

GHID DE UTILIZARE

EDUBOT

MANUAL DE UTILIZARE PENTRU

PROFESORI

EduBot - Dezvoltarea competențelor cheie printr-o metodologie de învățare mixtă bazată pe tehnologia chatbot susținută de inteligența artificială

2022-1-HU01-KA220-SCH-000088299

2024

Parteneri de proiect



RegioNet
Foundation



Cofinanțat de
Uniunea Europeană

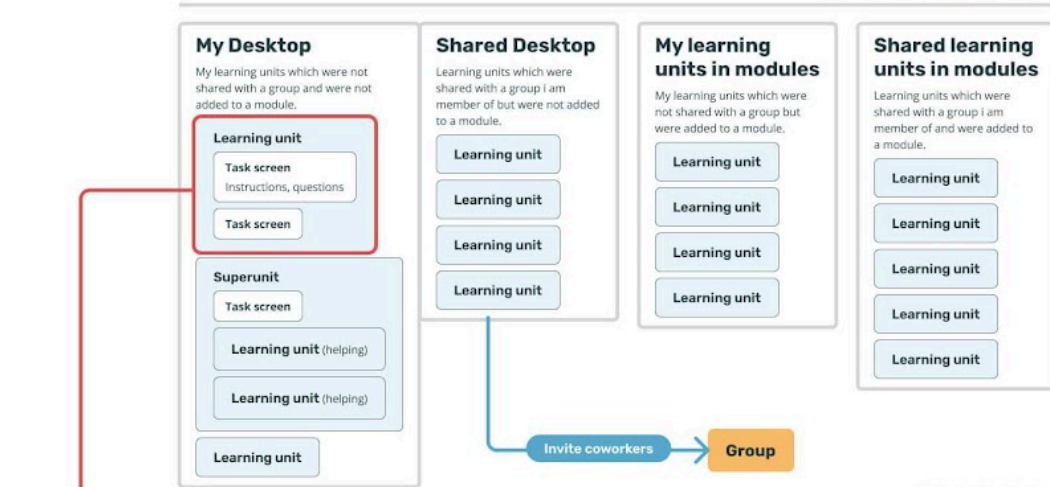
Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale Agenției Executive Europene pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană și nici EACEA nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.

Prezentare generală și structura conținutului

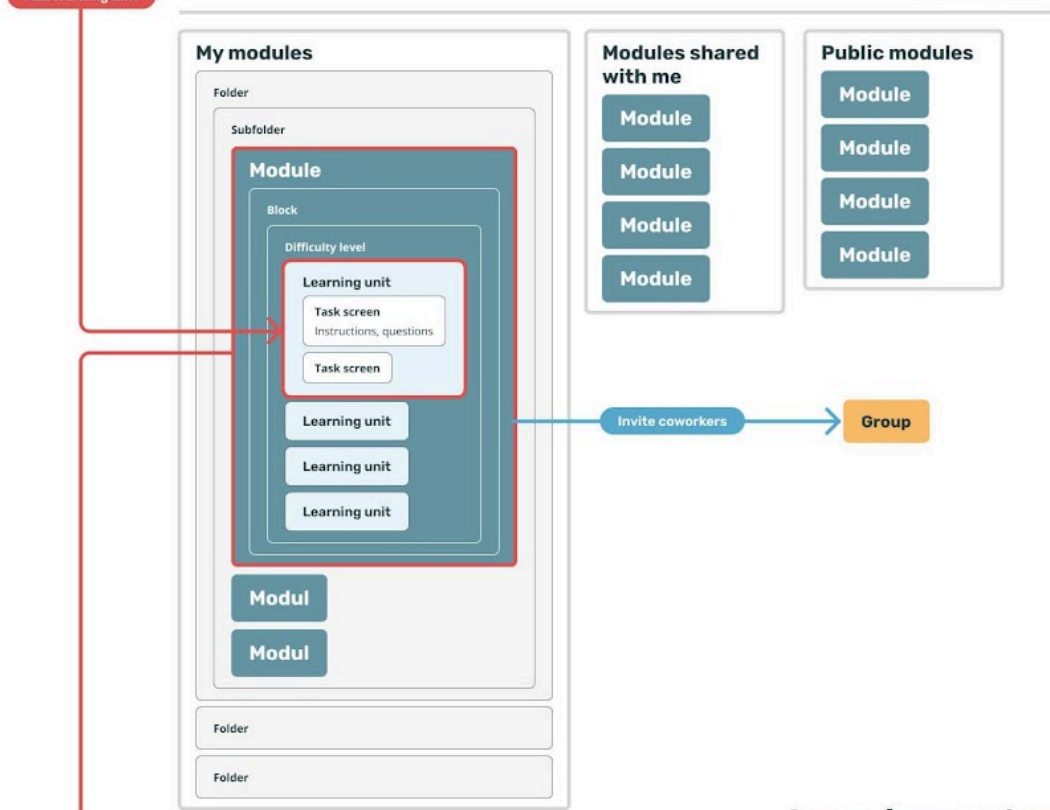
Materialele de învățare ale sistemului sunt alcătuite din mai multe niveluri – fiecare cu funcții diferite. În termeni foarte simpli: materialele de învățare sunt create ca unități de învățare, care pot fi puse în module cu niveluri de dificultate, iar apoi modulele pot fi adăugate la rute de învățare, care pot fi partajate cu unul sau mai multe grupuri de studenți.

- Unități de învățare - sunt organizate în mai multe liste: My desktop (unitățile mele care nu sunt adăugate la un modul), Shared desktop (unitățile partajate care nu sunt adăugate la un modul), My learning units in modules, și Shared learning units in modules. În funcție de tipul lor, unitățile de învățare pot fi completate cu conținut și întrebări. La acest nivel puteți edita, copia și partaja unități de învățare.
- Module - sunt organizate în mai multe liste: Modulele mele, Module partajate cu mine și Module publice. Modulele mele pot fi stocate în foldere și subfoldere. Blocuri și niveluri de dificultate pot fi create în cadrul unui modul. La acest nivel de conținut este posibilă asamblarea materialului de învățare într-o formă mai complexă: unitățile de învățare deja create pot fi glisate în fiecare nivel de dificultate al modulului și ordinea lor poate fi stabilită. La acest nivel puteți edita, copia și partaja module.
- Rute de învățare - sunt părțile jucabile ale sistemului pentru studenți. Rutele sunt afișate asociate cu grupuri, fiecare rută este asociată cu cel puțin un grup, este creată prin legarea la un grup. Unul sau mai multe module pot fi plasate în rute. În setările avansate ale traseului, puteți seta parametrii pentru redarea traseului (de exemplu, programarea, cadrul povestirii, tema pentru acasă). La acest nivel puteți edita, copia și partaja rute de învățare.

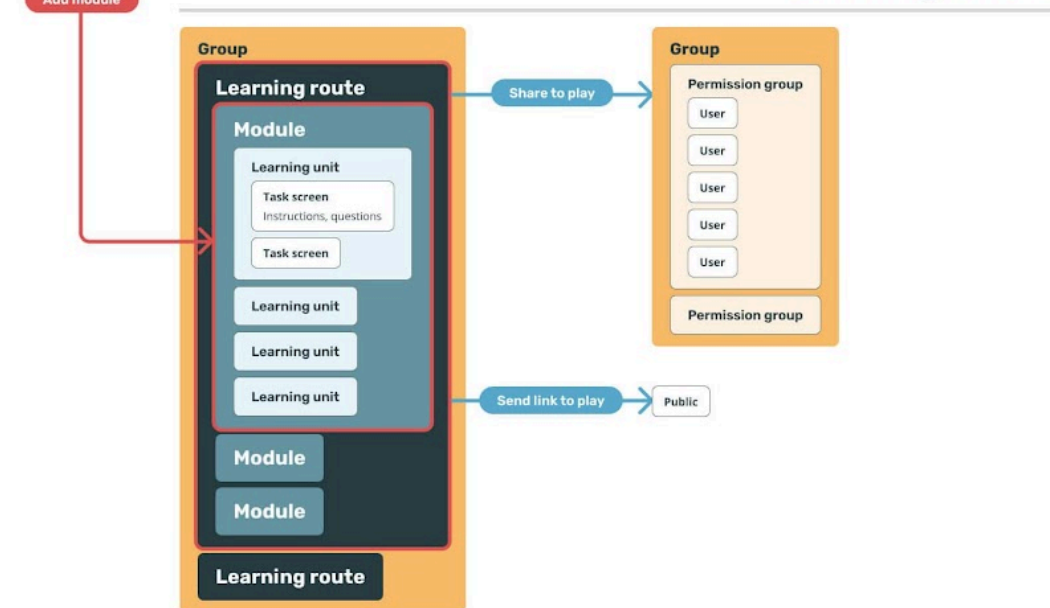
Learning units



Modules



Learning routes



Manual de utilizare EduBot pentru profesori

EduBot este un sistem deschis LMS/CAT pentru crearea de materiale de învățare interactive, multimedia, pe care elevii le pot accesa prin intermediul unor rute de învățare personalizate și adaptive.

EduBot găzduiește mai multe aplicații pentru elevi, inclusiv aplicații gratuite precum Tanlet sau ClassYedu. Dacă sunteți interesat să vă creați propria aplicație privată, vă rugăm să contactați echipa EduBot la classyedu.com

Acest manual acoperă elementele de bază ale creării și partajării conținutului din perspectiva dezvoltatorului de conținut / a profesorului. Conținutul creat pe această parte va fi accesibil pentru elevi folosind aplicația (gratuită) EduBot.

Definirea termenilor

- User - Utilizator înregistrat.
- Grup - Utilizatorii se pot abona sau invita la grupuri (la grupuri de permisiune în cadrul unui grup). Partajarea conținutului are loc la nivel de grup.
- Permission group - Subsecțiuni ale grupurilor. Acestea sunt utilizate pentru a controla accesul la conținutul partajat cu grupul (de exemplu, redarea rutelor sau editarea conținutului). Acestea pot fi utilizate pentru a crea grupuri de permisiuni pentru studenți, colegi sau părinți. Fiecare grup trebuie să conțină cel puțin un grup de permisiuni înainte de a putea invita utilizatori.
- Unitate de învățare - Elementul de învățare de bază. Acesta include conținut pe unul sau mai multe ecrane de sarcini. În funcție de tipul unității de învățare, poate conține teste, sarcini de rezolvat sau materiale de învățare.
- Unit type - Sistemul conține mai multe tipuri de motoare de sarcini ludice. Acestea sunt structurate diferit și, prin urmare, pot fi utilizate în scopuri diferite. Tipurile de unități sunt următoarele: Tacilă text, Comprehensiune, Întrebare deschisă, Milionar, Seturi, Afixare, Adevărat sau fals, Pește în apă, Hangman, Boom!, Monstrul cu bule, Monstrul matematic, Video și PDF.
- Superunități - Superunitățile sunt tipuri de unități de învățare complexe. Prin activarea superunităților, puteți adăuga unități ajutătoare (unități de învățare create anterior) la o anumită unitate de învățare. Puteți insera oricâte unități ajutătoare doriți și, de asemenea, puteți insera unitatea de învățare principală ca o repetare. Unitățile ajutătoare ale Superunit se activează atunci când utilizatorul nu poate finaliza cu succes unitatea de învățare dată.
- Desktop-ul meu - Desktop-urile sunt liste de unități de învățare care nu sunt adăugate la un modul. Unitățile noi pot fi create numai în desktopuri. Biroul meu conține propriile unități de învățare care nu sunt în module.
- Desktop partajat - Desktop-urile partajate sunt desktop-uri ale grupurilor. Utilizatorii cu permisiune de editare a conținutului din grup pot accesa desktop-ul grupului și pot vizualiza, edita, copia unități de învățare din cadrul grupului. Desktop-urile partajate sunt liste de unități de învățare partajate care nu sunt adăugate la un modul. Unitățile noi pot fi create numai în desktop-uri.
- Module - Modulul este un material didactic format din mai multe unități de învățare. Modulele pot fi adăugate la rute de învățare care pot fi jucate de elevi. Un modul este împărțit în blocuri și niveluri de dificultate. Unitățile de învățare sunt adăugate la nivelurile de dificultate din cadrul modulului.
- Bloc - Un modul este construit din blocuri. Nivelurile de dificultate pot fi create în cadrul unui bloc, la care se pot adăuga unități de învățare create anterior. Este obligatoriu să creați cel puțin un bloc în cadrul unui modul.
- Nivel de dificultate - Blocurile sunt construite din niveluri de dificultate la care puteți adăuga unități de învățare create anterior. Este obligatoriu să creați cel puțin un nivel de dificultate în cadrul unui bloc.
- Folders - Modulele pot fi organizate în foldere și subfoldere. Dosarele nu sunt asociate cu nicio funcție suplimentară (de exemplu, partajare, copiere), ele sunt utilizate doar în scopuri organizatorice.
- Traseu de învățare - Traseele de învățare - care conțin module - sunt materialele de învățare redabile care pot fi partajate cu elevii. Puteți seta setări specifice pentru rutele de învățare, cum ar fi programarea, atribuirea temelor sau cadrul povestirii.
- Tara pentru acasă - Rutele de învățare sunt considerate teme pentru acasă dacă au fost setate ca temă pentru acasă în setările rutei și au fost setați parametrii necesari (perioadă de timp, cerințe, partajare).
- Cadru de poveste - Unitățile de învățare pot fi completate cu un cadru de poveste jucăuș, care permite utilizatorilor să obțină recompense pentru finalizarea unităților de învățare din cadrul traseului.
- Modul de redare liniar / adaptiv - Modul de redare liniar al traseului înseamnă că elevul trebuie să finalizeze toate unitățile de învățare la același nivel de dificultate înainte de a putea trece la unități de la un nivel superior. Modul de redare adaptiv înseamnă că, dacă sistemul detectează că elevul are performanțe bune la un anumit nivel de dificultate, elevul va fi mutat automat la un nivel superior.
- Delete - Ștergerea șterge complet conținutul din sistem. Dacă conținutul este adăugat la un alt conținut (de

exemplu, o unitate de învățare este adăugată la un modul), acesta nu poate fi șters, este posibilă doar arhivarea.

- Remove – Atunci când se elimină, conținutul este eliminat doar din locul în care se efectuează Remove (e.ex. puteți elimina o unitate de învățare din modulul la care a fost adăugată, caz în care aceasta este eliminată din modul, dar rămâne disponibilă în Desktop).
- Arhivare – Arhivarea elimină conținutul dat din listele de conținut ale utilizatorului, dar acesta rămâne în sistem în scopuri de referință (de exemplu, în rapoarte).
- Copie – Copierea creează o copie a conținutului dat (și tot ce conține) în contul propriu al utilizatorului. Partajele și încorporările conținutului original în alt conținut nu vor fi copiate. De exemplu, dacă copiați o anumită unitate de învățare dintr-un modul care vă este partajat, copia va fi creată în lista My Desktop, unde se află toate unitățile dvs. de învățare, care nu sunt adăugate la un modul. Copiile au același nume ca și conținutul original, dar ID-ul din spatele numelui lor este diferit.
- Share – este partajarea conținutului cu un anumit grup. Membrii grupului pot vizualiza, edita, copia etc. conținutul în funcție de permisiunile grupului lor de permisiuni.
- Link – Atunci când se face link, sistemul generează un link către un traseu, care poate fi transmis utilizatorilor neînregistrați în orice mod doriți – în acest caz, performanța și rezultatele nu sunt urmărite, astfel încât această funcție este destinată în principal scopurilor promoționale. Deschiderea linkului va deschide o pagină redabilă a traseului, unde puteți finaliza traseul.

