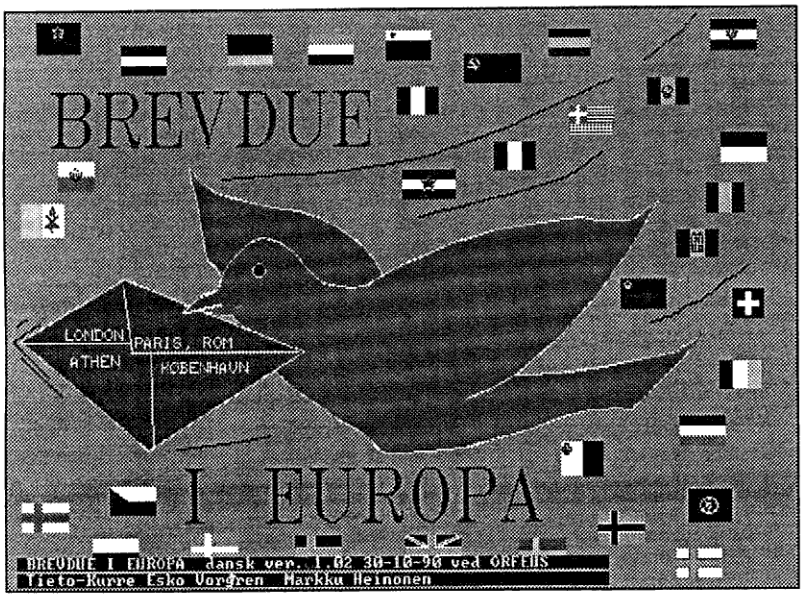
Orfeus

Brevdue i Europa



Brevdue i Europa

Dansk version ved *Orfeus*
iflg. en fællesnordisk aftale i
Nordisk Ministerråds Dataprogramgruppe

Brevdue i Europa er udviklet i Finland og udvekslet gennem Nordisk Ministerråds Dataprogramgruppe.

Programdesign: Tieto-Kurre
1989 Esko Vörgren
Markku Heinonen

Oversættelse: Okki og Jørgen Hansen

© *Orfeus* 1991
© Nordisk Ministerråds Dataprogramgruppe

ISBN 87-89567-19-6

Indholdsfortegnelse

Et program til geografiundervisningen

Det indre kort 5
Folkeskolens undervisningsplan og kort over Europa 5
Programmets målgruppe 5
Programmets formål 6
Kort om programmets idé 6

Hvordan man bruger programmet

Brevduen 7
Postkontoret 7
Valg af opgaveserie 8
Valg af adresse 8
Orientering om kortblade 9
Brevets oplysninger 9
Overflyv og se 10
Print 10
Kortbladstest 10
Hvordan man vælger i den øverste menulinje 11
Fri flyvning 12
Top Ten 12

Tips og ideer vedrørende brug i undervisningen

Tidsforbrug 13
Organisering af lektionerne 13

Teknisk brugsanvisning

Krav til udstyr 18
Programdisketter 18
Installation på harddisk eller 720Kb/1.44Mb diskette . . . 18
Start af programmet fra harddisk eller fra 720Kb/1.44Mb diskette 19
Start af programmet fra to 360Kb diskettedrev 20
Originaldiskettenes indhold 20
Klargøring af datamaskinens lager 21

Et program til geografiundervisningen

Det indre kort

Det indre kort i vores bevidsthed formes meget langsomt, og dets udformning påvirkes fx. af kommunikationsmidlernes nyhedsformidling, rejser til forskellige steder, familie eller venner, der bor et fremmed sted, skønlitteraturens eller undervisningsbøgernes beskrivelser. Sådanne forhold giver et "billede" af kortet med faste punkter, som hjælper med, når vi udvikler det kort, vi har i hukommelsen.
For at sætte faste punkter på det indre kort kræves et grundkortkendskab. For at opnå dette må man flittigt se på rigtige kort og andre visuelle geografiske materialer.

