

# **PODREĆCZNIK UŻYTKOWNIKA**

**EDUBOT  
INSTRUKCJA OBSŁUGI DLA  
NAUCZYCIELI**

EDUBOT- ROZWÓJ KLUCZOWYCH KOMPETENCJI POPRZEZ  
METODOLOGIĘ BLENDED LEARNING OPARTĄ NA  
TECHNOLOGII CHATBOT WSPIERANEJ PRZEZ SZTUCZNA  
INTELIGENCJĄ

2022-1-HU01-KA220-SCH-000088299

2024

Partnerzy projektu



RegioNet  
Foundation



Dofinansowane przez  
Unię Europejską

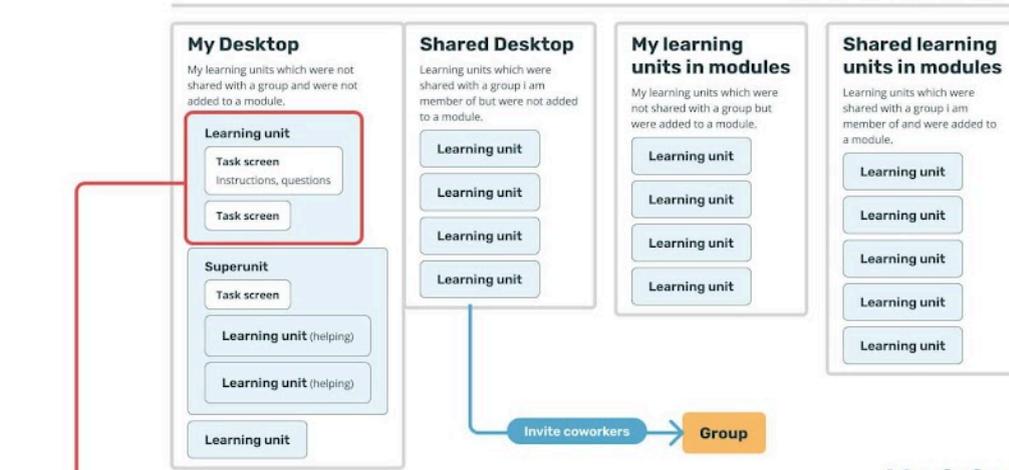
Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

## Przegląd i struktura treści

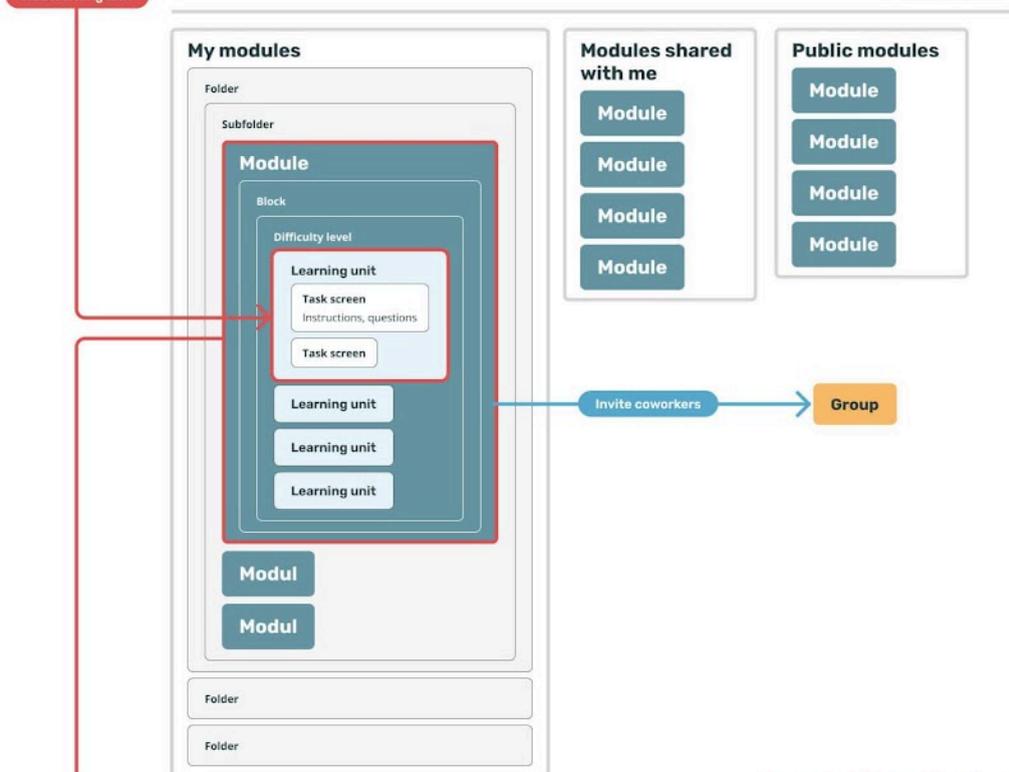
Materiały edukacyjne systemu składają się z kilku poziomów – każdy z nich ma inne funkcje. W dużym uproszczeniu: materiały edukacyjne są tworzone jako jednostki edukacyjne, które mogą być podzielone na moduły o różnych poziomach trudności, a następnie moduły mogą być dodawane do ścieżek edukacyjnych, które mogą być udostępniane jednej lub kilku grupom uczniów.

- **Jednostki edukacyjne** – są zorganizowane w kilka list: Mój pulpit (moje jednostki, które nie zostały dodane do modułu), Współdzielony pulpit (współdzielone jednostki, które nie zostały dodane do modułu), Moje jednostki edukacyjne w modułach oraz Współdzielone jednostki edukacyjne w modułach. W zależności od typu, jednostki szkoleniowe mogą być wypełnione treścią i pytaniami. Na tym poziomie możesz edytować, kopiować i udostępniać jednostki edukacyjne.
- **Moduły** – są zorganizowane w kilka list: Moje moduły, Moduły udostępnione mi i Moduły publiczne. Moje moduły mogą być przechowywane w folderach i podfolderach. W ramach modułu można tworzyć bloki i poziomy trudności. Na tym poziomie treści możliwe jest złożenie materiału edukacyjnego w bardziej złożoną formę: już utworzone jednostki edukacyjne można przeciągnąć na każdy poziom trudności modułu i ustawić ich kolejność. Na tym poziomie możesz edytować, kopiować i udostępniać moduły.
- **Trasy edukacyjne** – są to elementy systemu przeznaczone do zabawy dla uczniów. Trasy są wyświetlane w powiązaniu z grupami, każda trasa jest powiązana z co najmniej jedną grupą, jest tworzona przez połączenie z grupą. W trasach można umieścić jeden lub więcej modułów. W ustawieniach zaawansowanych trasy możesz ustawić parametry odtwarzania trasy (np. harmonogram, ramkę historii, zadanie domowe). Na tym poziomie możesz edytować, kopiować i udostępniać trasy nauki.

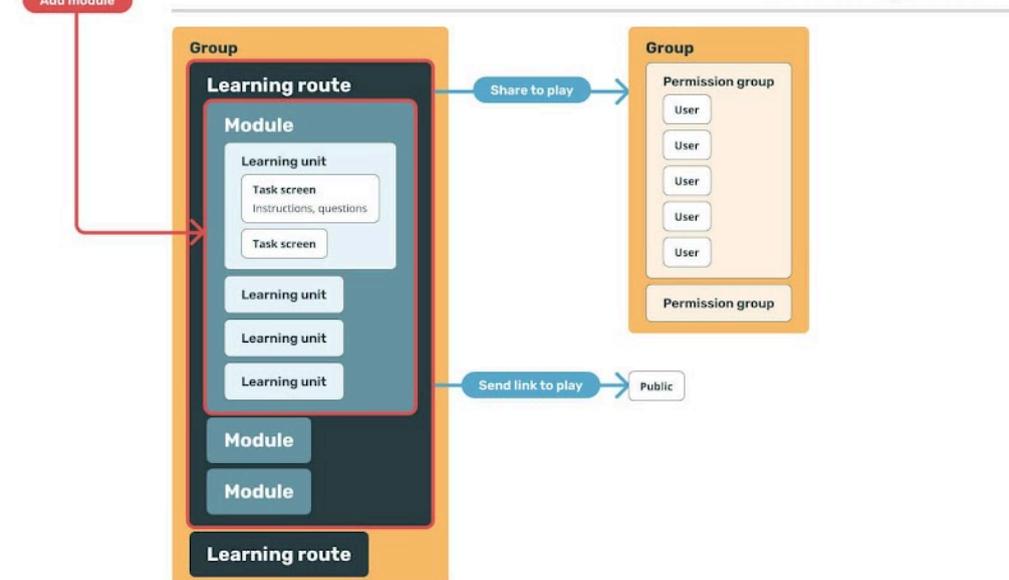
# Learning units



# Modules



# Learning routes



## Podręcznik użytkownika EduBot dla nauczycieli

EduBot to otwarty system LMS/CAT do tworzenia interaktywnych, multimedialnych materiałów edukacyjnych, do których uczniowie mogą uzyskać dostęp za pośrednictwem spersonalizowanych, adaptacyjnych ścieżek edukacyjnych. EduBot obsługuje wiele aplikacji dla studentów, w tym darmowe, takie jak Tanlet czy ClassYedu.

. Jeśli jesteś zainteresowany stworzeniem własnej, prywatnej aplikacji, skontaktuj się z zespołem EduBot pod adresem [classyedu.com](mailto:classyedu.com)

Niniejsza instrukcja obejmuje podstawy tworzenia i udostępniania treści z perspektywy twórcy treści / nauczyciela. Treści utworzone po tej stronie będą dostępne dla uczniów za pomocą (bezpłatnej) aplikacji EduBot.

## Definicje terminów

- **Użytkownik** - Zarejestrowany użytkownik.
- **Krótki opis Grupa** - Użytkownicy mogą subskrybować lub być zapraszani do grup (do grup uprawnień w ramach grupy). Udostępnianie treści odbywa się na poziomie grupy.
- **Grupa uprawnień** Podsekcje grup. Służą do kontrolowania dostępu do zawartości udostępnianej grupie (na przykład odtwarzania tras lub edytowania zawartości). Można ich używać do tworzenia grup uprawnień dla uczniów, współpracowników lub rodziców. Każda grupa musi zawierać co najmniej jedną grupę uprawnień, zanim będzie można zapraszać użytkowników.
- **Jednostka dydaktyczna** Podstawowy element dydaktyczny. Zawiera treść na jednym lub kilku ekranach zadań. W zależności od typu jednostki edukacyjnej może zawierać testy, zadania do rozwiązania lub materiały edukacyjne.
- **Typ jednostki** System zawiera kilka typów silników zadań odtwarzania. Mają one różną strukturę i dlatego mogą być wykorzystywane do różnych celów. Typy jednostek są następujące: Zadanie tekstowe, Zrozumienie, Pytanie otwarte, Milioner, Zestawy, Afiks, Prawda czy fałsz, Ryba w wodzie, Hangman, Boom!, Bąbelkowy potwór, Matematyczny potwór, Wideo i PDF.
- **Krótki opis Superunit** - Superjednostki to złożone typy jednostek uczących się. Włączając superjednostki, możesz dodawać jednostki pomocnicze (wcześniej utworzone jednostki edukacyjne) do danej jednostki edukacyjnej. Możesz wstawić dowolną liczbę jednostek pomocniczych, a także wstawić główną jednostkę szkoleniową jako powtórzenie. Jednostki pomocnicze Superunit aktywują się, gdy użytkownik nie może pomyślnie ukończyć danej jednostki szkoleniowej.
- **Mój pulpit** - Pulpity to listy jednostek szkoleniowych, które nie zostały dodane do modułu. Nowe jednostki mogą być tworzone tylko w pulpitych. Mój pulpit zawiera Twoje własne jednostki edukacyjne, które nie znajdują się w modułach.
- **Współdzielony pulpit** - Współdzielone pulpity to pulpity grup. Użytkownicy z uprawnieniami do edycji zawartości w grupie mogą uzyskać dostęp do pulpitu grupy i wyświetlać, edytować, kopiować jednostki edukacyjne w ramach grupy. Współdzielone pulpity to listy współdzielonych jednostek szkoleniowych, które nie są dodawane do modułu. Nowe jednostki mogą być tworzone tylko w pulpitych.
- **Krótki opis Moduł** - Moduł to materiał edukacyjny składający się z kilku jednostek edukacyjnych. Moduły mogą być dodawane do ścieżek edukacyjnych, które mogą być odtwarzane przez uczniów. Moduł jest podzielony na bloki i poziomy trudności. Jednostki edukacyjne są dodawane do poziomów trudności w ramach modułu.
- **Blok** - Moduł jest zbudowany z bloków. Poziomy trudności mogą być tworzone w ramach bloku, do którego możesz dodać wcześniej utworzone jednostki edukacyjne. Obowiązkowe jest utworzenie co najmniej jednego bloku w ramach modułu.
- **Poziom trudności** - Bloki są zbudowane z poziomów trudności, do których możesz dodać wcześniej utworzone jednostki edukacyjne. Obowiązkowe jest utworzenie co najmniej jednego poziomu trudności w ramach bloku.
- **Foldery** - Moduły można organizować w foldery i podfoldery. Foldery nie są powiązane z żadnymi dodatkowymi funkcjami (np. udostępnianie, kopiowanie), służą jedynie do celów organizacyjnych.
- **Ścieżka edukacyjna** Ścieżki edukacyjne - zawierające moduły - są materiałami edukacyjnymi do odtwarzania, które można udostępnić uczniom. Możesz ustawić konkretne ustawienia ścieżek edukacyjnych, takie jak harmonogram, zadanie domowe lub ramka historii.
- **Praca domowa** - Ścieżki edukacyjne są traktowane jako praca domowa, jeśli zostały ustawione jako zadanie domowe w ustawieniach ścieżki i ustawiono niezbędne parametry (okres, wymagania, udostępnianie).
- **Ramka historii** - Jednostki edukacyjne mogą być uzupełnione zabawną ramką historii, która pozwala użytkownikom zdobywać nagrody za ukończenie jednostek edukacyjnych w ramach trasy.
- **Liniowy / adaptacyjny tryb odtwarzania** - Liniowy tryb odtwarzania trasy oznacza, że uczeń musi ukończyć wszystkie jednostki edukacyjne na tym samym poziomie trudności, zanim będzie mógł przejść do jednostek na wyższym poziomie. Odtwarzanie adaptacyjne oznacza, że jeśli system wykryje, że uczeń osiąga dobre wyniki na danym poziomie trudności, zostanie on automatycznie przeniesiony na wyższy poziom.
- **Usuń** - Usunięcie całkowicie usuwa treść z systemu. Jeśli treść zostanie dodana do innej treści (np. jednostka edukacyjna zostanie dodana do modułu), nie można jej usunąć, możliwa jest jedynie archiwizacja.
- **Remove** - Podczas usuwania zawartość jest usuwana tylko z miejsca, w którym wykonano Remove (np. można usunąć jednostkę edukacyjną). np. możesz usunąć jednostkę szkoleniową z modułu, do którego została dodana, w którym to przypadku jest ona usuwana z modułu, ale pozostaje dostępna na Twoim Pulpicie).
- **Archiwizacja** - Archiwizacja usuwa daną zawartość z list zawartości użytkownika, ale pozostaje ona w systemie do celów referencyjnych (np. w raportach).
- **Kopiowanie** - Kopiowanie tworzy kopię danej zawartości (i wszystkiego, co zawiera) na koncie użytkownika. Udziały i osadzenia oryginalnej zawartości w innych treściach nie zostaną skopiowane. Na przykład, jeśli skopiujesz konkretną jednostkę edukacyjną modułu, który został Ci udostępniony, kopia zostanie utworzona na liście Mój pulpit, gdzie znajdują się wszystkie Twoje jednostki edukacyjne, które nie zostały dodane do modułu. Kopie mają taką samą nazwę jak oryginalna zawartość, ale ich identyfikator za nazwą jest inny.
- **Share** - to udostępnianie treści określonej grupie. Członkowie grupy mogą przeglądać, edytować, kopiować itp. zawartość w zależności od uprawnień ich grupy uprawnień.
- **Link** - Podczas linkowania system generuje link do trasy, który można przekazać niezarejestrowanym użytkownikom w dowolny sposób - w tym przypadku wydajność i wyniki nie są śledzone, więc ta funkcja jest przeznaczona głównie do celów promocyjnych. Otwarcie linku spowoduje otwarcie odtwarzalnej strony trasy, na której możesz ją ukończyć.