Utilizatori






Utilizatorii sunt persoane cu conturi înregistrate. Vă puteți înregistra pe: <https://tanlet.classyedu.eu/register> (sau făcând clic pe Registrare în colțul din dreapta sus al ecranului de conectare) prin introducerea unui nume de utilizator, a unei parole, a unei adrese de e-mail și a unei limbi preferate (puteți schimba oricând limba ecranelor în colțul din dreapta sus). După înregistrare, utilizatorii pot fi invitați în grupuri sau se pot abona la grupuri publice, de unde pot accesa conținutul grupului.

Grupuri

Prezentare generală

Grupurile pot fi accesate prin deschiderea paginii Pentru profesori – Grupuri. Aici puteți căuta grupuri și puteți alege ce grupuri să afișați pe categorii (Grupurile mele, Membru administrator, Membru editor, Membru student, Sunt invitat în grup, Cererea mea de aderare așteaptă confirmare).

Grupurile conțin grupuri de autorizare, care conțin utilizatori (după trimiterea și acceptarea invitațiilor). Grupurile sunt elemente principale pentru partajarea conținutului în sistem: puteți invita grupurile să acceseze unități de învățare, modules, learning routes. Analizele rezultatelor învățării sunt stocate pe grupuri. Există și o funcție Send message pentru grupuri.

În listă puteți vedea informațiile de bază ale grupurilor (nume, descriere, limbă), setările rapide (public/privat, abonament condiționat/gratuit) și acțiuni (văzi invitații în așteptare , vedeți utilizatorii care așteaptă confirmarea pentru acces , trimiteți mesaj , editați setările grupului  și navigați la rutele legate de grupul dat ).

Grupurile nu pot fi șterse, dar le puteți trece în modul privat și/sau puteți elimina membrii grupului.

Rândurile grupurilor pot fi deschise făcând clic pe ele. În grupurile deschise puteți vedea grupurile de permisiuni din cadrul grupului, care pot fi deschise pentru a dezvălui utilizatorii dintr-un anumit nivel.

Crearea grupurilor și a setărilor de grup

Pentru a crea un grup nou trebuie să navigați la ecranul Pentru profesori - Grupuri. Făcând clic pe butonul Create new deschideți fereastra pop-up pentru setările de bază. Aici puteți introduce următoarele:

- Numele grupului
- Limba grupului
- Public/Private – setarea unui grup în modul public arată grupul pentru fiecare utilizator, dar nu înseamnă acces liber la conținutul grupului
- Type of group subscription – aici puteți seta dacă oricine se poate abona la grup (Free) sau dacă trebuie să acceptați orice cerere de aderare înainte de a adăuga un utilizator la grup
- Descrierea grupului – scurtă descriere despre grup

Grupuri de permisiuni

În cadrul grupurilor trebuie să creați grupuri de permisiuni pentru a gestiona accesul la conținutul grupurilor (fiecare grup vine cu un grup de permisiuni implicit, care poate fi modificat).

Grupurile de permisiuni sunt esențiale pentru controlul partajării conținutului în cadrul sistemului. De exemplu, puteți crea un grup de permisiuni "Elevi" care poate reda doar conținutul grupului și poate afișa rapoarte despre

rezultate; creeți un grup de permisiuni "Părinți" cu permisiunea Afișare raport; și creeți un grup de permisiuni "Profesori" cu permisiune completă pentru lucrul în comun cu privire la conținutul din cadrul grupului.

Pentru a crea un grup de permisiune trebuie să navigați la ecranul Pentru profesori - Grupuri, să creați un grup sau să selectați unul existent și să îl deschideți în vizualizarea listei. În cadrul grupului deschis trebuie să faceți clic pe butonul Add permission group. În fereastra pop-up introduceți numele grupului de permisiuni (Role) și setați permisiunile. Salvați grupul de permisiuni făcând clic pe butonul Salvați modificările.

Puteți seta următoarele permisiuni pentru grupurile de permisiuni (puteți alege orice combinație): ●

Autorizează desktop partajat

- Copiază conținutul
- Editarea conținutului grupului
- Editarea datelor grupului
- Gestionarea lucrărilor de casă
- Managementul utilizatorilor din grup
- Play contents
- Raport de afișare
- Utilizează conținutul din grup

Create Students [X]

Role

Students

Authorise shared desktop

Copy content

Edit group content

Edit group data

Managing Homeworks

Manage users in group

Play contents

Display report

Use contents in group

Cancel Save changes


Adăugarea și gestionarea utilizatorilor într-un grup

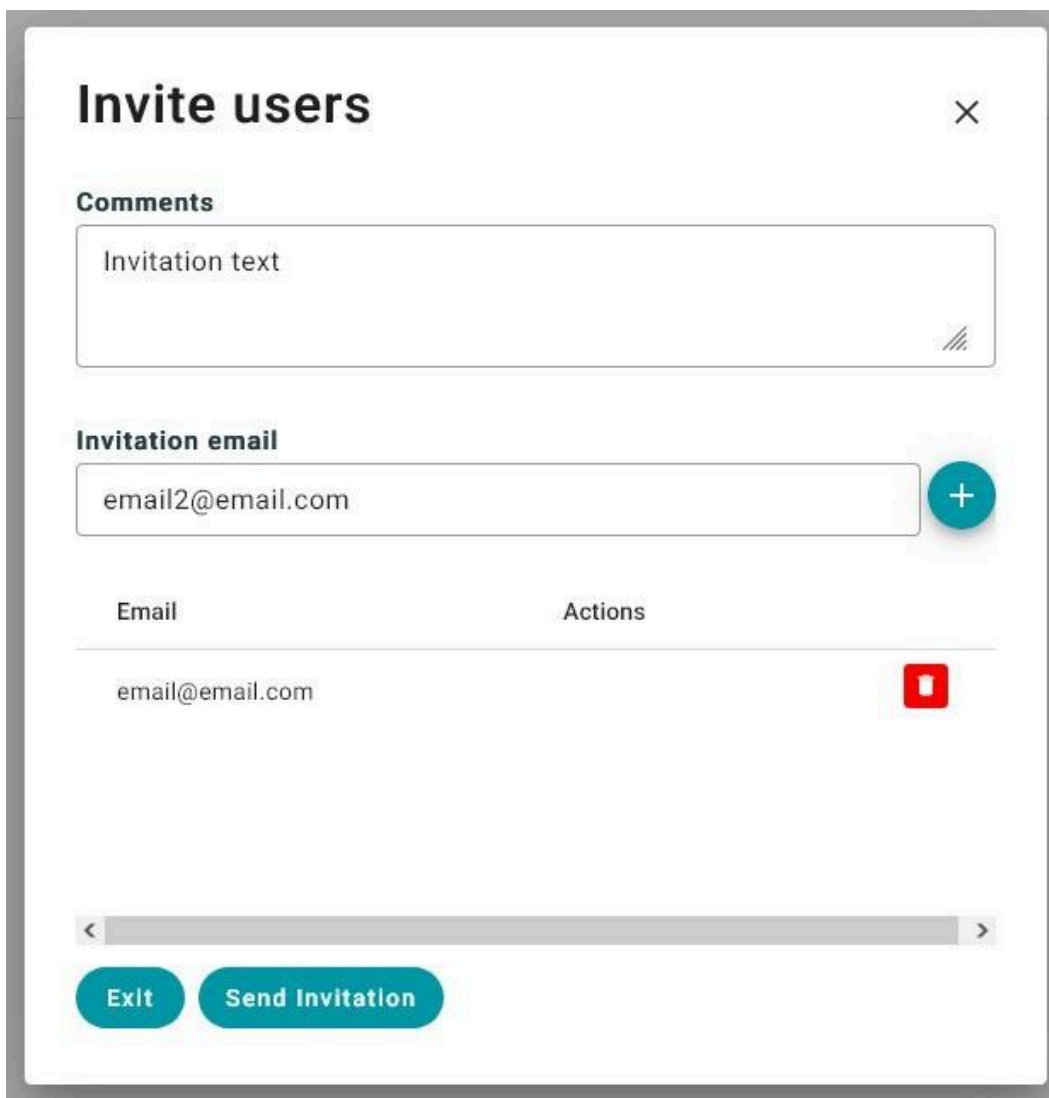
Utilizatorii pot fi adăugați la grupurile de permisiuni din cadrul grupului, deci înainte de a invita utilizatori, trebuie să creați cel puțin un grup de permisiuni.


Există mai multe moduri de a adăuga utilizatori la un grup:

- prin invitarea utilizatorilor externi în grup,
- prin adăugarea de utilizatori la grup,
- prin abonarea la un grup public.

Invitarea utilizatorilor externi la un grup

Dacă aveți un grup cu permisiuni, faceți clic pe butonul **Invită utilizatori externi**  în partea dreaptă a listei grupului de permisiuni. În fereastra pop-up introduceți textul invitației în câmpul **Comentariu** și adăugați adresa de e-mail a utilizatorilor înregistrați în câmpul **E-mail invitație**. Puteți adăuga mai multe adrese de e-mail introducând o adresă de e-mail, făcând clic pe butonul **+** și introducând un nou e-mail. Când ați introdus adresele de e-mail ale tuturor utilizatorilor doriți, faceți clic pe butonul **Send invitation**. Invitația este trimisă prin e-mail. După acceptarea invitației făcând clic pe link-ul din e-mail, utilizatorul devine membru al grupului și este adăugat la grupul de permisiuni la care a fost invitat.

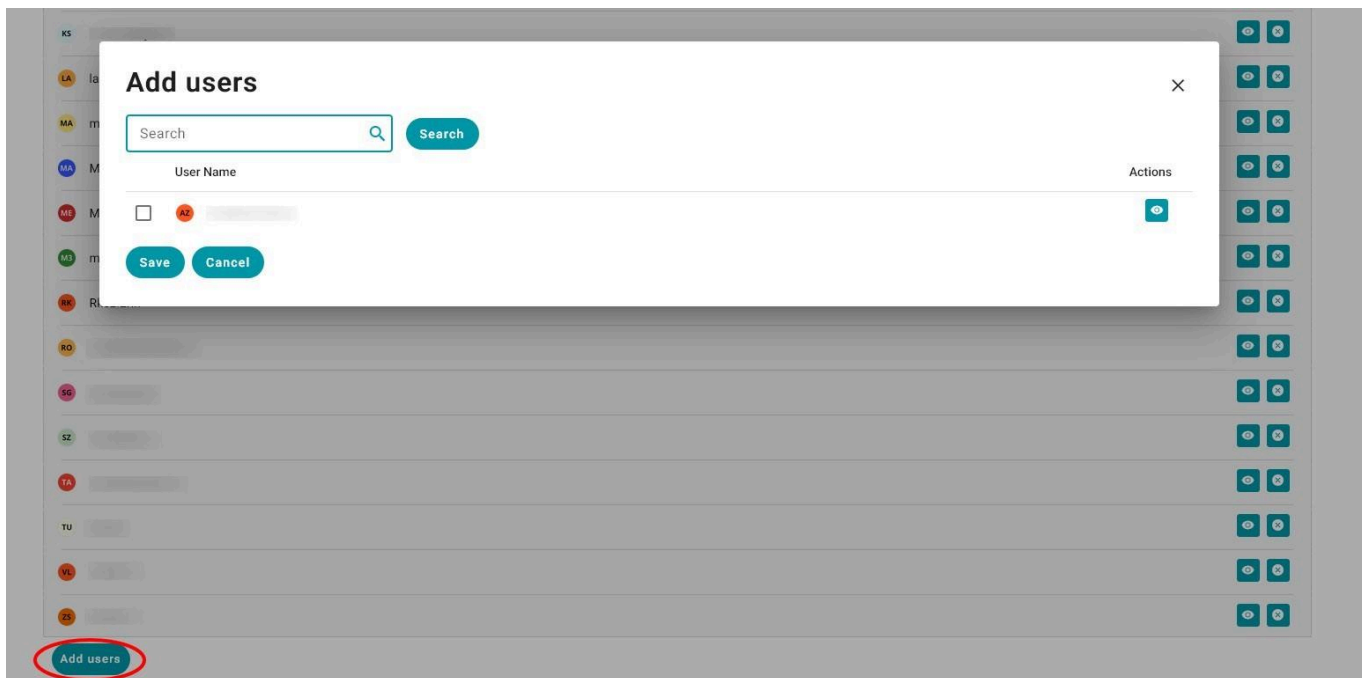


Email	Actions
email@email.com	

Adăugarea utilizatorilor la un grup

Dacă utilizatorii dvs. sunt deja membri ai grupului, îi puteți adăuga la un anumit grup de permisiuni deschizând grupul de permisiuni și făcând clic pe butonul **Add users**. În fereastra pop-up puteți căuta și selecta utilizatorii pe care doriți să îi adăugați la grupul de permisiuni, apoi selectați utilizatorii doriți făcând clic pe caseta de

selectare din partea stângă a listei și faceți clic pe butonul Salvare.




Subscrierea la un grup public


Dacă aveți un grup public cu abonare necondiționată la grup, orice utilizator se poate abona la grupul dvs. și poate deveni membru al grupului de permisiuni implicite ale grupurilor.

Dacă aveți un grup public cu abonare condiționată la grup, utilizatorii se pot abona la grup, dar îi veți vedea ca utilizatori în așteptare în vizualizarea de listă a grupului. Aici puteți accepta sau respinge utilizatorii în așteptare. Prin acceptare, utilizatorul devine membru al grupului de permisiuni implicit al grupului și îl puteți adăuga la orice alt grup de permisiuni.


Puteți adăuga utilizatori la mai multe grupuri de permisiuni în cadrul unui grup. Pentru a face acest lucru nu trebuie să trimiteți invitații de mai multe ori. Dacă utilizatorul se află deja în grupul dvs. (în oricare dintre grupurile de permisiuni), puteți adăuga utilizatorul la un alt grup de permisiuni deschizând grupul de permisiuni în ecranul listei de grupuri și făcând clic pe butonul Add users. În fereastra pop-up, puteți selecta utilizatorul și îl puteți adăuga la nivelul dat făcând clic pe caseta de selectare din partea stângă a listei și făcând clic pe butonul Save.

Pentru a elimina utilizatorii din grup, faceți clic pe butonul Remove buton  în partea dreaptă a rândului de utilizatori. Eliminarea utilizatorului nu îl șterge din sistem, ci doar îl elimină din grupul dat.

