



Европейски съюз

Европейски социален фонд  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси“  
Министерство на образованието, младежта и науката  
Проект „Заедно на училище“



Европейски социален фонд

Бенефициент: Българско сдружение за личностна алтернатива  
Номер на договор за безвъзмездна финансова помощ №BG051PO001-4.1.04.0120  
Схема за безвъзмездна финансова помощ №BG051PO001-4.1.04  
Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на Оперативна програма  
„Развитие на човешките ресурси“, съфинансирана  
от Европейския съюз чрез Европейския социален фонд  
„Инвестира във вашето бъдеще“

## **НАРЪЧНИК ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА СОФТУЕРА КЪМ**

**[WWW.ELASNAS.BG](http://WWW.ELASNAS.BG)**

### **РЕГИСТРАЦИЯ, ПРОФИЛИ, СТАТИСТИКА И НАВИГАЦИЯ ЗА ИЗПОЛЗВАНЕ НА СОФТУЕРА КЪМ**

**[WWW.ELASNAS.BG](http://WWW.ELASNAS.BG)**

#### **Регистрация**

За използването на софтуера е необходимо да се направи регистрацията в сайта. В зависимост от типа профил (ученик, родител, специалист) регистрационната форма изисква да се попълни различна информация.

#### **Вход в системата**

Отчитането на статистиката от използването на софтуера става след задължителен вход в системата (Login). Влизането в системата се осъществява чрез въвеждане на e-mail и парола от регистрацията. Входът към системата е чрез бутон



, който се намира в дясната плаваща лента на сайта.

В случай че забравите Вашата парола, може да използвате функцията „Забравена парола“. Ще получите линк, чрез който ще можете да посочите нова парола за достъп.



Европейски съюз

Европейски социален фонд  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси“  
Министерство на образованието, младежта и науката  
Проект „Заедно на училище“



Европейски социален фонд

Бенефициент: Българско сдружение за личностна алтернатива  
Номер на договор за безвъзмездна финансова помощ №BG051PO001-4.1.04.0120  
Схема за безвъзмездна финансова помощ №BG051PO001-4.1.04  
Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на Оперативна програма  
„Развитие на човешките ресурси“, съфинансирана  
от Европейския съюз чрез Европейския социален фонд  
„Инвестира във вашето бъдеще“

## **Асоцииране на профили**

След като в сайта се създаде профил Ученик, към него могат да бъдат присъединени Родител и Специалист.

### Родител към дете

За да бъде присъединен Ученик към профила на Родител, е необходимо съответният родител да е направил предварително своята регистрация в сайта. След това той трябва да отвори своя профил от най-горната част на плаващата лента, където е изписано името му и да въведе e-mail-а на регистрацията на детето. На e-mail-а на детето ще бъде изпратен линк за потвърждение на заявката за свързване. След потвърждаването родителят ще бъде присъединен към профила на детето и ще може да наблюдава статистика за това как детето се справя със софтуера.

### Специалист към дете

Профилът на Специалист може да бъде присъединен към профила на детето само и единствено от присъединен родител. Родителят трябва да влезе в своя профил, да кликне върху профила на детето, да избере бутона Редакция и от там да използва падащото меню със списъка на специалисти. След избиране на съответния Специалист той ще бъде присъединен към профила на детето.

Забележка: Профилът на специалиста трябва да бъде предварително създаден.



Европейски съюз


Европейски социален фонд  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси“  
Министерство на образованието, младежта и науката  
Проект „Заедно на училище“



Европейски социален фонд

Бенефициент: Българско сдружение за личностна алтернатива  
Номер на договор за безвъзмездна финансова помощ №BG051PO001-4.1.04.0120  
Схема за безвъзмездна финансова помощ №BG051PO001-4.1.04  
Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на Оперативна програма  
„Развитие на човешките ресурси“, съфинансирана  
от Европейския съюз чрез Европейския социален фонд  
„Инвестира във вашето бъдеще“

## Статистика

Входът към статистиката за отделните игри е чрез бутон  , който се намира в дясната плаваща лента на сайта.

Данните от статистиката са разделени на три части, като за всеки от модулите Логика, Математика и Четене се визуализира отделна статистическа таблица.

