

FELHASZNÁLÓI ÚTMUTATÓ

EDUBOT

FELHASZNÁLÓI KÉZIKÖNYV

TANÁROKNAK

EduBot - Kulcskompetenciák fejlesztése az Ai-támogatott chatbot technológián alapuló kevert tanulási módszertan segítségével

2022-1-HU01-KA220-SCH-000088299

2024

Projekt partnerek



**Az Európai Unió
társfinanszírozásával**

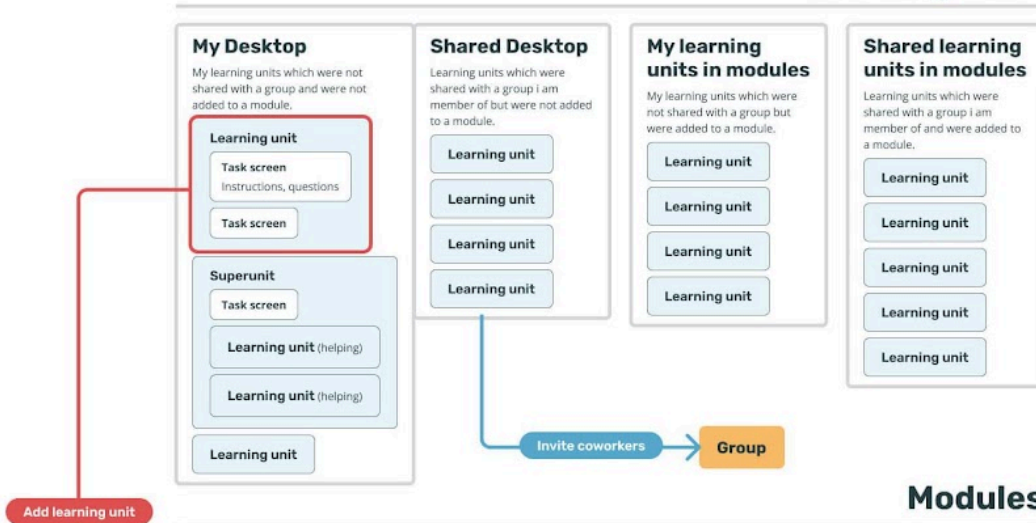
Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.

Áttekintés és tartalmi struktúra

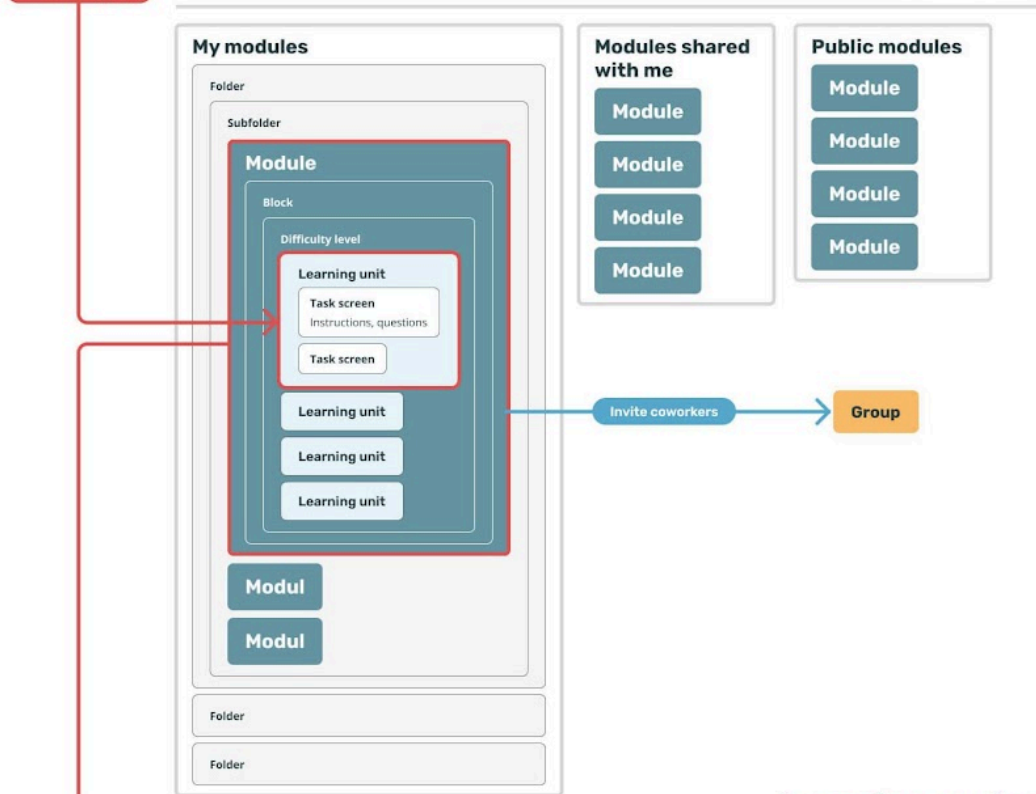
A rendszer tananyagai több szintből épülnek fel – mindegyik különböző funkcióval rendelkezik. Nagyon leegyszerűsítve: a tananyagokat tanulási egységekként hozzuk létre, amelyek nehézségi szintekkel rendelkező modulokba illeszthetők, majd a modulok tanulási útvonalakba illeszthetők, amelyek egy vagy több tanulócsoporthal megoszthatók.

- Tanulási egységek - több listába vannak rendezve: Az én asztalom (a modulhoz nem hozzáadott saját egységek), Megosztott asztalom (a modulhoz nem hozzáadott megosztott egységek), A modulokban lévő saját tanulási egységeim és Modulokban lévő megosztott tanulási egységek. A tanulási egységek típusuktól függően tartalommal és kérdésekkel tölthetők fel. Ezen a szinten szerkesztheti, másolhatja és megoszthatja a tanulási egységeket.
- Modulok - több listába vannak rendezve: A saját moduljaim, a velem megosztott modulok és a nyilvános modulok. A moduljaim mappákban és almappákban tárolhatók. Egy modulon belül blokkok és nehézségi szintek hozhatók létre. Ezen a tartalmi szinten lehetőség van a tananyag összetettebb formában történő összeállítására: a már létrehozott tanulási egységek a modul egyes nehézségi szintjeibe behúzhatók és sorrendjük beállítható. Ezen a szinten szerkeszthet, másolhat és megoszthat modulokat.
- Tanulási útvonalak - a rendszer tanulók számára játszható részei. Az útvonalak csoportokhoz kapcsolódóan jelennek meg, minden útvonal legalább egy csoporthoz kapcsolódik, egy csoporthoz való kapcsolódással jön létre. Az útvonalakban egy vagy több modul is elhelyezhető. Az útvonal speciális beállításai között beállíthatja az útvonal lejátszásának paramétereit (pl. ütemezés, mesekeret, házi feladat kiosztása). Ezen a szinten szerkesztheti, másolhatja és megoszthatja a tanulási útvonalakat.

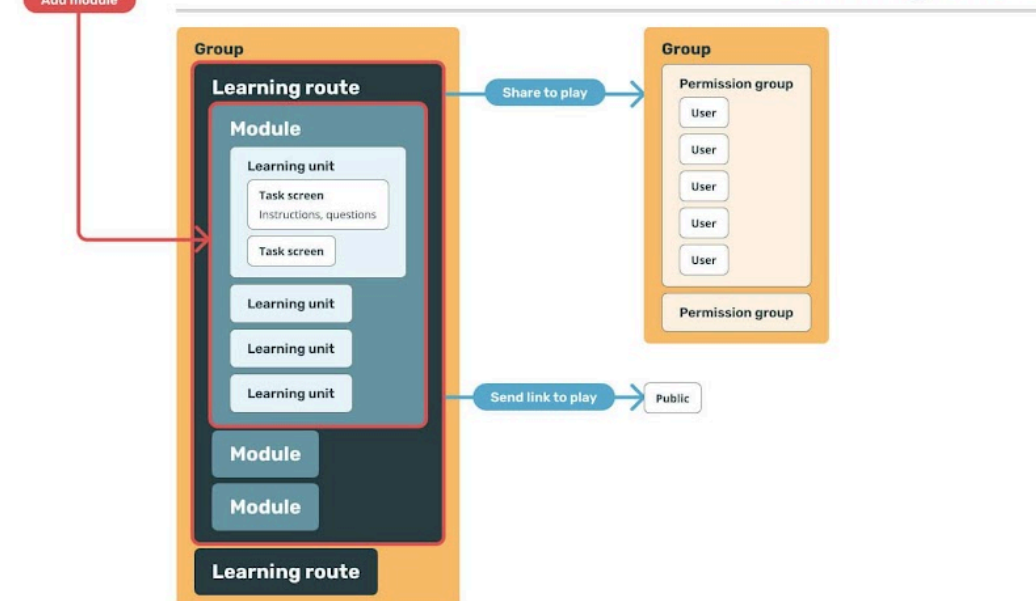
Learning units



Modules



Learning routes



EduBot felhasználói kézikönyv tanároknak

Az EduBot egy nyílt LMS/CAT rendszer interaktív, multimédiás tananyagok létrehozására, amelyekhez a diákok személyre szabott, adaptív tanulási útvonalakon keresztül férhetnek hozzá.

Az EduBot számos tanulói alkalmazást fogad, köztük olyan ingyenesen használható alkalmazásokat, mint a Tanlet vagy a ClassYedu.

Ha saját, privát alkalmazás létrehozása érdekli, kérjük, lépjen kapcsolatba az EduBot csapatával a classyedu.com címen.

Ez a kézikönyv a tartalomkészítés és -megosztás alapjait tárgyalja a tartalomfejlesztő/tanár szemszögéből. Az ezen az oldalon létrehozott tartalmak a tanulók számára az (ingyenes) EduBot alkalmazás segítségével lesznek elérhetők.

A fogalmak meghatározása

- Felhasználó - Regisztrált felhasználó.
- Group - A felhasználók feliratkozhatnak vagy meghívást kaphatnak csoportokra (csoporton belüli engedélyezési csoportokra). A tartalmak megosztása csoportszinten történik.
- Meghatalmazás csoport - Csoportok alosztályai. A csoporttal megosztott tartalmakhoz való hozzáférés szabályozására szolgálnak (például útvonalak lejátszása vagy tartalmak szerkesztése). Használható a diákok, munkatársak vagy szülők számára létrehozott jogosultsági csoportok létrehozására. Minden csoportnak legalább egy engedélyezési csoportot kell tartalmaznia, mielőtt felhasználókat hívhat meg.
- Tanulási egység - A tanulás alapeleme. Tartalmat tartalmaz egy vagy több feladatképernyőn. A tanulási egység típusától függően tartalmazhat tesztek, megoldandó feladatokat vagy tananyagokat.
- Egy ségtípus - A rendszerben többféle játékos feladatmotor található. Ezek eltérő felépítésűek, ezért különböző célokra használhatók. Az egységtípusok a következők: szöveges feladat, szövegértés, nyitott kérdés, milliomos, halmazok, ragozás, igaz vagy hamis, hal a vízben, akasztófa, Bumml!, buborékszörny, matekszörny, videó és PDF.
- Szuperegy ség - A szuperegységek komplex tanulási egységtípusok. A szuperegységek engedélyezésével egy adott tanulási egységhez segítő egységeket (korábban létrehozott tanulási egységeket) adhat hozzá. Annyi segítő egységet illeszthet be, amennyit csak akar, és a fő tanulási egységet is beillesztheti ismétlésként. A szuperegységek segítő egységei akkor aktiválódnak, ha a felhasználó nem tudja sikeresen befejezni az adott tanulási egységet.
- Az asztalom - Az asztalok a modulhoz nem hozzáadott tanulási egységek listái. Új egységeket csak az asztalokon lehet létrehozni. A Saját asztalom a saját tanulási egységeit tartalmazza, amelyek nincsenek modulokban.
- Megosztott munkaasztal - A megosztott munkaasztalok a csoportok munkaasztalait jelentik. A csoportban tartalomszerkesztési jogosultsággal rendelkező felhasználók hozzáférhetnek a csoport asztalához, és megtekinthetik, szerkeszthetik, másolhatják a csoporton belüli tanulási egységeket. A megosztott asztallapok a megosztott tanulási egységek listái, amelyek nincsenek hozzáadva egy modulhoz. Új tanegységeket csak az asztali gépeken lehet létrehozni.
- Modul - A modul egy több tanulási egységből álló tananyag. A modulok hozzáadhatók a tanulási útvonalakhoz, amelyeket a tanulók lejátszhatnak. Egy modul blokkokra és nehézségi szintekre van felosztva. A tanulási egységek a modulon belüli nehézségi szintekhez adhatók hozzá.
- Blokk - Egy modul blokkokból épül fel. Egy blokkban nehézségi szintek hozhatók létre, amelyekhez korábban létrehozott tanulási egységek adhatók hozzá. Egy modulon belül legalább egy blokk létrehozása kötelező.
- Nehézségi szint - A blokkok nehézségi szintekből épülnek fel, amelyekhez korábban létrehozott tanulási egységek adhatók hozzá. Egy blokkban kötelező legalább egy nehézségi szintet létrehozni.
- Mappák - A modulok mappákba és almappákba szervezhetők. A mappákhoz nem kapcsolódnak további funkciók (pl. megosztás, másolás), csak szervezési célokra szolgálnak.
- Tanulási útvonal - A modulokat tartalmazó tanulási útvonalak - a tanulókkal megosztható, lejátszható tananyagok. A tanulási útvonalakhoz olyan speciális beállításokat adhat meg, mint az ütemezés, a házi feladat kiosztása vagy a történet kerete.
- Házi feladat - A tanulási útvonalak házi feladatnak minősülnek, ha az útvonal beállításában házi feladatként lettek beállítva, és a szükséges paraméterek (dátumidőszak, követelmények, megosztás) be lettek állítva.
- Történeti keret - A tanulási egységek kiegészíthetők egy játékos történeti kerettel, amely lehetővé teszi, hogy a felhasználók jutalmakat kapjanak az útvonalon belüli tanulási egységek teljesítéséért.
- Lineáris/adaptív lejátszási mód - A lineáris útvonal lejátszási mód azt jelenti, hogy a tanulónak az összes, azonos nehézségi szintű tanulási egységet teljesítenie kell, mielőtt magasabb szintű egységekre léphet. Az

adaptív lejátszás azt jelenti, hogy ha a rendszer azt érzékeli, hogy a tanuló egy adott nehézségi szinten jól teljesít, akkor a tanuló automatikusan magasabb szintre kerül.

- **Törlés** – A törlés teljesen törli a tartalmat a rendszerből. Ha a tartalmat egy másik tartalomhoz adjuk hozzá (pl. egy tanulási egységet adunk hozzá egy modulhoz), akkor azt nem lehet törölni, csak archiválni lehet.
- **Eltávolítás** – Eztávoltításkor a tartalom csak arról a helyről kerül eltávolításra, ahol az Eztávoltítás végrehajtásra került (pl. pl. eltávolíthat egy tanulási egységet abból a modulból, amelyhez hozzáadta, ebben az esetben a modulból eltávolításra kerül, de a Asztalban elérhető marad).
- **Archiválás** – Az archiválás eltávolítja az adott tartalmat a felhasználó tartalomlistáiból, de az a rendszerben marad hivatkozási célokra (pl. jelentésekben).
- **Másolás** – A másolás az adott tartalom (és minden benne lévő tartalom) másolatát hozza létre a felhasználó saját fiókjában. Az eredeti tartalom megosztásai és más tartalmakba való beágyazásai nem kerülnek másolásra. Például, ha egy modul egy adott tanulási egységét másolja, amely meg van osztva Önnel, a másolat létrejön a A saját asztalom listán, ahol az összes olyan tanulási egység található, amely nincs hozzáadva egy modulhoz. A másolatok neve megegyezik az eredeti tartalom nevével, de a nevük mögötti azonosítójuk más.
- **megosztás** – a tartalom megosztása egy adott csoporttal. A csoporttagok az engedélyezési csoportjuk jogosultságaitól függően megtekinthetik, szerkeszthetik, másolhatják stb. a tartalmat.
- **Link** – A linkelés során a rendszer egy útvonalra mutató linket generál, amelyet tetszőleges módon továbbíthat nem regisztrált felhasználóknak – ebben az esetben a teljesítmény és az eredmények nem kerülnek nyomon követésre, így ez a funkció elsősorban promóciós célokat szolgál. A link megnyitásával megnyílik az útvonal lejátszható oldala, ahol az útvonal teljesíthető.