Trimiteți mesaje către utilizatori

Dând clic pe butonul Send message to users  pe lista grupului se deschide o fereastră pop-up, unde puteți scrie mesaje pentru toți utilizatorii din cadrul grupului. După completarea mesajului și introducerea titlului pentru acesta, trimiteți mesajul făcând clic pe butonul Send din colțul din dreapta jos.

Rute de învățare în cadrul grupului

Dând clic pe butonul Învățarea rutelor în grup , navigați către un ecran care listează toate rutele asociate cu grupul dat.

Unități de învățare

Prezentare generală

Unitățile de învățare pot fi accesate prin deschiderea paginii Pentru profesori – Unități de învățare. Aici puteți căuta unități de învățare după nume și etichete și puteți alege ce unități să afișați pe categorii:

- My Desktop – propriile unități de învățare; nu sunt adăugate la un modul,
- Shared Desktops – unități de învățare partajate cu un grup din care faceți parte; nu se adaugă la un modul,
- Unitățile mele de învățare în module,
- Unități de învățare partajate în module.

Unitățile de învățare sunt elementele de învățare de bază ale sistemului. Ele sunt construite din unul sau mai multe ecrane de sarcini. În funcție de tipul unității de învățare, acestea pot conține teste, sarcini de rezolvat sau materiale de învățare.

Unitățile de învățare trebuie să fie adăugate la module și rute de învățare, apoi să trimită după elevi care se vor juca cu ele.

O unitate de învățare poate fi adăugată la un modul. Modificările efectuate cu unitatea de învățare sunt reflectate automat în modulul la care unitatea este adăugată.








Lista unităților de învățare

Unitățile de învățare pot fi accesate prin deschiderea paginii Pentru profesori – Unități de învățare.

Unitățile de învățare sunt grupate în mai multe categorii, care pot fi comutate în colțul din dreapta sus al listei de module:

- My Desktop – propriile unități de învățare; nu sunt adăugate la un modul,
- Shared Desktops – unități de învățare partajate cu un grup din care faceți parte; nu se adaugă la un modul,
- Unitățile mele de învățare în module,
- Unități de învățare partajate în module.

Deschizând pagina Unități de învățare, puteți vedea lista unităților cu numele lor, etichetele, conexiunea la un modul, ora ultimei ediții și proprietarul. În partea dreaptă a rândului de module puteți efectua acțiuni cu modulul dat:

-  Informații – puteți vizualiza câteva informații suplimentare despre unitate.
-  Preview – deschide o fereastră nouă cu versiunea redabilă a unității de învățare.
-  Edit – deschide ecranul editorului de unități, unde puteți modifica unitatea de învățare.
-  Copy – creează o copie a unității date în lista Learning units – My desktop, care stochează unitățile care nu au fost adăugate la niciun modul.
-  Share – cu funcția share puteți partaja unitatea de învățare cu un grup. Membrii grupului pot accesa unitatea partajată în funcție de setarea permisiunii grupului.
-  Archive – Arhivarea elimină unitatea de învățare din lista unității, dar aceasta rămâne în sistem în scopuri de referință (de exemplu, în rapoarte).
-  Delete – prin ștergerea unei unități de învățare ștergeți unitatea din sistem (acest lucru nu poate fi revenit). Nu puteți șterge unitățile adăugate la module. În acest caz puteți utiliza acțiunea Archive pentru a

elimina unitatea din listele dvs.

Unit Name	Labels	In Modules	Last edited	Owner	Actions
<input type="checkbox"/> 6_felv_22_1_4_Gombóc-Artúr (#29029)	#1_tesztblokk #6_felv_22_1_4_gombóc_artúr...		2022-01-22 21:30:47	Borsos Endre	
<input type="checkbox"/> Szerveres video (#22824)	#blokk #borsos #common #edubot #endre #fejlesztök...		2021-09-25 09:43:04	Borsos Endre	
<input type="checkbox"/> János Vitéz ló (#19758)	#almappa #blokk #borsos #csoport #endre #fejlesztök...		2021-04-18 21:12:27	Borsos Endre	
<input type="checkbox"/> FSzE_1_1_5_2_a_v3 (#18966)	#almappa #bemutatása #blokk #borsos #csoport...		2021-04-19 14:24:36	Borsos Endre	
<input type="checkbox"/> Ásztál (#18081)	#524demo #almappa #bemutatása #blokk #borsos...		2021-03-09 18:47:20	Borsos Endre	
<input type="checkbox"/> V_9x60 (#17362)	#1_tesztblokk #adam_test_001 #adamiovas2 #almappa...		2020-12-05 10:11:31	Borsos Endre	

Crearea unei unități de învățare, prezentarea generală a tipurilor de unități de învățare

1. Pentru a crea o unitate de învățare, deschideți mai întâi pagina Pentru profesori - Unități de învățare.
 2. Click pe butonul Create new și alegeți tipul de unitate pe care doriți să o creați:
- Tara de text - se utilizează atunci când dorim să inserăm unul sau mai multe câmpuri de răspuns într-un text mediu sau într-o problemă matematică, pe care elevii trebuie să le completeze cu propriile răspunsuri text. În acest tip de unitate nu există opțiuni de răspuns din care să alegeți.
 - Comprehension - este utilizat pentru sarcini de înțelegere a textului. Textele mai lungi pot fi plasate pe primul ecran al sarcinii, iar apoi întrebările legate de text pot fi adresate pe ecranul următor. Textul original poate fi plasat sub butonul Info, astfel încât să poată fi rechemat în orice moment de către elevi. În acest tip de unitate, există opțiuni de răspuns din care se poate alege în câmpul de răspuns.
 - Întrebare deschisă - acest tip de unitate este utilizat pentru sarcinile cu întrebări tip eseu. Nu sunt oferite opțiuni de răspuns bune sau rele, sistemul nu evaluează dacă unitatea a fost finalizată cu succes sau nu. Este la latitudinea profesorului să evalueze performanța unității.
 - Milionar - este utilizat pentru întrebări scurte sau probleme de matematică. Elevii trebuie să aleagă răspunsul corect din opțiunile de răspuns afișate.
 - Sets - sunt utilizate pentru a crea două sau mai multe seturi în care elevii trebuie să plaseze elementele date.
 - Affix - se utilizează pentru a crea perechi de probleme matematice scurte sau sarcini de text scurte, în care elevii trebuie să găsească cealaltă jumătate a perechii din opțiunile de răspuns plutitoare.
 - Adevărat sau fals - este utilizat pentru a crea unul sau mai multe ecrane de sarcini, în care elevii trebuie să decidă dacă afirmația dată este adevărată sau falsă.
 - Pește în apă - se utilizează atunci când dorim să inserăm unul sau mai multe câmpuri de răspuns într-un text de lungime medie sau într-o problemă de matematică, pe care elevii trebuie să le completeze cu răspunsul corect alegând din opțiunile de răspuns plutitoare.
 - Hangman - este utilizat pentru a crea un joc hangman clasic, în care elevii trebuie să ghicească răspunsul în funcție de literele pe care le conține.
 - Boom! - este folosit pentru a crea unități care afișează opțiuni de răspuns scurt unul după altul, iar elevii trebuie să dea clic pe răspunsurile corecte.
 - Bubble monster - este folosit pentru a afișa opțiuni de răspuns foarte scurte (se potrivește bine pentru matematică) în bule, iar elevii trebuie să scoată răspunsurile greșite.
 - Math monster - se utilizează atunci când dorim să inserăm unul sau mai multe câmpuri de răspuns scurt într-un text de lungime medie sau într-o problemă de matematică, pe care elevii trebuie să le completeze cu

răspunsul corect alegând din opțiunile de răspuns plutoare. Opțiunile de răspuns scurt fac acest tip de unitate potrivit pentru matematică.

- Video - acest tip de unitate este utilizat pentru a crea sarcini în care elevii trebuie să urmărească un conținut video (se poate introduce un link Youtube sau un videoclip propriu). Acest tip de unitate nu conține întrebări sau sarcini rezolvabile.

- PDF - acest tip de unitate este utilizat pentru a crea sarcini în care elevii trebuie să studieze un fișier PDF afișat. Acest tip de unitate nu conține întrebări sau sarcini rezolvabile.

3. Introduceți parametrii și conținutul unității de învățare (vezi capitolele următoare pentru descrierea detaliată a diferitelor tipuri de unități).

4. În partea de jos a ecranului editorului puteți alege dintre următoarele acțiuni:

- Preview - deschide o fereastră nouă cu versiunea redabilă a unității de învățare (pentru a vizualiza modificările recente efectuate în unitate, trebuie să faceți clic pe Salvare înainte de lansarea previzualizării),

- Save - salvează unitatea de învățare, dar nu închide ecranul editorului,

- Salvare și ieșire - salvează unitatea de învățare și închide ecranul editorului, ●

Cancel - închide ecranul editorului unității fără a salva modificările recente, ●

Delete - șterge unitatea din sistem (acest lucru nu poate fi revenit).

Edit unit

Unit Name
6_telv_22_1_4_Gombóc_Artúr

Labels
matematika, 6. osztály, természeti számok

UNIT SETTINGS

Advanced settings

Score value
100

Correct answers required to complete the task (in %)
100

Task difficulty (label)
Medium

Edit math formulas with LaTeX

UNIT TYPE PREVIEW



Task screen

Response time (minutes)
5

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

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

Task 1

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

Correct answer
 Text part 2
500

Correct answer
 Text part 3
gramm

Task 2

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

Correct answer
 Text part 2
750

Correct answer
 Text part 3
gramm

Task 3

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

Correct answer
 Text part 2
4000

Correct answer
 Text part 3
gramm

Task 4

Correct answer
 Text part 1
d) Hány gramm csokija volt a fogyókúra kezdésekor?

Correct answer
 Text part 2
8500

Correct answer
 Text part 3
gramm

UNIT CONTENT

Convert learning unit to superunit (add helping units)

SUPERUNIT CONTENT

Helping units

- 6_telv_22_gomboc_segitt
- Repeat main unit
- 6_telv_22_Gomboc_Artur_magyarazast


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 help you to create more complex tasks. Activate superunits helping units field.

Puteți crea oricât de multe unități de învățare doriți. Orice modificare pe care o faceți în cadrul unității, va fi actualizată automat în modulele și rutele de învățare, la care este adăugată unitatea.








Unitățile nu pot fi redare pe cont propriu, ele trebuie să fie adăugate la module și learning routes, care pot fi partajate cu grupuri.

Editarea tipurilor de unități de învățare Sarcină text

Tara de text este utilizată atunci când dorim să inserăm unul sau mai multe câmpuri de răspuns într-un text mediu sau într-o problemă matematică, pe care elevii trebuie să le completeze cu propriile răspunsuri text. În acest tip de unitate, nu există opțiuni de răspuns din care să aleagă.

Pentru creați o unitate, navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă și faceți clic pe butonul Edit .

În ecranul de editare a unității de învățare Sarcină text aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:





- Numele unității – Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete – Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului – Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) – Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
 - Dificultatea sarcinii (etichetă) – Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
 - Editare formule matematice cu Latex – Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcini – Acest tip de unitate de învățare conține un singur ecran de sarcini.
 - Timpul de răspuns (minute) – Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru a finaliza unitatea de învățare.
 - Instrucție/întrebare – Instrucțiunea pentru sarcină sau o întrebare la care să răspundeți. Puteți introduce latex  la acest câmp.
 - Descrierea sarcinii – Aici puteți adăuga un text mai lung pe care elevii să îl studieze, pe care se vor baza sarcinile de rezolvat. Puteți introduce latex  și imagini  către acest câmp. Descrierea este afișată lângă sarcini.
 - Task and text parts – Acest tip de unitate combină mai multe părți de text într-un singur text de sarcină. Partea de text, marcată ca fiind răspunsul corect, va deveni un câmp gol în textul sarcinii, pe care elevii trebuie să îl completeze cu răspunsul corect. Puteți insera latex  la câmpurile părților de text. Puteți adăuga părți de text cu butonul Add text part. Puteți adăuga sarcini cu butonul Add new task. Părțile de text și sarcinile pot fi șterse cu butonul delete .
 - Activați fereastra info – Prin activarea ferestrei info puteți adăuga un text de ajutor suplimentar unității, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare a unității. Prin activarea acestei setări, puteți adăuga un text, o imagine  sau un latex  în câmpul text al ferestrei Info.
- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutătoare) – vezi capitolul Superunități

Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșiți. Acest lucru încheie ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.

Superunități

Superunitățile sunt tipuri de unități de învățare complexe în care pot fi plasate sarcini de sprijin suplimentare în cazul în care elevul are dificultăți în a finaliza cu succes unitatea. O condiție prealabilă pentru o superunitate este ca unitățile ajutoare să fie create deja în sistem ca unități de învățare normale.

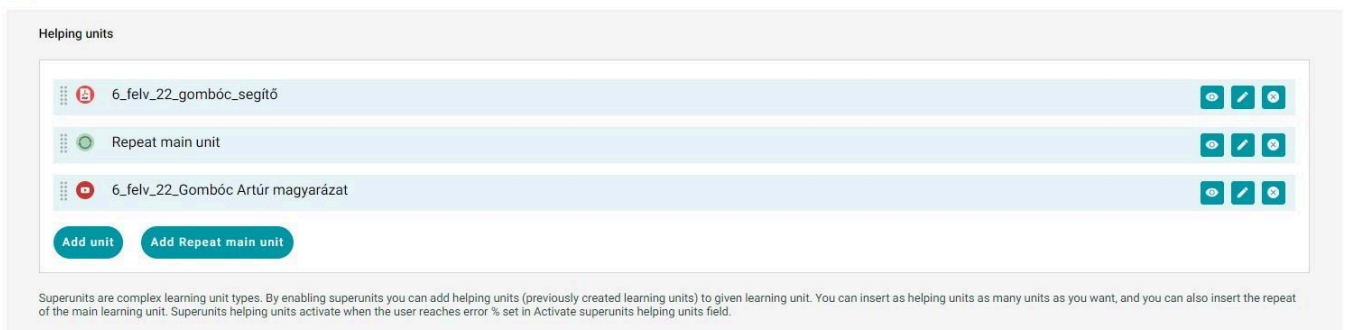
Cum să creai o superunitate:

1. Superunitățile sunt create din unități de învățare obișnuite prin activarea Convertiți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutoare) pe ecranul de editare al unității.
2. După ce funcția este activată, puteți adăuga unități ajutoare cu butonul Add unit.
3. Butonul Adaugă unitate deschide o fereastră pop-up cu lista unităților de învățare disponibile (unitățile din lista My desktop). Aici puteți căuta unitățile și le puteți selecta pe cele pe care doriți să le utilizați ca unități de ajutor făcând clic pe caseta de selectare din partea stângă a listei.
4. După selectarea tuturor unităților ajutoare, faceți clic pe Send.
5. Cu ajutorul butonului Add Repeat main unit puteți adăuga unitatea principală la unitățile ajutoare.
6. Puteți rearanja ordinea unităților ajutoare prin tragerea punctelor gri  pe marginea din stânga a rândului de unități de învățare. De asemenea, puteți previzualiza , editați  și eliminați  unitățile ajutoare. Remove nu șterge unitatea, ci doar o elimină din lista de unități ajutoare.