## Użytkownicy

Użytkownicy to osoby posiadające zarejestrowane konta. Możesz zarejestrować się na: <https://tanlet.classyedu.eu/register> (lub klikając Rejestracja w prawym górnym rogu ekranu logowania), wprowadzając nazwę użytkownika, hasło, adres e-mail i preferowany język (możesz zmienić język ekranów w dowolnym momencie w prawym górnym rogu). Po rejestracji użytkownicy mogą zostać **zaproszeni do grup lub mogą subskrybować grupy publiczne**, skąd mogą uzyskać dostęp do zawartości grupy.

## Grupy

### Przegląd

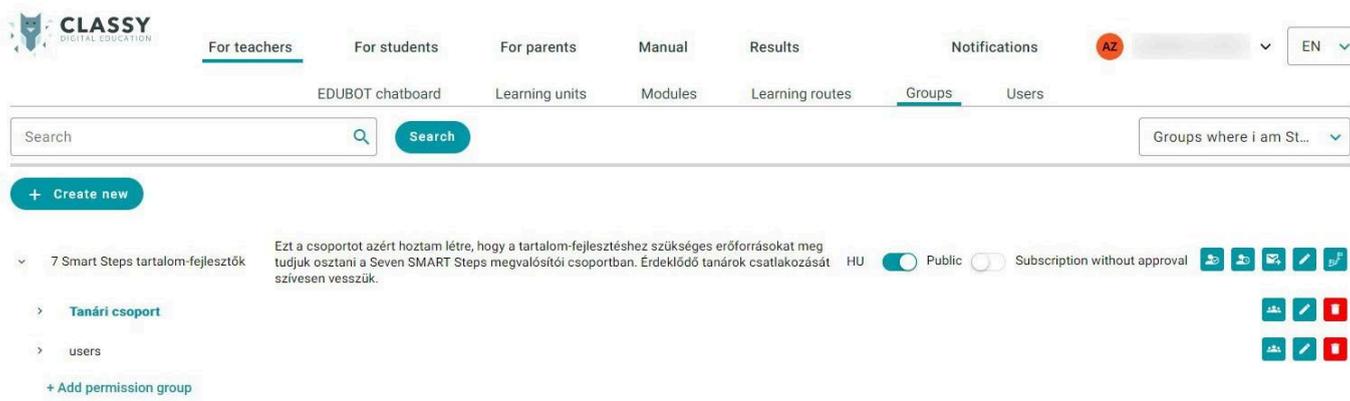
Grupy są dostępne po otwarciu strony Dla nauczycieli – Grupy. Tutaj możesz wyszukać grupy i wybrać, które grupy mają być wyświetlane według kategorii (Moje własne grupy, Członkostwo administratora, Członkostwo redaktora, Członkostwo studenta, Jestem zaproszony do grupy, Moja prośba o dołączenie czeka na potwierdzenie).

Grupy zawierają grupy uprawnień, które zawierają użytkowników (po wysłaniu i zaakceptowaniu zaproszeń). Grupy są głównymi elementami udostępniania treści w systemie: możesz zapraszać grupy do dostępu do jednostek edukacyjnych, modules, learning routes. Analizy wyników nauki są przechowywane przez grupy. Istnieje również funkcja Wyślij wiadomość dla grup.

Na liście możesz zobaczyć podstawowe informacje o grupach (nazwa, opis, język), szybkie ustawienia (publiczne/prywatne, subskrypcja warunkowa/bezplatna) i akcje (zobacz oczekujące zaproszenia , zobacz użytkowników oczekujących na potwierdzenie dostępu , wyślij wiadomość , edytuj ustawienia grupy  i przejdź do tras powiązanych z daną grupą ).

Grupy nie mogą zostać usunięte, ale możesz przełączyć je w tryb prywatny i/lub usunąć członków grupy.

Wiersze grup można otworzyć, klikając je. W otwartych grupach możesz zobaczyć grupy uprawnień w ramach grupy, które można otworzyć, aby wyświetlić użytkowników na danym poziomie.



### Tworzenie grup i ustawień grup

Krótki opis Aby utworzyć nową grupę, musisz przejść do ekranu Dla nauczycieli – Grupy. Klikając przycisk Utwórz nową, otworzysz wyskakujące okno podstawowych ustawień. Tutaj możesz wprowadzić następujące dane:

- Nazwa grupy
- Nazwa grupy
- Język grupy
- Kod NUTS
- Publiczny/Prywatny - ustawienie grupy w tryb publiczny wyświetla grupę dla każdego użytkownika, ale nie oznacza swobodnego dostępu do zawartości grupy
- Rodzaj subskrypcji grupy - tutaj możesz ustawić, czy każdy może subskrybować grupę (Free) lub czy musisz zaakceptować każde żądanie dołączenia przed dodaniem użytkownika do grupy
- Opis grupy - krótki opis grupy

**Edit group**

**Name of student group**  
New group

**Language of student group**  
English

Public

**Type of group subscription**  
Conditional on permission

**Group description**  
Group description

Save Cancel Learning routes in group

## Grupy uprawnień

W ramach grup musisz utworzyć grupy uprawnień, aby zarządzać dostępem do zawartości grup (każda grupa ma jedną domyślną grupę uprawnień, którą można modyfikować).

Grupy uprawnień są niezbędne do kontrolowania udostępniania zawartości w całym systemie. Na przykład możesz utworzyć grupę uprawnień "Uczniowie", która może tylko odtwarzać zawartość grupy i wyświetlać raporty o wynikach; utworzyć grupę uprawnień "Rodzice" z uprawnieniem Wyświetl raport; i utworzyć grupę uprawnień "Nauczyciele" z pełnymi uprawnieniami do współpracy nad zawartością w ramach grupy.

W celu utworzenia grupy uprawnień musisz przejść do ekranu Dla nauczycieli - Grupy, utworzyć grupę lub wybrać istniejącą i otworzyć ją w widoku listy. W otwartej grupie kliknij przycisk Dodaj grupę uprawnień. W wyskakującym oknie wprowadź nazwę grupy uprawnień (Role) i ustaw uprawnienia. Zapisz grupę uprawnień klikając przycisk Zapisz zmiany.

W grupach uprawnień można ustawić następujące uprawnienia (możesz wybrać dowolną kombinację):

Autoryzacja współdzielonego pulpitu

- Kopiowanie zawartości
- Edycja treści grupowych
- Edycja treści grupowych
- Edycja danych grupy
- Edycja danych grupy
- Zarządzanie pracami domowymi  
Wykonywanie prac domowych.
- Zarządzanie użytkownikami w grupie
- Odtwarzanie zawartości
- Wyświetlanie raportu
- Użyj zawartości w grupie

**Create Students**

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

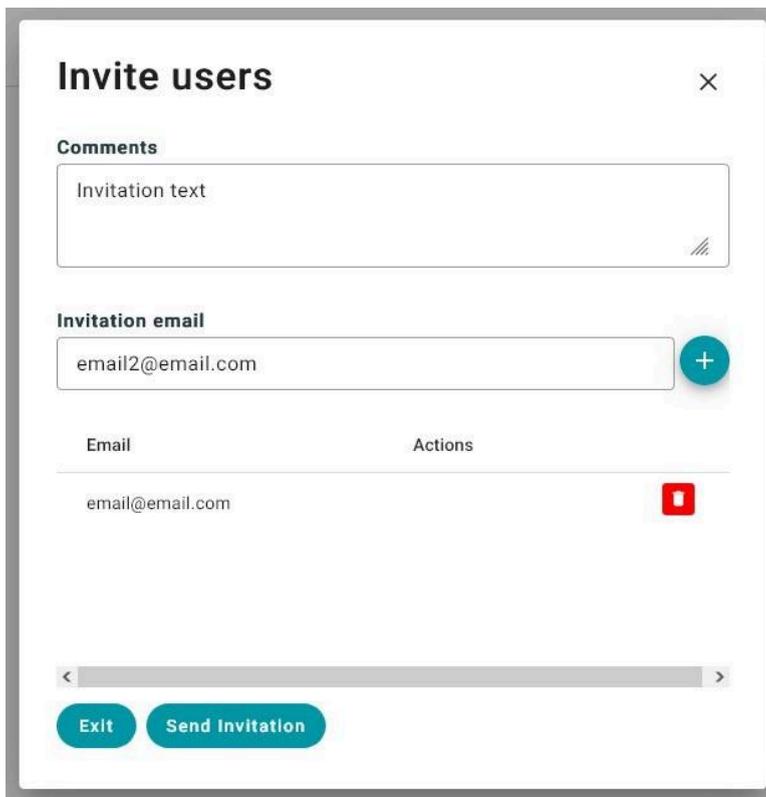
## Dodawaj użytkowników do grupy i zarządzaj nimi

Komunikacja Użytkownicy mogą być dodawani do grup uprawnień w ramach grupy, więc przed zaproszeniem użytkowników, musisz utworzyć co najmniej jedną grupę uprawnień.

Istnieje wiele sposobów dodawania użytkowników do grupy:

- Zaproszenie użytkowników zewnętrznych do grupy,
- Zaproszenie użytkowników zewnętrznych do grupy.
- Poprzez dodanie użytkowników do grupy,
- Poprzez dodanie użytkowników do grupy, Poprzez dodanie użytkowników do grupy.
- Poprzez zapisanie się do grupy publicznej. Subskrypcja grupy publicznej. Subskrypcja grupy publicznej.
- Zaproszenie użytkowników zewnętrznych do grupy

Jeśli masz grupę uprawnień, kliknij przycisk Zaprosz użytkowników zewnętrznych  Z prawej strony listy grupy uprawnień. W wyskakującym oknie wprowadź tekst zaproszenia do pola Komentarz i dodaj adres e-mail zarejestrowanych użytkowników do pola E-mail zaproszenia. Możesz dodać wiele adresów e-mail, wprowadzając adres e-mail, klikając przycisk + i wprowadzając nowy adres e-mail. Po wprowadzeniu adresów e-mail wszystkich żądanych użytkowników kliknij przycisk Wyślij zaproszenie. Zaproszenie zostanie wysłane pocztą e-mail. Po zaakceptowaniu zaproszenia poprzez kliknięcie łącza w wiadomości e-mail, użytkownik staje się członkiem grupy i zostaje dodany do grupy uprawnień, do której został zaproszony.



**Invite users** ✕

**Comments**

Invitation text

**Invitation email**

email2@email.com +

Email	Actions
email@email.com	

< >

Exit Send Invitation

Dodawanie użytkowników do grupy

Jeśli Twoi użytkownicy są już członkami Twojej grupy, możesz dodać ich do określonej grupy uprawnień, otwierając grupę uprawnień i klikając przycisk Dodaj użytkowników. W wyskakującym oknie możesz wyszukiwać i wybrać użytkowników, których chcesz dodać do grupy uprawnień, a następnie wybrać żądanych użytkowników, klikając pole wyboru po lewej stronie listy i klikając przycisk Zapisz.



## Subskrybowanie grupy publicznej

Jeśli masz grupę publiczną z bezwarunkową subskrypcją grupową, każdy użytkownik może zasubskrybować twoją grupę i stać się członkiem domyślnej grupy uprawnień grupy.

>

Jeśli masz grupę publiczną z warunkową subskrypcją grupy, użytkownicy mogą subskrybować grupę, ale zobaczysz ich jako oczekujących użytkowników w widoku listy grupy. Tutaj możesz zaakceptować lub odrzucić oczekujących użytkowników. Akceptując, użytkownik staje się członkiem domyślnej grupy uprawnień grupy i możesz dodać go do dowolnej innej grupy uprawnień.

Możesz dodawać użytkowników do wielu grup uprawnień w ramach grupy. Aby to zrobić, nie musisz wysyłać zaproszeń wiele razy. Jeśli użytkownik jest już w Twojej grupie (w dowolnej grupie uprawnień), możesz dodać go do innej grupy uprawnień, otwierając grupę uprawnień na ekranie listy grup i klikając przycisk Dodaj użytkowników. W wyskakującym oknie możesz wybrać użytkownika i dodać go do danego poziomu, klikając pole wyboru po lewej stronie listy i klikając przycisk Zapisz.

.

W celu usunięcia użytkowników z grupy, kliknij przycisk Usuń  po prawej stronie wiersza użytkowników. Usunięcie użytkownika nie powoduje usunięcia go z systemu, a jedynie usunięcie go z danej grupy.

## Wyślij wiadomość do użytkowników

Klikając przycisk Wyślij wiadomość do użytkowników , Na liście grupy otworzy się okno podręczne, w którym możesz pisać wiadomości do wszystkich użytkowników w grupie. Po wypełnieniu wiadomości i wprowadzeniu jej tytułu, wyślij ją klikając przycisk Wyślij w prawym dolnym rogu.

>

## Ścieżki nauki w grupie

Klikając przycisk Poznaj trasy w grupie , przejdziesz do ekranu z listą wszystkich tras powiązanych z daną grupą.

## Jednostki edukacyjne

### Przegląd

Jednostki dydaktyczne są dostępne po otwarciu strony Dla nauczycieli - Jednostki dydaktyczne. Tutaj możesz wyszukać jednostki edukacyjne według nazwy i etykiet oraz wybrać, które jednostki mają być wyświetlane według kategorii:

- Mój pulpit - Twoje własne jednostki edukacyjne; nie dodane do modułu,
- Mój pulpit - Twoje własne jednostki edukacyjne.
- Współdzielone pulpity - jednostki edukacyjne współdzielone z grupą, której jesteś członkiem; nie są dodawane do modułu, Moje jednostki dydaktyczne w modułach,
- Wykaz jednostek dydaktycznych w modułach.
- Wspólne jednostki edukacyjne w modułach.

Jednostki edukacyjne są podstawowymi elementami edukacyjnymi systemu. Są one zbudowane z jednego lub więcej ekranów zadań. W zależności od typu jednostki edukacyjnej mogą one zawierać testy, zadania do rozwiązania lub materiały edukacyjne.

Jednostki edukacyjne to podstawowe elementy edukacyjne systemu.

Komunikacja Jednostki edukacyjne muszą zostać dodane do modułów i ścieżek edukacyjnych, a następnie wysłać po uczniom, którzy będą się nimi bawić.

>

Każda jednostka edukacyjna może być dodana do jednego modułu. Zmiany wprowadzone w jednostce edukacyjnej są automatycznie odzwierciedlane w module, do którego jednostka została dodana.

>

## Lista jednostek edukacyjnych

Jednostki edukacyjne można uzyskać otwierając stronę Dla nauczycieli - Jednostki edukacyjne.