Felhasználók

A felhasználók olyan személyek, akik regisztrált fiókkal rendelkeznek. Regisztrálni a következő címen lehet: <https://tanlet.classyedu.eu/register> (vagy a bejelentkezési képernyő jobb felső sarkában a Regisztráció gombra kattintva) a felhasználónév, a jelszó, az e-mail cím és a kívánt nyelv megadásával (a képernyők nyelvét bármikor megváltoztathatja a jobb felső sarokban). A regisztráció után a felhasználók meghívhatók csoportokba, vagy feliratkozhatnak nyilvános csoportokra, ahonnan hozzáférhetnek a csoport tartalmához. ..

Csoportok Áttekintés

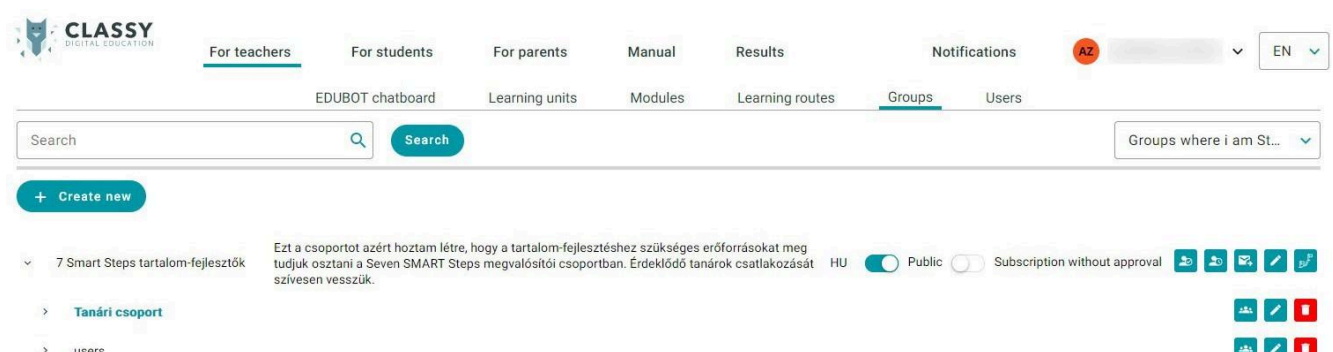
A csoportok a Tanároknak – Csoportok oldal megnyitásával érhetők el. Itt csoportokat kereshet, és kategóriák szerint kiválaszthatja, hogy mely csoportokat jelenítse meg (A saját csoportjaim, Adminisztrátori tagság, Szerkesztői tagság, Diák tagság, Meghívást kaptam a csoportba, Csatlakozási kérelmem megerősítésre vár).

A csoportok engedélyezési csoportok tartalmazzák a felhasználókat (a meghívók elküldése és elfogadása után). A csoportok a tartalom megosztásának fő elemei a rendszerben: meghívhat csoportokat a tanulási egységek eléréséhez, modules, learning routes. A tanulási eredményelemzéseket csoportok szerint tárolják. A csoportok számára van egy Üzenet küldése funkció is.

A listában láthatja a csoportok alapvető adatait (név, leírás, nyelv), a gyorsbeállításokat (nyilvános/magán, feltételes/szabad feliratkozás) és akciók (nézd a függőben lévő meghívásokat , lásd a hozzáférés megerősítésére váró felhasználók , üzenet küldése , csoportbeállítások szerkesztése  és navigáljon az adott csoporthoz kapcsolódó útvonalakhoz ).

A csoportokat nem lehet törölni, de privát módba kapcsolhatja őket és/vagy eltávolíthatja a csoport tagjait.

A csoportok sorai a rájuk kattintva nyithatók meg. A megnyitott csoportokban láthatók a csoporton belüli jogosultsági csoportok, amelyeket megnyitva láthatóvá válnak az adott szinten lévő felhasználók.

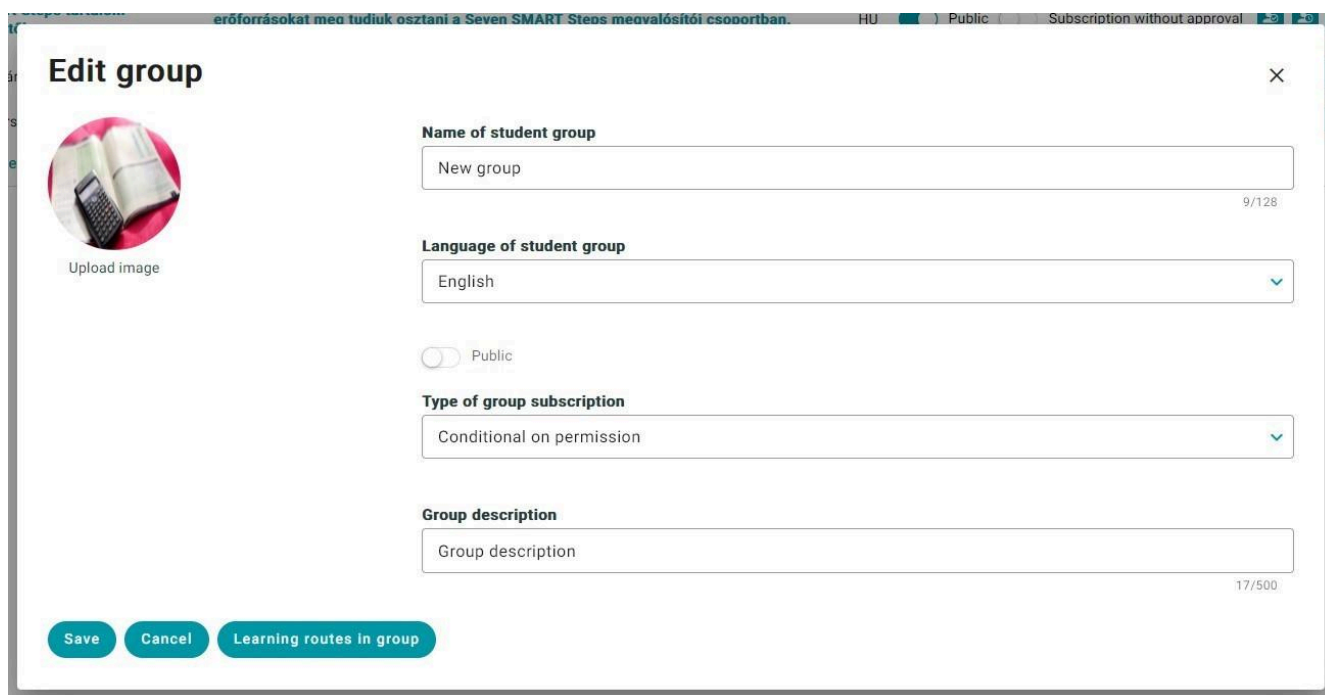


The screenshot shows the CLASSY Digital Education interface. At the top, there is a navigation bar with tabs for 'For teachers', 'For students', 'For parents', 'Manual', 'Results', 'Notifications', and a language dropdown set to 'EN'. Below this is a secondary navigation bar with 'EDUBOT chatboard', 'Learning units', 'Modules', 'Learning routes', 'Groups', and 'Users'. The 'Groups' tab is active. A search bar is present with a 'Search' button. Below the search bar, there is a '+ Create new' button. The main content area shows a list of groups, with the first one being '7 Smart Steps tartalom-fejlesztők'. A tooltip is visible over this group, stating: 'Ezt a csoportot azért hoztam létre, hogy a tartalom-fejlesztéshez szükséges erőforrásokat meg tudjuk osztani a Seven SMART Steps megvalósítói csoportban. Érdeklődő tanárok csatlakozását szívesen vesszük.' The tooltip also includes a 'Public' toggle and a 'Subscription without approval' toggle. At the bottom right, there are several icons for group management: a lock, a pencil, a trash can, and a question mark.

Csoportok és csoportbeállítások létrehozása

Új csoport létrehozásához a Tanároknak – Csoportok képernyőre kell navigálnia. A Új csoport létrehozása gombra kattintva megnyílik az alapbeállításokat tartalmazó felugró ablak. Itt a következőket adhatja meg:

- A csoport neve
- A csoport nyelve
- Public/Private – a csoport nyilvános módba állítása minden felhasználó számára megjeleníti a csoportot, de ez nem jelent szabad hozzáférést a csoport tartalmához
- A csoportra való feliratkozás típusa – itt beállíthatja, hogy bárki feliratkozhat-e a csoportra (Ingyenes), vagy minden csatlakozási kérelmet el kell fogadnia, mielőtt egy felhasználót felvesz a csoportba
- Group description – rövid leírás a csoportról



The screenshot shows the 'Edit group' interface. At the top left, there is a circular profile picture placeholder with the text 'Upload image' below it. The main form contains the following sections:

- Name of student group:** A text input field containing 'New group' with a character count of 9/128.
- Language of student group:** A dropdown menu currently set to 'English'.
- Public/Private:** A toggle switch currently set to 'Public'.
- Type of group subscription:** A dropdown menu currently set to 'Conditional on permission'.
- Group description:** A text input field containing 'Group description' with a character count of 17/500.

At the bottom of the form, there are three buttons: 'Save', 'Cancel', and 'Learning routes in group'.

Engedélyezési csoportok

A csoportokon belül engedélyezési csoportokat kell létrehozni a csoportok tartalmához való hozzáférés kezeléséhez (minden csoporthoz tartozik egy alapértelmezett engedélyezési csoport, amely módosítható).

A jogosultsági csoportok elengedhetetlenek a tartalmak rendszeren belüli megosztásának szabályozásához. Például létrehozhat egy "Diákok" jogosultsági csoportot, amely csak a csoport tartalmának lejátszására és az eredményekről szóló jelentések megjelenítésére képes; létrehozhat egy "Szülők" jogosultsági csoportot Beszámoló megjelenítése jogosultsággal; és létrehozhat egy "Tanárok" jogosultsági csoportot teljes jogosultsággal a csoporton belüli tartalmak közös feldolgozására.

Az engedélyezési csoport létrehozásához a Tanároknak – Csoportok képernyőre kell navigálni, létrehozni egy csoportot vagy kiválasztani egy meglévőt, és megnyitni a listanézetben. A megnyitott csoporton belül a engedélycsoport hozzáadása gombra kell kattintania. A felugró ablakban adja meg az engedélyezési csoport nevét (Role) és állítsa be az engedélyeket. Az engedélycsoportot a Változások mentése gombra kattintva mentheti el. Az alábbi jogosultságokat lehet beállítani jogosultsági csoportokhoz (tetszőleges kombinációt választhat): ●

Megosztott asztal engedélyezése

- Tartalom másolása
- Csoport tartalmának szerkesztése
- Csoport adatok szerkesztése
- Házi feladatok kezelése
- A csoportban lévő felhasználók kezelése
- Tartalmak lejátszása
- Beszámoló megjelenítése
- Tartalom felhasználása a csoportban

Create Students [X]

Role

Students

- Authorise shared desktop
- Copy content
- Edit group content
- Edit group data
- Managing Homeworks
- Manage users in group
- Play contents
- Display report
- Use contents in group

Cancel Save changes


Felhasználók hozzáadása és kezelése egy csoportban

A csoporton belül a felhasználók hozzáadhatók a jogosultsági csoportokhoz, ezért a felhasználók meghívása előtt, legalább egy engedélyezési csoportot kell létrehoznia.

A felhasználók csoporthoz való hozzáadásának több módja van:

- külső felhasználók meghívásával a csoportba,
- felhasználók csoporthoz való hozzáadásával, •
egy nyilvános csoportra való feliratkozással.
- a nyilvános csoportra való feliratkozással.

Külső felhasználók meghívása egy csoportba


Ha van egy jogosultsági csoportja, kattintson a Külső felhasználók meghívása gombra  az engedélycsoport listájának jobb oldalán. A felugró ablakban írja be a meghívó szövegét a Megjegyzés mezőbe, és adja meg a regisztrált felhasználók e-mail címét a Meghívó e-mail mezőbe. Több e-mail címet is hozzáadhat az e-mail cím megadásával, majd a + gombra kattintva újabb e-mail címet adhat meg. Ha megadta az összes kívánt felhasználó e-mail címét, kattintson a Meghívás küldése gombra. A meghívó elküldésre kerül e-mailben. Miután az e-mailben található linkre kattintva elfogadta a meghívást, a felhasználó a csoport tagjává válik, és hozzáadódik ahhoz az engedélyezési csoporthoz, ahová meghívták.

Invite users ✕

Comments

Invitation email

 +

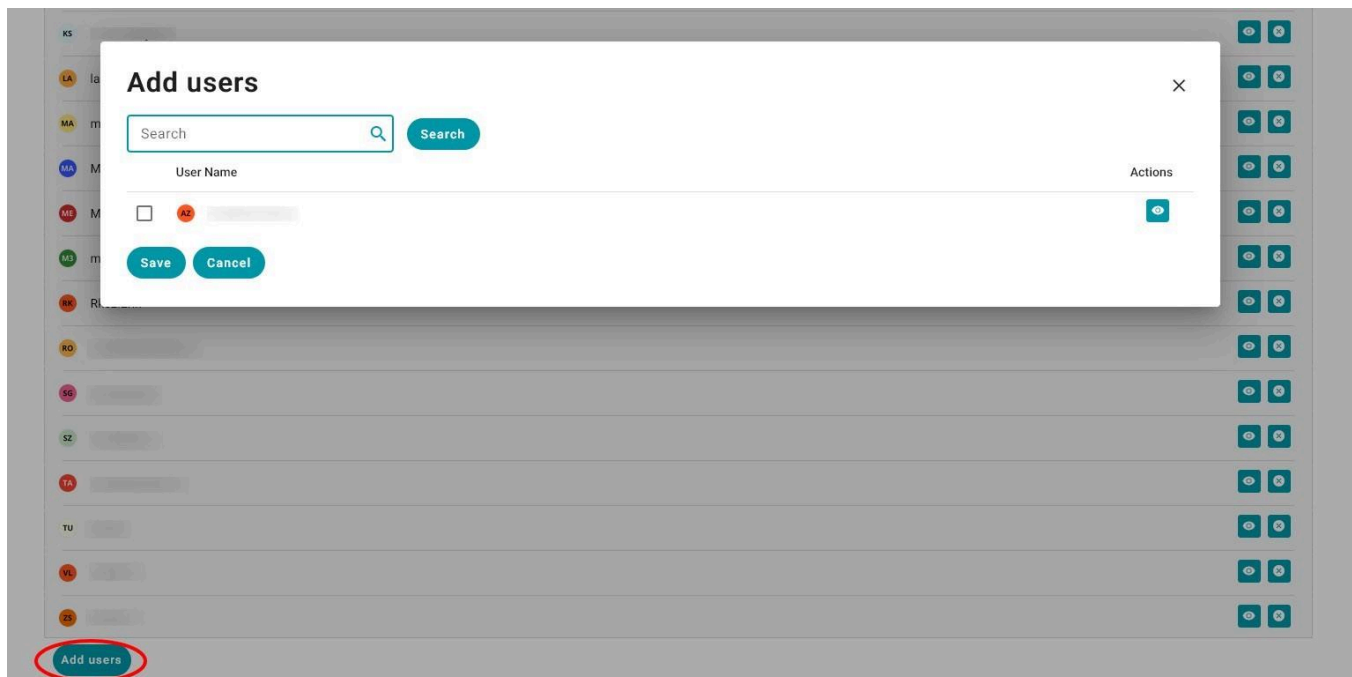
Email	Actions
email@email.com	

< >

Exit Send Invitation

Felhasználók hozzáadása egy csoporthoz

Ha a felhasználók már tagjai a csoportnak, akkor hozzáadhatja őket egy adott jogosultsági csoporthoz, ha megnyitja a jogosultsági csoportot, és a Felhasználók hozzáadása gombra kattint. A felugró ablakban megkeresheti és kiválaszthatja az engedélyezési csoporthoz hozzáadni kívánt felhasználókat, majd a lista bal oldalán található jelölőnégyzetre kattintva kiválaszthatja a kívánt felhasználókat, majd a Mentés gombra kattintva.