Unitățile ajutoare ale superunității se activează atunci când utilizatorul nu poate finaliza cu succes unitatea principală de învățare a superunității.

Dacă elevul finalizează unitatea principală la prima încercare sau prin repetarea acesteia, unitatea este considerată finalizată, unitățile ajutoare rămase nu sunt redete.

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.

Înțelegerea








Comprehension este utilizat pentru sarcinile de înțelegere a textelor. Textele mai lungi pot fi plasate pe primul ecran al sarcinii, iar apoi întrebările legate de text pot fi adresate pe ecranul următor. Textul original poate fi plasat sub butonul Info, astfel încât să poată fi rechemat în orice moment de către elevi. În acest tip de unitate, există opțiuni de răspuns din care se poate alege în câmpul de răspuns.

Pentru creați o unitate, navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Edit .

În ecranul de editare a unității de învățare Comprehensiune aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:

- Nume unitate - Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete - Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului - Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) - Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%.


dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.

- Dificultatea sarcinii (etichetă) - Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
- Editare formule matematice cu Latex - Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcini - Acest tip de unitate de învățare conține exact două ecrane de sarcini: primul ecran este pentru instrucțiuni și textul de studiat; al doilea ecran este pentru sarcini (întrebări, propoziții de completat).
 - Timp de răspuns (minute) - Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru a finaliza unitatea de învățare.
 - Instrucție/întrebare - Instrucțiunea pentru sarcină sau o întrebare la care să răspundeți. Puteți introduce latex  la acest câmp.
 - Text - Aici puteți adăuga un text mai lung pe care elevii să îl studieze, pe care se vor baza sarcinile de rezolvat. Puteți introduce latex  și imagini  la acest câmp.
 - Task and text parts - Acest tip de unitate combină mai multe părți de text într-un singur text de sarcină. Partea de text, marcată ca fiind răspunsul corect, va deveni un câmp gol în textul sarcinii, pe care elevii trebuie să îl completeze cu răspunsul corect. Puteți introduce latex  la câmpurile de părți de text. Puteți adăuga părți de text cu butonul Add text part. Puteți adăuga sarcini cu butonul Add new task. Părțile de text și sarcinile pot fi șterse cu butonul delete .
 - Activați fereastra info - Prin activarea ferestrei info puteți adăuga un text de ajutor suplimentar unității, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare al unității. Prin activarea acestei setări, puteți adăuga un text, o imagine  sau un latex  la câmpul de text al ferestrei Info.
- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutoare) - [vezi capitolul Superunități](#)

Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșire. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.




Întrebare deschisă

Tipul de unitate cu întrebări deschise este utilizat pentru sarcinile cu întrebări tip eseu. Nu sunt oferite opțiuni de răspuns bune sau rele, sistemul nu evaluează dacă unitatea a fost finalizată cu succes sau nu. Este la latitudinea profesorului să evalueze performanța unității.

Pentru [creați o unitate](#), navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Edit .

În ecranul de editare a unității de învățare Întrebare deschisă aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:


- Numele unității - Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete - Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului - Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) - Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
 - Dificultatea sarcinii (etichetă) - Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
 - Editare formule matematice cu Latex - Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.

- Ecran de sarcini – Acest tip de unitate de învățare conține un singur ecran de sarcini.
 - Timpul ecranului (minute) – Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru a finaliza unitatea de învățare (citește textul și scrie și răspunsurile).
 - Instrucțiune/întrebare – Instrucțiune pentru sarcină sau o întrebare la care să răspundeți. Puteți introduce latex  la acest câmp.
 - Task text – Aici puteți adăuga un text mai lung pe care elevii să îl studieze. Textul trebuie să conțină întrebări sau instrucțiuni cu privire la ceea ce trebuie descris în câmpul de răspuns.
 - Activați fereastra info – Prin activarea ferestrei info puteți adăuga un text de ajutor suplimentar unității, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare al unității. Prin activarea acestei setări, puteți adăuga un text, o imagine  sau un latex  la câmpul de text al ferestrei Info.
- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutătoare) – [vezi capitolul Superunități](#)



Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșiți. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.



Milionar

Milionarul este folosit pentru întrebări scurte sau probleme de matematică. Elevii trebuie să aleagă răspunsul corect din opțiunile de răspuns afișate.

Pentru [creați o unitate](#), navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Edit .

Pe ecranul de editare a unității de învățare Milionarul aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:

- Nume unitate – Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete – Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului – Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) – Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
 - Dificultatea sarcinii (etichetă) – Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
 - Editare formule matematice cu Latex – Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcini – Acest tip de unitate de învățare poate conține mai multe ecrane de sarcini. Un ecran de sarcini poate conține o întrebare cu până la 8 opțiuni de răspuns. Pentru a adăuga un nou ecran de sarcini, faceți clic pe butonul Add new task screen de sub ecranul de sarcini real. În timpul jocului, un nou ecran de sarcini apare după finalizarea sarcinilor de pe ecranul real.
 - Timpul de răspuns (minute) – Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru a finaliza ecranul de sarcini dat.
 - Instrucțiune/întrebare – Instrucțiunea pentru sarcină sau o întrebare la care trebuie să răspundeți. Puteți insera imaginea  la acest câmp.
 - Answer options – Opțiuni de răspuns care vor fi afișate sub instrucțiune/întrebare. Puteți adăuga un latex  la aceste câmpuri. Puteți selecta opțiunile de răspuns corecte bifând caseta de selectare Correct answer din partea stângă a câmpului de răspuns. Puteți adăuga noi opțiuni de răspuns cu ajutorul butonului Add new answer option. Mai mult de 8 opțiuni de răspuns nu sunt afișate corect pe ecranul de redare al unității.
 - Activați fereastra de informații – Prin activarea ferestrei de informații puteți adăuga un text de ajutor


suplimentar la unitate, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare al unității. Prin activarea acestei setări, puteți adăuga un text, o imagine  sau un latex  la câmpul de text al ferestrei Info.

- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutătoare) - [vezi capitolul Superunități](#)




Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșiți. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.

Seturi

Seturile sunt utilizate pentru a crea două sau mai multe seturi în care elevii trebuie să pună elementele date.

Pentru [creați o unitate](#), navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Edit .


În ecranul de editare a unității de învățare Seturi aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:

- Nume unitate - Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete - Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului - Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) - Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
 - Dificultatea sarcinii (etichetă) - Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
 - Editare formule matematice cu Latex - Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcini - Acest tip de unitate de învățare poate conține mai multe ecrane de sarcini. Un ecran de sarcini poate conține mai multe seturi (în mod ideal 2-4) cu elemente de sortat în seturi date. Pentru a adăuga un nou ecran de sarcini, faceți clic pe butonul Add new task screen de sub ecranul de sarcini real. În timpul jocului, un nou ecran de sarcini apare după finalizarea sarcinilor de pe ecranul real.
 - Timpul de răspuns (minute) - Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru completarea ecranului de sarcini dat.
 - Instrucțiune/întrebare - Instrucțiunea pentru sarcină sau o întrebare la care trebuie să răspundă.
 - Numele setului - Numele setului la care elevii trebuie să pună răspunsuri corecte. Puteți adăuga o imagine  sau latex `img alt="latex" data-bbox="148 701 701 721" data-entity-type="file" data-entity-uuid="00fe67a3-aca2-4dba-9589-b81f621a64e7" src="/sites/default/files/inline-images/latex.png" />` la acest câmp.
 - Răspunsuri corecte - Răspunsuri care aparțin setului pe care sunt listate mai jos.
 - Puteți adăuga seturi noi cu butonul Add new set și puteți adăuga răspunsuri noi cu butonul Add new answer. Elementele care aparțin setului dat sunt întotdeauna cele enumerate sub numele setului.
 - Activați fereastra info - Prin activarea ferestrei info puteți adăuga un text de ajutor suplimentar unității, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare al unității. Prin activarea acestei setări, puteți adăuga un text, o imagine  sau un latex  la câmpul de text al ferestrei Info.
- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutătoare) - [vezi capitolul Superunități](#)






Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșiți. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.

Ataşați

Affix este utilizat pentru a crea perechi de probleme matematice scurte sau sarcini scurte de text, în care elevii trebuie să găsească cealaltă jumătate a perechii din opțiunile de răspuns variabile.

Pentru creați o unitate, navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Edit .

În ecranul de editare a unității de învățare Affix aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:


- Numele unității - Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete - Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului - Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) - Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
 - Dificultatea sarcinii (etichetă) - Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
 - Editare formule matematice cu Latex - Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcini - Acest tip de unitate de învățare poate conține mai multe ecrane de sarcini. Un ecran de sarcini poate conține mai multe perechi (ideal 4-6). Pentru a adăuga un nou ecran de sarcini, faceți clic pe butonul Add new task screen de sub ecranul de sarcini real. În timpul jocului, un nou ecran de sarcini apare după finalizarea sarcinilor de pe ecranul real.
 - Timpul de răspuns (minute) - Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru a finaliza ecranul de sarcini dat.
 - Instrucțiune/întrebare - Instrucțiunea pentru sarcină sau o întrebare la care trebuie să răspundă.
 - Statement - Declarațiile sunt elementele fixe, la care elevii trebuie să găsească a doua parte sau perechea acestora. Ele sunt afișate în partea stângă a ecranului de joc. Puteți adăuga latex  la acest câmp. Pentru a adăuga o nouă pereche enunț-răspuns corect, faceți clic pe butonul Add statement.
 - Răspuns corect - Pe ecranul editorului, lângă enunț, trebuie să introduceți răspunsul corect (a doua parte a enunțului sau perechea acestuia). Aceste răspunsuri vor pluti pe partea dreaptă a ecranului de redare. Puteți adăuga un latex  la acest câmp. Pentru a adăuga o nouă pereche enunț-răspuns corect, faceți clic pe butonul Add statement.
 - Răspuns greșit - Puteți adăuga și opțiuni de răspuns greșit, care vor pluti împreună cu răspunsurile corecte în partea dreaptă a ecranului de redare. Puteți adăuga un latex  la acest câmp. Pentru a adăuga o nouă opțiune de răspuns greșit, faceți clic pe butonul Add wrong answer.
 - Activați fereastra info - Prin activarea ferestrei info puteți adăuga un text de ajutor suplimentar unității, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare al unității. Prin activarea acestor setări, puteți adăuga un text, o imagine  sau un latex  la câmpul de text al ferestrei Info.
- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutoare) - [vezi capitolul Superunități](#)

Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșire. Acest lucru încheie ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.




Adevărat sau fals

Adevărat sau fals este utilizat pentru a crea unul sau mai multe ecrane de sarcini, în care elevii trebuie să decidă dacă

afirmația dată este adevărată sau falsă.

Pentru [creați o unitate](#), navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Edit .


În ecranul de editare a unității de învățare Aveți la dispoziție următoarele câmpuri pentru setările și conținutul unității:

- Numele unității - Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete - Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului - Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) - Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
 - Dificultatea sarcinii (etichetă) - Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
 - Editare formule matematice cu Latex - Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcină - Acest tip de unitate de învățare poate conține mai multe ecrane de sarcină. Un ecran de sarcini conține un enunț și o pereche de butoane Adevărat/Fals. Pentru a adăuga un nou ecran de sarcini, faceți clic pe butonul Add new task screen de sub ecranul de sarcini real. În timpul jocului, un nou ecran de sarcini apare după finalizarea sarcinilor de pe ecranul real.
 - Timpul de răspuns (minute) - Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru completarea ecranului de sarcini dat.
 - Statement - Aici puteți introduce o scurtă afirmație, pe care elevii trebuie să ghicească dacă este adevărată sau falsă. Puteți adăuga un latex  la acest câmp. Pentru a indica o afirmație adevărată, bifați caseta de selectare True statement de lângă câmpul statement (Afirmație adevărată). Dacă caseta nu este bifată, afirmația este considerată falsă.
 - Enable info window - Prin activarea ferestrei info puteți adăuga un text de ajutor suplimentar unității, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare al unității. Prin activarea acestei setări, puteți adăuga un text, o imagine  sau un latex  la câmpul de text al ferestrei Info.
- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutoare) - [vezi capitolul Superunități](#)

Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Save and exit. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul cu lista unității.






Pești în apă

Peștele în apă este utilizat atunci când dorim să inserăm unul sau mai multe câmpuri de răspuns într-un text de lungime medie sau într-o problemă de matematică, pe care elevii trebuie să le completeze cu răspunsul corect alegând din opțiunile de răspuns plutitoare.

Pentru [creați o unitate](#), navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Edit .

În ecranul de editare a unității de învățare Pește în apă aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:


- Nume unitate - Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete - Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate

- Valoarea scorului – Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
- Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) – Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
- Dificultatea sarcinii (etichetă) – Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
- Editare formule matematice cu Latex – Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcini – Acest tip de unitate de învățare poate conține mai multe ecrane de sarcini. Un ecran de sarcini conține un text cu unul sau mai multe câmpuri goale, iar sub acesta plutesc opțiuni de răspuns pentru textul dat. Pentru a adăuga un nou ecran de sarcini, faceți clic pe butonul Add new task screen de sub ecranul de sarcini real. În timpul jocului, un nou ecran de sarcini apare după finalizarea sarcinilor de pe ecranul real.
 - Timpul de răspuns (minute) – Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru completarea ecranului de sarcini dat.
 - Instrucțiune/întrebare – Instrucțiunea pentru sarcină sau o întrebare la care trebuie să răspundă.
 - Task și părți de text – Acest tip de unitate combină mai multe părți de text într-un singur text de sarcină. Partea de text, marcată ca fiind răspunsul corect, va deveni un câmp gol în textul sarcinii, pe care elevii trebuie să îl completeze cu răspunsul corect. Puteți insera latex  la câmpurile de părți de text. Puteți adăuga părți de text cu butonul Add text part. Puteți adăuga sarcini cu butonul Add new task. Părțile de text și sarcinile pot fi șterse cu butonul delete .
 - Răspuns greșit – Puteți adăuga și opțiuni de răspuns greșit, care vor pluti împreună cu răspunsurile corecte pe ecranul de redare. Puteți adăuga latex  la acest câmp. Pentru a adăuga o nouă opțiune de răspuns greșit, faceți clic pe butonul Add wrong answer.
 - Activați fereastra info – Prin activarea ferestrei info puteți adăuga un text de ajutor suplimentar unității, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare al unității. Prin activarea acestei setări, puteți adăuga un text, o imagine  sau un latex  la câmpul de text al ferestrei Info.
- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutoare) – vezi capitolul Superunități

Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșire. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.



Spânzuratul

Hangman este folosit pentru a crea un joc hangman clasic, unde elevii trebuie să ghicească răspunsul în funcție de literele pe care le conține.