Undervisningsprogrammet **Brevdue i Europa** søger at give mulighed for en mangesidig og selvstændig undersøgelse af Europas grundkort. Eleverne kan selv være brevduer, som frit flyver rundt i Europa for at udføre en bestemt opgave.

Folkeskolens undervisningsplan og kort over Europa

Det er et mål for undervisningen, at eleverne får opbygget et nuanceret kortbillede ved at beskæftige sig med ikke bare deres hjemegn og deres eget land, men også med andre områder. Alt i alt er det et mål, at eleverne opnår en geografisk grundforståelse.

Programmets målgruppe

Programmets vigtigste målgruppe er elever i folkeskolens ældste klasser, men også elever i andre uddannelser kan forhåbentlig have brug for en anderledes og sjov måde at lære om Europas geografiske navne.

Fordi indlæring af Europas kort har en central placering, kan man bruge programmet i alle folkeskolens klasser (og tilsvarende undervisningstrin): Programmet kan bruges som supplerende materiale i de mindre klasser og som repetitionsmateriale i andre klasser.

Programmets formål

Brevdue i Europa er først og fremmest beregnet på at indlære det europæiske kort med dets navne. Målet er, at eleverne får et godt helhedsbillede af kortet. Mange andre fag hjælper med til at nå dette mål: geografi, religion, historie o.s.v. Emner inden for disse fag knytter sig ofte til bestemte geografiske steder og bevirker, at eleverne kan huske de geografiske steder meget bedre. Programmet viser desuden europæiske flag og giver oplysninger om de forskellige lande.

På kortsiderne er der små opgaver, som eleven kan bruge til at teste deres viden. Resultaterne af prøverne kan man få udskrevet til sig selv, eller for at de kan vises til læreren.

Kort om programmets idé

Den brevdue, som eleverne styrer, flyver rundt og søger efter postbokse, som er på Europakortets sider: lande, byer, floder, bjerge, have eller øer. Hvis man ikke finder den rigtige postboks, kan man bringe brevet tilbage til startstedet igen og tage på studietur (=**Overflyv og se**).
Desuden kan man studere flag, læse tekster og løse små opgaver.

Se i den tekniske brugsanvisning, hvordan programmet startes.

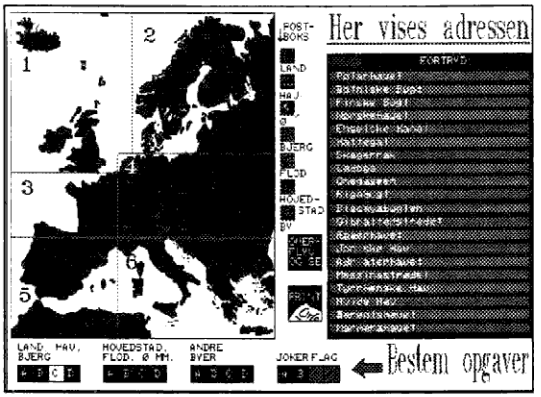
Hvordan man bruger programmet

Brevduen



Her er brevduen, som du bevæger med en mus. Dens opgave er at bringe breve ud til lande, byer, øer o.s.v. Næsten alle funktioner som fx valg af opgaver, valg af kortsider, aflevering af post o.s.v. kan man foretage ved at bringe brevduen til det markøraktive område og så trykke på musens venstre knap. Musens højre knap bruges, når man kommer hjem fra en studietursflyvning, i forbindelse med funktioner fra menulinjen, eller hvis man vil ændre konvoluttens plads på skærmen.