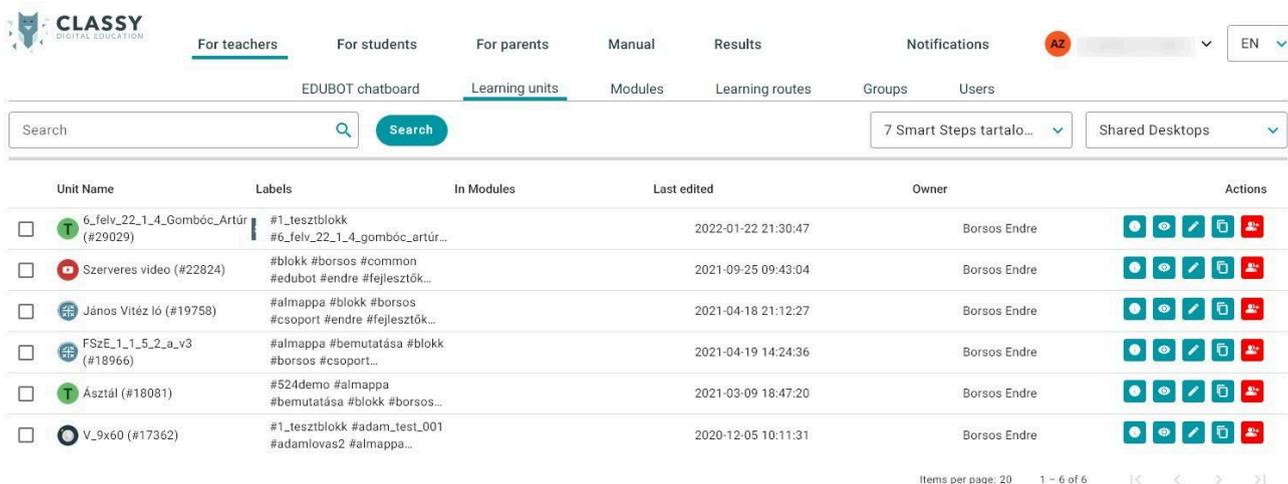
Jednostki szkoleniowe są pogrupowane w kilka kategorii, które można przełączać w prawym górnym rogu listy modułów: Mój Pulpit - Twoje własne jednostki szkoleniowe; nie dodane do modułu,

- Jednostki szkoleniowe - Twoje własne jednostki szkoleniowe.
- Współdzielone pulpity - jednostki szkoleniowe współdzielone z grupą, której jesteś członkiem; nie są dodawane do modułu, Współdzielone pulpity - jednostki szkoleniowe współdzielone z grupą, której jesteś członkiem; nie są dodawane do modułu,

- Moje jednostki dydaktyczne w modułach.
- Wykaz jednostek dydaktycznych w modułach.
- Wspólne jednostki edukacyjne w modułach.

KomunikacjaOtwierając stronę Jednostki edukacyjne, możesz zobaczyć listę jednostek wraz z ich nazwą, etykietami, połączenie z modułem, czas ostatniej edycji i właściciela. Po prawej stronie wiersza modułu możesz wykonać akcje z danym modułem:

-  Informacje - możesz wyświetlić dodatkowe informacje o jednostce.
-  Preview - otwiera nowe okno z odtwarzalną wersją jednostki edukacyjnej.
-  Zmodyfikować jednostkę edukacyjną.
-  Kopiuj - tworzy kopię danej jednostki do listy Jednostki edukacyjne - Mój pulpit, która przechowuje jednostki nie dodane do żadnego modułu.
-  Grupy. Członkowie grupy mogą uzyskać dostęp do jednostki współdzielonej w zależności od ich ustawień uprawnień grupy.
-  Usuń - usuwając jednostkę edukacyjną, usuwasz ją z systemu (nie można tego cofnąć). Nie możesz usunąć jednostek dodanych do modułów. W tym przypadku możesz użyć akcji Archive, aby usunąć jednostkę ze swoich list.



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 language dropdown set to 'EN'. Below these are sub-tabs: 'EDUBOT chatboard', 'Learning units' (selected), 'Modules', 'Learning routes', 'Groups', and 'Users'. A search bar is present with a 'Search' button. Below the search bar is a table of educational units with columns: Unit Name, Labels, In Modules, Last edited, Owner, and Actions. The table contains several rows of units, each with a checkbox, a unit name, labels, a date, an owner name, and a set of action icons (info, preview, edit, copy, delete).

## Utwórz jednostkę edukacyjną, przegląd typów jednostek edukacyjnych

1. W celu utworzenia jednostki edukacyjnej, najpierw otwórz stronę Dla nauczycieli - Jednostki edukacyjne.
2. Kliknij przycisk Utwórz nowy i wybierz typ jednostki, którą chcesz utworzyć:
  - Zadanie tekstowe - jest używane, gdy chcemy wstawić jedno lub więcej pól odpowiedzi w średnim tekście lub problemie matematycznym, które uczniowie muszą wypełnić własnymi odpowiedziami tekstowymi. W tym typie jednostki nie ma opcji odpowiedzi do wyboru.
  - Comprehension - służy do rozwiązywania zadań na rozumienie tekstu. Dłuższe teksty mogą być umieszczane na pierwszym ekranie zadania, a następnie pytania związane z tekstem mogą być zadawane na następnym ekranie. Oryginalny tekst można umieścić pod przyciskiem Info, dzięki czemu uczniowie mogą go przywołać w dowolnym momencie. W tym typie jednostki dostępne są opcje odpowiedzi do wyboru w polu odpowiedzi.
  - Pytanie otwarte - ten typ jednostki jest używany do zadań typu esej. Nie podano opcji dobrej lub złej odpowiedzi, system nie ocenia, czy jednostka została ukończona pomyślnie, czy nie. Do nauczyciela należy ocena wykonania jednostki.
  - Milioner - jest używany do krótkich pytań lub problemów matematycznych. Uczniowie muszą wybrać właściwą odpowiedź z wyświetlonych opcji odpowiedzi.
  - Zestawy - są używane do tworzenia dwóch lub więcej zestawów, w których uczniowie muszą umieścić podane elementy.
  - Affix - służy do tworzenia par krótkich problemów matematycznych lub krótkich zadań tekstowych, w których uczniowie muszą znaleźć drugą połowę pary z pływających opcji odpowiedzi.
  - Krótkie zadania matematyczne lub krótkie zadania tekstowe, w których uczniowie muszą znaleźć drugą połowę pary z pływających opcji odpowiedzi.
  - True or false - służy do tworzenia jednego lub więcej ekranów zadań, w których uczniowie muszą zdecydować, czy dane stwierdzenie jest prawdziwe czy fałszywe.
  - Ryby w wodzie - jest używany, gdy chcemy wstawić jedno lub więcej pól odpowiedzi w średnio długim tekście lub problemie matematycznym, które uczniowie muszą wypełnić poprawną odpowiedzią, wybierając spośród pływających opcji odpowiedzi.
  - Hangman - służy do stworzenia klasycznej gry w wisielca, w której uczniowie muszą odgadnąć odpowiedź na podstawie zawartych w niej liter.
  - Boom! - służy do tworzenia jednostek, które wyświetlają opcje krótkich odpowiedzi jedna po drugiej, a uczniowie muszą kliknąć na prawidłowe odpowiedzi.
  - Potwór z bąbelków - służy do wyświetlania bardzo krótkich (dobrze nadaje się do matematyki) opcji odpowiedzi w bąbelkach, a uczniowie muszą wyskakiwać błędne odpowiedzi.
  - Potwór matematyczny - jest używany, gdy chcemy wstawić jedno lub więcej pól krótkich odpowiedzi w średnio długim tekście lub problemie matematycznym, które uczniowie muszą wypełnić poprawną odpowiedzią, wybierając spośród pływających opcji odpowiedzi. Opcje krótkich odpowiedzi sprawiają, że ten typ jednostki jest odpowiedni dla matematyki.
  - Video - ten typ jednostki jest używany do tworzenia zadań, w których uczniowie muszą oglądać treści wideo (można wstawić link do YouTube lub własny film). Ten typ jednostki nie zawiera pytań ani zadań do rozwiązania.
  - PDF - ten typ jednostki służy do tworzenia zadań, w których uczniowie muszą przestudiować wyświetlony plik PDF. Ten typ jednostki nie zawiera pytań ani zadań do rozwiązania.
3. Wprowadź parametry i zawartość jednostki edukacyjnej(szczegółowy opis różnych typów jednostek znajduje się w następujących rozdziałach).
4. Na dole ekranu edytora możesz wybrać jedną z następujących czynności:
  - Krótki opisPodgląd - otwiera nowe okno z odtwarzalną wersją jednostki edukacyjnej (aby zobaczyć ostatnie zmiany wprowadzone w jednostce, musisz kliknąć Zapisz przed uruchomieniem podglądu).
  - Podgląd

- otwiera nowe okno z odtwarzalną wersją jednostki edukacyjnej (aby zobaczyć ostatnie zmiany wprowadzone w jednostce, musisz kliknąć Zapisz przed uruchomieniem podglądu).

- Save - zapisuje jednostkę szkoleniową, ale nie zamyka ekranu edytora,
- Zapisz i wyjdź - zapisuje jednostkę szkoleniową i zamyka ekran edytora,
- Cancel - zamyka ekran edytora jednostki bez zapisywania ostatnich zmian,
- Delete - usuwa jednostkę z systemu (nie można tego cofnąć).

Edit unit

UNIT SETTINGS

Unit Name  
6\_felv\_22\_1\_4\_Gombóc\_Artúr

Labels  
matematika, 6. osztály, természeti számok

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

UNIT CONTENT

Response time (minutes)  
5

Instruction / question  
Olvasd el a feladatot, és válaszolj a kérdésekre!

Task description  
Gombóc Artúr fogycskü-ébe kezdett. A fogycsküre 2. napjától kezdődően minden nap folecnnyi csokit evett meg, mint az azt megelőző napon úgy, hogy a 4. nap végére még 1000 gramm csokolédéja megmaradt. A harmadik nap végén 1500 gramm csokija volt.

Task 1

Text part 1  
a) Hány gramm csokit evett meg a 4. napon?

Text part 2  
500

Text part 3  
gramm

Task 2

Text part 1  
b) Hány gramm csokija lesz az 5. nap végére?

Text part 2  
750

Text part 3  
gramm

Task 3

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

Text part 2  
4000

Text part 3  
gramm

Task 4

Text part 1  
d) Hány gramm csokija volt a fogycsküre kezdetén?

Text part 2  
8500

Text part 3  
gramm

Convert learning unit to superunit (add helping units)

SUPERUNIT CONTENT

Helping units

- 6\_felv\_22\_gombóc\_cskod
- Repeat main unit
- 6\_felv\_22\_Gombóc\_Artúr\_magyarizált

Superunits are complex learning unit types. By enabling superunits you can add helping units (previously created learning units) to your 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 help you to add content to the user results screen. % will fit into the superunit helping units field.

Możesz utworzyć dowolną liczbę jednostek edukacyjnych. Każda zmiana, którą wprowadzisz w jednostce, zostanie automatycznie zaktualizowana w modułach i ścieżkach szkoleniowych, do których jednostka została dodana.

Komunikacja Jednostki nie mogą być odtwarzane samodzielnie, muszą być dodane do [modułów](#) i [learning routes](#), które mogą być udostępniane [grupom](#).

## Edytuj ty py jednostek edukacyjnych

### Zadanie tekstowe

Zadanie tekstowe jest używane, gdy chcemy wstawić jedno lub więcej pól odpowiedzi w średnim tekście lub problemie matematycznym, które uczniowie muszą wypełnić własnymi odpowiedziami tekstowymi. W tym typie jednostki nie ma opcji odpowiedzi do wyboru.

Komunikacja Aby [utworzyć jednostkę](#), przejdź do strony Dla nauczycieli - Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli - Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej zadania tekstowego dostępne są następujące pola ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki - Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Etykiety - Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa- Punkty przyznane po pomyślnym zakończeniu zadania.
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) - Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) - Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex - To ustawienie umożliwia korzystanie z edytora lateksowego do tworzenia formuł matematycznych.
- Ekran zadań - Ten typ jednostki edukacyjnej zawiera tylko jeden ekran zadań.
  - Czas odpowiedzi (w minutach) - Czas, jaki student może poświęcić na ukończenie jednostki edukacyjnej.
  - Czas odpowiedzi (w minutach)
  - Instrukcja/pytanie - Instrukcja do zadania lub pytanie, na które należy odpowiedzieć. Możesz wstawić lateks  do tego pola.
  - Opis zadania - Tutaj możesz dodać dłuższy tekst do przestudiowania przez uczniów, na którym będą oparte zadania do rozwiązania. Możesz wstawić lateks  i obrazy  do tego pola. Opis jest wyświetlany obok zadań.
  - Zadanie i części tekstowe - Ten typ jednostki łączy wiele części tekstowych w jeden tekst zadania. Część tekstowa, oznaczona jako poprawna odpowiedź, stanie się pustym polem w tekście zadania, które uczniowie muszą wypełnić poprawną odpowiedzią. Możesz wstawić lateks  do pól części tekstowej. Możesz dodawać części tekstowe za pomocą przycisku Dodaj część tekstową. Zadania możesz dodawać za pomocą przycisku Dodaj nowe zadanie. Części tekstowe i zadania można usuwać za pomocą przycisku usuwania .
  - Włącz okno informacyjne - Włączając okno informacyjne, możesz dodać dodatkowy tekst pomocy do urządzenia, który można wyświetlić, klikając przycisk Info, który pojawia się na ekranie odtwarzania urządzenia. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz  lub lateks  do pola tekstowego okna Info.
- Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych)Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki - [zobacz rozdział Superjednostki](#)

Krótki opis Aby sprawdzić wersję urządzenia, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Superjednostki

Superjednostki to złożone typy jednostek edukacyjnych, w których można umieścić dodatkowe zadania pomocnicze, jeśli uczeń ma trudności z pomyślnym ukończeniem jednostki. Warunkiem wstępnym dla superjednostki jest to, że jednostki pomocnicze są już utworzone w systemie jako zwykłe jednostki edukacyjne.

Jak utworzyć superjednostkę:

1. Superjednostki są tworzone ze zwykłych jednostek edukacyjnych poprzez włączenie Konwertuj jednostkę edukacyjną na superjednostkę (dodaj jednostki pomocnicze) na ekranie edycji jednostki.
2. Po włączeniu funkcji możesz dodawać jednostki pomocnicze za pomocą przycisku Dodaj jednostkę.
3. Przycisk Dodaj jednostkę otwiera wyskakujące okno z listą dostępnych jednostek edukacyjnych (jednostki na liście Mój pulpit). Tutaj możesz przeszukać jednostki i wybrać te, których chcesz użyć jako jednostek pomocniczych, klikając pole wyboru po lewej stronie listy.
4. Po wybraniu wszystkich jednostek pomocniczych, kliknij Wyślij.
5. Za pomocą Add Repeat main unit możesz dodać główną jednostkę do jednostek pomocniczych.
6. Możesz zmienić kolejność jednostek pomocniczych, przeciągając szare kropki  na lewej krawędzi wiersza jednostki edukacyjnej. Możesz także wyświetlić podgląd , edytuj  i usuń  jednostki pomocnicze. Remove nie usuwa jednostki, a jedynie usuwa ją z listy jednostek pomocniczych.

Jednostki pomocnicze superjednostki aktywują się, gdy użytkownik nie może pomyślnie ukończyć głównej jednostki edukacyjnej superjednostki. Jeśli uczeń ukończy główną jednostkę przy pierwszej próbie lub powtarzając ją, jednostka zostanie uznana za ukończoną, a pozostałe jednostki pomocnicze nie zostaną odtworzone.

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	  

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. Superunits helping units activate when the user reaches error % set in Activate superunits helping units field.

## Zrozumienie

Comprehension służy do zadań związanych z rozumieniem tekstu. Dłuższe teksty mogą być umieszczane na pierwszym ekranie zadania, a następnie pytania związane z tekstem mogą być zadawane na następnym ekranie. Oryginalny tekst można umieścić pod przyciskiem Info, dzięki czemu uczniowie mogą go przywołać w dowolnym momencie. W tym typie jednostki istnieją opcje odpowiedzi do wyboru w polu odpowiedzi.