Pentru creați o unitate, navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, faceți clic pe Create new, și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Edit .

În ecranul de editare a unității de învățare Hangman aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:


- Numele unității – Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete – Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului – Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) – Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.

- Dificultatea sarcinii (etichetă) – Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
- Editare formule matematice cu Latex – Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcină – Acest tip de unitate de învățare poate conține mai multe ecrane de sarcină. Un ecran de sarcini conține câmpurile cu litere pentru răspuns, un alfabet și indicatorul de încercări rămase (baloane). Pentru a adăuga un nou ecran de sarcini, faceți clic pe butonul Add new task screen de sub ecranul de sarcini real. În timpul jocului, un nou ecran de sarcini apare după finalizarea sarcinilor de pe ecranul real.
 - Timpul de răspuns (minute) – Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru completarea ecranului de sarcini dat.
 - Număr de încercări – Adică cât de mult pot ghici elevii.
 - Instrucție/întrebare – Instrucțiunea pentru sarcină sau o întrebare la care să răspundă.
 - Soluție – Textul pe care elevii trebuie să îl afle.
 - Activați fereastra info – Prin activarea ferestrei info puteți adăuga un text de ajutor suplimentar unității, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare a unității. Prin activarea acestei setări, puteți adăuga un text, o imagine  sau un latex  la câmpul de text al ferestrei Info.
- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutoare) – [vezi capitolul Superunități](#)


Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșire. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.


Boom!



Boom! este utilizat pentru a crea unități care afișează opțiuni de răspuns scurt unul după altul, iar elevii trebuie să dea clic pe răspunsurile corecte.

Pentru [creați o unitate](#), navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Edit .

Pe ecranul de editare a unității de învățare Boom! aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:

- Nume unitate – Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete – Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului – Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) – Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
 - Dificultatea sarcinii (etichetă) – Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
 - Editare formule matematice cu Latex – Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcină – Acest tip de unitate de învățare poate conține mai multe ecrane de sarcină. Un ecran de sarcini conține un câmp cu opțiunile de răspuns rotative și indicatorul numărului de răspunsuri corecte. Pentru a adăuga un nou ecran de sarcini, faceți clic pe butonul Add new task screen de sub ecranul de sarcini real. În timpul jocului, un nou ecran de sarcini apare după finalizarea sarcinilor de pe ecranul real.
 - Timpul de răspuns (minute) – Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru a completa ecranul de sarcini dat.
 - Instrucțiune/întrebare – Instrucțiunea pentru sarcină sau o întrebare la care trebuie să răspundă.
 - Opțiuni de răspuns – Opțiunile de răspuns să fie afișate una după alta. Puteți adăuga o imagine  și un


latex  la aceste câmpuri. Puteți selecta opțiunile de răspuns corecte bifând caseta de selectare Correct answer din partea stângă a câmpului de răspuns. Puteți adăuga noi opțiuni de răspuns cu ajutorul butonului Add new answer option.

- Durata timpului pe ecran (sec) - Timpul pentru care este afișată opțiunea de răspuns dată. Opțiunile de răspuns sunt afișate repetat.
- Activați fereastra info - Prin activarea ferestrei info puteți adăuga un text de ajutor suplimentar unității, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare al unității. Prin activarea acestor setări, puteți adăuga un text, o imagine  sau un latex  la câmpul de text al ferestrei Info.
- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutoare) - [vezi capitolul Superunități](#)

Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșiți. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.







Monstru cu bule

Monstrul bulelor este folosit pentru a afișa opțiuni de răspuns foarte scurte în bule (se potrivește bine pentru matematică), iar elevii trebuie să scoată răspunsurile greșite.

Pentru [creați o unitate](#), navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Edit .

Pe ecranul de editare a unității de învățare Bubble monster aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:

- Nume unitate - Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete - Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului - Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) - Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
 - Dificultatea sarcinii (etichetă) - Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
 - Editare formule matematice cu Latex - Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcină - Acest tip de unitate de învățare poate conține mai multe ecrane de sarcină. Un ecran de sarcină conține instrucțiunea/întrebarea și opțiunile de răspuns variabile. Pentru a adăuga un nou ecran de sarcini, faceți clic pe butonul Add new task screen de sub ecranul de sarcini real. În timpul jocului, un nou ecran de sarcini apare după finalizarea sarcinilor de pe ecranul real.
 - Timpul de răspuns (minute) - Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru completarea ecranului de sarcini dat.

- Număr de încercări – Adică cât de mult pot ghici elevii.
- Instrucție/întrebare – Instrucțiunea pentru sarcină sau o întrebare la care să răspundeți. Puteți adăuga un latex  și o imagine  la acest câmp.
- Descriere – Descrierea este utilizată pentru a descrie ce ar trebui să facă elevii, de exemplu: Scoate răspunsurile greșite!
- Answer options – Opțiunile de răspuns care urmează să fie afișate sub formă de bule plutitoare. Puteți adăuga o imagine  și un latex  la aceste câmpuri. Puteți selecta opțiunile de răspuns corecte bifând caseta de selectare Correct answer din partea stângă a câmpului de răspuns. Puteți adăuga noi opțiuni de răspuns cu ajutorul butonului Add new answer option.
- Activați fereastra info – Prin activarea ferestrei info puteți adăuga un text de ajutor suplimentar unității, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare al unității. Prin activarea acestei setări, puteți adăuga un text, o imagine  sau un latex  la câmpul de text al ferestrei Info.
- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutoare) – [vezi capitolul Superunități](#)


Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșire. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.

Monstru matematic

Math monster este utilizat atunci când dorim să inserăm unul sau mai multe câmpuri de răspuns scurt într-un text de lungime medie sau într-o problemă de matematică, pe care elevii trebuie să le completeze cu răspunsul corect, alegând din opțiunile de răspuns plutitoare. Opțiunile de răspuns scurt fac ca acest tip de unitate să fie potrivit pentru matematică.

Pentru [creați o unitate](#), navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, faceți clic pe Create new, și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Editare .

În ecranul de editare a unității de învățare Math monster aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:

- Nume unitate – Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete – Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului – Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) – Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
 - Dificultatea sarcinii (etichetă) – Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
 - Editare formule matematice cu Latex – Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcini – Acest tip de unitate de învățare poate conține mai multe ecrane de sarcini. Un ecran de sarcini conține un text cu unul sau mai multe câmpuri goale, iar sub acesta plutesc opțiuni de răspuns pentru textul dat. Pentru a adăuga un nou ecran de sarcini, faceți clic pe butonul Add new task screen de sub ecranul de sarcini real. În timpul jocului, un nou ecran de sarcini apare după finalizarea sarcinilor de pe ecranul real.
 - Timp de răspuns (minute) – Timpul pe care un elev îl poate petrece pentru a completa ecranul de sarcini dat.
 - Instrucțiune/întrebare – Instrucțiunea pentru sarcina respectivă sau o întrebare la care trebuie să răspundă.
 - Părți de text – Acest tip de unitate combină mai multe părți de text într-un singur text de sarcină. Partea de text, marcată ca fiind răspunsul corect, va deveni un câmp gol în textul sarcinii, pe care elevii trebuie să îl completeze cu răspunsul corect. Puteți insera un latex la câmpurile părților de text. Puteți adăuga părți de text cu butonul Add text part. Părțile de text pot fi șterse cu butonul delete .
- Răspuns greșit – Puteți adăuga și opțiuni de răspuns greșit, care vor pluti împreună cu răspunsurile corecte pe

ecranul de redare. Puteți adăuga un latex la acest câmp. Pentru a adăuga o nouă opțiune de răspuns greșit, faceți clic pe butonul Add wrong answer.

- Activați fereastra info – Prin activarea ferestrei info puteți adăuga un text de ajutor suplimentar unității, care poate fi afișat făcând clic pe butonul Info care apare pe ecranul de redare al unității. Prin activarea acestei setări, puteți adăuga un text, o imagine sau un latex în câmpul de text al ferestrei Info.

- Converteți unitatea de învățare într-o superunitate (adăugați unități ajutătoare)[vezi capitolul Superunități](#)

Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșiți. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.

Video

Tipul de unitate video este utilizat pentru a crea sarcini în care elevii trebuie să urmărească un conținut video (se poate introduce un link Youtube sau un videoclip propriu). Acest tip de unitate nu conține întrebări sau sarcini rezolvabile.

Pentru [creați o unitate](#), navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori – Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Editare .

În ecranul de editare a unității de învățare Video aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:

- Nume unitate – Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete – Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului – Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) – Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
 - Dificultatea sarcinii (etichetă) – Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
 - Editarea formulelor matematice cu Latex – Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcină – Acest tip de unitate de învățare conține un singur ecran de sarcină cu videoclipul fullscreen.
 - Insert link sau New video – Introduceți URL-ul YouTube în câmpul Insert link, sau faceți clic pe New

video și încărcați un fișier video de pe computer.

Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe butonul Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșiți. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.

PDF

Tipul de unitate PDF este utilizat pentru a crea sarcini, în care elevii trebuie să studieze un fișier PDF afișat. Acest tip de unitate nu conține întrebări sau sarcini rezolvabile.

Pentru creați o unitate, navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, faceți clic pe Create new și alegeți un tip de unitate. Pentru a edita o unitate existentă, navigați la pagina Pentru profesori - Unități de învățare, găsiți unitatea de învățare în listă, și faceți clic pe butonul Editare .

Pe ecranul de editare a unității de învățare PDF aveți următoarele câmpuri pentru setări și conținutul unității:

- Nume unitate - Acest nume va fi afișat în listele de unități.
- Etichete - Creați etichete text, care descriu conținutul unității, scopul, grupul țintă, cuvintele cheie etc. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate.
- Setări avansate
 - Valoarea scorului - Punctele acordate după finalizarea cu succes a sarcinii.
 - Răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza sarcina (în %) - Procentul de răspunsuri corecte necesare pentru a finaliza cu succes sarcina. Dacă aveți o singură întrebare, valoarea ar trebui să fie implicit 100%, dar dacă aveți mai multe întrebări, mai multe ecrane de sarcini, puteți seta orice procent de răspunsuri corecte necesare.
 - Dificultatea sarcinii (etichetă) - Selectați dificultatea unității, care va fi adăugată ca etichetă la unitatea de învățare.
 - Editarea formulelor matematice cu Latex - Această setare permite utilizarea unui editor latex pentru crearea formulelor matematice.
- Ecran de sarcină - Acest tip de unitate de învățare conține un singur ecran de sarcină cu PDF-ul fullscreen.
 - Încărcați PDF - Încărcați un fișier PDF de pe computer.

Pentru a verifica versiunea redabilă a unității, faceți clic pe butonul Save apoi pe butonul Preview. După ce ați terminat editarea, faceți clic pe butonul Salvare și ieșiți. Acest lucru închide ecranul editorului și vă întoarce la ecranul de listă al unității.

Module

Prezentare generală

Modulii pot fi accesați prin deschiderea paginii Pentru profesori - Module. Aici puteți căuta module după nume și etichete și puteți alege ce module să afișați pe categorii (Modulele mele, Module împărtășite cu mine, Module publice).

Modulii sunt containere structurate pentru unități de învățare. Scopul acestora este de a construi materiale de învățare complexe din unități de învățare prin plasarea și aranjarea unităților de învățare pe blocuri și niveluri de dificultate în cadrul unui modul.

Modulele pline cu unități de învățare trebuie să fie adăugate la rute de învățare. Rutele de învățare sunt trimise elevilor pentru a le reda.

Un modul poate fi adăugat la mai multe rute de învățare. Modificările aduse modulului sunt reflectate automat în toate rutele de învățare la care este adăugat modulul.


Unitățile de învățare din cadrul unui modul pot fi accesate pentru editare direct în lista de module sau pe pagina Unități de învățare – Unitățile mele de învățare din module. Modificările aduse unității de învățare sunt reflectate automat în modulul la care este adăugată.





Lista modulelor

Modurile pot fi accesate prin deschiderea paginii Pentru profesori – Module.





Modulii sunt organizați pe mai multe categorii, care pot fi comutate în colțul din dreapta sus al listei de module:

- My modules – lista propriilor module. Modulele pe care le-ați partajat cu un alt grup, apar de asemenea aici.
- Module partajate cu mine – lista modulelor pe care alți utilizatori le-au partajat cu un grup din care faceți parte (puteți lua măsuri în funcție de setările de permisiune ale grupului). Modulele dvs. partajate sunt listate în lista My modules.
- Public modules – lista modulelor setate să fie publice.

La deschiderea paginii Module puteți vedea lista modulelor cu numele lor, etichetele și proprietarul. Făcând clic pe pictograma albastră info  puteți vizualiza câteva informații suplimentare despre modul. În partea dreaptă a rândului modulului puteți efectua acțiuni cu modulul dat:





-  Edit – aceasta este doar pentru redenumirea modulului. Atunci când faceți clic pe butonul Edit, se deschide o fereastră pop-up în care puteți introduce numele modulului. Făcând clic pe Confirm noul nume este salvat, iar fereastra pop-up se închide.
-  Copiere – copierea creează o copie a unui modul și a conținutului acestuia (unitățile de învățare copiate pot fi accesate pe lista Unități de învățare – Unitățile mele de învățare în module). Acest lucru este util atunci când doriți să faceți unele modificări, dar doriți să păstrați și modulul original și unitățile sale.
-  Partajare – cu funcția de partajare puteți partaja modulul cu un grup. Membrii grupului pot accesa modulul partajat în funcție de permisia grupului. Când faceți clic pe butonul Partajare, se deschide o fereastră pop-up. Aici puteți căuta grupurile în care sunteți membru sau proprietar. Pentru a selecta grupul cu care partajați modulul faceți clic pe caseta de selectare din partea stângă a numelui grupului și faceți clic pe butonul Partajare cu selectat, pentru a partaja modulul și a închide fereastra pop-up. Partajarea modulelor este utilă atunci când doriți să invitați alți utilizatori să participe la editarea conținutului modulului.
-  Ștergere – prin ștergerea unui modul ștergeți modulul din sistem (acest lucru nu poate fi revenit); unitățile de învățare adăugate la modul nu sunt șterse, ci doar mutate în lista Unități de învățare – Biroul meu, care stochează unitățile care nu au fost adăugate la niciun modul. După ce faceți clic pe butonul Ștergere, se deschide o fereastră pop-up în care trebuie să confirmați ștergerea făcând clic pe butonul OK.

Dând clic pe rândurile listelor le puteți deschide pentru a descoperi nivelurile inferioare ale modulelor: blocuri, niveluri de dificultate și unități de învățare din cadrul acestora.

