne možete pronaći odgovor, slobodno se obratite Knowla korisničkoj podršci putem telefona ili e-pošte. Potrudit ćemo se odgovoriti na svako pitanje, otkloniti nedoumice ili pronaći rješenje problema na koji ste naišli.

by e-mail: support@knowla.eu

tel.: +48 576 177 776



— Želimo vam pametnu i **zabavnu igru!**

Knowla