Nyilvános csoportra való feliratkozás


Ha van egy nyilvános csoportja feltétel nélküli csoportfeliratkozással, bármelyik felhasználó feliratkozhat a csoportjára, és tagja lehet a csoportok alapértelmezett jogosultsági csoportjának.

Ha van egy nyilvános csoportja feltételes csoport-előfizetéssel, a felhasználók feliratkozhatnak a csoportra, de a csoport listanézetében függőben lévő felhasználóként látja őket. Itt elfogadhatja vagy elutasíthatja a függőben lévő felhasználókat. Az elfogadással a felhasználó a csoport alapértelmezett jogosultsági csoportjának tagjává válik, és bármely más jogosultsági csoportba felveheti őt.


Egy csoporton belül több jogosultsági csoporthoz is hozzáadhat felhasználókat. Ehhez nem kell többször meghívót küldenie. Ha a felhasználó már tagja a csoportjának (bármelyik engedélyezési csoportban), akkor hozzáadhatja a felhasználót egy másik engedélyezési csoporthoz, ha megnyitja az engedélyezési csoportot a csoportlista képernyőjén, és a Felhasználók hozzáadása gombra kattint. A felugró ablakban kiválaszthatja a felhasználót, és a lista bal oldalán található jelölőnégyzetre kattintva hozzáadhatja az adott szinthez, majd kattintson a Mentés gombra.

A felhasználók eltávolításához a csoportból kattintson a Eltávolítás gombra  a felhasználói sor jobb oldalán. A felhasználó eltávolítása nem törli őt a rendszerből, csak eltávolítja az adott csoportból.

Üzenet küldése a felhasználóknak

Az Üzenet küldése a felhasználóknak gombra kattintva  a csoport listáján egy felugró ablak nyílik meg, ahol üzeneteket írhat a csoporton belüli összes felhasználónak. Miután befejezte az üzenetet és megadta a címét, a jobb alsó sarokban található Send gombra kattintva elküldi az üzenetet.

Tanulási útvonalak a csoportban

A csoportban Útvonalak tanulása gombra kattintva , egy olyan képernyőre navigál, amely felsorolja az összes az adott csoporthoz tartozó útvonalakat.

Tanulási egységek

Áttekintés

A tanulási egységek a Tanároknak – Tanulási egységek oldal megnyitásával érhetők el. Itt kereshet a tanulási egységekre név és címke alapján, és kategóriák szerint kiválaszthatja, hogy mely egységeket jelenítse meg:

- A saját asztalom – a saját tanulási egységei; nem modulhoz hozzáadott,
- Megosztott munkaasztalok – olyan tanulási egységek, amelyeket egy olyan csoporttal oszt meg, amelynek tagja; nem adható hozzá modulhoz,
- Modulokban lévő tanulási egységeim,
- Megosztott tanulási egységek modulokban.

A tanulási egységek a rendszer alapvető tanulási elemei. Ezek egy vagy több feladatképernyőből épülnek fel. A tanulási egység típusától függően tartalmazhatnak tesztek, megoldandó feladatokat vagy tananyagokat.

A tanulási egységeket a modulok és tanuló útvonalak, majd elküldeni a diákoknak, akik játszani fognak velük.

Egy modulhoz egy tanulási egység adható hozzá. A tanulási egységgel végzett változtatások automatikusan megjelennek abban a modulban, amelyhez az egységet hozzáadták.








Tanulóegységek listája

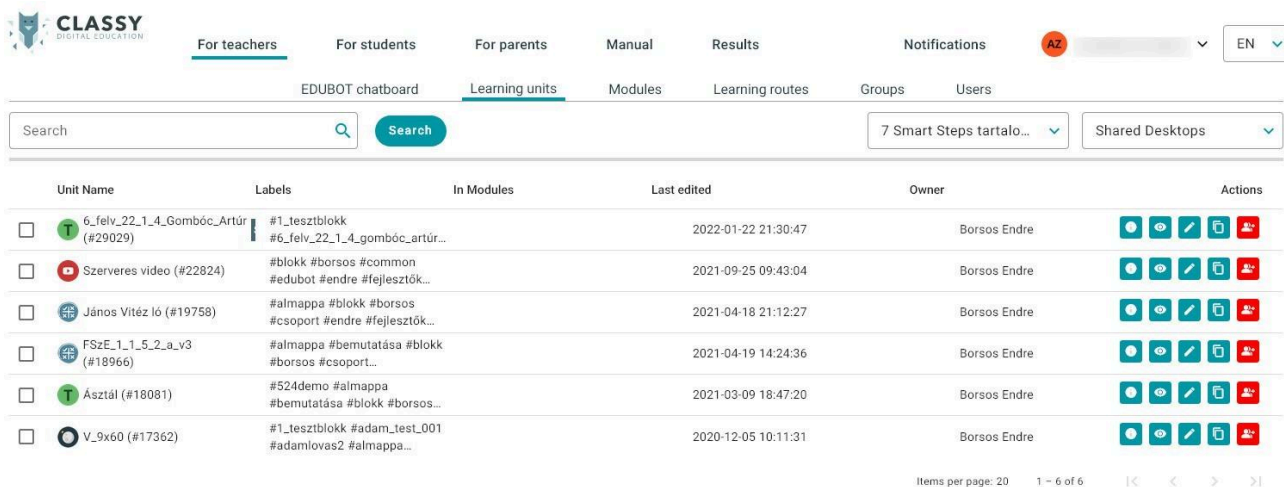
A tanulási egységek a Tanároknak – Tanulási egységek oldal megnyitásával érhetők el.

A tanulási egységek több kategóriába vannak csoportosítva, amelyek a modulok listájának jobb felső sarkában válthatók:

- A saját asztalom – saját tananyagegységek; nem modulhoz hozzáadott,
- Megosztott munkaasztalok – olyan tanulási egységek, amelyeket egy olyan csoporttal oszt meg, amelynek tagja; nem adható hozzá modulhoz,
- Modulokban lévő tanulási egységeim,
- Megosztott tanulási egységek modulokban.

A Tanegységek oldalt megnyitva láthatja az egységek listáját a nevükkel, a címkékkel, a kapcsolatot egy modul, az utolsó kiadás időpontját és a tulajdonost. A modulsor jobb oldalán az adott modullal műveleteket végezhet:

-  Információk - megtekinthet néhány további információt az egységről.
-  Előnézet - megnyit egy új ablakot a tanulási egység lejátszható változatával.
-  Szerkesztés - megnyitja az egységek szerkesztő képernyőjét, ahol módosíthatja a tanegységet.
-  Másolás - létrehozza az adott egység másolatát a Tanegységek - Az asztalom listában, amely a modulhoz hozzá nem adott egységeket tárolja.
-  Megosztás - a megosztás funkcióval megoszthatja a tanulási egységet egy csoporttal. A csoport tagjai a engedélycsoport jogosultsági beállításától függően férhetnek hozzá a megosztott egységhez.
-  Archívum - Az archiválás eltávolítja a tanulási egységet az egység listájáról, de a rendszerben marad hivatkozási célokra (pl. jelentésekben).
-  Delete - egy tanulási egység törlésével az egységet törli a rendszerből (ezt nem lehet visszaállítani). A modulokhoz hozzáadott egységek nem törölhetők. Ebben az esetben az Archívum művelet segítségével törölheti az egységet a listákból.



The screenshot shows the CLASSY Digital Education interface. At the top, there are navigation tabs: 'For teachers' (selected), 'For students', 'For parents', 'Manual', 'Results', 'Notifications', and a user profile 'AZ'. Below this is a search bar with a search button and a dropdown menu showing '7 Smart Steps tartalo...'. The main content is a table of learning units with columns: Unit Name, Labels, In Modules, Last edited, Owner, and Actions. The table lists several units, including '6_felv_22_1_4_Gombóc_Artúr (#29029)', 'Szerveres video (#22824)', 'János Vitéz ló (#19758)', 'FSzE_1_1_5_2_a_v3 (#18966)', 'Ásztál (#18081)', and 'V_9x60 (#17362)'. Each row has a set of action icons (info, eye, edit, copy, share, delete).

Tanulási egység létrehozása, a tanulási egy ségtípusok áttekintése

1. A tanulási egység létrehozásához először nyissa meg a Tanároknak - Tanulási egységek oldalt.
 2. Kattintson a Új létrehozása gombra, és válassza ki a létrehozni kívánt egység típusát:
- Szöveges feladat - akkor használjuk, ha egy vagy több válaszmezőt szeretnénk beilleszteni egy közepes szöveges vagy matematikai feladatba, amelyeket a tanulóknak saját szöveges válaszaikkal kell kitölteniük. Ebben az egységtípusban nincsenek válaszlehetőségek, amelyek közül válaszolni lehetne.
 - Szövegértés - szövegértési feladatokhoz használatos. Hosszabb szövegeket az első feladatképernyőre lehet helyezni, majd a következő képernyőn a szöveghez kapcsolódó kérdéseket lehet feltenni. Az eredeti szöveg az Info gomb alá helyezhető, így azt a tanulók bármikor felidézhetik. Ennél az egységtípusnál a válaszmezőben válaszlehetőségek közül lehet választani.

- A nyílt kérdés - ez az egységtípus esszékérdéses feladatokhoz használható. Nincs jó vagy rossz válaszlehetőség, a rendszer nem értékeli, hogy az egységet sikeresen teljesítette-e vagy sem. Az egység teljesítésének értékelése a tanár feladata.
 - Milliomos - rövid kérdések vagy matematikai feladatok esetén használatos. A tanulóknak a megjelenő válaszlehetőségek közül kell kiválasztaniuk a helyes választ.
 - Készletek - két vagy több készlet létrehozására szolgál, amelyekbe a tanulóknak a megadott elemeket kell elhelyezniük.
 - Affix - rövid matematikai feladatpárok vagy rövid szöveges feladatok létrehozására szolgál, ahol a tanulóknak a lebegő válaszlehetőségek közül meg kell találniuk a pár másik felét.
 - Igaz vagy hamis - egy vagy több feladatsor létrehozására szolgál, ahol a tanulóknak el kell dönteniük, hogy az adott állítás igaz vagy hamis.
 - Hal a vízben - akkor használjuk, ha egy vagy több válaszmezőt szeretnénk beilleszteni egy közepesen hosszú szöveges vagy matematikai feladatba, amelyeket a tanulóknak a lebegő válaszlehetőségek közül választva kell kitölteniük a helyes választ.
 - Hangman - egy klasszikus akasztófás játék létrehozására szolgál, ahol a tanulóknak ki kell találniuk a választ az alapján, hogy milyen betűket tartalmaz.
 - Boom! - olyan egységek létrehozására szolgál, amelyekben egymás után jelennek meg a rövid válaszlehetőségek, és a tanulóknak a helyes válaszokra kell kattintaniuk.
 - Buborékszörny - nagyon rövid (matematikához jól illik) válaszlehetőségek buborékokban történő megjelenítésére szolgál, és a tanulóknak ki kell pukkanítaniuk a rossz válaszokat.
 - Matematikaszörny - akkor használjuk, ha egy vagy több rövid válaszmezőt szeretnénk beilleszteni egy közepesen hosszú szöveges vagy matematikai feladatba, amelyeket a tanulóknak a lebegő válaszlehetőségek közül választva kell kitölteniük a helyes választ. A rövid válaszlehetőségek teszik ezt az egységtípust alkalmassá matematikához.
 - Video - ez az egységtípus olyan feladatok létrehozására szolgál, amelyekben a tanulóknak egy videótartalmat kell megnézniük (Youtube link vagy saját videó is beilleszthető). Ez az egységtípus nem tartalmaz kérdéseket vagy megoldható feladatokat.
 - PDF - ez az egységtípus olyan feladatok létrehozására szolgál, ahol a tanulóknak egy megjelenített PDF-fájlt kell tanulmányozniuk. Ez az egységtípus nem tartalmaz kérdéseket vagy megoldható feladatokat.
3. Adja meg a tanulási egység paramétereit és tartalmát (a különböző egységtípusok részletes leírását lásd a következő fejezetekben).
4. A szerkesztő képernyő alján a következő műveletek közül választhat:
- Előnézet - megnyit egy új ablakot a tanulási egység lejátszható változatával (az egységen végzett legutóbbi változtatások megtekintéséhez az előnézet elindítása előtt a Mentés gombra kell kattintania),
 - Mentés - elmenti a tanulási egységet, de nem zárja be a szerkesztő képernyőt,
 - Mentés és kilépés - elmenti a tanulási egységet és bezárja a szerkesztő képernyőt,
 - Megszüntetés - bezárja az egység szerkesztő képernyőjét a legutóbbi változtatások mentése nélkül, ●
 - Törlés - törli az egységet a rendszerből (ez nem vonható vissza).

Edit unit

Unit Name

6_felv_22_1_4_Gombóc_Artúr

Labels

matematika, 6. osztály, természetes számok

UNIT SETTINGS

Advanced settings

Score value

100

Correct answers required to complete the task (in %)

100

Task difficulty (label)

Medium

Edit math formulas with LaTeX

UNIT TYPE PREVIEW



Task screen

Response time (minutes)

5

Instruction / question

Olvasd el a feladatot, és válaszolj a kérdésekre!

Task description

Gombóc Artúr fogyókúrába kezdett. A fogyókúra 2. napjától kezdődően minden nap feleannyi csokit evett meg, mint az azt megelőző napon úgy, hogy a 4. nap végére még 1000 gramm csokoládéja megmaradt. A harmadik nap végén 1500 gramm csokija volt.

Task 1

Correct answer

Text part 1

a) Hány gramm csokit evett meg a 4. napon?

42 / 240

Correct answer

Text part 2

500

3 / 40

Correct answer

Text part 3

gramm

5 / 240

+ Add text part

Task 2

Correct answer

Text part 1

b) Hány gramm csokija lesz az 5. nap végére?

45 / 240

Correct answer

Text part 2

750

3 / 40

Correct answer

Text part 3

gramm

5 / 240

+ Add text part

Task 3

Correct answer

Text part 1

c) Hány gramm csokit evett meg az 1. napon?

48 / 240

Correct answer

Text part 2

4000

4 / 40

Correct answer

Text part 3

gramm

5 / 240

+ Add text part

Task 4

Correct answer

Text part 1

d) Hány gramm csokija volt a fogyókúra kezdésénél?

49 / 240

Correct answer

Text part 2

8500

4 / 40

Correct answer

Text part 3

gramm

5 / 240

+ Add text part

+ Add new task

UNIT CONTENT

Convert learning unit to superunit (add helping units)

SUPERUNIT CONTENT

Helping units

- 6_felv_22_gomboc_sqm0
- Repeat main unit
- 6_felv_22_Gomboc Artúr magyarizett

Add unit

Add Repeat main unit


Superunits are complex learning unit types. By enabling superunits you can add helping units (previously created learning units) to given learning unit. You can insert as helping units as many units as you want, and you can also insert the repeat of the main learning unit. Superunit's helping units activate when it is used next to unit % set in Activate superunits helping units field.

Ahány tanulási egységet hozhat létre, amennyit csak szeretne. Bármilyen változtatást végez az egységen belül, az automatikusan frissül azokban a modulokban és tanulási útvonalakban, amelyekhez az egységet hozzáadta.

Az egységek önmagukban nem játszhatók le, hozzá kell adni őket modulokhoz és learning routes, amelyek megoszthatók csoportokkal.

Tanulási egységtípusok szerkesztése Szöveges feladat

A szöveges feladatot akkor használjuk, amikor egy vagy több válaszmezőt szeretnénk beilleszteni egy közepes szöveges vagy matematikai feladatba, amelyeket a diákoknak a saját szöveges válaszaikkal kell kitölteniük. Ebben az egységtípusban nincsenek válaszlehetőségek, amelyek közül válaszolni lehetne.

Az egység létrehozásához navigáljon a Tanároknak - Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak - Tanulóegységek oldalra, keresse meg a tanulóegységet a listában, és kattintson a Szerkesztés gombra .