- Blocurile sunt în scopuri organizatorice. Ele pot fi redenumite  și Deleted . În cadrul unui modul trebuie creat cel puțin un bloc. Atunci când faceți clic pe butonul Edit  se deschide o fereastră pop-up în care puteți introduce numele blocului. Făcând clic pe Confirm noul nume este salvat, iar fereastra pop-up se închide.
- Nivelurile de dificultate sunt utilizate de sistem pentru creșterea nivelului (în funcție de setarea rutei de învățare). Cel puțin un nivel de dificultate trebuie să fie creat în cadrul unui bloc. Acestea pot fi șterse ,

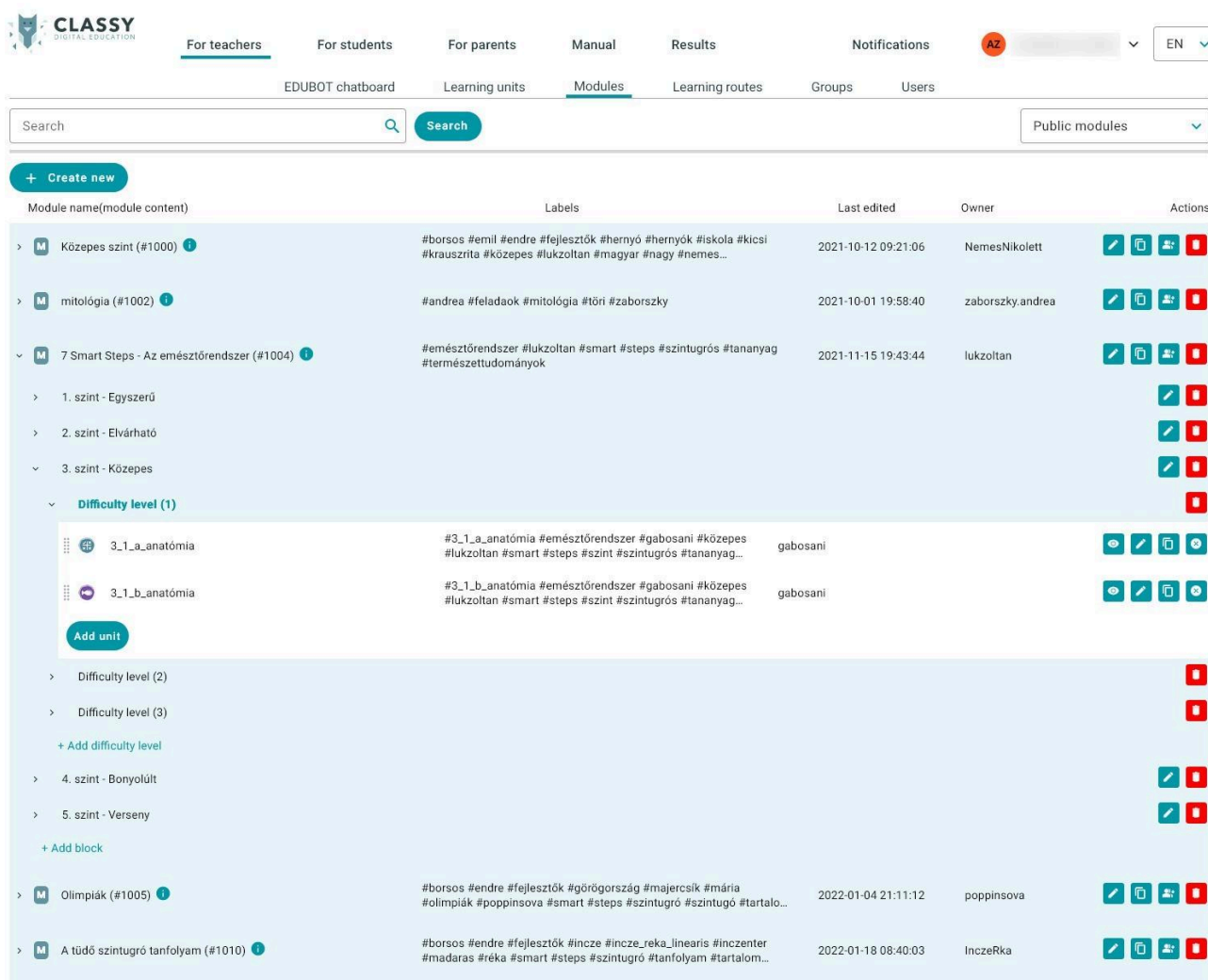
dar nu le puteți redenumi, deoarece ele funcționează ca niveluri succesive de dificultate (un număr mai mare de nivel înseamnă un nivel mai dificil).

- Unitățile de învățare sunt unități de învățare create anterior, care au fost adăugate la un anumit nivel de dificultate. Ordinea unităților de învățare este ordinea în care acestea pot fi redatate atunci când modulul este adăugat la un traseu de învățare. Acțiunile pe care le puteți efectua cu unitățile de învățare:

-  Previzualizare - deschide o fereastră nouă cu versiunea redabilă a unității de învățare, •
-  Edit - deschide ecranul editor al unității, unde puteți modifica unitatea de învățare,
-  Copy - creează o copie a unității date în lista Learning units - My desktop (unitatea copiată nu este creată în cadrul modulului dat), care stochează unitățile care nu sunt adăugate la niciun modul,
-  Remove - elimină unitatea de învățare din modul și o mută în lista Learning units - My desktop, care stochează unitățile care nu au fost adăugate la niciun modul (această funcție nu șterge unitatea din sistem).

Ordinea blocurilor, a nivelurilor de dificultate și a unităților poate fi modificată prin tragerea punctelor gri  pe marginea stângă a rândului.






În lista Mi module modulele sunt organizate în foldere și subfoldere, care pot fi deschise și redenumite la fel ca modulele.



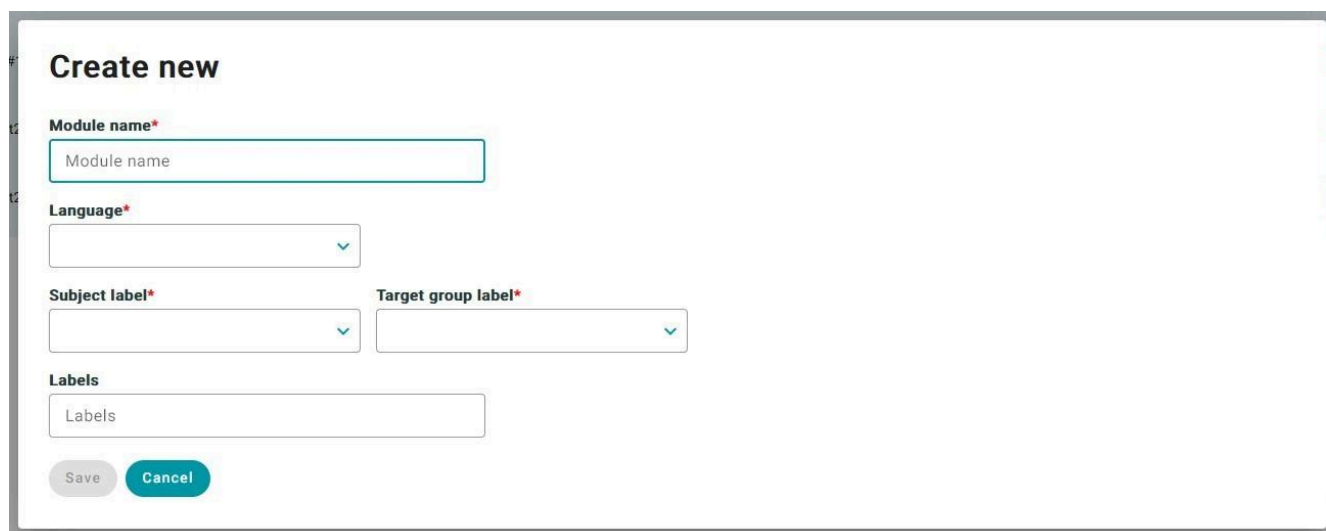
The screenshot shows the CLASSY interface for managing modules. The top navigation bar includes 'For teachers', 'For students', 'For parents', 'Manual', 'Results', 'Notifications', and a user profile 'AZ'. Below this is a search bar and a 'Public modules' dropdown. The main content area displays a table of modules with the following columns: 'Module name(module content)', 'Labels', 'Last edited', 'Owner', and 'Actions'. The table lists several modules, including 'Közepes szint (#1000)', 'mitológia (#1002)', and '7 Smart Steps - Az emésztőrendszer (#1004)'. The '7 Smart Steps' module is expanded to show a hierarchy of difficulty levels (1, 2, 3) and sub-units (3_1_a, 3_1_b). Each row has a set of action icons for editing, deleting, and other functions.

Crearea și editarea modulului

1. Pentru a crea un modul, deschideți mai întâi pagina Pentru profesori - Module.

2. Click pe butonul Create new și introduceți informațiile despre modul în fereastra pop-up: ●
Numele modulului,
 - Limba,
 - Etichetă subiect, Etichetă grup țintă – Acestea sunt utilizate pentru crearea unui folder și a unui subfolder în care este stocat modulul,
 - Etichete – aici puteți adăuga orice etichete care pot fi utile pentru viitor. Etichetele cu mai multe cuvinte și etichetele mai scurte de 3 caractere nu sunt acceptate (dar puteți utiliza caractere speciale pentru etichetele cu mai multe cuvinte, cum ar fi multi-word-label).
3. După completarea câmpurilor obligatorii, faceți clic pe butonul Save.
4. Deschideți noul modul făcând clic pe rândul modulului și adăugați un bloc la modul folosind butonul + Add block și introducând un nume pentru bloc.
5. Deschideți blocul făcând clic pe rândul blocului și adăugați un nivel de dificultate la bloc utilizând butonul + Add difficulty level.
6. Deschideți nivelul de dificultate și faceți clic pe butonul Add unit.
7. În fereastra pop-up puteți selecta unitățile de învățare create anterior făcând clic pe caseta de selectare din stânga numelui unității. În partea de sus a listei puteți căuta numele și etichetele unităților și puteți trece la unitățile proprii (neadăugate la un modul) sau la unitățile partajate cu dvs. Puteți selecta mai multe unități. După selectarea tuturor unităților de învățare dorite, faceți clic pe butonul Adăugați unități.
8. Ordinea unităților adăugate poate fi modificată prin tragerea punctelor gri  pe marginea din stânga a rândului unității de învățare. Acțiunile pe care le puteți efectua cu unitățile de învățare:
 -  Previzualizare – deschide o fereastră nouă cu versiunea redabilă a unității de învățare, ●
 -  Edit – deschide ecranul editor al unității, unde puteți modifica unitatea de învățare,
 -  Copy – creează o copie a unității date în lista Learning units – My desktop (unitatea copiată nu este creată în cadrul modulului dat), care stochează unitățile care nu sunt adăugate la niciun modul,
 -  Remove – elimină unitatea de învățare din modul și o mută în lista Learning units – My desktop, care stochează unitățile care nu sunt adăugate la niciun modul (această funcție nu șterge unitatea din sistem).

Puteți construi module din cât mai multe blocuri, niveluri de dificultate și unități doriți. Dacă modulul este adăugat la un ruta de învățare, orice modificare pe care o faceți în modul va fi actualizată automat și în ruta de învățare.



Create new

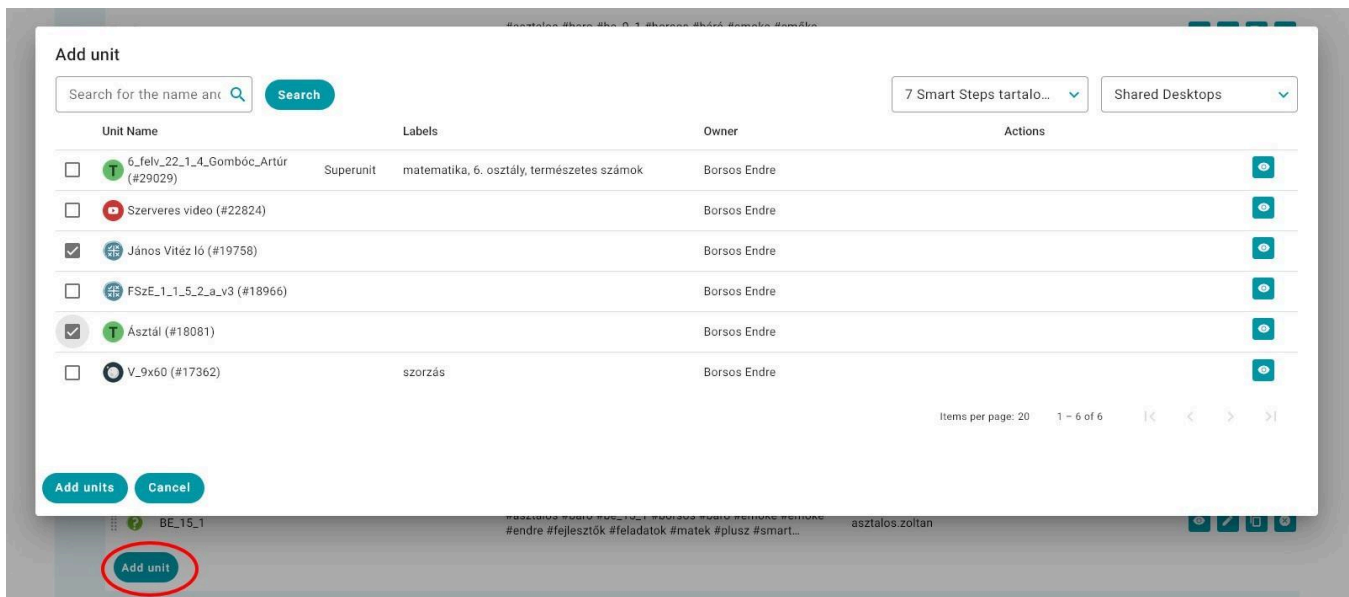
Module name*

Language*

Subject label* **Target group label***

Labels

Save Cancel



Rute de învățare

Prezentare generală

Rutele de învățare pot fi accesate prin deschiderea paginii Pentru profesori - Rute de învățare. Aici puteți selecta ce rute de învățare ale grupului doriți să vedeți. În colțul din dreapta sus al listei puteți comuta lista pentru a afișa numai propriile rute de învățare (fără cele care au fost partajate cu dvs.).

Rutele de învățare sunt părțile jucabile ale sistemului pentru elevi. Acestea conțin materiale de învățare în unul sau mai multe module. Rutele de învățare au setări specifice pentru controlul redării unităților de învățare din cadrul rutei.

Rutele de învățare sunt partajate cu grupurile. Elevii trebuie să fie membri ai unui grup grup de permisiune care au permisiunea de a reda conținutul. Fiecare rută este asociată cu cel puțin un grup în care a fost creată, dar acestea pot fi partajate cu mai multe grupuri.

Modificările aduse traseului sunt reflectate automat în toate grupurile cu care este partajat traseul de învățare.

Lista rutelor de învățare







Rutele de învățare pot fi accesate prin deschiderea paginii Pentru profesori - Rute de învățare. Aici puteți selecta ce rute de învățare ale grupului doriți să vedeți. În colțul din dreapta sus al listei puteți comuta lista pentru a afișa numai propriile rute de învățare (fără cele care au fost partajate cu dvs.).