Komunikacja Aby utworzyć jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej Comprehension masz następujące pola dla ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki – Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Etykiety – Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa – Punkty przyznane po pomyślnym ukończeniu zadania.
  - Wartość punktowa
  - Punkty przyznane po pomyślnym ukończeniu zadania.
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %)
    - Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) – Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex – To ustawienie umożliwi korzystanie z edytora lateksowego do tworzenia formuł matematycznych.
- Ekran zadań Krótki – Ten typ jednostki edukacyjnej zawiera dokładnie dwa ekrany zadań: pierwszy ekran to instrukcje i tekst do nauki; drugi ekran to zadania (pytania, zdania do wypełnienia).
  - Czas odpowiedzi (w minutach) – Czas, który uczeń może poświęcić na ukończenie jednostki edukacyjnej.
  - Czas odpowiedzi (w minutach)
  - Instrukcja/pytanie – Instrukcja do zadania lub pytanie, na które należy odpowiedzieć. Możesz wstawić latex  do tego pola.
  - Tekst – Tutaj możesz dodać dłuższy tekst do przestudiowania przez uczniów, na którym będą oparte zadania do rozwiązania. Możesz wstawić lateks oraz  obrazy  do tego pola.
  - Zadanie i części tekstowe – Ten typ jednostki łączy wiele części tekstowych w jeden tekst zadania. Część tekstowa, oznaczona jako poprawna odpowiedź, stanie się pustym polem w tekście zadania, które uczniowie muszą wypełnić poprawną odpowiedzią. Możesz wstawić lateks  do pól części tekstowych. Możesz dodawać części tekstowe za pomocą przycisku Dodaj część tekstową. Zadania możesz dodawać za pomocą przycisku Dodaj nowe zadanie. Części tekstowe i zadania można usuwać za pomocą przycisku usuwania .
  - Włącz okno informacyjne – Włączając okno informacyjne, możesz dodać dodatkowy tekst pomocy do urządzenia, który można wyświetlić, klikając przycisk Info, który pojawia się na ekranie odtwarzania urządzenia. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz  lub lateks  do pola tekstowego okna Info.
- Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych) Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki – [zobacz rozdział Superjednostki](#)

Krótki opis Aby sprawdzić, czy daną jednostkę można odtwarzać, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Pytanie otwarte

Typ jednostki pytania otwartego jest używany dla zadań z pytaniami eseistycznymi. Nie podano dobrych ani złych opcji odpowiedzi, system nie ocenia, czy jednostka została ukończona pomyślnie, czy nie. Do nauczyciela należy ocena wykonania jednostki.

Komunikacja Aby utworzyć jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej pytania otwartego dostępne są następujące pola ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki – Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Etykiety – Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa – Punkty przyznane po pomyślnym zakończeniu zadania.
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) – Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia

zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.

- Trudność zadania (etykieta) – Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
- Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex – To ustawienie umożliwia korzystanie z edytora lateksowego do tworzenia formuł matematycznych.
- Ekran zadań – Ten typ jednostki edukacyjnej zawiera tylko jeden ekran zadań.
  - Czas na ekranie (w minutach) – Czas, który uczeń może poświęcić na ukończenie jednostki edukacyjnej (przeczytanie tekstu i napisanie odpowiedzi).

Instrukcja/pytanie – Instrukcja do zadania lub pytanie, na które należy odpowiedzieć. Możesz wstawić latex  do tego pola.

- Tekst zadania – Tutaj możesz dodać dłuższy tekst do przestudiowania przez uczniów. Tekst powinien zawierać pytania lub instrukcje dotyczące tego, co należy opisać w polu odpowiedzi.
- Włącz okno informacyjne – Włączając okno informacyjne, możesz dodać dodatkowy tekst pomocy do jednostki, który można wyświetlić, klikając przycisk Info, który pojawia się na ekranie odtwarzania jednostki. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz  lub latex  do pola tekstowego okna Info.
- Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych)Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki – [zobacz rozdział Superjednostki](#)

Krótki opisAby sprawdzić, czy daną jednostkę można odtwarzać, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Milioner

Milioner jest używany do krótkich pytań lub problemów matematycznych. Uczniowie muszą wybrać właściwą odpowiedź z wyświetlonych opcji odpowiedzi.

KomunikacjaAby [utworzyć jednostkę](#), przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej Milionerzy dostępne są następujące pola ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki – Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Nazwa jednostki
- Etykiety – Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa- Punkty przyznane po pomyślnym ukończeniu zadania.
  - Wartość punktowa
  - Wartość punktowa
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) – Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) – Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex – To ustawienie umożliwia korzystanie z edytora lateksowego do tworzenia formuł matematycznych.
- Ekran zadań – Ten typ jednostki edukacyjnej może zawierać wiele ekranów zadań. Jeden ekran zadań może zawierać jedno pytanie z maksymalnie 8 opcjami odpowiedzi. Aby dodać nowy ekran zadań, kliknij przycisk Dodaj nowy ekran zadań poniżej aktualnego ekranu zadań. Podczas gry nowy ekran zadań pojawi się po ukończeniu zadań na aktualnym ekranie.
  - Czas odpowiedzi (minuty) – Czas, jaki uczeń może poświęcić na ukończenie danego ekranu zadań.
  - Instrukcja/pytanie – Instrukcja do zadania lub pytanie, na które należy odpowiedzieć. Możesz wstawić obraz  do tego pola.
  - Opcje odpowiedzi – Opcje odpowiedzi do wyświetlenia poniżej instrukcji/pytania. Możesz dodać latex  do tych pól. Możesz wybrać poprawne opcje odpowiedzi, zaznaczając pole wyboru Poprawna odpowiedź po lewej stronie pola odpowiedzi. Możesz dodać nowe opcje odpowiedzi za pomocą przycisku Dodaj nową opcję odpowiedzi. Więcej niż 8 opcji odpowiedzi nie jest wyświetlanych poprawnie na ekranie odtwarzania urządzenia.
  - Włącz okno informacyjne – Włączając okno informacyjne, możesz dodać dodatkowy tekst pomocy do urządzenia, który można wyświetlić, klikając przycisk Info, który pojawia się na ekranie odtwarzania urządzenia. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz  lub latex  do pola tekstowego okna Info.
- Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych)Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki – [zobacz rozdział Superjednostki](#)

Krótki opisAby sprawdzić, czy daną jednostkę można odtwarzać, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Zestawy

Zestawy są używane do tworzenia dwóch lub więcej zestawów, w których uczniowie muszą umieścić podane elementy.

Komunikacja Aby utworzyć jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki szkoleniowej Sets masz następujące pola dla ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki – Nazwa ta będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Etykiety – Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa – Punkty przyznane po pomyślnym ukończeniu zadania.
  - Wartość punktowa
  - Wartość punktowa
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) – Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) – Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex – To ustawienie umożliwi korzystanie z edytora lateksowego do tworzenia formuł matematycznych.
- Ekran zadań – Ten typ jednostki edukacyjnej może zawierać wiele ekranów zadań. Jeden ekran zadań może zawierać wiele zestawów (najlepiej 2-4) z elementami do posortowania w dane zestawy. Aby dodać nowy ekran zadań, kliknij przycisk Dodaj nowy ekran zadań poniżej właściwego ekranu zadań. Podczas gry, nowy ekran zadań pojawi się po wykonaniu zadań na aktualnym ekranie.
  - Czas odpowiedzi (minuty) – Czas, jaki uczeń może poświęcić na ukończenie danego ekranu zadań.
- Instrukcja/pytanie – Instrukcja do zadania lub pytanie, na które należy odpowiedzieć.
  - Nazwa zestawu – Nazwa zestawu, w którym uczniowie muszą umieścić poprawne odpowiedzi. Możesz dodać obraz  lub latex  do tego pola.
  - Poprawne odpowiedzi – Odpowiedzi, które należą do zestawu, w którym są wymienione poniżej.
  - Możesz dodawać nowe zestawy za pomocą przycisku Dodaj nowy zestaw i możesz dodawać nowe odpowiedzi za pomocą przycisku Dodaj nową odpowiedź. Elementy należące do danego zestawu są zawsze wymienione pod nazwą zestawu.
  - Włącz okno informacyjne – Włączając okno informacyjne, możesz dodać dodatkowy tekst pomocy do urządzenia, który można wyświetlić, klikając przycisk Info, który pojawia się na ekranie odtwarzania urządzenia. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz  lub latex  do pola tekstowego okna informacyjnego.
- Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych) Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki – [zobacz rozdział Superjednostki](#)

Krótki opis Aby sprawdzić, czy daną jednostkę można odtwarzać, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Dołącz

Affix jest używany do tworzenia par krótkich problemów matematycznych lub krótkich zadań tekstowych, w których uczniowie muszą znaleźć drugą połowę pary z pływających opcji odpowiedzi.

Komunikacja Aby utworzyć jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej Affix dostępne są następujące pola ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki – Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Etykiety – Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa – Punkty przyznane po pomyślnym zakończeniu zadania.
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) – Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) – Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex – To ustawienie umożliwi korzystanie z edytora lateksowego do tworzenia formuł matematycznych.
- Ekran zadań – Ten typ jednostki edukacyjnej może zawierać wiele ekranów zadań. Jeden ekran zadań może zawierać wiele par (najlepiej 4-6). Aby dodać nowy ekran zadań, kliknij przycisk Dodaj nowy ekran zadań poniżej aktualnego ekranu zadań. Podczas gry nowy ekran zadań pojawi się po ukończeniu zadań na aktualnym ekranie.
  - Czas odpowiedzi (minuty) – Czas, jaki uczeń może poświęcić na ukończenie danego ekranu zadania.
  - Czas odpowiedzi (minuty) – Czas, jaki uczeń może poświęcić na ukończenie danego ekranu zadania.

- Instrukcja/pytanie – Instrukcja do zadania lub pytanie, na które należy odpowiedzieć.
- Stwierdzenia – Stwierdzenia są stałymi elementami, do których uczniowie muszą znaleźć drugą część lub ich parę. Są one wyświetlane po lewej stronie ekranu gry. Możesz dodać lateks  do tego pola. Aby dodać nową parę stwierdzenie–poprawna odpowiedź, kliknij przycisk Dodaj stwierdzenie.
- Poprawna odpowiedź – Na ekranie edytora, obok Stwierdzenia, musisz wprowadzić poprawną odpowiedź (drugą część stwierdzenia lub jego parę). Odpowiedzi te będą wyświetlane po prawej stronie ekranu gry. Możesz dodać lateks  do tego pola. Aby dodać nową parę stwierdzenie–poprawna odpowiedź, kliknij przycisk Dodaj stwierdzenie.
- Krótki opis Błędna odpowiedź – Możesz również dodać opcje błędnej odpowiedzi, które będą wyświetlane wraz z poprawnymi odpowiedziami po prawej stronie ekranu odtwarzania. Możesz dodać lateks  do tego pola. Aby dodać nową opcję błędnej odpowiedzi, kliknij przycisk Dodaj błędną odpowiedź.
- Włączenie okna informacyjnego – Włączenie okna informacyjnego umożliwia dodanie do urządzenia dodatkowego tekstu pomocy, który można wyświetlić, klikając przycisk Info wyświetlany na ekranie odtwarzania urządzenia. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz  lub lateks  do pola tekstowego okna Info.
- Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych) Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki – [zobacz rozdział Superjednostki](#)

Krótki opis Aby sprawdzić, czy daną jednostkę można odtwarzać, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Prawda czy fałsz

True or false służy do tworzenia jednego lub więcej ekranów zadań, w których uczniowie muszą zdecydować, czy dane stwierdzenie jest prawdziwe czy fałszywe.

Komunikacja Aby utworzyć jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej True or false masz następujące pola dla ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki – Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Etykiety – Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa – Punkty przyznane po pomyślnym zakończeniu zadania.
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) – Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) – Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex – To ustawienie umożliwia korzystanie z edytora lateksowego do tworzenia formuł matematycznych.
- Ekran zadań – Ten typ jednostki edukacyjnej może zawierać wiele ekranów zadań. Jeden ekran zadań zawiera jedno stwierdzenie i parę przycisków Prawda/Fałsz. Aby dodać nowy ekran zadań, kliknij przycisk Dodaj nowy ekran zadań poniżej aktualnego ekranu zadań. Podczas gry nowy ekran zadań pojawi się po ukończeniu zadań na aktualnym ekranie.
  - Czas odpowiedzi (minuty) – Czas, jaki student może poświęcić na ukończenie danego ekranu zadania.
    - Czas odpowiedzi (minuty) – Czas, jaki student może poświęcić na ukończenie danego ekranu zadania.
  - Krótkie stwierdzenie – Tutaj możesz wprowadzić krótkie stwierdzenie, które uczniowie muszą odgadnąć, czy jest prawdziwe czy fałszywe. Możesz dodać lateks  do tego pola. Aby wskazać prawdziwe oświadczenie, zaznacz pole wyboru Prawdziwe oświadczenie obok pola oświadczenia. Jeśli pole wyboru nie jest zaznaczone, oświadczenie jest uważane za fałszywe.
  - Włącz okno informacyjne – Włączając okno informacyjne, możesz dodać dodatkowy tekst pomocy do urządzenia, który można wyświetlić, klikając przycisk Info, który pojawia się na ekranie odtwarzania urządzenia. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz  lub lateks  do pola tekstowego okna Info.
- Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych) Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki – [zobacz rozdział Superjednostki](#)

W celu sprawdzenia wersji urządzenia do odtwarzania kliknij przycisk Zapisz, a następnie Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Ryby w wodzie

Ryba w wodzie jest używana, gdy chcemy wstawić jedno lub więcej pól odpowiedzi w średnio długim zadaniu tekstowym lub matematycznym, które

uczniowie muszą wypełnić poprawną odpowiedzią, wybierając spośród pływających opcji odpowiedzi.

Komunikacja Aby utworzyć jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej Ryby w wodzie dostępne są następujące pola ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki – Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Etykiety – Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa – Punkty przyznane po pomyślnym zakończeniu zadania.
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) – Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) – Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex – To ustawienie umożliwia korzystanie z edytora lateksowego do tworzenia formuł matematycznych.
- Ekran zadań – Ten typ jednostki edukacyjnej może zawierać wiele ekranów zadań. Jeden ekran zadań zawiera tekst z jednym lub kilkoma pustymi polami, a poniżej znajdują się pływające opcje odpowiedzi dla danego tekstu. Aby dodać nowy ekran zadań, kliknij przycisk Dodaj nowy ekran zadań poniżej aktualnego ekranu zadań. Podczas gry, nowy ekran zadań pojawi się po wykonaniu zadań na aktualnym ekranie.
  - Czas odpowiedzi (minuty) – Czas, jaki uczeń może poświęcić na ukończenie danego ekranu zadań. •
  - Instrukcja/pytanie – Instrukcja do zadania lub pytanie, na które należy odpowiedzieć.
  - Zadanie i części tekstu – Ten typ jednostki łączy wiele części tekstu w jeden tekst zadania. Część tekstowa, oznaczona jako poprawna odpowiedź, stanie się pustym polem w tekście zadania, które uczniowie muszą wypełnić poprawną odpowiedzią. Możesz wstawić lateks  do pól części tekstowych. Możesz dodawać części tekstowe za pomocą przycisku Dodaj część tekstową. Zadania możesz dodawać za pomocą przycisku Dodaj nowe zadanie. Części tekstowe i zadania można usuwać za pomocą przycisku usuwania .
  - Błędna odpowiedź – Możesz również dodać opcje błędnej odpowiedzi, które będą wyświetlane wraz z poprawnymi odpowiedziami na ekranie odtwarzania. Możesz dodać lateks  do tego pola. Aby dodać nową opcję błędnej odpowiedzi, kliknij przycisk Dodaj błędna odpowiedź.
  - Włączenie okna informacyjnego – Włączenie okna informacyjnego umożliwia dodanie do urządzenia dodatkowego tekstu pomocy, który można wyświetlić, klikając przycisk Info wyświetlany na ekranie odtwarzania urządzenia. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz  lub lateks  do pola tekstowego okna Info.
- Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych) Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki – [zobacz rozdział Superjednostki](#)

Krótki opis Aby sprawdzić, czy daną jednostkę można odtwarzać, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Hangman

Hangman służy do stworzenia klasycznej gry hangman, w której uczniowie muszą odgadnąć odpowiedź na podstawie zawartych w niej liter.