Статистиката за всяка отделна игра може да бъде изтеглена в .csv файл, което позволява информацията да се използва за построяване на графики. Това може да стане от бутон „Свали цялата статистика в CSV файл“.

## Навигация в игрите

Всички игри от софтуера съдържат сходни навигационни елементи с различна функция в зависимост от типа на играта, броя на нивата в нея, повищаването на трудността и т.н.

Основни навигационни бутони в игрите:

- *Начало* – В общия случай представлява икона на къщичка. При кликване върху нея потребителят бива отвеждан към началния екран на конкретната игра.

- *Цял екран* - В общия случай представлява икона със стрелки в четирите посоки. След натискането на бутона играта преминава в режим

„Цял екран“. За да се излезе от режима, е необходимо да се натисне клавиша Esc от клавиатурата на компютъра.



Европейски съюз

Европейски социален фонд  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси“  
Министерство на образованието, младежта и науката  
Проект „Заедно на училище“

Бенефициент: Българско сдружение за личностна алтернатива  
Номер на договор за безвъзмездна финансова помощ №BG051PO001-4.1.04.0120  
Схема за безвъзмездна финансова помощ №BG051PO001-4.1.04  
Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на Оперативна програма  
„Развитие на човешките ресурси“, съфинансирана  
от Европейския съюз чрез Европейския социален фонд  
„Инвестира във вашето бъдеще“



- *Повтори инструкцията* - В общия случай представлява икона Микрофон или Високоговорител (в зависимост от дизайна на конкретната игра). След натискането на този бутон потребителят може да прослуша и прочете отново предходната инструкция.

- *Стъпка назад* - В общия случай представлява икона Стрелка наляво. При натискането на този бутон потребителят преминава една стъпка назад в структурата на конкретната игра. Най-често се използва при игрите с поднива или различни степени на трудност.

- *Изход* - В общия случай представлява икона „X“, с натискането на която се излиза окончателно от играта.

- *Размер на шрифт (само за модул Четене)* - Представлява икона „Aa“, с натискането на която потребителят може да избере размера на шрифта на текста.

- *Цвят на фона (само за модул Четене)* - Представлява икона на цвятова палитра. При натискането на този бутон потребителят може да смени цвета на фона на текста.

- *Речник (само за модул Четене)* - Представлява икона „ABV“. С натискането на този бутон потребителят може да се запознае със значението на някои думи в текста.

-

- *Прочитане на текста (само за модул Четене)* – Представлява икона Мегафон. С натискането на този бутон потребителят може да прослуша текста.

### **Специфични навигации**

Във всички игри за улеснение на потребителя са дефинирани различни действия с клавиатурата:

*Space* – затваря диалоговия прозорец с конкретната инструкция;

*Esc* – затваря диалоговия прозорец с конкретната инструкция;



Европейски съюз

Европейски социален фонд  
Оперативна програма „Развитие на човешките ресурси“  
Министерство на образованието, младежта и науката  
Проект „Заедно на училище“



Европейски социален фонд

Бенефициент: Българско сдружение за личностна алтернатива  
Номер на договор за безвъзмездна финансова помощ №BG051PO001-4.1.04.0120  
Схема за безвъзмездна финансова помощ №BG051PO001-4.1.04  
Проектът се осъществява с финансовата подкрепа на Оперативна програма  
„Развитие на човешките ресурси“, съфинансирана  
от Европейския съюз чрез Европейския социален фонд  
„Инвестира във вашето бъдеще“

*Enter* - затваря диалоговия прозорец с конкретната инструкция;

*Backspace* – използва се за изтриване на въведен текст или цифри в зависимост от спецификата на конкретната игра;

*Del* – използва се за изтриване на въведен текст или цифри в зависимост от спецификата на конкретната игра;

*Влачене с мишка* – Някои игри от софтуера изискват навигиране с помощта на мишката на компютъра. Когато е необходимо *Влачене с мишка*, се натиска върху съответния елемент от екрана, след което той се „влачи“ до мястото, на което трябва да бъде поставен.

*Стрелки Ляво/Дясно/Горе/Долу* – Някои от игрите изискват навигиране с помощта на стрелките на клавиатурата. Всяка една от стрелките отговаря на посоката, в която следва да бъде преместен обекта