Deschizând pagina Rute de învățare puteți vedea lista de rute de învățare din cadrul grupului selectat, cu numele lor, etichetele și proprietarul. De asemenea, puteți vedea mici pictograme care indică unele setări principale ale rutei:

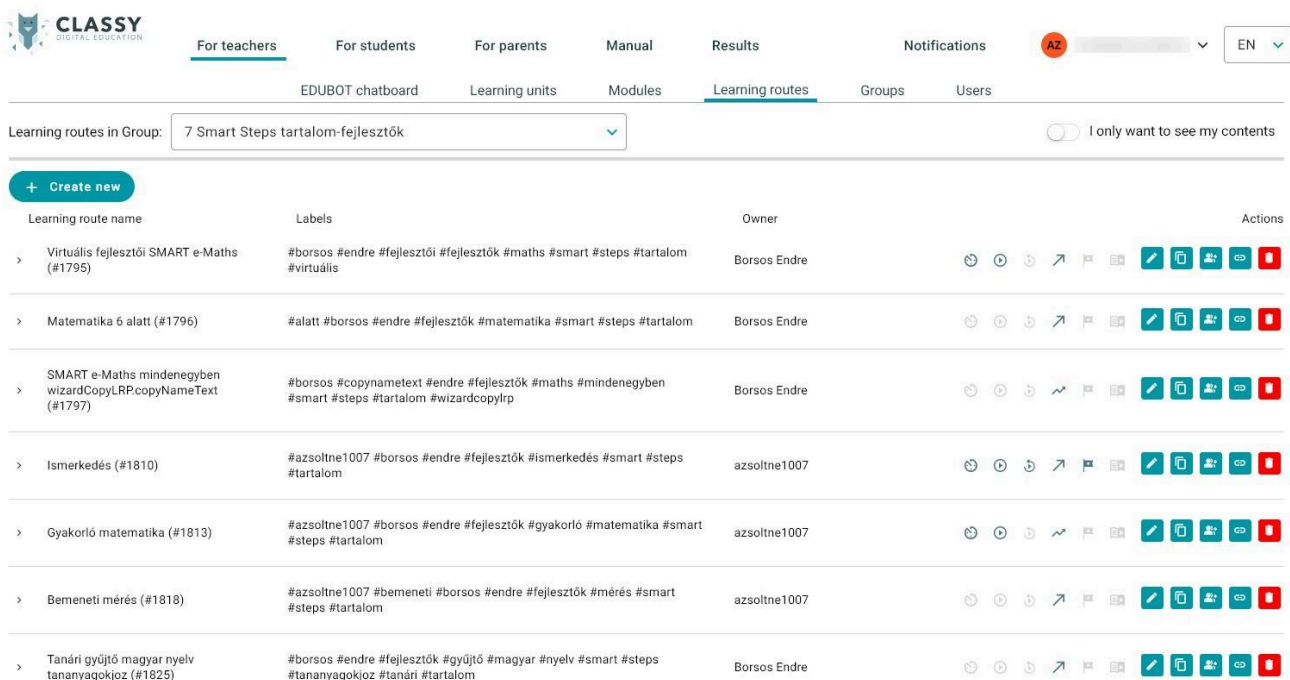
- Schedule - ruta este programată pentru a fi publicată într-un grup, •
- Playable - ruta este activată pentru redare o singură dată,
- Replayable - traseul este activat pentru redare și reluare,
- Redare liniară / adaptivă - progresul este liniar prin unitățile de învățare sau utilizatorul poate urca la un nivel de dificultate mai ridicat dacă are rezultate bune la un anumit nivel,
- Story Frame - cadrul de poveste jucăuș este activat în traseu,
- Atribuirea temelor - traseul este atribuit ca temă.

Culoarea albastră a pictogramelor indică faptul că funcția dată este activată.

























































În partea dreaptă a rândului de rute puteți efectua acțiuni cu ruta de învățare dată:

-  Edit – aici puteți deschide fereastra settings a rutei.
-  Copiere – copierea creează o copie a unui traseu de învățare și a întregului său conținut (unitățile de învățare copiate pot fi accesate pe lista Unități de învățare – Unitățile mele de învățare în module; modulele copiate pot fi accesate pe lista Modulii – Modulele mele). Acest lucru este util atunci când doriți să faceți unele modificări în conținutul traseului, dar doriți să păstrați setările traseului și doriți să păstrați și traseul original.
-  Partajare – cu funcția de partajare puteți partaja traseul de învățare cu un grup. Membrii grupului pot accesa modulul partajat în funcție de setările de permisiune ale grupului. Când faceți clic pe butonul Partajare se deschide o fereastră pop-up. Aici puteți căuta grupurile în care sunteți membru sau proprietar. Pentru a selecta grupul cu care partajați traseul faceți clic pe caseta de selectare din partea stângă a numelui grupului și faceți clic pe butonul Partajare cu selectat, pentru a partaja traseul de învățare și a închide fereastra pop-up. Partajarea rutelor este utilă atunci când doriți să invitați alți utilizatori să participe la editarea conținutului rutei sau când doriți să partajați ruta cu elevii pentru a juca ruta.
-  Link – la conectare, sistemul generează un link către traseu, care poate fi transmis utilizatorilor neînregistrați în orice mod doriți – în acest caz, performanța și rezultatele nu sunt urmărite, astfel încât această funcție este destinată în principal scopurilor promoționale. Deschiderea linkului va deschide o pagină jucabilă a traseului, unde puteți finaliza traseul. Când faceți clic pe butonul  apare o fereastră pop-up cu link-ul, care este copiat automat în clipboard (dar îl puteți copia și manual). Pentru a închide fereastra pop-up, faceți clic pe butonul OK.
-  Ștergere – prin ștergerea unui traseu de învățare ștergeți traseul din sistem. Conținutul traseului (module, unități de învățare) nu va fi șters.




Dând clic pe rândurile listelor le puteți deschide pentru a dezvălui nivelurile inferioare ale rutelor de învățare: modules, blocks, nivelurile de dificultate și unitățile de învățare din cadrul acestora. Ordinea conținutului poate fi modificată prin tragerea punctelor gri  pe marginea stângă a rândului.




The screenshot shows the CLASSY Learning routes interface. At the top, there are navigation tabs: "For teachers" (active), "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" (active), "Groups", and "Users". A search bar shows "7 Smart Steps tartalom-fejlesztők". A toggle switch for "I only want to see my contents" is visible. A table lists 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 #fejlesztők #maths #smart #steps #tartalom #virtuális	Borsos Endre	       
Matematika 6 alatt (#1796)	#alatt #borsos #endre #fejlesztők #matematika #smart #steps #tartalom	Borsos Endre	       
SMART e-Maths mindenegyben wizardCopyLRP.copyNameText (#1797)	#borsos #copynametext #endre #fejlesztők #maths #mindenegyben #smart #steps #tartalom #wizardcopylrp	Borsos Endre	       
Ismerkedés (#1810)	#azsoltne1007 #borsos #endre #fejlesztők #ismerkedés #smart #steps #tartalom	azsoltne1007	       
Gyakorló matematika (#1813)	#azsoltne1007 #borsos #endre #fejlesztők #gyakorló #matematika #smart #steps #tartalom	azsoltne1007	       
Bemeneti mérés (#1818)	#azsoltne1007 #bemeneti #borsos #endre #fejlesztők #mérés #smart #steps #tartalom	azsoltne1007	       
Tanári gyűjtő magyar nyelv tananyagokhoz (#1825)	#borsos #endre #fejlesztők #gyűjtő #magyar #nyelv #smart #steps #tananyagokhoz #tanári #tartalom	Borsos Endre	       


Crearea și editarea unui traseu de învățare

1. Pentru a crea o rută de învățare, deschideți mai întâi pagina Pentru profesori – Rute de învățare. În colțul din stânga sus selectați grupul, unde doriți să creați ruta de învățare.
2. Clicați pe butonul Create new și introduceți informațiile necesare în filele de setări de bază ale ferestrei pop-up (setările sunt explicate în capitolul următor):
 - Numele rutei de învățare,
 - Aspect grafic al unităților de învățare,
 - Modul de redare a unităților de învățare, • Modul de redare a sarcinilor de sprijin.
3. După completarea câmpurilor obligatorii, faceți clic pe butonul Salvare și ieșiți.
4. Deschideți noul traseu de învățare făcând clic pe rândul traseului și faceți clic pe butonul Add Module.
5. În fereastra pop-up puteți selecta module create anterior făcând clic pe caseta de selectare din stânga numelui modulului. În partea de sus a listei puteți căuta numele și etichetele modulelor și puteți trece la modulele proprii sau la modulele partajate cu dvs. Puteți selecta mai multe module. După selectarea tuturor modulelor dorite, faceți clic pe butonul Add module.
6. Acțiunile pe care le puteți efectua cu modulele adăugate:
 -  Edit – editează numele modulului. Când faceți clic pe butonul Edit se deschide o fereastră pop-up în care puteți introduce numele modulului. Făcând clic pe Confirm noul nume este salvat, iar fereastra pop-up se închide.
 -  Partajare – cu funcția de partajare puteți partaja traseul cu un grup. Membrii grupului pot accesa ruta de învățare partajată în funcție de setarea permisiunii lor permisia grupului. Când faceți clic pe butonul Partajare se deschide o fereastră pop-up. Aici puteți căuta grupurile în care sunteți membru sau proprietar. Pentru a selecta grupul cu care partajați modulul faceți clic pe caseta de selectare din partea stângă a numelui grupului și faceți clic pe butonul Partajare cu selectat, pentru a partaja modulul și a închide fereastra pop-up. Partajarea modulelor este utilă atunci când doriți să invitați alți utilizatori să participe la editarea conținutului modulului.
 -  Remove – elimină modulul din ruta de învățare (această funcție nu șterge unitatea din sistem).

Puteți construi rute de învățare din cât de multe module doriți. Dacă modulul este adăugat la o rută de învățare, orice modificare pe care o faceți în cadrul modulului va fi actualizată automat și în ruta de învățare.

Pentru a șterge o rută de învățare trebuie să faceți clic pe butonul roșu Șterge  în lista de rute sau în partea de jos a ferestrei pop-up de configurare a rutelor (acest lucru nu poate fi inversat). După ce faceți clic pe butonul Delete se deschide o fereastră pop-up în care trebuie să confirmați ștergerea făcând clic pe butonul OK.

Setări ale rutei de învățare

Setările rutei de învățare pot fi deschise făcând clic pe butonul Edit  în acțiunile rutei. Setările sunt împărțite în mai multe file.

Setări de bază

- Numele traseului de învățare
- Playable – traseul este activat pentru redare o singură dată.
- Replayable – traseul este activat pentru redare și reluare.
- Aspect grafic al unităților de învățare – puteți alege din piele predefinite, care afectează versiunea redabilă a rutei.

- Modul de redare a unităților de învățare:
 - Test fără feedback – după trimiterea răspunsului pentru o unitate de învățare, sistemul nu afișează niciun feedback dacă răspunsul a fost corect sau nu, și trece la următoarea unitate din traseu,
 - Test cu feedback – după trimiterea răspunsului pentru o unitate de învățare, sistemul arată dacă răspunsul a fost corect sau nu, și trece la următoarea unitate din traseu,
 - Practică – sistemul nu arată niciun feedback cu privire la răspuns, dar nu trece la următoarea unitate, până când nu este dat răspunsul corect.
- Modul de redare a sarcinilor de sprijin:
 - Test fără feedback – după trimiterea răspunsului pentru o unitate de învățare, sistemul nu afișează niciun feedback dacă răspunsul a fost corect sau nu, și trece la următoarea unitate din traseu,
 - Test cu feedback – după trimiterea răspunsului pentru o unitate de învățare, sistemul arată dacă răspunsul a fost corect sau nu, și trece la următoarea unitate din traseu,
 - Practică – sistemul nu arată niciun feedback cu privire la răspuns, dar nu trece la următoarea unitate, până când nu este dat răspunsul corect.
- Activați animațiile – activează animațiile în mișcare în versiunea redabilă a traseului.

Program

- Schedule – activând acest lucru, puteți seta o dată specifică pentru ruta de învățare, la care va apărea pentru grupuri cu care este partajat.
- Programarea rutei de învățare – aici puteți selecta data, când se activează ruta.
- Fusul orar pentru programare.

Mod adaptiv

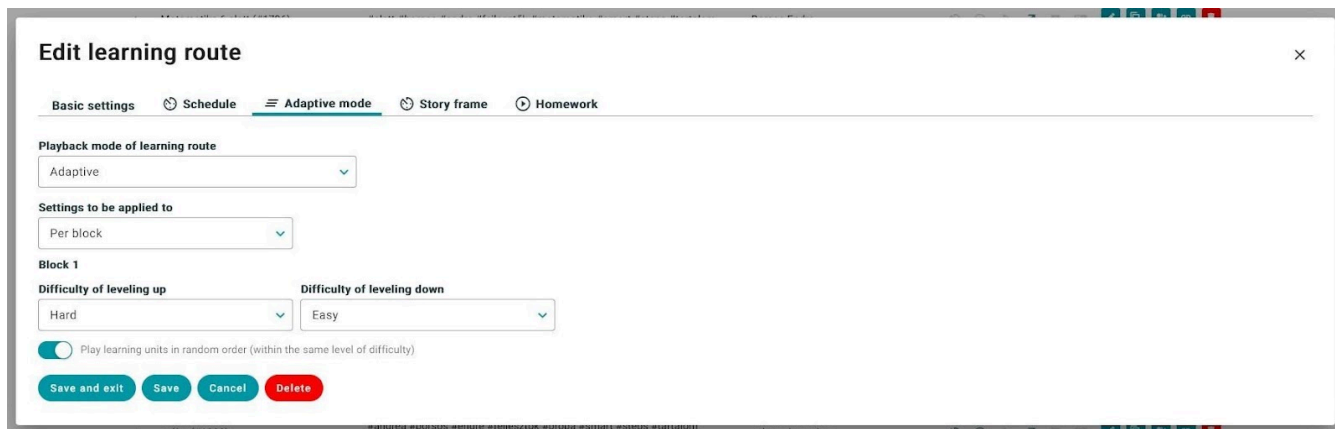
- Modul de redare a traseului de învățare – puteți selecta dacă progresul prin unitățile de învățare ar trebui să fie liniar (elevul trebuie să finalizeze toate unitățile de învățare) (Redare liniară) sau dacă elevul poate trece la un nivel de dificultate superior dacă are performanțe bune la un anumit nivel (Redare adaptivă).
- Settings to be applied to (numai atunci când este selectat modul Adaptive) – puteți selecta dacă redarea adaptivă ar trebui să fie aplicată pe blocuri în cadrul modulelor unui traseu de învățare sau pentru întregul

traseu.

- Dificultatea creșterii nivelului •


Dificultatea coborârii nivelului

- Play learning units in random order (within the same level of difficulty) – activarea acestei opțiuni pune unitățile de învățare din traseu în ordine aleatorie la redarea traseului.