Komunikacja Aby utworzyć jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej Hangman dostępne są następujące pola ustawień i zawartości jednostki:

- Nazwa jednostki – Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Etykiety – Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa – Punkty przyznane po pomyślnym ukończeniu zadania.
  - Wartość punktowa
  - Punkty przyznane po pomyślnym ukończeniu zadania. Poprawne
  - odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %)
    - Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) – Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex – To ustawienie umożliwia korzystanie z edytora lateksowego do tworzenia formuł matematycznych.
- Ekran zadań – Ten typ jednostki edukacyjnej może zawierać wiele ekranów zadań. Jeden ekran zadań zawiera pola liter dla odpowiedzi, alfabet i wskaźnik pozostawionych prób (dymki). Aby dodać nowy ekran zadań, kliknij przycisk Dodaj nowy ekran zadań poniżej aktualnego ekranu zadań. Podczas gry nowy ekran zadań pojawi się po ukończeniu zadań na aktualnym ekranie.
  - Czas odpowiedzi (minuty) – Czas, jaki uczeń może poświęcić na ukończenie danego ekranu zadań.

- Liczba prób – czyli ile uczniowie mogą odgadnąć.
- Instrukcja/pytanie – Instrukcja do zadania lub pytanie, na które należy odpowiedzieć.
- Rozwiązanie – Tekst, który uczniowie muszą znaleźć.
- Włącz okno informacyjne – Włączając okno informacyjne, możesz dodać dodatkowy tekst pomocy do jednostki, który można wyświetlić, klikając przycisk Info, który pojawia się na ekranie odtwarzania jednostki. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz  lub lateks  do pola tekstowego okna Info.

- Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych)Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki - [zobacz rozdział Superjednostki](#)

Krótki opisAby sprawdzić wersję urządzenia, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Boom!

Boom! jest używany do tworzenia jednostek, które wyświetlają opcje krótkich odpowiedzi jedna po drugiej, a uczniowie muszą kliknąć na prawidłowe odpowiedzi.

KomunikacjaAby [utworzyć jednostkę](#), przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej Boom! masz następujące pola dla ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki – Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Label – Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa – Punkty przyznane po pomyślnym zakończeniu zadania.
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) – Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) – Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex – To ustawienie umożliwia korzystanie z edytora latex do tworzenia formuł matematycznych. Ekran zadań – Ten typ jednostki edukacyjnej może zawierać wiele ekranów zadań. Jeden ekran zadań zawiera pole z obracającymi się opcjami odpowiedzi i wskaźnikiem liczby poprawnych odpowiedzi. Aby dodać nowy ekran zadań, kliknij przycisk Dodaj nowy ekran zadań poniżej aktualnego ekranu zadań. Podczas gry nowy ekran zadań pojawi się po ukończeniu zadań na aktualnym ekranie.
    - Czas odpowiedzi (minuty) – Czas, jaki uczeń może poświęcić na ukończenie danego ekranu zadania. •
    - Czas odpowiedzi (minuty)
    - Instrukcja/pytanie – Instrukcja do zadania lub pytanie, na które należy odpowiedzieć.
    - Opcje odpowiedzi – Opcje odpowiedzi mają być wyświetlane jedna po drugiej. Możesz dodać obraz  oraz a latex  do tych pól. Możesz wybrać poprawne opcje odpowiedzi, zaznaczając pole wyboru Poprawna odpowiedź po lewej stronie pola odpowiedzi. Możesz dodać nowe opcje odpowiedzi za pomocą przycisku opcji Dodaj nową odpowiedź.
    - Długość czasu na ekranie (sek.) – Czas, przez jaki wyświetlana jest dana opcja odpowiedzi. Opcje odpowiedzi są wyświetlane wielokrotnie.
    - Włącz okno informacyjne – Włączając okno informacyjne, możesz dodać dodatkowy tekst pomocy do urządzenia, który można wyświetlić, klikając przycisk Info, który pojawia się na ekranie odtwarzania urządzenia. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz  lub a latex  do pola tekstowego okna Info.
- Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych)Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki - [zobacz rozdział Superjednostki](#)

Krótki opisAby sprawdzić, czy daną jednostkę można odtwarzać, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Bąbelkowy potwór

Bąbelkowy potwór jest używany do wyświetlania bardzo krótkich opcji odpowiedzi w bąbelkach (dobrze nadaje się do matematyki), a uczniowie muszą wskazywać błędne odpowiedzi.

KomunikacjaAby [utworzyć jednostkę](#), przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli – Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej Bubble monster masz następujące pola do ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki - Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Label - Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa - Punkty przyznane po pomyślnym zakończeniu zadania.
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) - Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) - Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex - To ustawienie umożliwia korzystanie z edytora latex do tworzenia formuł matematycznych. Ekran
- zadań - Ten typ jednostki edukacyjnej może zawierać wiele ekranów zadań. Jeden ekran zadania zawiera instrukcję/pytanie i zmienne opcje odpowiedzi. Aby dodać nowy ekran zadania, kliknij przycisk Dodaj nowy ekran zadania poniżej aktualnego ekranu zadania. Podczas gry nowy ekran zadań pojawi się po ukończeniu zadań na aktualnym ekranie.
  - Czas odpowiedzi (minuty) - Czas, jaki uczeń może poświęcić na ukończenie danego ekranu zadań.
  - Liczba prób - czyli ile uczniowie mogą odgadnąć.
  - Instrukcja/pytanie - Instrukcja do zadania lub pytanie, na które należy odpowiedzieć. Możesz dodać plik latex  oraz obraz  do tego pola.
  - Opis - Opis służy do opisanie, co powinni zrobić uczniowie, np. wskazują błędne odpowiedzi!
  - Opcje odpowiedzi - Opcje odpowiedzi wyświetlane jako pływające dymki. Możesz dodać obraz  oraz a latex  do tych pól. Możesz wybrać poprawne opcje odpowiedzi, zaznaczając pole wyboru Poprawna odpowiedź po lewej stronie pola odpowiedzi. Możesz dodać nowe opcje odpowiedzi za pomocą przycisku Dodaj nową opcję odpowiedzi.
  - Włączenie okna informacyjnego - Włączenie okna informacyjnego umożliwia dodanie do urządzenia dodatkowego tekstu pomocy, który można wyświetlić, klikając przycisk Info wyświetlany na ekranie odtwarzania urządzenia. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz  lub a latex  do pola tekstowego okna Info.
- Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych)Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki - [zobacz rozdział Superjednostki](#)

Krótki opis Aby sprawdzić, czy daną jednostkę można odtwarzać, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Matematyczny potwór

Potwór matematyczny jest używany, gdy chcemy wstawić jedno lub więcej pól krótkich odpowiedzi w średnio długim tekście lub problemie matematycznym, które uczniowie muszą wypełnić poprawną odpowiedzią, wybierając spośród pływających opcji odpowiedzi. Opcje krótkich odpowiedzi sprawiają, że ten typ jednostki jest odpowiedni dla matematyki.

Komunikacja Aby utworzyć jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli - Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli - Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej Math monster dostępne są następujące pola dla ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki - Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Etykiety - Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa - Punkty przyznane po pomyślnym zakończeniu zadania.
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) - Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) - Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex - To ustawienie umożliwia korzystanie z edytora latex do tworzenia formuł matematycznych. Ekran
- zadań - Ten typ jednostki edukacyjnej może zawierać wiele ekranów zadań. Jeden ekran zadań zawiera tekst z jednym lub kilkoma pustymi polami, a poniżej znajdują się pływające opcje odpowiedzi dla danego tekstu. Aby dodać nowy ekran zadań, kliknij przycisk Dodaj nowy ekran zadań poniżej aktualnego ekranu zadań. Podczas gry, nowy ekran zadań pojawi się po wykonaniu zadań na aktualnym ekranie.
  - Czas odpowiedzi (minuty) - Czas, jaki uczeń może poświęcić na ukończenie danego ekranu zadania. •  
Czas odpowiedzi (minuty)
  - Czas odpowiedzi (minuty)
  - Instrukcja/pytanie - Instrukcja do zadania lub pytanie, na które należy odpowiedzieć.
  - Części tekstu - Ten typ jednostki łączy wiele części tekstu w jeden tekst zadania. Część tekstowa, oznaczona jako poprawna odpowiedź, stanie się pustym polem w tekście zadania, które uczniowie muszą wypełnić poprawną odpowiedzią. Możesz wstawić plik latex  do pól części tekstowej. Możesz dodawać części tekstowe za pomocą przycisku Dodaj część tekstową. Części tekstowe można usuwać za pomocą przycisku usuwania .
  - Błędna odpowiedź - Możesz również dodać opcje błędnej odpowiedzi, które będą wyświetlane wraz z poprawnymi odpowiedziami na ekranie odtwarzania. Możesz dodać lateks  do tego pola. Aby dodać nową opcję błędnej odpowiedzi, kliknij przycisk Dodaj błędna odpowiedź.
  - Krótki opis Włącz okno informacyjne - Włączając okno informacyjne, możesz dodać dodatkowy tekst pomocy do urządzenia, który można wyświetlić, klikając przycisk Info, który pojawia się na ekranie odtwarzania urządzenia. Włączając to ustawienie, możesz dodać tekst, obraz , lub lateks  do pola tekstowego okna informacyjnego.

Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki (dodanie jednostek pomocniczych)Konwersja jednostki edukacyjnej do superjednostki - [zobacz rozdział](#)  
• [Superjednostki](#)

Krótki opisAby sprawdzić wersję urządzenia, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Wideo

Typ jednostki wideo służy do tworzenia zadań, w których uczniowie muszą obejrzeć materiał wideo (można wstawić link do Youtube lub własny film). Ten typ jednostki nie zawiera pytań ani zadań do rozwiązania.

KomunikacjaAby [utworzyć jednostkę](#), przejdź do strony Dla nauczycieli - Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli - Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki szkoleniowej wideo dostępne są następujące pola ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki - Ta nazwa będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Etykiety - Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa- Punkty przyznane po pomyślnym zakończeniu zadania.
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) - Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) - Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex - To ustawienie umożliwia korzystanie z edytora latex do tworzenia formuł matematycznych.
- Ekran zadań - Ten typ jednostki edukacyjnej zawiera tylko jeden ekran zadań z pełnoekranowym materiałem wideo.
  - Wstaw link lub nowe wideo - Wstaw adres URL YouTube do pola Wstaw link lub kliknij Nowe wideo i prześlij plik wideo z komputera.

W celu sprawdzenia wersji urządzenia, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## PDF

Typ jednostki PDF jest używany do tworzenia zadań, w których uczniowie muszą przestudiować wyświetlony plik PDF. Ten typ jednostki nie zawiera pytań ani zadań do rozwiązania.

KomunikacjaAby [utworzyć jednostkę](#), przejdź do strony Dla nauczycieli - Jednostki edukacyjne, kliknij Utwórz nową i wybierz typ jednostki. Aby edytować istniejącą jednostkę, przejdź do strony Dla nauczycieli - Jednostki edukacyjne, znajdź jednostkę edukacyjną na liście, i kliknij przycisk Edytuj .

Na ekranie edycji jednostki edukacyjnej PDF masz następujące pola dla ustawień i treści jednostki:

- Nazwa jednostki - Nazwa ta będzie wyświetlana na listach jednostek.
- Etykiety - Utwórz etykiety tekstowe, które opisują zawartość jednostki, cel, grupę docelową, słowa kluczowe itp. Etykiety zawierające wiele słów i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane.
- Ustawienia zaawansowane
  - Wartość punktowa- Punkty przyznane po pomyślnym zakończeniu zadania.
  - Poprawne odpowiedzi wymagane do ukończenia zadania (w %) - Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych do pomyślnego ukończenia zadania. Jeśli masz jedno pytanie, wartość powinna wynosić domyślnie 100%, ale jeśli masz więcej pytań, więcej ekranów zadań, możesz ustawić dowolny procent wymaganych poprawnych odpowiedzi.
  - Trudność zadania (etykieta) - Wybierz trudność jednostki, która zostanie dodana jako etykieta do jednostki edukacyjnej.
  - Edytuj formuły matematyczne za pomocą Latex - To ustawienie umożliwia korzystanie z edytora latex do tworzenia formuł matematycznych.

- Ekran zadań – Ten typ jednostki edukacyjnej zawiera tylko jeden ekran zadań z pełnoekranowym plikiem PDF. •  
Upload PDF – Prześlij plik PDF ze swojego komputera.

W celu sprawdzenia wersji urządzenia, kliknij przycisk Zapisz, a następnie przycisk Podgląd. Po zakończeniu edycji kliknij przycisk Zapisz i wyjdź. Spowoduje to zamknięcie ekranu edytora i powrót do ekranu listy urządzeń.

## Moduły

### Przegląd

Moduły są dostępne po otwarciu strony Dla nauczycieli – Moduły. Tutaj możesz wyszukiwać moduły według nazwy i etykiet, a także wybrać moduły do wyświetlenia według kategorii (Moje moduły, Moduły udostępnione mi, Moduły publiczne).

Moduły są ustrukturyzowanymi kontenerami dla jednostek edukacyjnych. Ich celem jest budowanie złożonych materiałów edukacyjnych z jednostek edukacyjnych poprzez umieszczanie i układanie jednostek edukacyjnych w bloki i poziomy trudności w ramach modułu.

Moduły wypełnione jednostkami edukacyjnymi muszą zostać dodane do ścieżek edukacyjnych. Ścieżki edukacyjne są wysyłane do uczniów w celu ich odtworzenia.

Jeden moduł można dodać do wielu ścieżek edukacyjnych. Zmiany wprowadzone w module są automatycznie odzwierciedlane we wszystkich ścieżkach edukacyjnych, do których moduł został dodany.

Jednostki edukacyjne w ramach modułu można edytować bezpośrednio na liście modułów lub na stronie Jednostki edukacyjne – Moje jednostki edukacyjne w modułach. Zmiany wprowadzone w jednostce edukacyjnej są automatycznie odzwierciedlane w module, do którego została ona dodana.

### Lista modułów

Moduły można uzyskać otwierając stronę Dla nauczycieli – Moduły.

Moduły są podzielone na kilka kategorii, które można przełączać w prawym górnym rogu listy modułów:

- Moje moduły – lista Twoich własnych modułów. Moduły, które udostępniłeś innej grupie, również pojawiają się w tym miejscu.
- Moduły udostępnione mi – lista modułów, które inni użytkownicy udostępniili grupie, której jesteś członkiem (możesz podejmować działania w zależności od ustawień uprawnień grupy). Twoje udostępnione moduły są wymienione na liście Moje moduły.
- Moduły publiczne – lista modułów ustawionych jako publiczne.