A szöveges feladat tanulási egység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállítások és az egység tartalma számára:

- Egység neve - Ez a név jelenik meg az egységek listáiban.
- Címkék - Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték - A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) - A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékát állíthatja be.
 - A feladat nehézsége (címké) - Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanulási egységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel - Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő - Ez a típusú tanulási egység csak egy feladatképernyőt tartalmaz..
 - Válaszidő (perc) - Az az idő, amit a tanuló a tanulási egység befejezésére fordíthat.
 - Instrukció/kérdés - A feladatra vonatkozó utasítás vagy egy megválaszolendő kérdés. A latex  mezőbe illeszthető.
 - Feladatleírás - Itt adhat meg egy hosszabb szöveget a tanulók számára, amelyet tanulmányozhatnak, és amelyre a megoldandó feladatok épülnek. Beillesztheti a latex  és képeket  ebbe a mezőbe. A leírás a feladatok mellett jelenik meg.
 - feladat és szöveges részek - Ez az egységtípus több szöveges részt egyesít egy feladatszöveggé. A helyes válaszként megjelölt szövegrész üres mezővé válik a feladatsor szövegében, amelyet a tanulóknak kell kitölteniük a helyes válasszal. A szöveges rész mezőibe beilleszthető latex  . Szövegrészeket a Szövegrész hozzáadása gombbal adhat hozzá. Feladatokat a Új feladat hozzáadása gombbal adhat hozzá. A szövegrészeket és feladatokat a törlés gombbal lehet törölni .
 - Infóablak engedélyezése - Az infóablak engedélyezésével további súgószöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás engedélyezésével szöveg, kép  vagy egy latex  az Info ablak szövegmezőjébe.
- Tanulási egység szuperegységgé alakítása (segítő egységek hozzáadása) - lásd a Szuperegységek fejezetet





Az egység lejátszható változatának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Nézd meg gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység

listaképernyőjére.

Szuperegységek

A szuperegységek olyan összetett tanulási egységtípusok, amelyekbe további támogató feladatok helyezhetők, ha a tanulónak nehézségei vannak az egység sikeres elvégzésével. A szuperegység előfeltétele, hogy a segítő egységek sima tanulási egységként már létrejöttek legyenek a rendszerben.

Hogyan hozhat létre egy szuperegységet:
















1. A szuperegységek a normál tanulási egységekből jönnek létre a Tanulási egység szuperegységgé alakítása (segítő egységek hozzáadása) engedélyezésével az egység szerkesztési képernyőjén.
2. A funkció aktiválása után a Egység hozzáadása gombbal adhat hozzá segítő egységeket.
3. Az egység hozzáadása gomb megnyit egy felugró ablakot a rendelkezésre álló tanulási egységek listájával (Asztalom listán lévő egységek). Itt rákereshet az egységekre, és a lista bal oldalán található jelölőnégyzetre kattintva kiválaszthatja azokat, amelyeket segítő egységként szeretne használni.
4. Az összes segítő egység kiválasztása után kattintson a Küldés gombra.
5. A Főegység megismétlése gombra kattintva hozzáadhatja a főegységet a segítő egységekhez.
6. A segítő egységek sorrendjét a szürke pontok  húzásával rendezheti át a tanulási egységsor bal szélén. Előnézetben is megtekintheti , edit  és távolítsa el  a segítő egységeket. Az Eltávolítás nem törli az egységet, csak eltávolítja a segítő egységek listájáról.

A szuperegység segítő egységei akkor aktiválódnak, ha a felhasználó nem tudja sikeresen befejezni a szuperegység fő tanulási egységét.

Ha a tanuló első próbálkozásra vagy ismétléssel teljesíti a fő egységet, az egység befejezettnek tekinthető, a fennmaradó segítő egységek nem játszódnak le.

Convert learning unit to a superunit (add helping units)


Helping units

  6_felv_22_gombóc_segítő	  
  Repeat main unit	  
  6_felv_22_Gombóc Artúr magyarázat	  






Superunits are complex learning unit types. By enabling superunits you can add helping units (previously created learning units) to given learning unit. You can insert as helping units as many units as you want, and you can also insert the repeat of the main learning unit. Superunits helping units activate when the user reaches error % set in Activate superunits helping units field.

Megértés

A szövegértési feladatokat szövegértési feladatokhoz használják. A hosszabb szövegek az első feladatképernyőre helyezhetők, majd a következő képernyőn a szöveghez kapcsolódó kérdéseket lehet feltenni. Az eredeti szöveg az Info gomb alá helyezhető, így azt a tanulók bármikor felidézhetik. Ennél az egységtípusnál a válaszmegoldások között lehet választani.

Az egység létrehozásához navigáljon a Tanároknak - Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak - Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .

A szövegértés tanulási egység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállításokhoz és az egység tartalmához:

- **Egység neve** - Ez a név jelenik meg az egységek listáiban.
- **Címkék** - Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- **Hosszabb beállítások**
 - **Pontérték** - A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - **A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban)** - A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékát állíthatja be.
 - **A feladat nehézsége (címke)** - Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanulási egységhez.
 - **Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel** - Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- **feladatképernyő** - Ez a típusú tanulási egység pontosan két feladatképernyőt tartalmaz: az első képernyő az utasításokat és a tanulandó szöveget tartalmazza; a második képernyő a feladatokat (kérdéseket, kitöltendő mondatokat).
 - **Válaszidő (perc)** - Az az idő, amit a tanuló a tanulási egység elvégzésére fordíthat.
 - **Instrukció/kérdés** - A feladatra vonatkozó utasítás vagy egy megválaszolandó kérdés. Beilleszthető latex  ebbe a mezőbe.
 - **Text** - Itt adhat meg egy hosszabb szöveget a tanulók számára, amelyet tanulmányozhatnak, és amelyre a megoldandó feladatok épülnek. Beillesztheti a latex  és a képek  ebbe a mezőbe.
 - **feladat és szövegrészek** - Ez az egységtípus több szövegrészt egyesít egyetlen feladatszöveggé. A helyes válaszként megjelölt szövegrész üres mezővé válik a feladatsor szövegében, amelyet a tanulóknak kell kitölteniük a helyes válasszal. A latex  a szöveges rész mezőire. Szövegrészeket a Szövegrész hozzáadása gombbal adhat hozzá. Feladatokat a Új feladat hozzáadása gombbal adhat hozzá. A szövegrészeket és feladatokat a törlés gombbal lehet törölni .
 - **Infóablak engedélyezése** - Az infóablak engedélyezésével további súgószöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás


engedélyezésével egy szöveget, egy képet  vagy egy latex  az Info ablak szövegmezőjébe.

- Tanulóegységet szuperegységgé alakítani (segítő egységek hozzáadása) – [lásd a Szuperegységek fejezetet](#)




Az egység lejátszható változatának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Nézd meg gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.

Nyitott kérdés

A nyílt kérdés típusú egységet esszé jellegű feladatokhoz használják. Nincs jó vagy rossz válaszlehetőség, a rendszer nem értékeli, hogy az egységet sikeresen teljesítette-e vagy sem. Az egység teljesítésének értékelése a tanár feladata.

Az [egység létrehozásához](#) navigáljon a Tanároknak – Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak – Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .


A Nyitott kérdés tanulási egység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállítások és az egység tartalma számára:

- Egység neve – Ez a név fog megjelenni az egységek listáiban.
- Címkék – Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték – A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) – A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékát állíthatja be.
 - A feladat nehézsége (címké) – Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanulási egységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel – Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő – Ez a típusú tanulási egység csak egy feladatképernyőt tartalmaz..
 - Képernyő ideje (perc) – Az az idő, amit a tanuló a tanulási egység elvégzésére fordíthat (a szöveg elolvasása és a válaszok megírása is).
 - Instrukció/kérdés – A feladatra vonatkozó instrukció vagy egy megválaszolendő kérdés. Beilleszthető latex  ebbe a mezőbe.
 - feladat szövege – Itt adhat hozzá egy hosszabb szöveget, amelyet a tanulók tanulmányozhatnak. A szövegnek kérdéseket vagy utasításokat kell tartalmaznia arra vonatkozóan, hogy mit kell leírni a válaszmezőben.
 - Infóablak engedélyezése – Az infóablak engedélyezésével további segítő szöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás engedélyezésével egy szöveget, egy képet  vagy egy latex  az Info ablak szövegmezőjébe.
- Tanulóegységet szuperegységgé alakítani (segítő egységek hozzáadása) – [lásd a Szuperegységek fejezetet](#)


Az egység lejátszható változatának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Nézd meg gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.

Millionaire

A milliomos rövid kérdésekhez vagy matematikai problémákhoz használható. A tanulóknak a megjelenített válaszlehetőségek közül kell kiválasztaniuk a helyes választ.

A egység létrehozásához navigáljon a Tanároknak – Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak – Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .


A Milliomos tanulási egység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállításokhoz és az egység tartalmához:

- Egység neve – Ez a név jelenik meg az egységek listáiban.
- Címkék – Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték – A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) – A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékos arányát állíthatja be.
 - feladat nehézsége (címke) – Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanegységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel – Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő – Ez a típusú tanulási egység több feladatképernyőt is tartalmazhat. Egy feladatképernyő tartalmazhat egy kérdést legfeljebb 8 válaszlehetőséggel. Új feladatképernyő hozzáadásához kattintson a Új feladatképernyő hozzáadása gombra a tényleges feladatképernyő alatt. A játék során az aktuális képernyőn lévő feladatok elvégzése után megjelenik egy új feladatképernyő.
 - Válaszidő (perc) – Az az idő, amit a tanuló az adott feladatképernyő kitöltésével tölthet.
 - Instrukció/kérdés – A feladatra vonatkozó utasítás vagy egy megválaszolendő kérdés. Képet illeszthet be  ebbe a mezőbe.
 - Válaszlehetőségek – Az utasítás/kérdés alatt megjelenítendő válaszlehetőségek. Hozzáadhat egy latex  ezekre a mezőkre. A helyes válaszlehetőségeket a válaszmező bal oldalán található Hibás válasz jelölőnégyzet bejelölésével választhatja ki. Új válaszlehetőségeket a Új válaszlehetőség hozzáadása gombbal adhat hozzá. A 8-nál több válaszlehetőség nem jelenik meg helyesen a készülék lejátszási képernyőjén. A 8-nál több válaszlehetőség nem jelenik meg helyesen a készülék lejátszási képernyőjén.
 - Infóablak engedélyezése – Az infóablak engedélyezésével további súgószöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás engedélyezésével egy szöveget, egy képet  vagy egy latex  az Info ablak szövegmezőjébe.
- Tanulóegységet szuperegységgé alakítani (segítő egységek hozzáadása) – lásd a Szuperegységek fejezetet



Az egység lejátszható változatának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Nézd meg gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.

Halmazok

A halmazok segítségével két vagy több halmazt hozhatunk létre, amelyekbe a tanulóknak adott elemeket kell elhelyezniük.

Az egység létrehozásához navigáljon a Tanároknak – Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak – Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .

A Beállítások tanegység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállításokhoz és az egység tartalmához:

- Egység neve – Ez a név jelenik meg az egységek listájában.
- Címkék – Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték – A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) – A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékos arányát állíthatja be.
 - A feladat nehézsége (címké) – Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanulási egységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel – Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő – Ez a típusú tanulási egység több feladatképernyőt is tartalmazhat. Egy feladatképernyő több halmazt (ideális esetben 2-4) tartalmazhat, amelyek elemeit adott halmazokba kell rendezni. Új feladatképernyő hozzáadásához kattintson a Új feladatképernyő hozzáadása gombra a tényleges feladatképernyő alatt. Játék közben az aktuális képernyőn lévő feladatok elvégzése után megjelenik egy új feladatképernyő.
 - Válaszidő (perc) – Az az idő, amit a tanuló az adott feladatképernyő kitöltésével tölthet.
 - Instrukció/kérdés – A feladatra vonatkozó utasítás vagy egy megválaszolandó kérdés.
 - Készlet neve – Annak a készletnek a neve, amelyhez a tanulóknak helyes válaszokat kell beírniuk. Hozzáadhat egy képet  vagy latex  ebbe a mezőbe.
 - Hibás válaszok – Azok a válaszok, amelyek a halmazba tartoznak, az alábbiakban szerepelnek.
 - Új halmazokat a Új halmaz hozzáadása gombbal, új válaszokat pedig a Új válasz hozzáadása gombbal adhat hozzá. Az adott készlethez tartozó tételek mindig a készlet neve alatt felsorolt tételek.
- Infóablak engedélyezése – Az infóablak engedélyezésével további segítő szöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás


engedélyezésével egy szöveget, egy képet  vagy egy latex  az Info ablak szövegmezőjébe.

- Tanulási egység szuperegységgé alakítása (segítő egységek hozzáadása) - [lásd a Szuperegységek fejezetet](#)



Az egység lejátszható változatának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Nézd meg gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.

Affix




Affix rövid matematikai feladatok vagy rövid szöveges feladatok párosítására szolgál, ahol a tanulóknak a lebegő válaszlehetőségek közül kell megtalálniuk a pár másik felét.

A [egység létrehozásához](#) navigáljon a Tanároknak – Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egység típust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak – Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .

Az Affix tanulási egység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállítások és az egység tartalma számára:

- Egység neve – Ez a név jelenik meg az egységek listáiban.
- Címkék – Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték – A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) – A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékát állíthatja be.
 - A feladat nehézsége (címké) – Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanulási egységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel – Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő – Ez a típusú tanulási egység több feladatképernyőt is tartalmazhat. Egy feladatképernyő több (ideális esetben 4-6) feladatpárt is tartalmazhat. Új feladatképernyő hozzáadásához kattintson a Új feladatképernyő hozzáadása gombra az aktuális feladatképernyő alatt. A játék során az aktuális képernyőn lévő feladatok elvégzése után megjelenik egy új feladatképernyő.
 - Válaszidő (perc) – Az az idő, amit a tanuló az adott feladatképernyő kitöltésével tölthet.
 - Instrukció/kérdés – A feladatra vonatkozó utasítás vagy egy megválaszolandó kérdés.
 - Kijelentés – A kijelentések azok a rögzített elemek, amelyekhez a tanulóknak meg kell találniuk a második részt vagy azok párját. Ezek a játékképernyő bal oldalán jelennek meg. A latex  mezőt adhatja hozzá. Új állítás-helyes válasz páros hozzáadásához kattintson a Állítás hozzáadása gombra.
 - Reprecens válasz – A szerkesztőképernyőn az Állítás mellett kell megadni a helyes választ (az állítás második részét vagy annak párját). Ezek a válaszok a játékképernyő jobb oldalán lebegnek. Hozzáadhat egy latex  erre a mezőre. Új állítás-helyes válasz páros hozzáadásához kattintson a Állítás hozzáadása


gombra.

- Hibás válasz - Hozzáadhatsz hibás válaszlehetőségeket is, amelyek a helyes válaszokkal együtt lebegnek a lejátszási képernyő jobb oldalán. Hozzáadhat egy latex  erre a mezőre. Új rossz válaszlehetőség hozzáadásához kattintson a Hibás válasz hozzáadása gombra.
- Infóablak engedélyezése - Az infóablak engedélyezésével további segítő szöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás engedélyezésével egy szöveget, egy képet  vagy egy latex  az Info ablak szövegmezőjébe.
- Tanulóegységet szuperegységgé alakítani (segítő egységek hozzáadása) - [lásd a Szuperegységek fejezetet](#)

Az egység lejátszható változatának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Nézd meg gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.


Igaz vagy hamis



Az igaz vagy hamis egy vagy több feladatképernyő létrehozására szolgál, ahol a tanulóknak el kell dönteniük, hogy az adott állítás igaz vagy hamis.

A [egység létrehozásához](#) navigáljon a Tanároknak - Tanulási egységek oldalra, kattintson az Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak - Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .