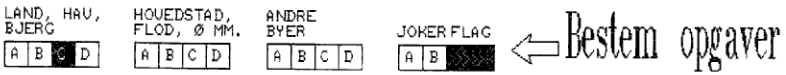
Postkontoret



På denne skærm vælges opgaveserie, her vælges adresser, her vises start på studieflyvetur og hjemkomst, de foreløbige valg af kortsider og resultaterne af de opgaver, der er løst på kortsiderne. Billederne af postboksene fortæller, hvordan de forskellige adressers postbokse (på kortsiderne) ser ud.

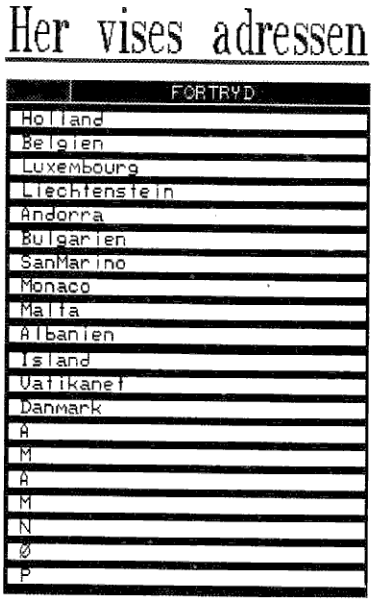
De forskellige valg på postkontoret:

Valg af opgaveserie



På disse felter kan man vælge opgaveserie. Bring brevduens markør ind i feltet og tryk på musens venstre knap. Hvert eneste felt giver 20 opgaver, som hører til teksten over feltet. De to sidste felter er øvelser, hvor man kan lære flagene at kende.

Valg af adresse



Efter at man har valgt opgaveserie, kommer adresserne frem på en liste. Opgaveadresserne vælges frit med fuglens markør og musens venstre knap. På det øverste felt kan man fortryde sit valg.

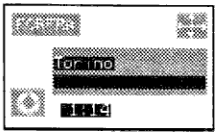
Orientering om kortblade



I programmet er der 6 kortblade, der skal bruges, når man skal udbringe brevene. Når man har taget brevet, skal man udvælge den kortside, der svarer til adressen. Den kan man vælge på en nummereret liste, som fremkommer øverst på skærmen eller på kortet, som er på væggen i post-kontoret (er på billedet her ved siden af). Du vælger med musens markør og med musens venstre knap.

Brevets oplysninger

Hvis brevet dækker den postboks, du skal flyve til, er du nødt til at flytte brevet: Brevets frimærke "klistrer" sig fast til markøren med musens venstre knap og "løsnes" igen med musens højre knap.
I brevet er der også:



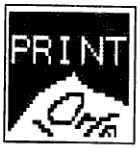
- Adressen, som du leder efter
- Forbrugt tid
- Mulighed for at aktivere øverste menulinje og at fjerne den igen
- Retur til postkontoret

Overflyv og se



Du kan komme på studietursflyvning ved at pege på dette vindue med musen og trykke på den venstre knap. Når du har valgt studietursflyvning, kan du bevæge dig rundt på kortsiderne og lære de forskellige steders navne at kende. Studietursflyvning afsluttes, når du trykker på musens højre knap. Du kan ikke komme på studietursflyvning, når du ikke har et brev med. Valget af brev skal først aflyses.

Print



Her er det muligt at få opgavernes pointantal udskrevet. Desuden kan man fra dette vindue få udskrevet afsluttende opgaver, som eleverne kan lave som skriftligt arbejde. Eleverne kan eventuelt aflevere deres besvarelser til læreren med henblik på vurdering.

Kortbladstest

Her kan du få stillet spørgsmål, der hører til det aktuelle kortblad. Man får spørgsmålene frem fra den øverste menulinjes valgmuligheder med musens venstre knap. Herefter vælges hvilket spørgsmål, der skal svares på først. Man vælger ved at trykke på tastaturet på det nummer, der svarer til det ønskede spørgsmål (1-5). Derefter besvares spørgsmålet kort ved, at man skriver svaret på tastaturet.