Po otwarciu strony Moduły możesz zobaczyć listę modułów z ich nazwą, etykietami i właścicielem. Klikając niebieską ikonę informacji  możesz wyświetlić dodatkowe informacje o module. Po prawej stronie wiersza modułu możesz wykonać akcje z danym modułem:

-  Edytuj – służy tylko do zmiany nazwy modułu. Po kliknięciu przycisku Edytuj utworzy się wyskakujące okienko, w którym możesz wpisać nazwę modułu. Po kliknięciu Potwierdź nowa nazwa zostanie zapisana, a wyskakujące okienko zostanie zamknięte.
-  Kopiuj – kopiowanie tworzy kopię modułu i jego zawartości (skopiowane jednostki edukacyjne mogą być dostępne na liście Jednostki edukacyjne – Moje jednostki edukacyjne w modułach). Jest to przydatne, gdy chcesz wprowadzić pewne zmiany, ale chcesz zachować oryginalny moduł i jego jednostki.
-  Udostępnij – za pomocą funkcji udostępniania możesz udostępnić moduł grupie. Członkowie grupy mogą uzyskać dostęp do udostępnionego modułu w zależności od ich ustawień uprawnień grupy. Po kliknięciu przycisku Udostępnij otworzy się okno podręczne. Tutaj możesz wyszukać grupy, których jesteś członkiem lub właścicielem. Aby wybrać grupę, której udostępnisz moduł kliknij pole wyboru po lewej stronie nazwy grupy i kliknij przycisk Share with selected, aby udostępnić moduł i zamknąć wyskakujące okienko. Udostępnianie modułów jest przydatne, gdy chcesz zaprosić innych użytkowników do udziału w edycji zawartości modułu.
-  Usuń – usuwając moduł, usuwasz go z systemu (nie można tego cofnąć); jednostki edukacyjne dodane do modułu nie są usuwane, są tylko przenoszone na listę Jednostki edukacyjne – Mój pulpit, która przechowuje jednostki nie dodane do żadnego modułu. Po kliknięciu przycisku Usuń utworzy się wyskakujące okno, w którym musisz potwierdzić usunięcie, klikając przycisk OK.

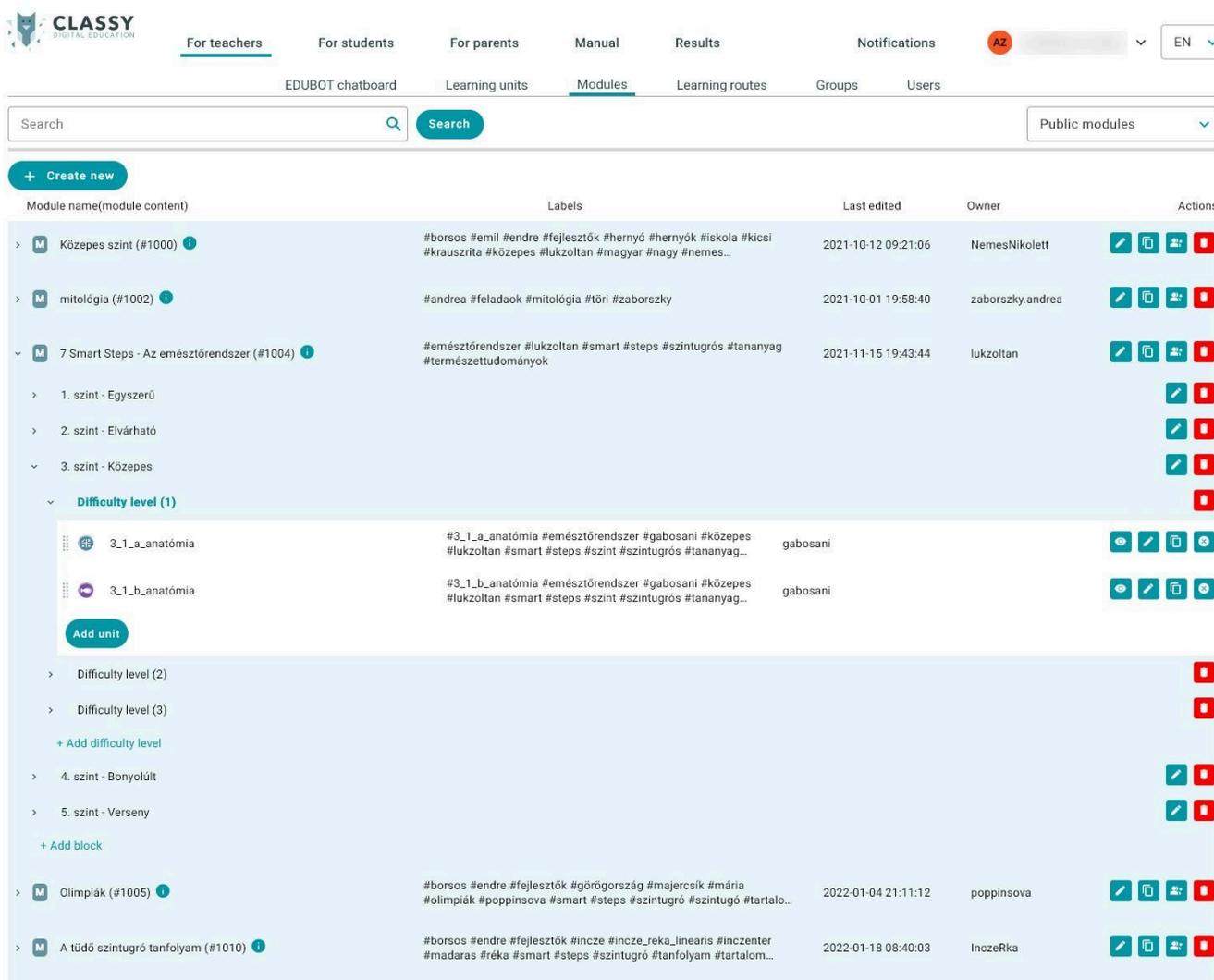
Klikając wiersze list, możesz je otworzyć, aby wyświetlić niższe poziomy modułów: bloki, poziomy trudności i jednostki edukacyjne w ich obrębie.

- Bloki służą do celów organizacyjnych. Możesz zmienić ich nazwę  i usunąć . Co najmniej jeden blok musi zostać utworzony w module. Po kliknięciu przycisku Edytuj  utworzy się wyskakujące okienko, w którym możesz wpisać nazwę bloku. Klikając Potwierdź, nowa nazwa zostanie zapisana, a wyskakujące okienko zostanie zamknięte.
- Komunikacja Poziomy trudności są używane przez system do awansowania (w zależności od ustawień trasy nauki). Co najmniej jeden poziom trudności musi być utworzony w bloku. Możesz je usunąć , ale nie możesz zmienić ich nazwy, ponieważ działają one jako kolejne poziomy trudności (wyższy numer poziomu oznacza trudniejszy poziom).

- Jednostki szkoleniowe to wcześniej utworzone jednostki szkoleniowe, które zostały dodane do danego poziomu trudności. Kolejność jednostek szkoleniowych jest kolejnością, w jakiej można je odtwarzać po dodaniu modułu do ścieżki szkoleniowej. Czynności, które możesz wykonać z jednostkami szkoleniowymi:
  -  Podgląd - otwiera nowe okno z odtwarzalną wersją jednostki edukacyjnej,
  -  Edytuj - otwiera ekran edytora jednostki, gdzie możesz modyfikować jednostkę szkoleniową,
  -  Kopij - tworzy kopię danej jednostki do listy Jednostki edukacyjne - Mój pulpit (skopiowana jednostka nie jest tworzona w ramach danego modułu), która przechowuje jednostki nie dodane do żadnego modułu,
  -  Usuń - usuwa jednostkę edukacyjną z modułu i przenosi ją do listy Jednostki edukacyjne - Mój pulpit, która przechowuje jednostki nie dodane do żadnego modułu (ta funkcja nie usuwa jednostki z systemu).

Kolejność bloków, poziomów trudności i jednostek można modyfikować, przeciągając szare kropki  na lewej krawędzi wiersza.

Na liście Moje moduły moduły są zorganizowane w foldery i podfoldery, które można otwierać i zmieniać ich nazwy w taki sam sposób, jak w przypadku modułów.



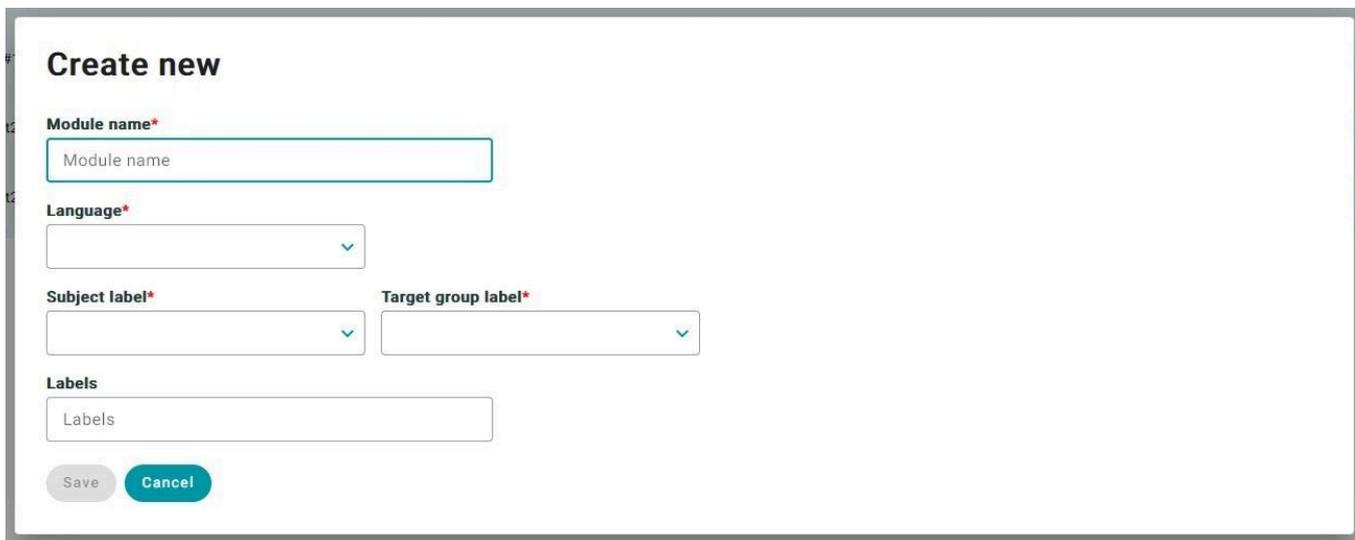
Module name(module content)	Labels	Last edited	Owner	Actions
>  Közepes szint (#1000) 	#borsos #emil #endre #fejlesztők #hernyó #hernyók #iskola #kicsi #krauszrita #közepes #lukzoltan #magyar #nagy #nemes...	2021-10-12 09:21:06	NemesNikolett	   
>  mitológia (#1002) 	#andrea #feladaok #mitológia #töri #zaborszky	2021-10-01 19:58:40	zaborszky.andrea	   
>  7 Smart Steps - Az emésztőrendszer (#1004)  > 1. szint - Egyszerű > 2. szint - Elvárható > 3. szint - Közepes > <b>Difficulty level (1)</b> >  3_1_a.anatómia >  3_1_b.anatómia + Add unit > Difficulty level (2) > Difficulty level (3) + Add difficulty level > 4. szint - Bonyolult > 5. szint - Verseny + Add block	#emésztőrendszer #lukzoltan #smart #steps #szintugró #tananyag #természettudományok	2021-11-15 19:43:44	lukzoltan	   
>  Olimpiák (#1005) 	#borsos #endre #fejlesztők #görögország #majercsik #mária #olimpiák #poppinsova #smart #steps #szintugró #szintugó #tartalo...	2022-01-04 21:11:12	poppinsova	   
>  A tudó szintugró tanfolyam (#1010) 	#borsos #endre #fejlesztők #incze #incze_reka_linearis #inczenter #madaras #reka #smart #steps #szintugró #tanfolyam #tartalom...	2022-01-18 08:40:03	InczeRka	   

## Utwórz i edytuj moduł

1. Aby utworzyć moduł, najpierw otwórz stronę Dla nauczycieli - Moduły.
2. Kliknij przycisk Utwórz nowy i wprowadź informacje o module w wyskakującym okienku:
  - Nazwa modułu,
  - Język,
  - Etykieta tematu, etykieta grupy docelowej - służą do tworzenia folderu i podfolderu, w którym przechowywany jest moduł,
  - Labels - tutaj możesz dodać dowolne etykiety, które mogą być przydatne w przyszłości. Etykiety z wieloma słowami i etykiety krótsze niż 3 znaki nie są obsługiwane (ale możesz użyć znaków specjalnych dla etykiet z wieloma słowami, takich jak etykieta wielowyrzowa).
3. Po wypełnieniu wymaganych pól, kliknij przycisk Zapisz.
4. Otwórz nowy moduł klikając na wiersz modułu i dodaj blok do modułu używając przycisku + Dodaj blok i wpisując nazwę bloku.

5. Otwórz blok klikając na wiersz bloku i dodaj poziom trudności do bloku używając przycisku + Dodaj poziom trudności.
6. Otwórz poziom trudności i kliknij przycisk Dodaj jednostkę.
7. W wyskakującym oknie możesz wybrać wcześniej utworzone jednostki edukacyjne, klikając pole wyboru po lewej stronie nazwy jednostki. W górnej części listy możesz wyszukiwać nazwy i etykiety jednostek, a także przełączać się na własne jednostki (nie dodane do modułu) lub jednostki udostępnione Tobie. Możesz wybrać wiele jednostek. Po wybraniu wszystkich żądanych jednostek edukacyjnych kliknij przycisk Dodaj jednostki.
8. Kolejność dodanych jednostek można modyfikować, przeciągając szare kropki ☰ na lewej krawędzi wiersza jednostki ułożonej się. Działania, które możesz wykonać z jednostkami szkoleniowymi:
  -  Podgląd - otwiera nowe okno z odtwarzalną wersją jednostki edukacyjnej,
  -  Edytuj - otwiera ekran edytora jednostki, w którym możesz modyfikować jednostkę szkoleniową.
  -  Copy - tworzy kopię danej jednostki do listy Learning units - My desktop (kopiowana jednostka nie jest tworzona w ramach danego modułu), która przechowuje jednostki nie dodane do żadnego modułu,
  -  Usuń - usuwa jednostkę edukacyjną z modułu i przenosi ją do listy Jednostki edukacyjne - Mój pulpit, która przechowuje jednostki nie dodane do żadnego modułu (ta funkcja nie usuwa jednostki z systemu).

Możesz budować moduły z dowolnej liczby bloków, poziomów trudności i jednostek. Jeśli moduł zostanie dodany do ścieżki edukacyjnej, wszelkie zmiany wprowadzone w module zostaną automatycznie zaktualizowane również w ścieżce edukacyjnej.