Az igaz vagy hamis tanulóegység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállításokhoz és az egység tartalmához:

- Egység neve - Ez a név jelenik meg az egységek listáiban.
- Címkék - Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték - A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) - A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékát állíthatja be.
 - A feladat nehézsége (címké) - Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanulási egységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel - Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő - Ez a típusú tanulási egység több feladatképernyőt is tartalmazhat. Egy feladatképernyő egy állítást és egy pár Igaz/hamis gombot tartalmaz. Új feladatképernyő hozzáadásához kattintson a Új feladatképernyő hozzáadása gombra a tényleges feladatképernyő alatt. A játék során az aktuális képernyőn lévő feladatok elvégzése után megjelenik egy új feladatképernyő..
 - Válaszidő (perc) - Az az idő, amit a tanuló az adott feladatképernyő kitöltésével tölthet.
 - Kijelentés - Itt egy rövid állítást adhat meg, amelyről a diákoknak ki kell találniuk, hogy igaz vagy hamis.


Hozzáadhat egy latex  erre a mezőre. Ha igaz állítást szeretne jelezni, jelölje be a igaz állítás jelölőnégyzetet az állítás mező mellett. Ha a jelölőnégyzet nincs bejelölve, az állítás hamisnak minősül.

- Infóablak engedélyezése – Az infóablak engedélyezésével további súgószöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás engedélyezésével egy szöveget, egy képet  vagy egy latex  az Info ablak szövegmezőjébe.
- Tanulóegységet szuperegységgé alakítani (segítő egységek hozzáadása) – lásd a [Szuperegységek fejezetet](#)

Az egység lejátszható verziójának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Közelkép gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.



Hal a vízben




A hal a vízben akkor használható, amikor egy vagy több válaszmezőt szeretnénk beilleszteni egy közepesen hosszú szöveges vagy matematikai feladatba, amit a tanulóknak a lebegő válaszlehetőségek közül választva kell kitölteniük a helyes választ.

Az [egység létrehozásához](#) navigáljon a Tanároknak – Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak – Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .

A Hal a vízben tanulási egység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállítások és az egység tartalma számára:

- Egység neve – Ez a név jelenik meg az egységek listáiban.
- Címkék – Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték – A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) – A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékos arányát állíthatja be.
 - A feladat nehézsége (címké) – Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanulási egységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel – Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő – Ez a típusú tanulási egység több feladatképernyőt is tartalmazhat. Egy feladatképernyő egy szöveget tartalmaz egy vagy több üres mezővel, alatta pedig lebegő válaszlehetőségeket az adott szöveghez. Új feladatképernyő hozzáadásához kattintson a Új feladatképernyő hozzáadása gombra az aktuális feladatképernyő alatt. A játék során az aktuális képernyőn lévő feladatok elvégzése után megjelenik egy új feladatképernyő.
 - Válaszidő (perc) – Az az idő, amit a tanuló az adott feladatképernyő kitöltésével tölthet.
 - Instrukció/kérdés – A feladatra vonatkozó utasítás vagy egy megválaszolendő kérdés.
 - feladat és szövegrészek – Ez az egységtípus több szövegrészt egyesít egy feladatsor szövegévé. A


helyes válaszként megjelölt szövegrész üres mezővé válik a feladatsor szövegében, amelyet a tanulóknak kell kitölteniük a helyes válasszal. A latex  a szöveges rész mezőire. Szövegrészeket a Szövegrész hozzáadása gombbal adhat hozzá. Feladatokat a Új feladat hozzáadása gombbal adhat hozzá. A szövegrészeket és feladatokat a törlés gombbal lehet törölni .

- Rontott válasz – Hozzáadhatsz rossz válaszlehetőségeket is, amelyek a helyes válaszokkal együtt lebegnek majd a lejátszási képernyőn. A latex  mezőt adhatja hozzá. Új rossz válaszlehetőség hozzáadásához kattintson a Hibás válasz hozzáadása gombra.
- Infóablak engedélyezése – Az infóablak engedélyezésével további segítő szöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás engedélyezésével egy szöveget, egy képet  vagy egy latex  az Info ablak szövegmezőjébe.
- Tanulóegységet szuperegységgé alakítani (segítő egységek hozzáadása) – [lásd a Szuperegységek fejezetet](#)

Az egység lejátszható változatának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Nézd meg gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.

Akasztófa



Hangman segítségével egy klasszikus akasztófás játékot készíthetünk, ahol a diákoknak ki kell találniuk a választ az alapján, hogy milyen betűket tartalmaz.

A [egység létrehozásához](#) navigáljon a Tanároknak – Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak – Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .

A Hangman tanulási egység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállítások és az egység tartalma számára:

- Egység neve – Ez a név jelenik meg az egységek listáiban.
- Címkék – Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték – A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) – A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékos arányát állíthatja be.
 - A feladat nehézsége (címké) – Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanulási egységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel – Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő – Ez a típusú tanulási egység több feladatképernyőt is tartalmazhat. Egy feladatképernyő tartalmazza a válasz betűmezőit, egy ábécét és a hátralévő próbálkozások jelzőjét (lufi). Új feladatképernyő


hozzáadásához kattintson a Új feladatképernyő hozzáadása gombra az aktuális feladatképernyő alatt. A játék során az aktuális képernyőn lévő feladatok elvégzése után megjelenik egy új feladatképernyő..

- Válaszidő (perc) – Az az idő, amit a tanuló az adott feladatképernyő kitöltésével tölthet.
- A próbálkozások száma – Ennyit tudnak a diákok kitalálni.
- Instrukció/kérdés – A feladatra vonatkozó utasítás vagy egy megválaszolendő kérdés.
- megoldás – A szöveg, amelyet a tanulóknak meg kell találniuk.
- Infóablak engedélyezése – Az infóablak engedélyezésével további segítő szöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás engedélyezésével egy szöveget, egy képet  vagy egy latex  az Info ablak szövegmezőjébe.
- Tanulóegységet szuperegységgé alakítani (segítő egységek hozzáadása) – [lásd a Szuperegységek fejezetet](#)

Az egység lejátszható változatának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Nézd meg gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.





Bumm!

A Boom! segítségével olyan egységeket hozhatunk létre, amelyekben egymás után jelennek meg a rövid válaszlehetőségek, és a tanulóknak a helyes válaszokra kell kattintaniuk.

Az [egység létrehozásához](#) navigáljon a Tanároknak – Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak – Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .

A Boom! tanulási egység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállítások és az egység tartalma számára:


- Egység neve – Ez a név fog megjelenni az egységek listáiban.
- Címkék – Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték – A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) – A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékos arányát állíthatja be.
 - A feladat nehézsége (címké) – Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanulási egységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel – Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő – Ez a típusú tanulási egység több feladatképernyőt is tartalmazhat. Egy feladatképernyő tartalmaz egy mezőt a válaszlehetőségek forgatásával és a helyes válaszok számának mutatójával. Új feladatképernyő hozzáadásához kattintson a Új feladatképernyő hozzáadása gombra az aktuális feladatképernyő alatt. A játék során az aktuális képernyőn lévő feladatok elvégzése után megjelenik egy új feladatképernyő..
 - Válaszidő (perc) – Az az idő, amit a tanuló az adott feladatképernyő kitöltésével tölthet.

- Instrukció/kérdés – A feladatra vonatkozó utasítás vagy egy megválaszolandó kérdés.
- Válaszlehetőségek – Egymás után megjelenítendő válaszlehetőségek. Hozzáadhat egy képet  és egy latex  ezekre a mezőkre. A helyes válaszlehetőségeket a válaszmező bal oldalán található Hibás válasz jelölőnégyzet bejelölésével választhatja ki. Új válaszlehetőségeket a Új válasz hozzáadása lehetőség gomb segítségével adhat hozzá.
- A képernyőn töltött idő (sec) – Az adott válaszlehetőség megjelenésének időtartama. A válaszlehetőségek ismételten megjelennek.
- Infóablak engedélyezése – Az infóablak engedélyezésével további súgószöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás engedélyezésével egy szöveget adhat hozzá, képet  vagy egy latex  az Info ablak szövegmezőjébe.
- Tanulási egység szuperegységgé alakítása (segítő egységek hozzáadása) – [lásd a Szuperegységek fejezetet](#)

Az egység lejátszható változatának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Nézd meg gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.







Buborék szörny

A buborékszörnyeteget arra használjuk, hogy nagyon rövid válaszlehetőségeket jelenítsünk meg buborékokban (jól illik a matematikához), és a tanulóknak ki kell pattintaniuk a rossz válaszokat.

A [egység létrehozásához](#) navigáljon a Tanároknak – Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak – Tanulógységek oldalra, keresse meg a listában a tanulógységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .

A Buborékszörny tanulási egység szerkesztőképernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállításokhoz és az egység tartalmához:


- Egység neve – Ez a név jelenik meg az egységek listáiban.
- Címkék – Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték – A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) – A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékát állíthatja be.
 - A feladat nehézsége (címké) – Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanegységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel – Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő – Ez a típusú tanulási egység több feladatképernyőt is tartalmazhat. Egy feladatképernyő tartalmazza az utasítást/kérdést és a lebegő válaszlehetőségeket. Új feladatképernyő hozzáadásához kattintson a Új feladatképernyő hozzáadása gombra a tényleges feladatképernyő alatt. A játék során az aktuális képernyőn lévő feladatok elvégzése után megjelenik egy új feladatképernyő..
 - Válaszidő (perc) – Az az idő, amit a tanuló az adott feladatképernyő kitöltésével tölthet.

- A próbálkozások száma – Ennyit tudnak a diákok kitalálni.
- Instrukció/kérdés – A feladatra vonatkozó utasítás vagy egy megválaszolendő kérdés. Hozzáadhat egy latex  és egy kép  ebbe a mezőbe.
- leírás – A leírás arra szolgál, hogy a tanulónak mit kell tenniük, pl. ki kell dobniuk a rossz válaszokat!
- Válaszlehetőségek – A válaszlehetőségek lebegő buborékok formájában jelennek meg. Hozzáadhat egy képet  és egy latex  ezekre a mezőkre. A helyes válaszlehetőségeket a válaszmező bal oldalán található Hibás válasz jelölőnégyzet bejelölésével választhatja ki. Új válaszlehetőségeket a Új válaszlehetőség hozzáadása gombbal adhat hozzá.
- Infóablak engedélyezése – Az infóablak engedélyezésével további segítő szöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás engedélyezésével egy szöveget adhat hozzá, egy képet  vagy egy latex  az Info ablak szövegmezőjébe.
- Tanulási egység szuperegységgé alakítása (segítő egységek hozzáadása) – [lásd a Szuperegységek fejezetet](#)

Az egység lejátszható változatának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Nézd meg gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.

Matek szörnyeteg



A matematikai szörnyeteget akkor használjuk, amikor egy vagy több rövid válaszmezőt szeretnénk beilleszteni egy közepesen hosszú szöveges vagy matematikai feladatba, amelyeket a diákoknak a lebegő válaszlehetőségek közül választva kell kitölteniük a helyes választ. A rövid válaszlehetőségek teszik ezt az egységtípust alkalmassá matematikához.

Az [egység létrehozásához](#) navigáljon a Tanároknak – Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak – Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .

A Matematikai szörny tanulási egység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállításokhoz és az egység tartalmához:

- Egység neve – Ez a név fog megjelenni az egységek listáiban.
- Címkék – Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték – A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) – A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékát állíthatja be.
 - feladat nehézsége (címké) – Válassza ki a tanegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanegységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel – Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő – Ez a típusú tanulási egység több feladatképernyőt is tartalmazhat. Egy feladatképernyő


egy szöveget tartalmaz egy vagy több üres mezővel, alatta pedig lebegő válaszlehetőségeket az adott szöveghez. Új feladatképernyő hozzáadásához kattintson a Új feladatképernyő hozzáadása gombra az aktuális feladatképernyő alatt. A játék során az aktuális képernyőn lévő feladatok elvégzése után megjelenik egy új feladatképernyő.

- Válaszidő (perc) – Az az idő, amit a tanuló az adott feladatképernyő kitöltésével tölthet.
- Instrukció/kérdés – A feladatra vonatkozó utasítás vagy egy megválaszolandó kérdés.
- Szövegrészek – Ez az egység típus több szövegrészt egyesít egy feladatsor szövegében. A helyes válaszként megjelölt szövegrész üres mezővé válik a feladatsor szövegében, amelyet a tanulóknak kell kitölteniük a helyes válasszal. Beilleszthet egy latex `. alt="latex" data-entity-type="file" data-entity-uuid="00fe67a3-aca2-4dba-9589-b81f621a64e7" src="/sites/default/files/inline-images/latex.png" />` a szöveges rész mezőjéhez. Szövegrészeket a Szövegrész hozzáadása gombbal adhat hozzá. A szövegrészeket a törlés gombbal lehet törölni .
- Rontott válasz – Adhatsz hozzá rossz válaszlehetőségeket is, amelyek a helyes válaszokkal együtt lebegnek majd a lejátszási képernyőn. Hozzáadhat egy latex  erre a mezőre. Új rossz válaszlehetőség hozzáadásához kattintson a Hibás válasz hozzáadása gombra.
- Infóablak engedélyezése – Az infóablak engedélyezésével további súgószöveget adhat az egységhez, amely az egység lejátszási képernyőjén megjelenő Info gombra kattintva jeleníthető meg. A beállítás engedélyezésével egy szöveget adhat hozzá, egy képet `. alt="image" data-entity-type="file" data-entity-uuid="6641931f-a89a-4281-b61b-1fc4ef2c9c6c" src="/sites/default/files/inline-images/kep.png" />` vagy egy latex `. alt="latex" data-entity-type="file" data-entity-uuid="00fe67a3-aca2-4dba-9589-b81f621a64e7" src="/sites/default/files/inline-images/latex.png" />` az Info ablak szövegmezőjébe.
- Tanulási egység szuperegységgé alakítása (segítő egységek hozzáadása) – [lásd a Szuperegységek fejezetet](#)

Az egység lejátszható változatának ellenőrzéséhez kattintson a Mentés, majd a Nézd meg gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.

Videó

A videó unit típus olyan feladatok létrehozására szolgál, ahol a tanulóknak egy videótartalmat kell megnézniük (Youtube link vagy saját videó is beilleszthető). Ez az egység típus nem tartalmaz kérdéseket vagy megoldható feladatokat.

A [egység létrehozásához](#) navigáljon a Tanároknak – Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egység típusot. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak – Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .

A videó tanulási egység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállításokhoz és az egység tartalmához:


- Egység neve – Ez a név fog megjelenni az egységek listáiban.
- Címkék – Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.

- Pontérték - A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
- A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) - A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékos arányát állíthatja be.
- A feladat nehézsége (címké) - Válassza ki a tananyagegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanulási egységhez.
- Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel - Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő - Ez a típusú tanulási egység csak egy feladatképernyőt tartalmaz a teljes képernyős videóval..
 - Hivatkozás beillesztése vagy Új videó - A YouTube URL beillesztése a Link beillesztése mezőbe, vagy kattintson a Új videó gombra, és töltsön fel egy videófajlt a számítógépéről.

Az egység lejátszható verziójának ellenőrzéséhez kattintson a Save, majd a Preview gombra. A szerkesztés befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.

PDF

A PDF egységtípus olyan feladatok létrehozására szolgál, amelyekben a tanulóknak egy megjelenített PDF-fájlt kell tanulmányozniuk. Ez az egységtípus nem tartalmaz kérdéseket vagy megoldható feladatokat.

Az egység létrehozásához navigáljon a Tanároknak - Tanulási egységek oldalra, kattintson a Új létrehozása gombra, és válasszon egy egységtípust. Egy meglévő egység szerkesztéséhez navigáljon a Tanároknak - Tanulóegységek oldalra, keresse meg a listában a tanulóegységet, és kattintson a Szerkesztés gombra .