Rigtigt svar betyder, at man bevarer sit pointantal, forkert svar giver minus to points. Man kan få udskrevet antallet af points på papir i postkontorets PRINT valgmulighed. I slutningen af programmet er det muligt at gemme pointsituationen på en diskette.

Hvordan man vælger i den øverste menulinje

Man kan fjerne menulinjen eller få den frem ved at bruge F1 funktionstasten eller med markøren: Flyt markøren helt op i den øverste kant og tryk på musens højre knap, og menuen forsvinder. Menuen kommer tilbage på samme måde.
Menuvalg foretages med musens venstre knap. En del af funktionerne kan man fjerne igen med den højre knap eller med ESC-tasten.
En del af funktionerne aflyses, når man foretager et nyt valg. Menuens valgmuligheder er forklaret på nedenstående figur.



Valg af kortside: Tallene svarer til de tal, der er på kortene, som hænger på en væg i postkontoret. En anden måde at skifte kortside på er forklaret i forbindelse med studieturs flyvning (Overflyv og se).

Spørgsmål til det kortblad, der er fremme

Retur til posthuset (hvor adresserne blev valgt)

INFO: Tryk på det første bogstav i det ord, du vil finde. Hvis du herefter trykker på +, listes alle de ord, der begynder med det pågældende bogstav

Vejledning: Retur giver mere vejledning

Kort redegørelse for valg

Hvordan man afslutter programmet: Programmet checker, at man virkelig ønsker at stoppe med figuren her ved siden af. Flyt markøren hen på J og tryk på musens højre knap. Hurtig afslutning af programmet: tryk på # mærket.

Fri flyvning

Kortsiden kan man vælge fra kortet, som findes på en væg i post-kontoret eller ved at vælge et tal i den øverste menulinje. Du kan 'overflyve og se' mere frit ved at fjerne menurammerne (brug F1-funktionstasten). Når rammerne er fjernet, kan man bevæge sig frit fra side til side.
Man kan komme opad og nedad ved at pege med musen på de små røde pile og trykke på musens venstre knap.

Top Ten



Når man har afleveret alle 20 breve, fremkommer på skærmen den meddelelse, som du kan se på figuren her ved siden af. Af figuren kan man se, hvor lang tid opgaveserien har taget. Man kan også se sin placering på Top-Ten-listen.

Læreren kan, hvis det ønskes, slette Top-Ten-listen med MS-DOS kommandoen DEL TOP.TEN.
Man kan se Top-Ten-listen dér, hvor adresserne er, før man vælger en ny opgaveserie.

Tips og ideer vedrørende brug i undervisningen

Tidsforbrug

Når man arbejder med et EDB-undervisningsprogram, er det ikke sådan, at der er givet en undervisningspakke, der kan bruges et bestemt time- eller minuttal.
Et undervisningsprogram er en helhed, som nogle elever hurtigt kommer igennem, andre mere langsomt - sådan som det altid er med større undervisningsmaterialer.

I **Brevdue i Europa** er der 16 opgaveserier, som har at gøre med Europas stednavne. I hver eneste serie er der 20 geografiske navne, som man skal placere det rigtige sted på kortet.
Når eleverne har lært navnene i opgaveserierne og deres placering på kortet virkelig godt, kan de på en hurtig computer komme gennem én opgaveserie på to minutter.
Selv om en elev er meget dygtig, skal vedkommende øve sig mange gange, før han/hun kan placere alle programmets over 300 navne.
I programmet kan man koncentrere sig om en lille del ad gangen. Derfor kan eleverne udnytte de få minutter, som de eventuelt får i overskud i forbindelse med løsning af en opgave.

Hvis skolen har én eller flere computere betaler det sig, at bruge dem som meget som muligt. Man bør overveje, hvordan fx frikvarterne og eventuelle mellemtimer og ventetid på hjemtransport kan bruges fornuftigt. Skal man bruge støtteelever, altså elever, der underviser andre elever, på disse tidspunkter, eller skal det være en lærer ? På disse tidspunkter kan en lærer virkelig koncentrere sig om hver enkelt elev, når de er i gang med at arbejde med computeren.