**Create new**

**Module name\***

Module name

**Language\***

▼

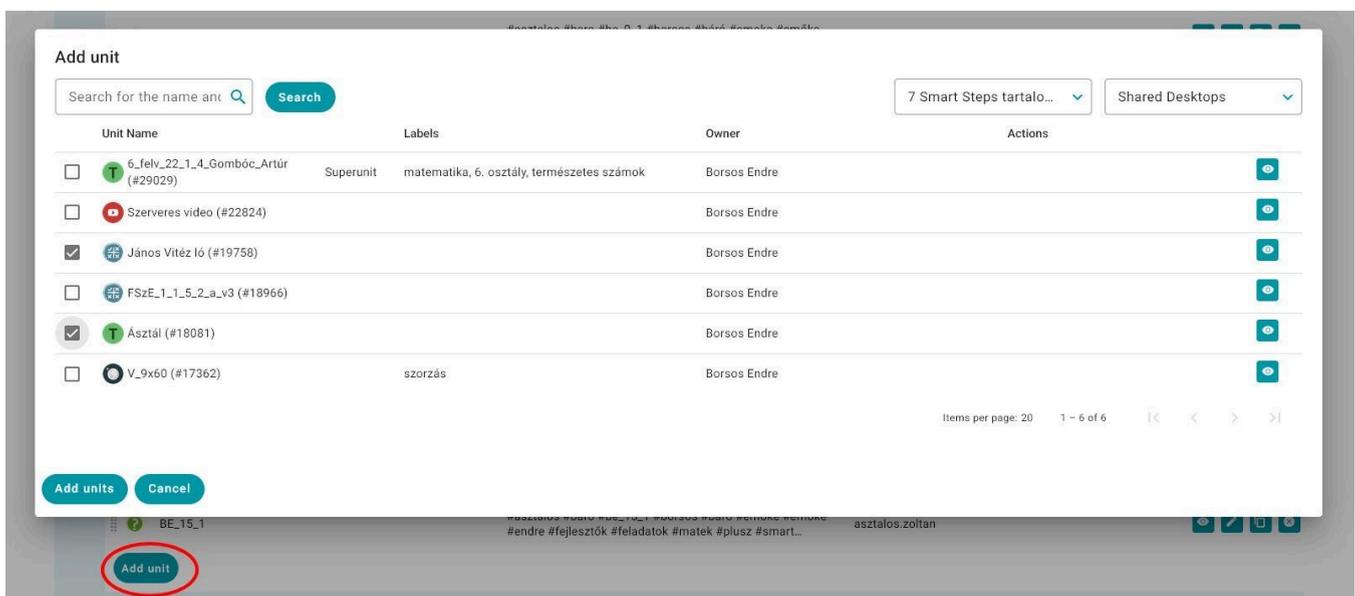
**Subject label\***      **Target group label\***

▼      ▼

**Labels**

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**

## Ścieżki edukacyjne

### Przegląd

Ścieżki edukacyjne są dostępne po otwarciu strony Dla nauczycieli - Ścieżki edukacyjne. Tutaj możesz wybrać, które ścieżki edukacyjne grupy chcesz zobaczyć. W prawym górnym rogu listy możesz przełączyć listę, aby wyświetlała tylko Twoje własne trasy nauki (bez tych, które zostały Ci udostępnione).

Ścieżki edukacyjne są częściami systemu przeznaczonymi do zabawy dla uczniów. Zawierają one materiały edukacyjne w jednym lub kilku modułach. Ścieżki edukacyjne mają określone ustawienia do kontrolowania odtwarzania jednostek edukacyjnych w ramach trasy. Ścieżki edukacyjne są udostępniane grupom. Uczniowie powinni być członkami grupy grupy uprawnień, która ma uprawnienia do odtwarzania treści. Każda trasa jest powiązana z co najmniej jedną grupą, w której została utworzona, ale może być współdzielona z wieloma grupami. Zmiany dokonane w trasie są automatycznie odzwierciedlane we wszystkich grupach, którym udostępniono ścieżkę edukacyjną.

## Lista ścieżek edukacyjnych

Ścieżki edukacyjne są dostępne po otwarciu strony Dla nauczycieli - Ścieżki edukacyjne. Tutaj możesz wybrać, które ścieżki edukacyjne grupy chcesz zobaczyć. W prawym górnym rogu listy możesz przełączyć listę, aby wyświetlała tylko Twoje własne trasy szkoleniowe (bez tych, które zostały Ci udostępnione).

Otwierając stronę ścieżek szkoleniowych, możesz zobaczyć listę ścieżek szkoleniowych w wybranej grupie wraz z ich nazwą, etykietami i właścicielem. Możesz również zobaczyć małe ikony wskazujące niektóre główne ustawienia trasy:

- Schedule - trasa ma zostać opublikowana w grupie,
- Playable - trasa jest włączona do jednorazowego odtworzenia,
- Replayable - trasa jest włączona do odtwarzania i odtwarzania,
- Odtwarzanie liniowe / adaptacyjne - postęp jest liniowy przez jednostki edukacyjne lub użytkownik może przejść na wyższy poziom trudności, jeśli dobrze radzi sobie na danym poziomie,
- Story Frame - zabawna ramka historii jest włączona na trasie,
- Zadanie domowe - trasa jest przypisana jako zadanie domowe.

Niebieski kolor ikon wskazuje, że dana funkcja jest aktywna.

Po prawej stronie wiersza trasy możesz wykonywać akcje z daną ścieżką nauki:

- Edytuj - tutaj możesz otworzyć okno ustawień trasy.
- Kopiowanie - kopiowanie tworzy kopię ścieżki edukacyjnej i całej jej zawartości (skopiowane jednostki edukacyjne są dostępne na liście Jednostki edukacyjne - Moje jednostki edukacyjne w modułach; skopiowane moduły są dostępne na liście Moduły - Moje moduły). Jest to przydatne, gdy chcesz wprowadzić pewne zmiany w zawartości trasy, ale chcesz zachować ustawienia trasy i chcesz również zachować oryginalną trasę.
- Udostępnij - za pomocą funkcji udostępniania możesz udostępnić ścieżkę edukacyjną grupie. Członkowie grupy mogą uzyskać dostęp do udostępnionego modułu w zależności od ustawień uprawnień grupy. Po kliknięciu przycisku Udostępnij otworzy się okno podręczne. Tutaj możesz wyszukać grupy, których jesteś członkiem lub właścicielem. Aby wybrać grupę, której udostępnisz trasę kliknij pole wyboru po lewej stronie nazwy grupy i kliknij przycisk Share with selected, aby udostępnić trasę edukacyjną i zamknąć wyskakujące okienko. Udostępnianie tras jest przydatne, gdy chcesz zaprosić innych użytkowników do udziału w edycji zawartości trasy lub gdy chcesz udostępnić trasę uczniom w celu jej odtworzenia.
- Link - podczas linkowania system generuje link do trasy, który może zostać przekazany niezarejestrowanym użytkownikom w dowolny sposób - w tym przypadku wydajność i wyniki nie są śledzone, więc ta funkcja jest przeznaczona głównie do celów promocyjnych. Otwarcie linku spowoduje otwarcie grywalnej strony trasy, na której możesz ją ukończyć. Po kliknięciu przycisku pojawi się wyskakujące okienko z linkiem, który jest automatycznie kopiowany do schowka (ale możesz też skopiować go ręcznie). Aby zamknąć wyskakujące okienko, kliknij przycisk OK.
- Usuń - usuwając ścieżkę edukacyjną, usuwasz ją z systemu. Zawartość trasy (moduły, jednostki edukacyjne) nie zostanie usunięta.

Klikając wiersze list, możesz je otworzyć, aby wyświetlić niższe poziomy ścieżek edukacyjnych: modules, blocks, poziomy trudności i jednostki edukacyjne w ich obrębie. Kolejność zawartości można zmienić, przeciągając szare kropki na lewej krawędzi wiersza.

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 language dropdown set to "EN". Below the tabs, there are sub-tabs: "EDUBOT chatboard", "Learning units", "Modules", "Learning routes" (selected), "Groups", and "Users". A search bar shows "Learning routes in Group: 7 Smart Steps tartalom-fejlesztök". A toggle switch for "I only want to see my contents" is visible. Below this is a table of learning routes with columns for "Learning route name", "Labels", "Owner", and "Actions".

Learning route name	Labels	Owner	Actions
Virtuális fejlesztői SMART e-Maths (#1795)	#borsos #endre #fejlesztői #fejlesztök #maths #smart #steps #tartalom #virtuális	Borsos Endre	
Matematika 6 alatt (#1796)	#alatt #borsos #endre #fejlesztök #matematika #smart #steps #tartalom	Borsos Endre	
SMART e-Maths mindenegyben wizardCopyLRPcopyNameText (#1797)	#borsos #copynametext #endre #fejlesztök #maths #mindenegyben #smart #steps #tartalom #wizardcopylrp	Borsos Endre	
Ismerkedés (#1810)	#aszolne1007 #borsos #endre #fejlesztök #ismerkedés #smart #steps #tartalom	aszolne1007	
Gyakorló matematika (#1813)	#aszolne1007 #borsos #endre #fejlesztök #gyakorló #matematika #smart #steps #tartalom	aszolne1007	
Bemeneti mérés (#1818)	#aszolne1007 #bemeneti #borsos #endre #fejlesztök #mérés #smart #steps #tartalom	aszolne1007	
Tanári gyűjtő magyar nyelv tananyagokhoz (#1825)	#borsos #endre #fejlesztök #gyűjtő #magyar #nyelv #smart #steps #tananyagokhoz #tartalom	Borsos Endre	

## Utwórz i edytuj ścieżkę edukacyjną

- Aby utworzyć ścieżkę edukacyjną, najpierw otwórz stronę Dla nauczycieli - Ścieżki edukacyjne. W lewym górnym rogu wybierz grupę, w której chcesz utworzyć ścieżkę edukacyjną.
- Kliknij przycisk Utwórz nowy i wprowadź wymagane informacje w zakładkach ustawień podstawowych okna podręcznego (ustawienia zostały wyjaśnione w następnym rozdziale):

- Nazwa ścieżki edukacyjnej,
  - Wygląd graficzny jednostek edukacyjnych,
  - Tryb odtwarzania jednostek edukacyjnych,
  - Tryb odtwarzania zadań pomocniczych.
3. Po wypełnieniu wymaganych pól kliknij przycisk Zapisz i wyjdź.
  4. Otwórz nową ścieżkę edukacyjną, klikając wiersz trasy i kliknij przycisk Dodaj moduł.
  5. W wyskakującym oknie możesz wybrać wcześniej utworzone **moduły**, klikając pole wyboru po lewej stronie nazwy modułu. W górnej części listy możesz wyszukiwać nazwy i etykiety modułów, a także przełączać się na własne moduły lub moduły udostępnione. Możesz wybrać wiele modułów. Po wybraniu wszystkich żądanych modułów kliknij przycisk Dodaj moduł.
  6. Akcje, które możesz wykonać z dodanymi modułami:
    -  Edytuj – edytuj nazwę modułu. Po kliknięciu przycisku Edytuj otworzy się okno podręczne, w którym możesz wprowadzić nazwę modułu. Po kliknięciu przycisku Potwierdź nowa nazwa zostanie zapisana, a wyskakujące okienko zostanie zamknięte.
    -  Udostępnij – za pomocą funkcji udostępniania możesz udostępnić trasę grupie. Członkowie grupy mogą uzyskać dostęp do udostępnionej trasy edukacyjnej w zależności od ich **ustawień uprawnień grupy**. Po kliknięciu przycisku Udostępnij otworzy się okno podręczne. Tutaj możesz wyszukać grupy, których jesteś członkiem lub właścicielem. Aby wybrać grupę, której udostępnisz moduł kliknij pole wyboru po lewej stronie nazwy grupy i kliknij przycisk Share with selected, aby udostępnić moduł i zamknąć wyskakujące okienko. Udostępnianie modułów jest przydatne, gdy chcesz zaprosić innych użytkowników do udziału w edycji zawartości modułu.
    -  Usuń – usuwa moduł ze ścieżki edukacyjnej (funkcja ta nie usuwa urządzenia z systemu).

Możesz budować ścieżki edukacyjne z dowolnej liczby modułów. Jeśli moduł zostanie dodany do ścieżki szkoleniowej, wszelkie zmiany wprowadzone w module zostaną automatycznie zaktualizowane również w ścieżce szkoleniowej.

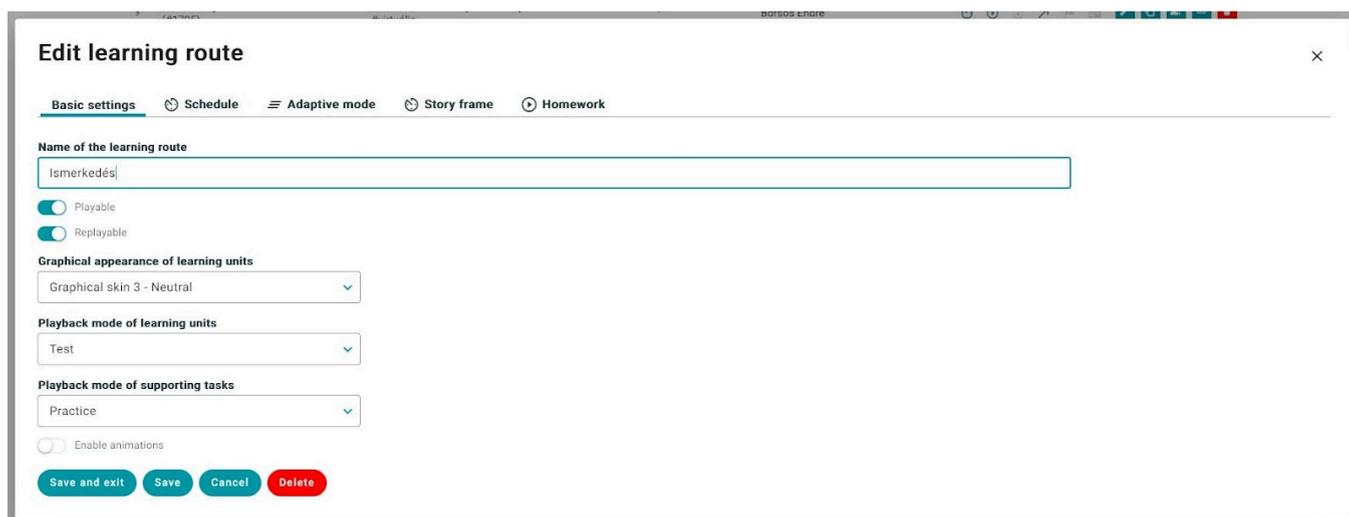
Aby usunąć ścieżkę edukacyjną, musisz kliknąć czerwony przycisk Usuń  na liście tras lub na dole wyskakującego okna ustawień trasy (nie można tego cofnąć). Po kliknięciu przycisku Usuń otworzy się wyskakujące okno, w którym musisz potwierdzić usunięcie, klikając przycisk OK.

## Ustawienia trasy edukacyjnej

Ustawienia trasy uczenia się można otworzyć, klikając przycisk Edytuj  w akcjach trasy. Ustawienia są podzielone na wiele zakładek.

Podstawowe ustawienia

- Nazwa trasy edukacyjnej
- Playable – trasa jest włączona do jednorazowego odtworzenia.
- Replayable – trasa jest włączona do odtwarzania i ponownego odtwarzania.
- Wygląd graficzny jednostek edukacyjnych – możesz wybrać spośród **zdefiniowanych skórek**, które wpływają na odtwarzalną wersję trasy.
- Tryb odtwarzania jednostek edukacyjnych:
  - Test bez informacji zwrotnej – po wysłaniu odpowiedzi dla **jednostki edukacyjnej**, system nie pokazuje żadnej informacji zwrotnej, czy odpowiedź była poprawna, czy nie, i przechodzi do następnej jednostki na trasie,
  - Test z informacją zwrotną – po wysłaniu odpowiedzi dla jednostki edukacyjnej system pokazuje, czy odpowiedź była poprawna, czy nie, i przechodzi do następnej jednostki na trasie,
  - Praktyka – system nie pokazuje żadnej informacji zwrotnej o odpowiedzi, ale nie przechodzi do następnej jednostki, dopóki nie zostanie udzielona poprawna odpowiedź.
- Tryb odtwarzania zadań pomocniczych:
  - Test bez informacji zwrotnej – po wysłaniu odpowiedzi dla jednostki uczenia się, system nie pokazuje żadnej informacji zwrotnej, czy odpowiedź była poprawna, czy nie, i przechodzi do następnej jednostki na trasie,
  - Test z informacją zwrotną – po przesłaniu odpowiedzi na jednostkę edukacyjną system pokazuje, czy odpowiedź była poprawna, czy nie, i przechodzi do następnej jednostki na trasie,
  - Praktyka – system nie pokazuje żadnej informacji zwrotnej o odpowiedzi, ale nie przechodzi do następnej jednostki, dopóki nie zostanie udzielona poprawna odpowiedź.
- Włącz animacje – włącza ruchome animacje w grywalnej wersji trasy.