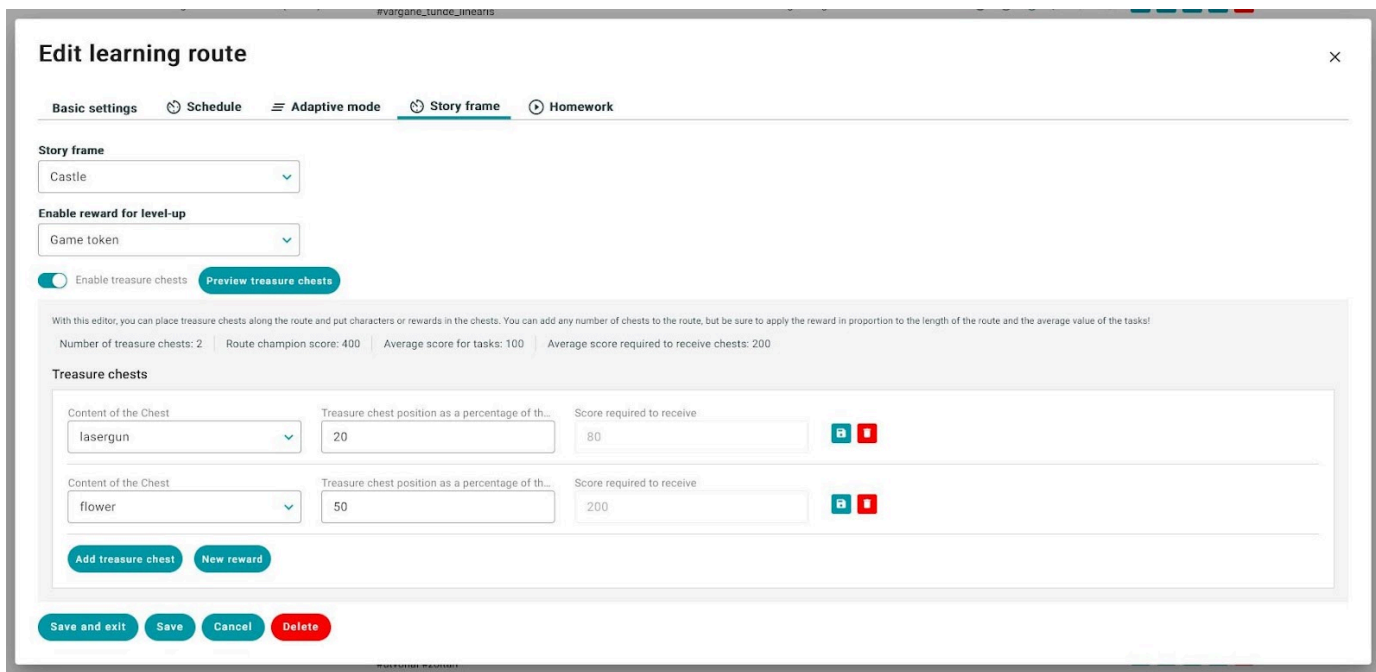


Story frame

Unitățile de învățare pot fi completate cu un cadru de poveste jucăuș, care permite utilizatorilor să câștige recompense pentru finalizarea unităților de învățare din cadrul traseului. În calitate de profesor, puteți crea recompense și le puteți plasa în cutii de comori, care pot fi setate să apară pentru elevi în anumite momente în care joacă traseul de învățare.

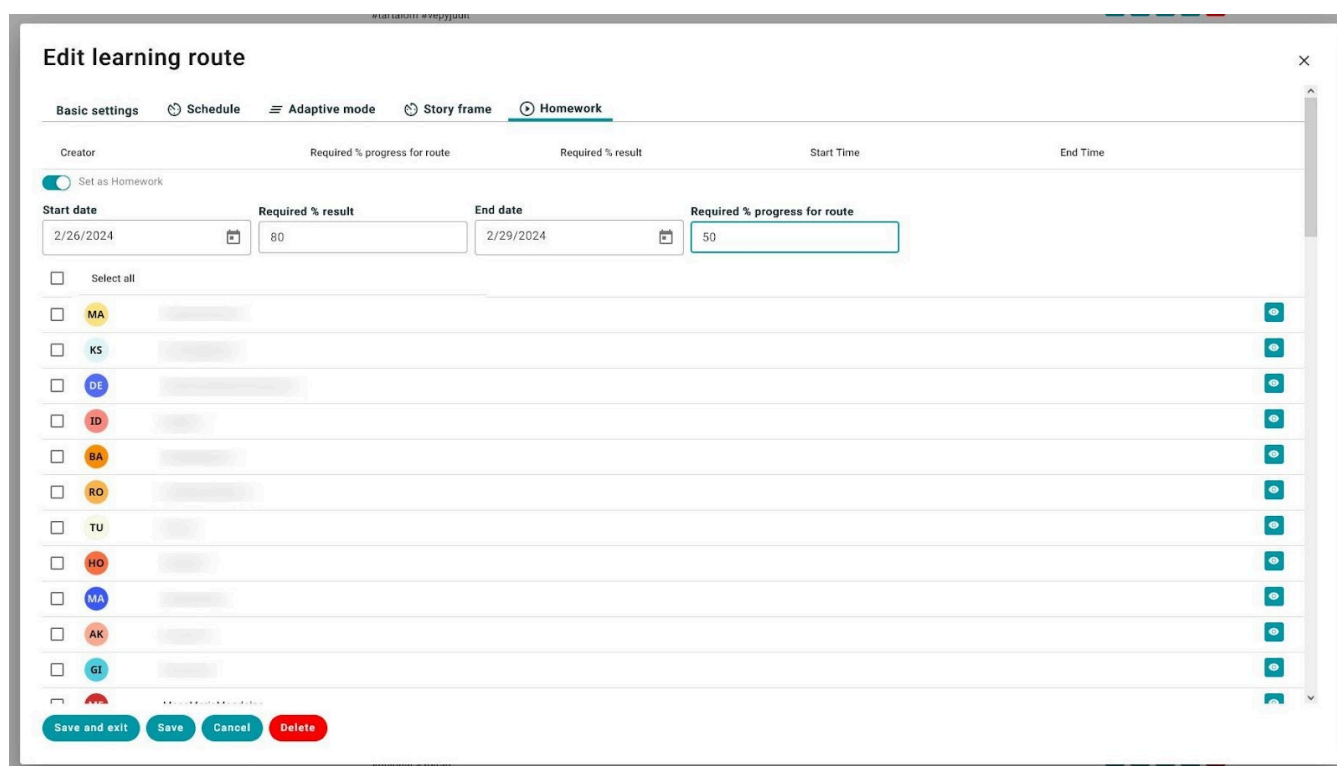
- Cadru de poveste – puteți selecta aici cadrul de poveste (în prezent este disponibil un singur cadru de poveste).
- Recompensă pentru creșterea nivelului – activarea acestei opțiuni oferă o recompensă pentru elevi după finalizarea unui nivel.
- Punerea cutiilor de comori – activarea acestei opțiuni vă permite să atribuiți recompense în anumite puncte ale traseului de învățare.
- Editorul cutărului cu comori – în editorul cutărului cu comori puteți adăuga recompense (conținutul cutărului) prin selectarea din lista de recompense și atribuiți cutărul dat unui anumit procent din progresul traseului. Puteți adăuga mai multe cutii, puteți șterge cutiile plasate și puteți crea recompense noi. Pentru a adăuga un cutăr faceți clic pe Add treasure chest buton, selectați recompensa din câmpul Content of the Chest și introduceți valoarea în câmpul Treasure chest position as a percentage of the route (câmpul Score required to receive se completează automat în funcție de acest procent). Salvați cutărul făcând clic pe butonul . Puteți adăuga recompense noi la opțiunile de conținut ale cutărului făcând clic pe butonul Noua recompensă. Acest lucru deschide o fereastră pop-up în care puteți introduce numele recompensei și adăuga imaginea recompensei. Există două opțiuni pentru imagine: fie adăugați un URL al unei imagini online în câmpul Image URL, fie faceți clic pe Upload image și alegeți o imagine de pe computer. Pentru a salva noua recompensă, faceți clic pe Save în partea de jos a ferestrei pop-up. După salvarea noii recompense, aceasta ar trebui să apară în lista de opțiuni Content of Chest.
- Vizualizarea cutiilor de comori – fereastra de previzualizare a cutiilor de comori arată o prezentare grafică a poziției cutiilor plasate.

Recompensele din cutiile de comori sunt afișate pentru elevi la ecranul de joc sub Trezorerie. Profesorii pot vizualiza recompensele sub rapoartele traseului.



Taine

- Set as homework - prin activarea acestei opțiuni puteți seta parametrii temei pentru acasă, precum și utilizatorii (din grupul cărui îi este partajată ruta de învățare) pentru care ruta va fi o temă obligatorie pentru acasă.
- Start date/End date - aici puteți selecta perioada de timp pentru care tema pentru acasă va fi activă.
- Required % result - % de puncte pe care elevii trebuie să le obțină pentru a finaliza cu succes tema pentru acasă.
- Required % progress for route - % de progres pe care elevii trebuie să îl atingă pentru a finaliza cu succes tema pentru acasă.
- Select users - puteți selecta utilizatorii din grup făcând clic pe caseta de selectare din stânga numelui utilizatorului. Puteți selecta toți utilizatorii făcând clic pe caseta de selectare Select all.



În partea de jos a ferestrei pop-up de setări puteți face clic pe Salvare și ieșiți atunci când terminați lucrul cu setările, sau faceți clic pe Salvare pentru a salva setările în timpul lucrului, sau faceți clic pe Anulare pentru a renunța la orice modificare a setărilor. Făcând clic pe butonul Delete puteți șterge traseul. Conținutul traseului (module, unități de învățare) nu va fi șters.

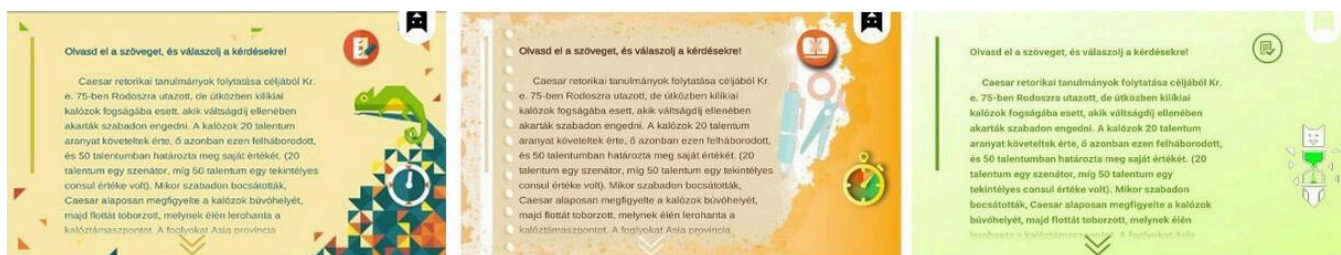
Previzualizare a skin-urilor grafice ale tipurilor de unități de învățare

Există trei teme grafice disponibile: Playground, Monster high și Neutral. Acestea sunt setate în setarea de bază și afectează toate setarea de bază și afectează toate unități de învățare din cadrul traseului. Previzualizarea skin-urilor în diferite tipuri de unități de învățare:

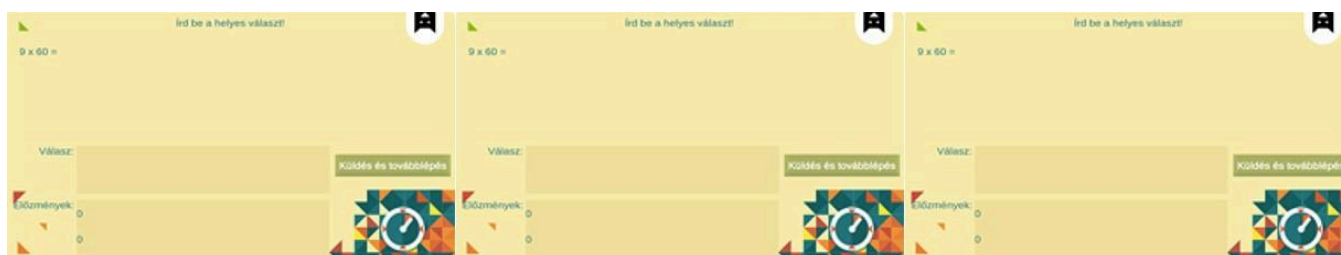
Tara de text (Playground, Monster high, Neutral) - toate cele trei skin-uri sunt la fel



Comprehension (Playground, Monster high, Neutral)



Întrebare deschisă (Playground, Monster high, Neutral) - toate cele trei skin-uri arată la fel



Millionaire (Playground, Monster high, Neutru)



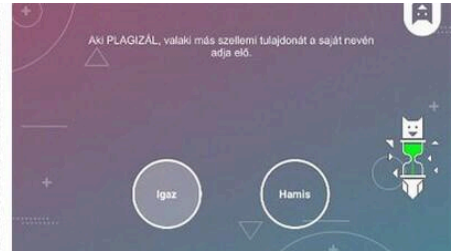
Sets (Playground, Monster high, Neutral)



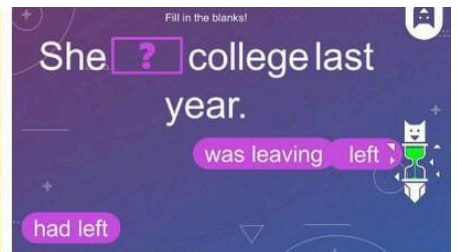
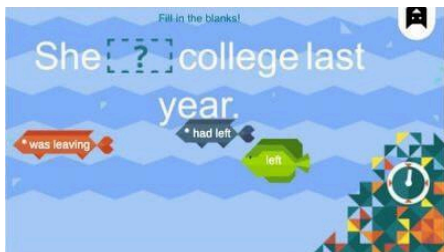
Affix (Playground, Monster high, Neutru)



Adevărat sau fals (Playground, Monster high, Neutru)



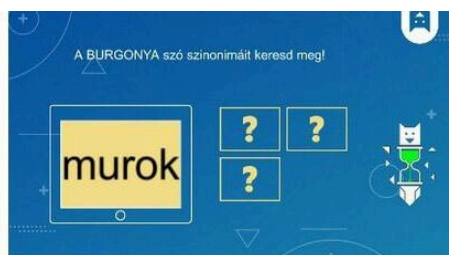
Pește în apă (Loc de joacă, Monster high, Neutru)



Hangman (Playground, Monster high, Neutru)



Boom! (Playground, Monster high, Neutral)



Bubble monster (Loc de joacă, Monster high, Neutru)



Math monster (Loc de joacă, Monster high, Neutru)



PDF - nu există skin-uri în acest motor, acesta afișează PDF-ul încărcat

Video - nu există skin-uri în acest motor, acesta afișează videoclipul adăugat