Organisering af lektionerne

Det tager ikke lang tid at lære, hvordan man bruger programmet. Når nogle af eleverne har lært programmet at kende, kan de undervise de andre i at bruge programmet. Desuden er der i programmet mulighed for at få hjælp når som helst.

På denne måde kan eleverne ret hurtigt arbejde selvstændigt med programmet, og det er måske den bedste måde at bruge programmet på.

Skal det være læreren, der bestemmer, hvilken opgaveserie eleverne skal gå igennem? Når eleverne har bladet programmet igennem, vælger de sandsynligvis den letteste opgaveserie, nemlig den med landene. Når de begynder at kende opgaverne bedre, begynder de helt naturligt at vælge de lidt mere krævende opgaver. På denne måde finder eleverne opgaver, der passer til deres niveau.

Man kan fx bruge gruppearbejde, når eleverne skal finde brevenes postbokse. Opgaverne kan gå på skift i gruppen. Man kan også arrangere en 'falde-ud-konkurrence' mellem medlemmerne i gruppen: Hvert medlem af gruppen tager på skift et brev og har så fx 30 sekunder til at finde postboksen. De andre medlemmer af gruppen holder øje med tiden. Tager det for lang tid, er man færdig. Hvis der sker det, at det tager for lang tid for alle i gruppen, fortsætter spillet, og alle er med igen. Gruppen kan finde på et navn, som de kan bruge i Top-Ten-listen og så prøve at blive nummer ét i en konkurrence om laveste fælles tid for en gruppe. Det resultat, gruppen får, skal de andre grupper så prøve at forbedre. I en sådan geografisk motions-konkurrence mellem grupper kunne eleverne eventuelt også bruge deres egne kortbøger. Eleverne i gruppen skynder sig at finde de geografiske steder i deres kortbøger og rådgiver så gruppens "test-pilot". På denne måde trænes eleverne i at foretage hurtige opslag i deres kortbøger (atlas).

Konkurrence-elementet er altid et supplement til den traditionellle undervisning. Uden kappestrid kan man arrangere forløbet sådan, at eleverne selv får mulighed for at undersøge kortene og at løse opgaver, og hvor de får mulighed for, hvis de vil, at følge med i, hvordan de gør forbedringer. Dette kan ske ved, at de skriver deres præstationer op på "kondi-kort".

Hvis man kun har få computere til rådighed, kan man lave skema-ændringer, sådan at så mange elever som muligt i løbet af dagen når at bruge maskinerne. Man kan fx dele klassen sådan, at én gruppe har matematik, en anden dansk og en tredje geografi. Læreren kan på

denne måde koncentrere sig om fx at undervise i løsning af matematikopgaver, danskgruppen kan skrive eller læse litteratur, og eleverne i geografigruppen arbejder på skift med computerprogrammet. Mens de venter på, at det bliver deres tur, kan eleverne fx lave opgaver, som er i arbejdsbogen, de kan lave en skriftlig rapport om et eller andet emne, eller de kan lave et stort projekt, nemlig at tegne deres eget vægkort. I løbet af dagen skiftes der, så alle kommer til maskinerne.

Hvis skolen har et datalokale, kan man eventuelt arrangere omtalte konkurrencer. Det betaler sig at arrangere arbejdet med computerne, så eleverne arbejder selvstændigt, og lærerens opgave er at bidrage med gode råd.

Hvis skolen har mange EDB undervisningsprogrammer, er det især for lærere, der underviser de yngste elever, nemt at tilbyde hver enkelt elev et personligt og med hensyn til niveau passende arbejdsmateriale. At skifte program giver også afveksling for de elever, som ikke har tålmodighed til at koncentrere sig om et bestemt emne i lang tid.