Harmonogram

- Harmonogram – włączając tę opcję możesz ustawić konkretną datę dla ścieżki edukacyjnej, w której pojawi się ona dla **grup**, którym jest udostępniana.

- Planowanie trasy nauki - tutaj możesz wybrać datę aktywacji trasy.
- Strefa czasowa dla planowania.

#### Tryb adaptacyjny

- Tryb odtwarzania ścieżki edukacyjnej - możesz wybrać, czy postęp przez jednostki edukacyjne powinien być liniowy (uczeń musi ukończyć wszystkie jednostki edukacyjne) (odtworzenie liniowe), czy też uczeń może przejść na wyższy poziom trudności, jeśli dobrze radzi sobie na danym poziomie (odtworzenie adaptacyjne).
- Ustawienia do zastosowania (tylko po wybraniu trybu adaptacyjnego) - możesz wybrać, czy odtwarzanie adaptacyjne ma być stosowane dla bloków w modułach ścieżki edukacyjnej, czy dla całej ścieżki.
- Trudność zdobywania poziomów
- Trudność obniżania poziomu
- Odtwarzaj jednostki szkoleniowe w losowej kolejności (w ramach tego samego poziomu trudności) - włączenie tej opcji powoduje, że jednostki szkoleniowe na trasie są ustawiane w losowej kolejności podczas odtwarzania trasy.

#### Ramka historii

Jednostki edukacyjne mogą być uzupełnione zabawną ramką historii, która pozwala użytkownikom zdobywać nagrody za ukończenie jednostek edukacyjnych w ramach trasy. Jako nauczyciel możesz tworzyć nagrody i umieszczać je w skrzyniach skarbów, które można ustawić tak, aby pojawiały się dla uczniów w określonych punktach podczas grania w ścieżkę edukacyjną.

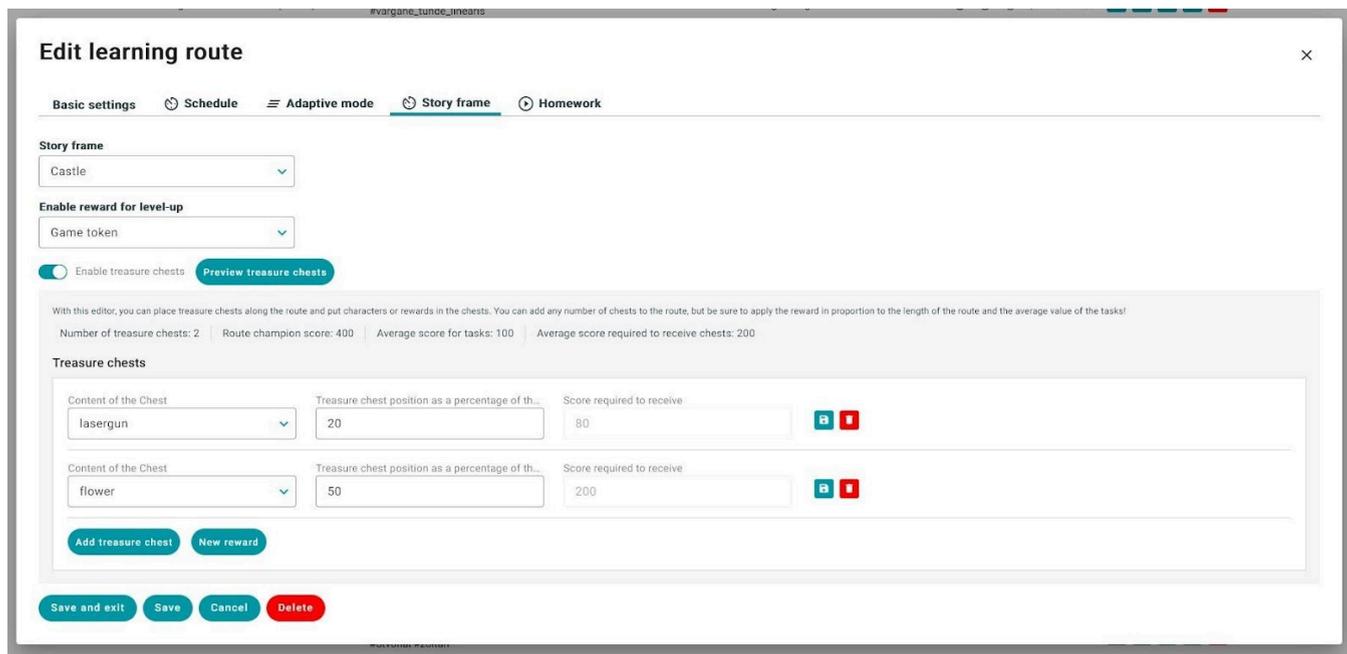
- Ramka historii - tutaj możesz wybrać ramkę historii (obecnie dostępna jest tylko jedna ramka historii).
- Nagroda za ukończenie poziomu - włączenie tej opcji daje nagrodę dla uczniów po ukończeniu poziomu.
- Umieszczanie skrzyń ze skarbami - włączenie tej opcji pozwala na przydzielanie nagród w określonych punktach ścieżki edukacyjnej.

- Edytor skrzyń skarbów – w edytorze skrzyń skarbów możesz dodawać nagrody (zawartość skrzyni), wybierając je z listy nagród i przypisując daną skrzynię do określonego procentu postępu trasy. Możesz dodawać wiele skrzyń, usuwać umieszczone skrzynie i tworzyć nowe nagrody. Aby dodać skrzynię, kliknij przycisk Dodaj skrzynię skarbów, wybierz nagrodę z pola Zawartość skrzyni i wprowadź wartość w polu Pozycja skrzyni skarbów jako procent trasy (pole

Wynik wymagany do otrzymania jest wypełnianie automatycznie w zależności od tej wartości procentowej). Zapisz skrzynię, klikając przycisk . Możesz dodać nowe nagrody do opcji zawartości skrzyni, klikając przycisk Nowa nagroda. Spowoduje to otwarcie wyskakującego okna, w którym możesz wprowadzić nazwę nagrody i dodać jej obraz. Istnieją dwie opcje obrazu: dodaj adres URL obrazu online do pola Image URL lub kliknij Upload image i wybierz obraz z komputera. Aby zapisać nową nagrodę, kliknij Zapisz w dolnej części wyskakującego okna. Po zapisaniu nowej nagrody powinna ona pojawić się na liście opcji Zawartość skrzyni.

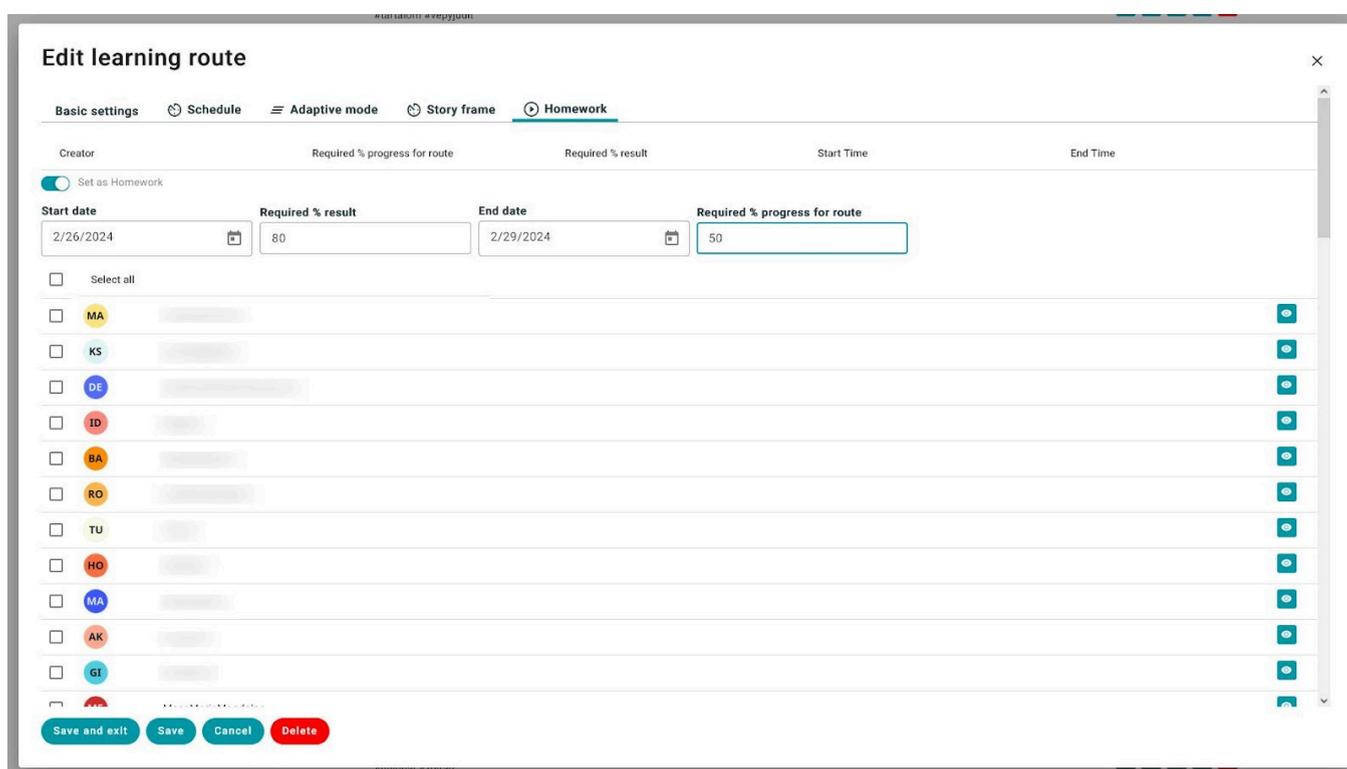
- Podgląd skrzyń skarbów – okno podglądu skrzyń skarbów pokazuje graficzny przegląd pozycji umieszczonych skrzyń.

Nagrody ze skrzyń skarbów są wyświetlane dla uczniów na ekranie gry w sekcji Skarbiec. Nauczyciele mogą przeglądać nagrody w raportach trasy.



#### Praca domowa

- Ustaw jako pracę domową – włączając tę opcję możesz ustawić parametry pracy domowej, a także użytkowników (w grupie, której udostępniana jest ścieżka edukacyjna), dla których ścieżka będzie obowiązkowym zadaniem domowym.
- Data początkowa/Data końcowa – tutaj możesz wybrać okres czasu, w którym zadanie domowe będzie aktywne.
- Wymagany % wyniku – % punktów, które uczniowie muszą uzyskać, aby pomyślnie ukończyć zadanie domowe.
- Wymagany % postępu dla trasy – % postępu, jaki uczniowie muszą osiągnąć, aby pomyślnie ukończyć zadanie domowe.
- Wybierz użytkowników – możesz wybrać użytkowników w grupie, klikając pole wyboru po lewej stronie nazwy użytkownika. Możesz wybrać wszystkich użytkowników, klikając pole wyboru Wybierz wszystkich.

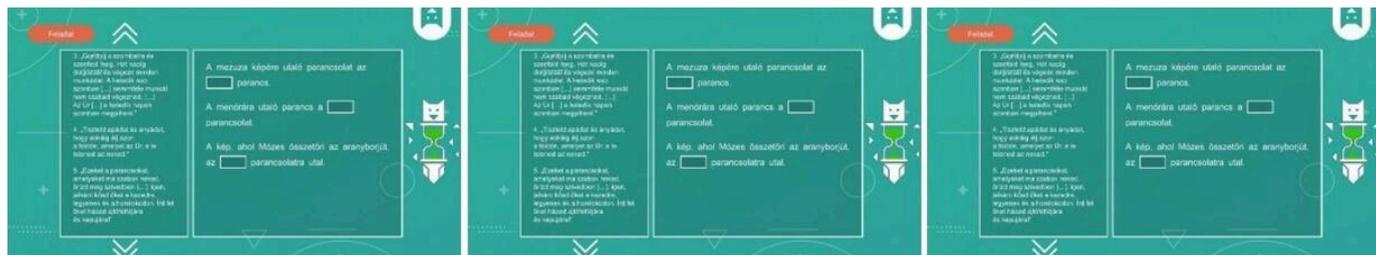


Na dole wyskakującego okna ustawień możesz kliknąć Zapisz i wyjdź po zakończeniu pracy z ustawieniami lub kliknąć Zapisz, aby zapisać ustawienia podczas pracy, lub Kliknąć Anuluj, aby odrzucić wszelkie zmiany w ustawieniach. Klikając przycisk Usuń, możesz usunąć trasę. Zawartość trasy (moduły, jednostki edukacyjne) nie zostanie usunięta.

## Podgląd skórek graficznych ty pów jednostek edukacyjnych

Dostępne są trzy motywy graficzne: Plac zabaw, Monster high i Neutralny. Są one ustawiane w podstawowych ustawieniach trasy i mają wpływ na wszystkie jednostki uczące się w ramach trasy. Podgląd skórek w różnych typach jednostek uczących się:

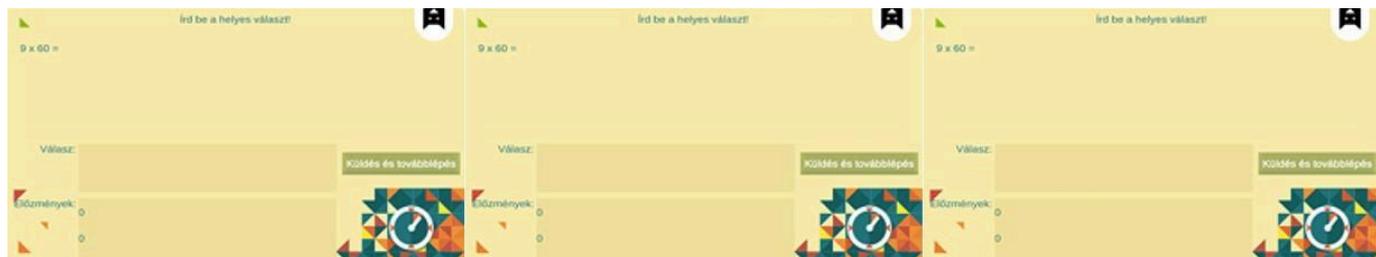
Zadanie tekstowe (Plac zabaw, Monster high, Neutral) – wszystkie trzy skórki są takie same



Zrozumienie (Plac zabaw, Monster high, Neutralne)



Pytanie otwarte (Plac zabaw, Monster high, Neutral) – wszystkie trzy skórki wyglądają tak samo



Miloner (Plac zabaw, Monster high, Neutralny)



Zestawy (Plac zabaw, Monster high, Neutralny)



Affix (Plac zabaw, Monster high, Neutralny)



Prawda lub fałsz (Plac zabaw, Monster high, Neutralny)



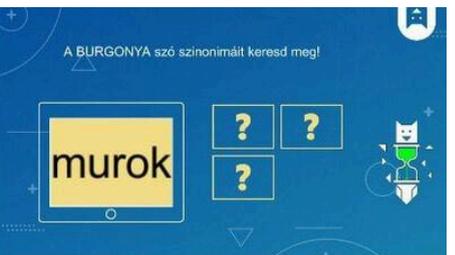
Ryba w wodzie (Plac zabaw, Monster high, Neutralne)



Hangman (Plac zabaw, Monster high, Neutralny)



Boom! (Plac zabaw, Monster high, Neutralny)



Bąbelkowy potwór (Plac zabaw, Monster high, Neutralny)



Matematyczny potwór (Plac zabaw, Monster high, Neutralny)



PDF - nie ma skórek w tym silniku, wyświetla przestany plik PDF

Video - nie ma skórek w tym silniku, wyświetla dodane wideo