A PDF tanulási egység szerkesztési képernyőjén a következő mezők állnak rendelkezésre a beállítások és az egység tartalma számára:

- Egység neve - Ez a név jelenik meg az egységek listáiban.
- Címkék - Hozzon létre szöveges címkéket, amelyek leírják az egység tartalmát, célját, célcsoportját, kulcsszavait stb. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak.
- Hosszabb beállítások.
 - Pontérték - A feladat sikeres elvégzése után adott pontok.
 - A feladat teljesítéséhez szükséges helyes válaszok (%-ban) - A feladat sikeres teljesítéséhez szükséges helyes válaszok százalékos aránya. Egy kérdés esetén az értéknek az alapértelmezett 100%-nak kell lennie, de ha több kérdés, több feladatképernyő van, akkor a szükséges helyes válaszok tetszőleges százalékát állíthatja be.
 - A feladat nehézsége (címké) - Válassza ki a tananyagegység nehézségét, amely címkéként kerül hozzá a tanulási egységhez.
 - Matematikai képletek szerkesztése Latex-szel - Ez a beállítás lehetővé teszi a latex-szerkesztő használatát a matematikai képletek létrehozásához.
- feladatképernyő - Ez a típusú tanulási egység csak egy feladatképernyőt tartalmaz a teljes képernyős PDF-vel..
 - PDF feltöltése - PDF-fájl feltöltése a számítógépéről.

Az egység lejátszható verziójának ellenőrzéséhez kattintson a Save, majd a Preview gombra. A szerkesztés

befejezése után kattintson a Mentés és kilépés gombra. Ezzel bezárja a szerkesztő képernyőt, és visszatér az egység listaképernyőjére.

Modulok Áttekintés

A modulok a Tanároknak – Modulok oldal megnyitásával érhetők el. Itt a modulokat név és címke alapján keresheti, és kategóriák (Az én moduljaim, Velem megosztott modulok, Nyilvános modulok) szerint kiválaszthatja, hogy mely modulok jelenjenek meg.

A modulok strukturált tárolók tanulási egységek számára. Céljuk, hogy a tanulási egységekből komplex tananyagokat építsenek fel a tanulási egységek blokkokba és nehézségi szintekbe való elhelyezésével és elrendezésével egy modulon belül.

A tanulási egységekkel feltöltött modulokat a tanulási útvonalakhoz kell hozzáadni. A tanulási útvonalakat elküldjük a tanulóknak, hogy lejátsszák őket.

Egy modul több tanulási útvonalhoz is hozzáadható. A modulon végrehajtott változtatások automatikusan megjelennek az összes olyan tanulási útvonalon, amelyhez a modult hozzáadták.


A modulon belüli tanulási egységek közvetlenül a modullistában vagy a Tanulási egységek – A modulokban lévő tanulási egységeim oldalon érhetők el szerkesztésre. A tanulási egységen végrehajtott változtatások automatikusan megjelennek abban a modulban, amelyhez az egységet hozzáadták.




Modullista

A modulok a Tanároknak – Modulok oldal megnyitásával érhetők el.


A modulok több kategóriába vannak rendezve, amelyek a modulok listájának jobb felső sarkában válthatók:

- A saját modulok – a saját modulok listája. A más csoporttal megosztott modulok is itt jelennek meg.
- Modulok, amelyeket megosztottak velem – azon modulok listája, amelyeket más felhasználók megosztottak egy olyan csoporttal, amelynek Ön tagja (a csoport jogosultsági beállításaitól függően végezhet műveleteket). Az Ön által megosztott modulok a Az én moduljaim listán szerepelnek.
- A nyilvánosnak beállított modulok listája.









A Modulok oldal megnyitásakor a modulok listája látható a nevükkel, címkéjükkel és a tulajdonosukkal. A kék info ikonra kattintva  megtekinthet néhány további információt a modullal. A modulsor jobb oldalán műveleteket végezhet az adott modullal:


-  Edit – ez csak a modul átnevezésére szolgál. A Szerkesztés gombra kattintva egy felugró ablak nyílik meg, ahol megadhatja a modul nevét. A Megerősítés gombra kattintva az új név elmentésre kerül, és a felugró ablak bezárul.
-  Másolás – a másolás létrehozza egy modul és tartalmának másolatát (a másolt tanulási egységek a Tanulási egységek – A modulokban lévő tanulási egységeim listán érhető el). Ez akkor hasznos, ha változtatni szeretne, de szeretné megtartani az eredeti modult és annak egységeit is.
-  Megosztás – a megosztás funkcióval megoszthatjuk a modult egy csoporttal. A csoport tagjai a engedélycsoport jogosultsági beállításától függően férhetnek hozzá a megosztott modulhoz. A Megosztás gombra kattintva egy felugró ablak nyílik meg. Itt kereshet olyan csoportokat, amelyeknek Ön tagja vagy tulajdonosa. Annak a csoportnak a kiválasztásához, amellyel a modult megosztja kattintson a csoport

nevétől balra található jelölőnégyzetre, majd kattintson a Megosztás a kiválasztottal gombra, hogy megossza a modult, és bezárja a felugró ablakot. A modulok megosztása akkor hasznos, ha más felhasználókat is szeretne meghívni a modul tartalmának szerkesztésébe.

-  Törlés – egy modul törlésével a modul törlődik a rendszerből (ez nem vonható vissza); a modulhoz hozzáadott tanegységek nem törlődnek, csak átkerülnek a Tanegységek – Az asztalom listába, amely a modulhoz hozzá nem adott egységeket tárolja. A Törlés gombra kattintás után egy felugró ablak nyílik meg, ahol a törlést a OK gombra kattintva kell megerősíteni.

A listák soraira kattintva megnyithatja azokat, hogy feltárja a modulok alacsonyabb szintjeit: a blokkokat, a nehézségi szinteket és a bennük található tanegységeket.

- A blokkok szervezési célokat szolgálnak. Átnevezhetők  és Deleted  . Egy modulon belül legalább egy blokkot létre kell hozni. A Szerkesztés  gombra kattintva egy felugró ablak nyílik meg, ahol megadhatja a blokk nevét. A Megerősítés gombra kattintva az új név elmentésre kerül, és a felugró ablak bezárul.
- A rendszer a nehézségi szinteket használja a szintlépéshez (a tanuló útvonal beállításaitól függően). Egy blokkban legalább egy nehézségi szintet kell létrehozni. Ezek törölhetők  , de nem lehet átnevezni őket, mert úgy működnek, mint egymást követő nehézségi szintek (a magasabb szintszám nehezebb szintet jelent).
- A tanulási egységek korábban létrehozott tanulási egységek, amelyeket egy adott nehézségi szinthez adtak hozzá. A tanulási egységek sorrendje az a sorrend, amelyben lejátszhatóak, amikor a modul hozzáadódik egy tanulási útvonalhoz. A tanulási egységekkel végezhető műveletek:
 -  Előnézet – új ablakot nyit a tanulási egység lejátszható változatával,
 -  Szerkesztés – megnyitja az egység szerkesztő képernyőjét, ahol módosíthatja a tanulási egységet,
 -  Másolás – létrehozza az adott egység másolatát a Tanegységek – Az asztalom listában (a másolt egység nem az adott modulon belül jön létre), amely tárolja a modulhoz hozzá nem adott egységeket,
 -  Eltávolítás – eltávolítja a tanulási egységet a modulból, és áthelyezi a Tanulási egységek – Az asztalom listába, amely a modulhoz hozzá nem adott egységeket tárolja (ez a funkció nem törli az egységet a rendszerből).

A blokkok, nehézségi szintek és egységek sorrendje a szürke pontok húzásával módosítható  a sor bal szélén.





A moduljaim listán a modulok mappákba és almappákba vannak rendezve, amelyek a modulokhoz hasonlóan megnyithatók és átnevezhetők.

Module name(module content)	Labels	Last edited	Owner	Actions
> M Közepes szint (#1000) ⓘ	#borsos #emil #endre #fejlesztők #hernyó #hernyók #iskola #kicsi #krauszrita #közepes #lukzoltan #magyar #nagy #nemes...	2021-10-12 09:21:06	NemesNikolett	
> M mitológia (#1002) ⓘ	#andrea #feladaok #mitológia #töri #zaborszky	2021-10-01 19:58:40	zaborszky.andrea	
> M 7 Smart Steps - Az emésztőrendszer (#1004) ⓘ	#emésztőrendszer #lukzoltan #smart #steps #szintugros #tananyag #természettudományok	2021-11-15 19:43:44	lukzoltan	
> 1. szint - Egyszerű				
> 2. szint - Elvárható				
> 3. szint - Közepes				
> Difficulty level (1)				
> 3_1_a_anatómia	#3_1_a_anatómia #emésztőrendszer #gabosani #közepes #lukzoltan #smart #steps #szint #szintugros #tananyag...	gabosani		
> 3_1_b_anatómia	#3_1_b_anatómia #emésztőrendszer #gabosani #közepes #lukzoltan #smart #steps #szint #szintugros #tananyag...	gabosani		
<input type="button" value="Add unit"/>				
> Difficulty level (2)				
> Difficulty level (3)				
<input type="button" value="+ Add difficulty level"/>				
> 4. szint - Bonyolult				
> 5. szint - Verseny				
<input type="button" value="+ Add block"/>				
> M Olimpiai (#1005) ⓘ	#borsos #endre #fejlesztők #görögország #majercsik #mária #olimpiák #poppinsova #smart #steps #szintugros #szintugó #tartalo...	2022-01-04 21:11:12	poppinsova	
> M A tüdő szintugró tanfolyam (#1010) ⓘ	#borsos #endre #fejlesztők #incze #incze_reka_linearis #inczenter #madaras #reka #smart #steps #szintugros #tanfolyam #tartalom...	2022-01-18 08:40:03	InczeRka	

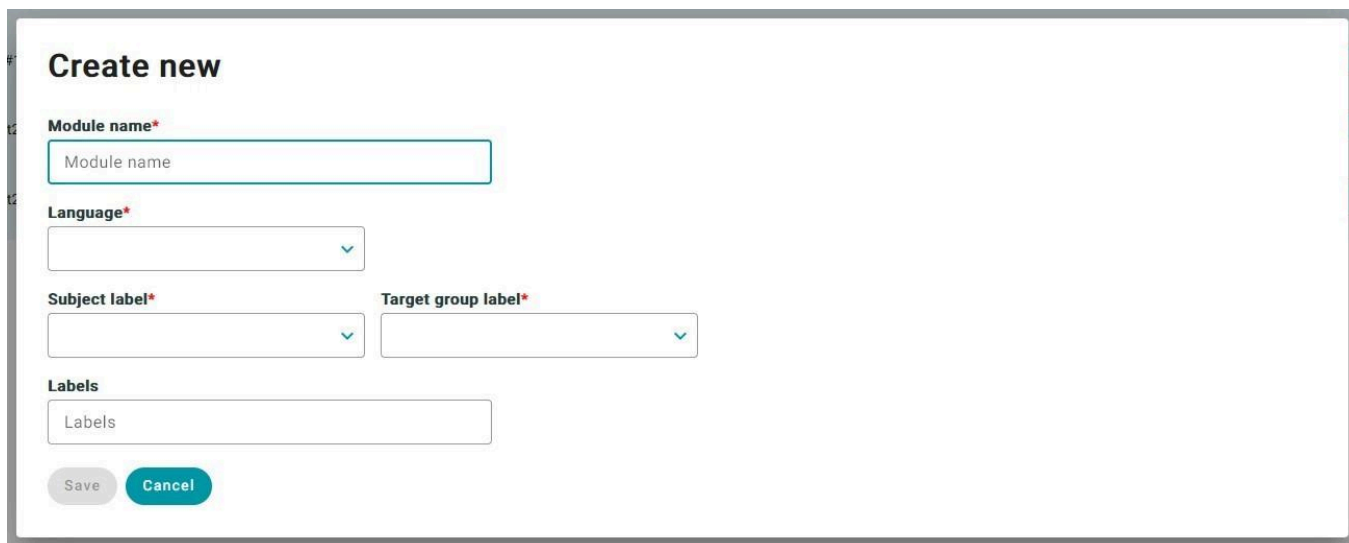
Modul létrehozása és szerkesztése

1. Egy modul létrehozásához először nyissa meg a Tanároknak – Modulok oldalt.
2. Kattintson a Új létrehozása gombra, és adja meg a modul adatait a felugró ablakban:
 - Modul neve,
 - Nyelv,
 - Tárgycímke, Célcsoportcímke – Ezek segítségével létrehozható egy mappa és egy almappa, amelyben a modul tárolódik,
 - Címkék – Itt adhat hozzá bármilyen címkét, amely hasznos lehet a jövőben. A több szót tartalmazó címkék és a 3 karakternél rövidebb címkék nem támogatottak (de a több szót tartalmazó címkékhez használhat speciális karaktereket, mint például a multi-word-label).
3. A kötelező mezők kitöltése után kattintson a Mentés gombra.
4. Nyissa meg az új modult a modulsorra kattintva, és adjon hozzá egy blokkot a modulhoz a + Add block gomb segítségével, és adjon meg egy nevet a blokknak.
5. Nyissa meg a blokkot a blokk sorra kattintva, és adjon hozzá egy nehézségi szintet a blokkhoz a + Nehézségi szint hozzáadása gomb segítségével.
6. Nyissa meg a nehézségi szintet, és kattintson a Add unit gombra.
7. A felugró ablakban a korábban létrehozott [tanulmány egységek](#) kiválasztása az egység neve mellett balra található jelölőnégyzetre kattintva lehetséges. A lista tetején kereshet az egységek nevére és címkéire, és válthat a saját (modulhoz nem hozzáadott) vagy a megosztott egységek között. Több egységet is kiválaszthat. Miután kiválasztotta az összes kívánt tanulási egységet, kattintson a Egységek hozzáadása gombra.

8. A hozzáadott egységek sorrendje a szürke pontok húzásával módosítható a tanulási egységsor bal szélén. A tanulási egységekkel végezhető műveletek:

-  Előnézet – új ablakot nyit a tanulási egység lejátszható változatával,
-  Szerkesztés – megnyitja az egység szerkesztő képernyőjét, ahol módosíthatja a tanulási egységet,
-  Másolás – létrehozza az adott egység másolatát a Tanulási egységek – Az asztalom listában (a másolt egység nem az adott modulon belül jön létre), amely olyan egységeket tárol, amelyeket nem adtak hozzá egyetlen modulhoz sem,
-  Eltávolítás – eltávolítja a tanulási egységet a modulból, és áthelyezi a Tanulási egységek – Az asztalom listába, amely a modulhoz hozzá nem adott egységeket tárolja (ez a funkció nem törli az egységet a rendszerből).

Ahány blokkból, nehézségi szintből és egységből építhet modulokat. Ha a modul hozzá van adva egy tanulási útvonalhoz, akkor a modulon belüli bármilyen változtatás automatikusan frissül a tanulási útvonalban is.