Hvis der er tale om en stor gruppe elever, og de ikke kan være i computerlokalet samtidigt, kan man som tidligere nævnt lave en gruppeinddeling, eller man kan lave skemaændringer for at løse problemet, eller læreren kan samarbejde med en anden lærer: den ene lærer underviser fx halvdelen af klassen sammen med sin egen klasse. Senere kommer den anden lærer ind og hjælper med at undervise den "store" klasse.

Navn: . . . . . .

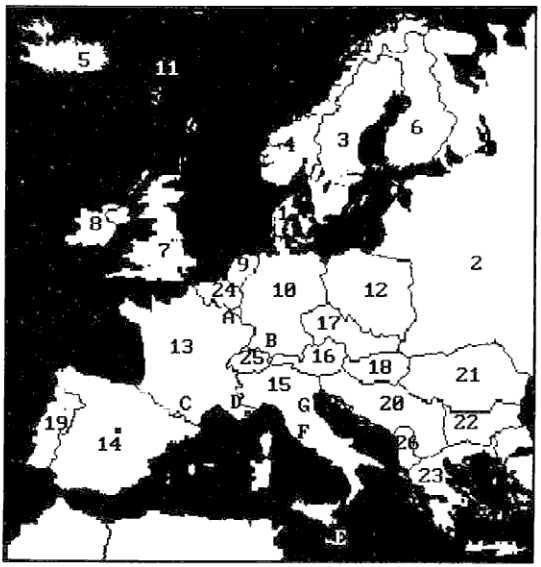
Klasse: . . . . . .

Point: . . . . . .

KORTKENDSKABS-KONDITEST

Hvis du vil følge med i, hvordan din kondi går op, kan du lave et kondikort, hvor du løbende kan indføre dine resultater.

Dato	Point



Opgave 1: Skriv navnene ud for de tal, landene har på kortet	
1.	14.
2.	15.
3.	16.
4.	17.
5.	18.
6.	19.
7.	20.
8.	21.
9.	22.
10.	23.
11.	24.
12.	25.
13.	26.

Opgave 2: Herunder kan du se Europas 7 lilleputstater.
Skriv det bogstav, landene har på kortet.

Malta . . . . . Monaco . . . . . Vatikanet . . . . .
San Marino . . . . Andorra . . . . . Luxembourg . . .
Liechtenstein . . .

Teknisk brugsanvisning

Krav til udstyr

IBM PC, XT, AT eller kompatible MS-DOS maskiner med EGA- eller VGA grafik og 640 Kb hukommelse og to diskettedrev eller harddisk (programmets hastighed er størst, når der anvendes harddisk). Programmet kører bedst med en Microsoft-Logitect kompatibel mus. Man kan også anvende tastaturet. Man bevæger så markøren med piletasterne, og + og - svarer til musens taster. (Vi anbefaler at bruge musen, da det er mere brugervenligt).

Programdisketter

Programmet leveres enten på to 360 Kb disketter eller på én 720 Kb diskette. I det første tilfælde indeholder diskette 1 programkode, forskellige drivere, del-billeder, opstartsbillede og tekstfiler. På diskette 2 er der alle øvrige billeder og menuer og .txt-filer. I det andet tilfælde (én 720 Kb diskette) er alle filerne på denne diskette. Det første, man skal gøre, er at tage sikkerhedskopier af originaldisketterne (Se i DOS-Brugervejledning).

Installation på harddisk eller 720Kb/1.44Mb diskette

Til programmet skal man lave et særligt katalog, fx ATLAS. Ind i dette katalog kopierer man alle filer fra diskette 1 (og 2). Hvis der ikke installeres en musedriver, når maskinen starter op, skal man sørge for, at musedriveren, MOUSE.COM eller MOUSE.EXE, befinder sig i det kataloget, hvortil filerne fra diskette 1 (og 2) blev indlæst. Når filerne er indlæst, fjerner man filen STARTF.BAT fra kataloget (DEL STARTF.BAT). Denne fil kan man kun bruge, når man kører programmet fra to diskettedrev.

Start af programmet fra harddisk eller fra 720Kb/1.44Mb diskette

Hvis man vil starte programmet fra harddisk, skal man vælge det underkatalog, brevdueprogrammet er indlæst i (anvendes en 720Kb/-1.44Mb diskette, skal denne vælges som aktuelt katalog), og derefter skal man skrive START (+Retur). Man kan også starte programmet med følgende kommandoer:

MARK	<tryk Retur>
HL4	<tryk Retur>
MOUSE	<tryk Retur>
RUNKO 0 1	<tryk Retur>
REL	<tryk Retur>

Hvis musens driver installeres, når maskinen starter op, skal man ikke udføre mouse-kommandoen.
Den første kommandoparameter efter RUNKO sætter programmets hastighed (parameteren kan være 2..4 på 10 Mhz maskiner og 0..1 på 4 Mhz maskiner, parameterens område er 0..6, værdien har ingen indvirkning på programmets muligheder).
Den anden parameter fortæller, at programmet er installeret på harddisk (herefter antager programmet, at alle filer findes i det aktuelle katalog eller på startdisketten). Hvis den anden parameter mangler, antager programmet, at billederne er på disketten i B-drevet.

Når den første parameter er **?**, kan man få hjælpetekst frem om, hvordan man starter programmet.
Når den anden parameter er **1**, betyder det: hardisk eller brug af 720Kb/1.44Kb diskette.
En tredje parameter kan være **t**, hvilket betyder, at tools-funktioner er i brug.

Start af programmet fra to 360Kb diskettedrev

Efter at have taget sikkerhedskopier af originaldisketterne, skal man fjerne filen START.BAT på de kopidisketter, man ønsker at anvende. Musens driver skal installeres i maskinens hukommelse.
Diskette 1 anbringes i drev A, og diskette 2 anbringes i drev B, og A vælges som aktuel diskettestation (med kommandoen: A: + RETUR). Man skriver nu STARTF (+Retur). Disketterne skal være i diskettedrevene under hele kørslen.

Man kan også starte programmet på følgende måde:

MARK	<tryk retur>
HL4	<tryk Retur>
RUNKO	<tryk Retur>
REL	<Tryk Retur>

Originaldiskettenes indhold

1. 360Kb disketter

Diskette 1:	
RUNKO.*	Programkode
*.DEV	EGA-styring
*.PRN	Printerstyring (Epson)
HL4.EXE	Grafikstyring
*.com	Lageradministration
F8x8A.FNT	Fonte
U_APU.TXT	Opgaver
*.TXT	Tekster (Hvid tekst på blå baggrund)
START.BAT	Anvendes ved opstart fra harddisk
STARTF.BAT	Anvendes, når man bruger to diskettedrev
*.CUT	Afklippede billeder
Diskette 2:	
*.PIC	Billeder

2. 720Kb diskette

Alle filer er på disketten

Klargøring af datamaskinens lager

Programmets grafik reserverer ca. 90 Kb af maskinens RAM-lager. Lageret kan man klargøre igen, når man har brugt programmet, men kun ved at maskinen resettes (Ctrl-Alt-Del).

HL4.EXE driver

HL4 driveren og HL.EXE er forskellige, så de må ikke forveksles.

Hvordan man ændrer tekstfiler

Hvis man vil, kan man ændre tekstfilerne med en hvilken som helst ASCII editor. Dog må man ikke ændre de koder, der er i begyndelsen af filerne.
RUNKO.TXT filen indeholder oplysninger om programmets funktioner. Disse må **ikke** ændres.

Særlige tegn i teksterne

I programmets tekstfiler er Æ (Ä), Ø (Ö), æ (ä) og ø (ö) erstattet af [,], { og }.