Create new

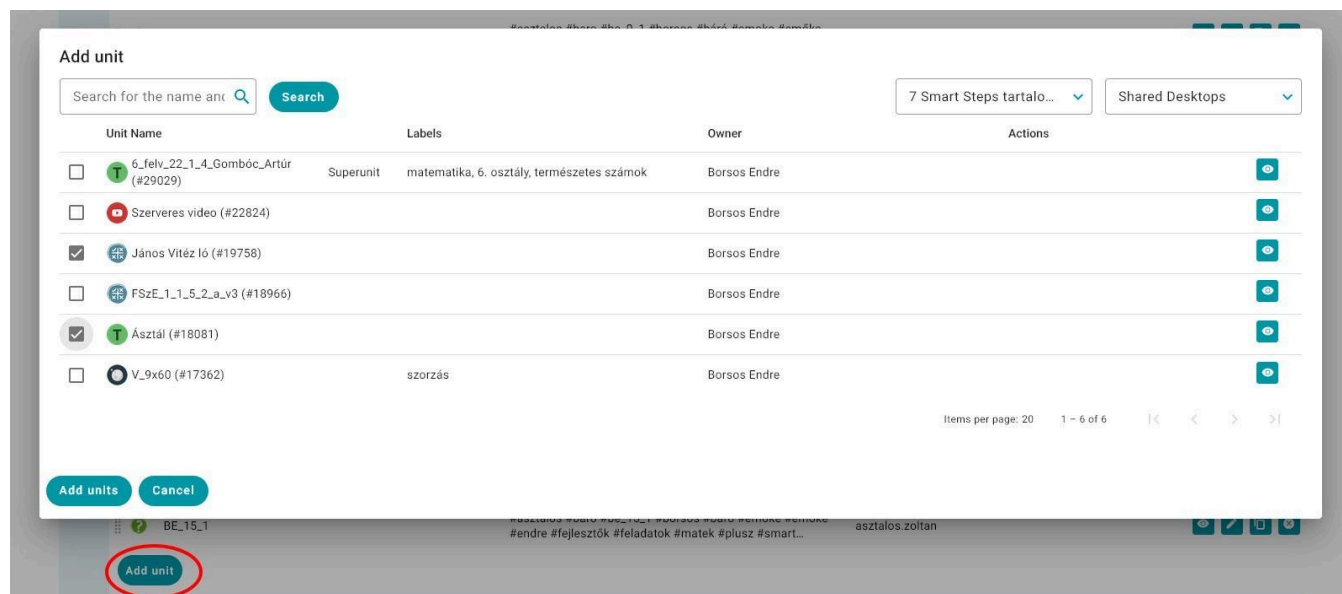
Module name*

Language*

Subject label* Target group label*

Labels







Save Cancel



Add unit

Search for the name and Search

7 Smart Steps tartalo... Shared Desktops

Unit Name	Labels	Owner	Actions
<input type="checkbox"/> 6_felv_22_1_4_Gombóc_Artúr (#29029)	Superunit matematika, 6. osztály, természetes számok	Borsos Endre	
<input type="checkbox"/> Szerveres video (#22824)		Borsos Endre	
<input checked="" type="checkbox"/> János Vitéz ló (#19758)		Borsos Endre	
<input type="checkbox"/> FSzE_1_1_5_2_a_v3 (#18966)		Borsos Endre	
<input checked="" type="checkbox"/> Ásztál (#18081)		Borsos Endre	
<input type="checkbox"/> V_9x60 (#17362)	szorzás	Borsos Endre	

Items per page: 20 1 - 6 of 6

Add units Cancel

Add unit

Tanulási útvonalak

Áttekintés

A tanulási útvonalak a Tanároknak - Tanulási útvonalak oldal megnyitásával érhetőek el. Itt kiválaszthatja, hogy melyik csoporthat tanulási útvonalakat szeretné látni. A lista jobb felső sarkában átkapcsolhatja a listát úgy, hogy csak a saját tanulási útvonalai jelenjenek meg (a megosztottak nélkül).

A tanulási útvonalak a rendszer játszható részei a diákok számára. Ezek egy vagy több modul tananyagokat tartalmaznak. A tanulási útvonalakon belül a tanulási egységek lejátszásának vezérlésére speciális beállításokkal rendelkeznek.







A tanulási útvonalak megoszlanak a csoportokkal. A tanulóknak egy csoport engedéllyel rendelkező csoport tagjainak kell lenniük, akiknek van jogosultságuk a tartalom lejátszására. Minden útvonal legalább egy csoporthoz tartozik, amelyben létrehozták, de több csoporttal is megoszthatók.

Az útvonalon végrehajtott változtatások automatikusan megjelennek minden olyan csoportban, amellyel a tanulási útvonal meg van osztva.

Tanulási útvonal lista




A tanulási útvonalak a Tanároknak - Tanulási útvonalak oldal megnyitásával érhetőek el. Itt kiválaszthatja, hogy melyik csoporthat tanulási útvonalakat szeretné látni. A lista jobb felső sarkában átkapcsolhatja a listát úgy, hogy csak a saját tanulási útvonalai jelenjenek meg (a megosztottak nélkül).




A Tanulási útvonalak oldal megnyitásával megtekintheti a kiválasztott csoporton belüli tanulási útvonalak listáját, azok nevével, címkéivel és tulajdonosával együtt. Emellett kis ikonok jelzik az útvonal néhány fő beállításait:

-  Ütemterv - az útvonal egy csoportban történő közzétételének ütemezése,
-  Playable - az útvonal egyszeri lejátszásra engedélyezett,
-  Replayable - az útvonal engedélyezve van lejátszásra és újrajátszásra,
-  Lineáris / adaptív lejátszás - a fejlődés lineárisan halad a tanulási egységeken keresztül, vagy a felhasználó magasabb nehézségű szintre léphet, ha egy adott szinten jól teljesít, •
-  Story Frame - a játékos story frame engedélyezett az útvonalban,
-  Házi feladat kiosztás - az útvonal házi feladatként van kiosztva. Az

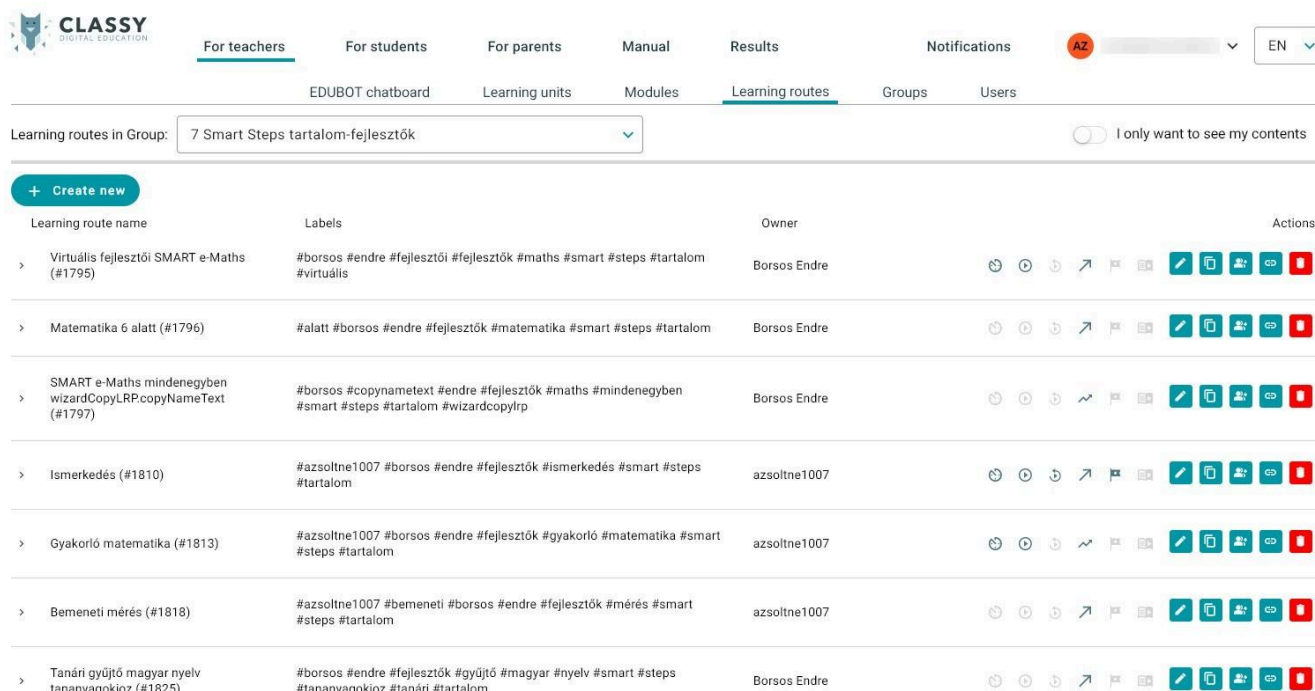
ikonok kék színe azt jelzi, hogy az adott funkció aktiválva van.

Az útvonalsor jobb oldalán az adott tanulási útvonallal műveleteket végezhet:

-  Szerkesztés - itt nyithatja meg az útvonal beállítások ablakát.
-  Másolás - a másolás egy tanulási útvonal és annak teljes tartalmának másolatát hozza létre (a másolt tanulási egységek a Tanulási egységek - A modulokban lévő tanulási egységeim listán érhetőek el; a másolt modulok a Modulok - A moduljaim listán érhetőek el). Ez akkor hasznos, ha az útvonal tartalmán szeretne néhány változtatást végrehajtani, de szeretné megtartani az útvonal beállításait, és az eredeti útvonalat is szeretné megtartani.
-  Megosztás - a megosztás funkcióval megoszthatja a tanulási útvonalat egy csoporttal. A csoport tagjai a csoport jogosultsági beállításától függően hozzáférhetnek a megosztott modulhoz. A megosztás gombra kattintva egy felugró ablak nyílik meg. Itt kereshet olyan csoportokat, amelyeknek Ön tagja vagy tulajdonosa. Annak a csoportnak a kiválasztásához, amellyel az útvonalat megosztja kattintson a csoport nevével balra található jelölőnégyzetre, majd kattintson a Megosztás a kiválasztottal gombra, hogy megossza a tanulási útvonalat, és bezárja a felugró ablakot. Az útvonalak megosztása akkor hasznos, ha más felhasználókat szeretne meghívni az útvonal tartalmának szerkesztésébe, vagy ha az útvonalat meg szeretné osztani a tanulókkal, hogy lejátszák az útvonalat.

-  Link – a linkeléskor a rendszer egy linket generál az útvonalra, amelyet tetszőleges módon továbbíthat nem regisztrált felhasználóknak – ebben az esetben a teljesítmény és az eredmények nem kerülnek nyomon követésre, így ez a funkció elsősorban promóciós célokat szolgál. A link megnyitásával megnyílik az útvonal játszható oldala, ahol az útvonalat teljesítheti. A  gombra kattintva egy felugró ablak jelenik meg a linkkel, amely automatikusan a vágólapra másolódik (de kézzel is másolhatja). A felugró ablak bezárásához kattintson a OK gombra.
-  Törlés – egy tanulási útvonal törlésével az útvonal törlődik a rendszerből. Az útvonal tartalma (modulok, tanulási egységek) nem törlődik.




A listák soraira kattintva megnyithatja azokat, hogy feltárja a tanulási útvonalak alacsonyabb szintjeit: [modules](#), blocks, nehézségi szintek és [tanulási egységek](#) ezeken belül. A tartalom sorrendje a szürke pontok húzásával módosítható a sor bal szélén.




Learning route name	Labels	Owner	Actions
Virtuális fejlesztői SMART e-Maths (#1795)	#borsos #endre #fejlesztői #fejlesztők #maths #smart #steps #tartalom #virtuális	Borsos Endre	[Icons for edit, copy, share, delete, etc.]
Matematika 6 alatt (#1796)	#alatt #borsos #endre #fejlesztők #matematika #smart #steps #tartalom	Borsos Endre	[Icons for edit, copy, share, delete, etc.]
SMART e-Maths mindenegyben wizardCopyLRP.copyNameText (#1797)	#borsos #copynametext #endre #fejlesztők #maths #mindenegyben #smart #steps #tartalom #wizardcopylrp	Borsos Endre	[Icons for edit, copy, share, delete, etc.]
Ismerkedés (#1810)	#azsoltne1007 #borsos #endre #fejlesztők #ismerkedés #smart #steps #tartalom	azsoltne1007	[Icons for edit, copy, share, delete, etc.]
Gyakorló matematika (#1813)	#azsoltne1007 #borsos #endre #fejlesztők #gyakorló #matematika #smart #steps #tartalom	azsoltne1007	[Icons for edit, copy, share, delete, etc.]
Bemeneti mérés (#1818)	#azsoltne1007 #bemeneti #borsos #endre #fejlesztők #mérés #smart #steps #tartalom	azsoltne1007	[Icons for edit, copy, share, delete, etc.]
Tanári gyűjtő magyar nyelv tananyagokhoz (#1825)	#borsos #endre #fejlesztők #gyűjtő #magyar #nyelv #smart #steps #tananyagokhoz #tanári #tartalom	Borsos Endre	[Icons for edit, copy, share, delete, etc.]

Tanulási útvonal létrehozása és szerkesztése


- A tanulási útvonal létrehozásához először nyissa meg a Tanároknak – Tanulási útvonalak oldalt. A bal felső sarokban válassza ki a [csoportot](#), ahol a tanulási útvonalat létre kívánja hozni.
- Kattintson a Új létrehozása gombra, és adja meg a felugró ablak alapbeállítások lapjain a szükséges információkat (a [beállításokat a következő fejezetben](#) ismertetjük):
 - A tanulási útvonal neve,
 - A tanulási egységek grafikus megjelenése,
 - A tanulási egységek lejátszási módja,
 - A támogató feladatok lejátszási módja.
- A szükséges mezők kitöltése után kattintson a Mentés és kilépés gombra.
- Nyissa meg az új tanulási útvonalat az útvonal sorra kattintva, majd kattintson a Add Module gombra.
- A felugró ablakban a korábban létrehozott [modulok](#) közül választhat a modul neve mellett balra található jelölőnégyzetre kattintva. A lista tetején kereshet a modulok nevére és címkéire, és válthat a saját vagy a megosztott modulok között. Több modul is kiválaszthat. Az összes kívánt modul kiválasztása után kattintson a Modul hozzáadása gombra.
- A hozzáadott modulokkal végezhető műveletek:

-  Szerkesztés – a modul nevének szerkesztése. A szerkesztés gombra kattintva egy felugró ablak nyílik meg, ahol megadhatja a modul nevét. A Megerősítés gombra kattintva az új név elmentésre kerül, és a felugró ablak bezárul.
-  Megosztás – a megosztás funkcióval megoszthatja az útvonalat egy csoporttal. A csoport tagjai a engedélycsoport jogosultsági beállításától függően férhetnek hozzá a megosztott tanulási útvonalhoz. A megosztás gombra kattintva egy felugró ablak nyílik meg. Itt kereshet olyan csoportokat, amelyeknek Ön tagja vagy tulajdonosa. Annak a csoportnak a kiválasztásához, amellyel a modult megosztja kattintson a csoport nevétől balra található jelölőnégyzetre, majd kattintson a Megosztás a kiválasztottal gombra a modul megosztásához és a felugró ablak bezárásához. A modulok megosztása akkor hasznos, ha más felhasználókat is szeretne meghívni a modul tartalmának szerkesztésébe.
-  Eltávolítás – eltávolítja a modult a tanulási útvonalról (ez a funkció nem törli az egységet a rendszerből).

Tanulási útvonalakat tetszőleges számú modulból építhet. Ha a modult hozzáadod egy tanulási útvonalhoz, akkor a modulon belül végrehajtott bármilyen változtatás automatikusan frissül a tanulási útvonalban is.

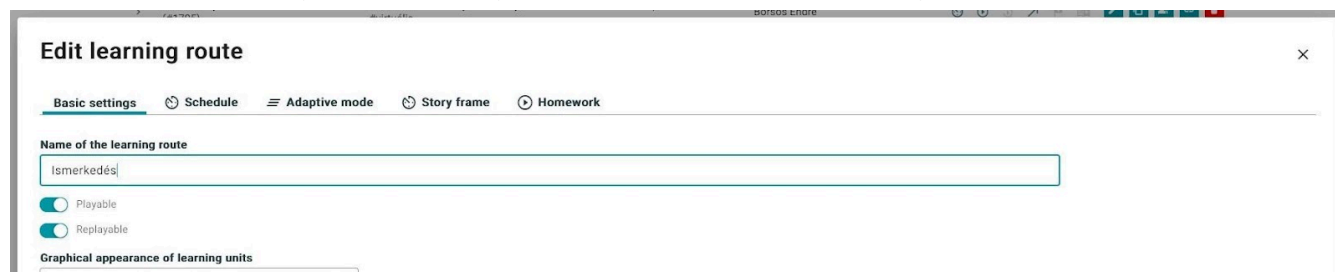
Egy tanulási útvonal törléséhez a piros Törlés gombra kell kattintania  az útvonalak listájában vagy az útvonalbeállítások felugró ablakának alján (ez nem vonható vissza). A Törlés gombra kattintás után egy felugró ablak nyílik meg, ahol a törlést a OK gombra kattintva kell megerősíteni.

Tanulási útvonal beállításai

A tanulási útvonal beállításai a Szerkesztés gombra kattintva nyithatók meg  az útvonal-akciókban. A beállítások több lapra vannak osztva.

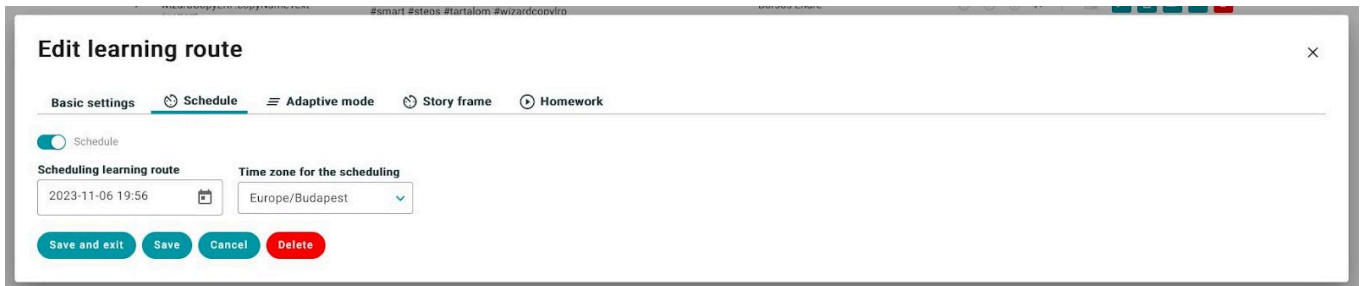
Az alapbeállítások

- A tanulási útvonal neve
- Játszható – az útvonal egyszeri lejátszásra engedélyezve van.
- Replayable – az útvonal engedélyezve van lejátszásra és újrakezdésre.
 - az útvonal engedélyezve van lejátszásra és újrakezdésre.
- A tanulási egységek grafikus megjelenése – választhat a előre meghatározott skinek közül, ami befolyásolja az útvonal játszható változatát.
- A tanulóegységek lejátszási módja:
 - Teszt visszajelzés nélkül – a tanuló egység válaszána elküldése után a rendszer nem ad visszajelzést arról, hogy a válasz helyes volt-e vagy sem, és továbblép az útvonal következő egységéhez,
 - Teszt visszajelzéssel – miután elküldte a választ egy tanulási egységre, a rendszer megmutatja, hogy a válasz helyes volt-e vagy sem, és továbblép az útvonal következő egységére,
 - gyakorlat – a rendszer nem mutat visszajelzést a válaszról, de nem lép tovább a következő tanegységre, amíg a helyes válasz meg nem érkezik.
- A támogató feladatok lejátszási módja:
 - Teszt visszajelzés nélkül – egy tanulási egységre adott válasz beküldése után a rendszer nem ad visszajelzést arról, hogy a válasz helyes volt-e vagy sem, és továbblép az útvonal következő egységére,
 - Teszt visszajelzéssel – egy tanulási egységre adott válasz beküldése után a rendszer megmutatja, hogy a válasz helyes volt-e vagy sem, és továbblép az útvonal következő egységére,
 - gyakorlat – a rendszer nem mutat visszajelzést a válaszról, de nem lép tovább a következő tanegységre, amíg a helyes válasz meg nem érkezik.
- Az animációk engedélyezése – engedélyezi a mozgó animációkat az útvonal játszható változatában.



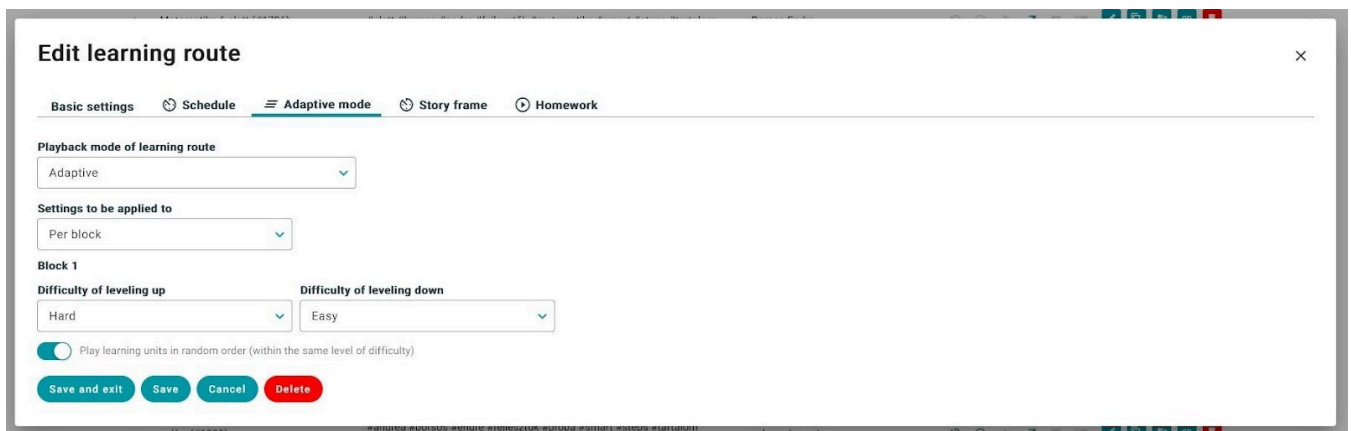
Szabályzat

- Schedule – ezt engedélyezve beállíthat egy konkrét dátumot a tanulási útvonalhoz, amelyen az csoporthoz számára megjelenik, amelyekkel megosztják.
- Tanulási útvonal ütemezése – itt lehet kiválasztani azt az időpontot, amikor az útvonal aktiválódik.
- Az ütemezés időzónája.



Adaptív mód


- A tanulási útvonal lejátszási módja – kiválaszthatja, hogy a tanulási egységeken való haladás lineáris legyen-e (a tanulónak az összes tanulási egységet végig kell csinálnia) (lineáris lejátszás), vagy a tanuló magasabb nehézségű szintre léphet, ha az adott szinten jól teljesít (adaptív lejátszás).
- Az alkalmazandó beállítások (csak akkor, ha az Adaptív mód van kiválasztva) – kiválaszthatja, hogy az adaptív lejátszás egy tanulási útvonal moduljain belül blokkonként vagy a teljes útvonalra vonatkozzon.
- A szintlépések nehézsége
- A szintlépés nehézsége
- Tanulóegységek véletlenszerű sorrendben lejátszása (ugyanazon a nehézségi szinten belül) – ennek engedélyezése az útvonal tanulóegységeit véletlenszerű sorrendbe állítja az útvonal lejátszásakor.



Történeti keret

A tanulási egységek kiegészíthetők egy játékos történetkerettel, amely lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy jutalmakat szerezzenek az útvonalon belüli tanulási egységek teljesítéséért. Tanárként jutalmakat hozhat létre és helyezhet el a kincsesládákban, amelyeket beállíthat, hogy a tanulási útvonal lejátszása során meghatározott pontokon jelenjenek meg a tanulók számára.

- Történeti keret – itt választhatja ki a történeti keretet (jelenleg csak egy történeti keret áll rendelkezésre).
- Szintlépési jutalom – ennek az opciónak a bekapcsolása jutalmat ad a tanulónak egy szint teljesítése után.
- Kincsesládák elhelyezése – ennek az opciónak az engedélyezése lehetővé teszi, hogy a tanulási útvonal meghatározott pontjain jutalmakat rendeljen ki.
- Kincsesládák szerkesztője – a kincsesládák szerkesztőjében jutalmakat (a láda tartalmát) adhat hozzá a jutalmak listájából kiválasztva, és az adott ládát az útvonal előrehaladásának egy adott százalékához rendelheti. Több ládát is hozzáadhatsz, törölhetsz elhelyezett ládákat, és új jutalmakat is létrehozatsz. Láda hozzáadásához kattints a Kincsesláda hozzáadása gombra, válassza ki a jutalmat a Láda tartalma mezőből, és adja meg az értéket a Kincsesláda pozíciója az útvonal százalékában mezőben (a A megkapáshoz szükséges pontszám mező

automatikusan kitöltődik ennek a százaléknak a függvényében). A ládát a  gombra kattintva mentheted el. A láda tartalmi opcióihoz új jutalmakat adhat hozzá a Új jutalom gombra kattintva. Ez megnyit egy felugró ablakot, ahol megadhatja a jutalom nevét és hozzáadhatja a jutalom képét. A képre két lehetőség van: vagy hozzáadod egy online kép URL-címét a Kép URL mezőhöz, vagy a Kép feltöltése gombra kattintasz, és kiválasztasz egy képet a számítógépedről. Az új jutalom elmentéséhez kattints a Mentés gombra a felugró ablak alján. Az új jutalom

mentése után annak meg kell jelennie a Láda tartalma lehetőségek listájában.

- Kincsesládák előnézete - a kincsesládák előnézeti ablaka grafikus áttekintést mutat a ládák elhelyezett helyzetéről.

A kincsesládákból származó jutalmak a tanulók számára a játékképernyőn a Kincstár alatt jelennek meg. A tanárok a jutalmakat az útvonaljelentések alatt tekinthetik meg.

The screenshot shows the 'Edit learning route' interface with the 'Story frame' tab selected. The 'Story frame' dropdown is set to 'Castle'. Under 'Enable reward for level-up', 'Game token' is selected. A toggle for 'Enable treasure chests' is turned on, with a 'Preview treasure chests' button. Below this, a summary line reads: 'Number of treasure chests: 2 | Route champion score: 400 | Average score for tasks: 100 | Average score required to receive chests: 200'. The 'Treasure chests' section contains two entries: one with 'lasergun' content, 20% position, and 80 score; another with 'flower' content, 50% position, and 200 score. At the bottom, there are buttons for 'Add treasure chest', 'New reward', 'Save and exit', 'Save', 'Cancel', and 'Delete'.

Házi feladat

- Házi feladatként beállítani - ennek engedélyezésével beállíthatja a házi feladat paramétereit, valamint azokat a felhasználókat (abban a csoportban, amelyikhez a tanulási útvonal meg van osztva), akik számára az útvonal kötelező házi feladat lesz.
- Kezdési dátum/záró dátum - itt kiválaszthatja azt az időszakot, amely alatt a házi feladat aktív lesz.
- Szükséges %-os eredmény - a tanulóknak a házi feladat sikeres teljesítéséhez szükséges pontok %-ának elérése.
- Szükséges % előrehaladás az útvonalhoz - a tanulóknak a házi feladat sikeres elvégzéséhez szükséges előrehaladás %-ának elérése.
- Használók kijelölése - a csoportban lévő felhasználókat a felhasználó neve mellett balra található jelölőnégyzetre kattintva jelölheti ki. Az összes felhasználót kiválaszthatja az Mindent kiválasztani jelölőnégyzetre kattintva.

The screenshot shows the 'Edit learning route' interface with the 'Homework' tab selected. A 'Set as Homework' toggle is turned on. The 'Start date' is 2/26/2024, 'End date' is 2/29/2024, 'Required % result' is 80, and 'Required % progress for route' is 50. Below this is a table of users with checkboxes for selection. The users listed are MA, KS, DE, ID, BA, RO, TU, HO, MA, AK, and GI. At the bottom, there are buttons for 'Save and exit', 'Save', 'Cancel', and 'Delete'.

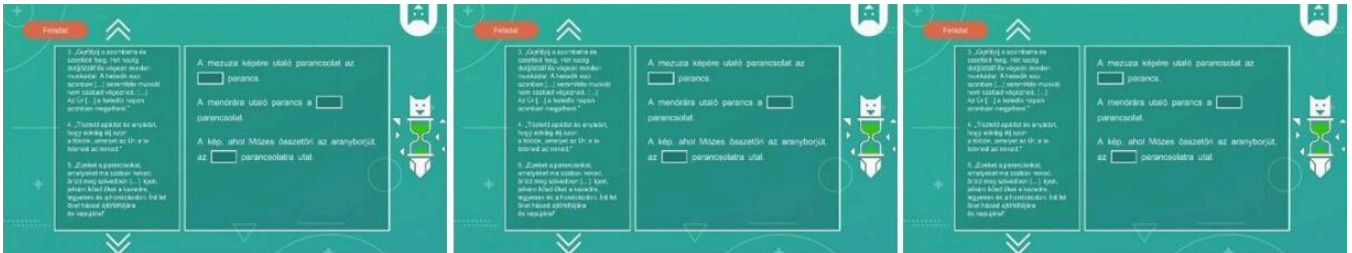
A beállítások felugró ablakának alján a Mentés és kilépés gombra kattinthat, amikor befejezte a munkát a beállításokkal, vagy a Mentés gombra kattintva mentheti a beállításokat munka közben, vagy a Megszakítás gombra kattintva elvetheti a beállítások módosításait. A Törlés gombra kattintva törölheti az útvonalat. Az útvonal tartalma (modulok, tanulási egységek) nem törlődik.

A tanulási egységtípusok grafikus témáinak előnézete

Három grafikus téma áll rendelkezésre: Játszótér, Monster High és Semleges. Ezeket az útvonal alapvető beállítások között kell beállítani, és ezek befolyásolják az összes alapvető beállításokat, és hatással vannak az összes tanulási egységekre az útvonalon belül.

A különböző tanulási egységtípusok:

Szöveges feladat (Játszótér, Monster high, Semleges) – mindhárom téma ugyanaz



Felfogás (Játszótér, Monster high, Semleges)



Kérdés (Playground, Monster high, Neutral) – mindhárom téma ugyanúgy néz ki



Milliomos (Játszótér, Monster high, Semleges)



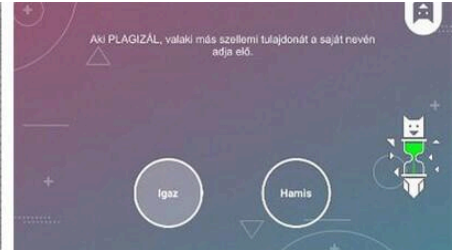
Szettek (Játszótér, Monster high, Semleges)



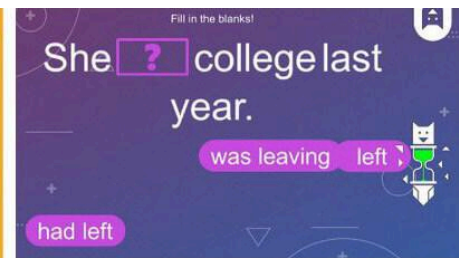
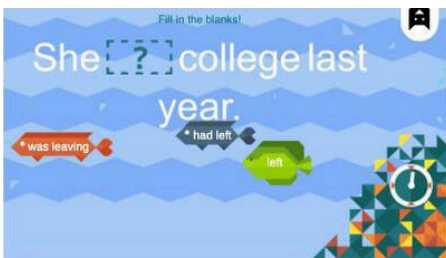
Affix (Játszótér, Monster high, Semleges)



igaz vagy hamis (Játszótér, Monster high, Semleges)



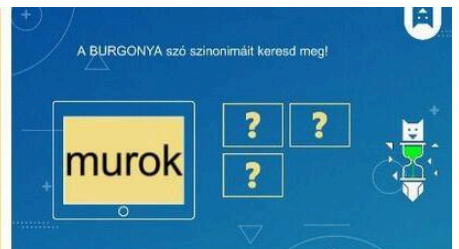
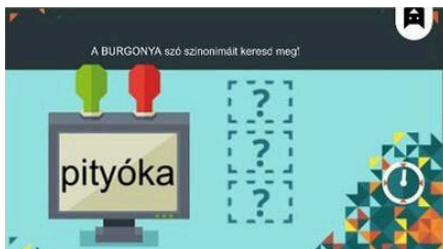
Hal a vízben (Játszótér, Monster high, Semleges)



Hangman (Játszótér, Monster high, Semleges)



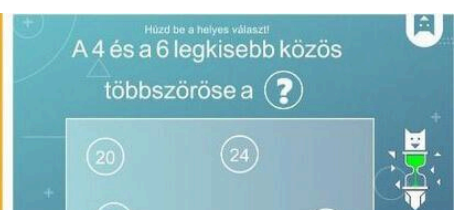
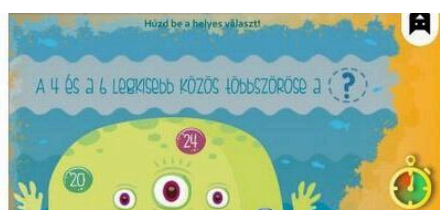
Boom! (Játszótér, Monster high, Semleges)



Buborékszörny (Játszótér, Monster high, Semleges)



Matek szörny (Játszótér, Monster high, Semleges)



PDF - ebben a motorban nincsenek skinek, a feltöltött PDF-et jeleníti meg

Video - ebben a motorban nincsenek skinek, a feltöltött videót jeleníti meg