

# **PRÍRUČKA POUŽÍVATEĽA**

**EDUBOT**

**UŽÍVATEĽSKÝ MANUÁL PRE**

**UČITEĽOV**

# EduBot - Rozvíjanie kľúčových kompetencií prostredníctvom kombinovanej metódy vzdelávania založenej na technológii chatbotov podporovanej umelou inteligenciou

**2022-1-HU01-KA220-SCH-000088299**

2024

## Partneri projektu



**RegioNet**  
Foundation



**Spolufinancovaný  
Európskou úniou**

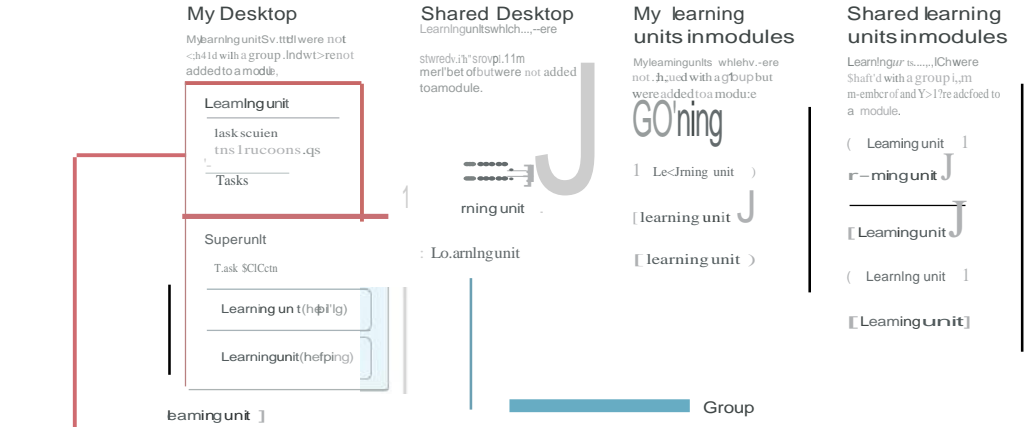
Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a postoje sú názormi a vyhláseniami autora(-ov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory a stanoviská Európskej únie alebo Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Európska únia ani EACEA za ne nepreberajú žiadnu zodpovednosť.

# Prehľad a štruktúra obsahu

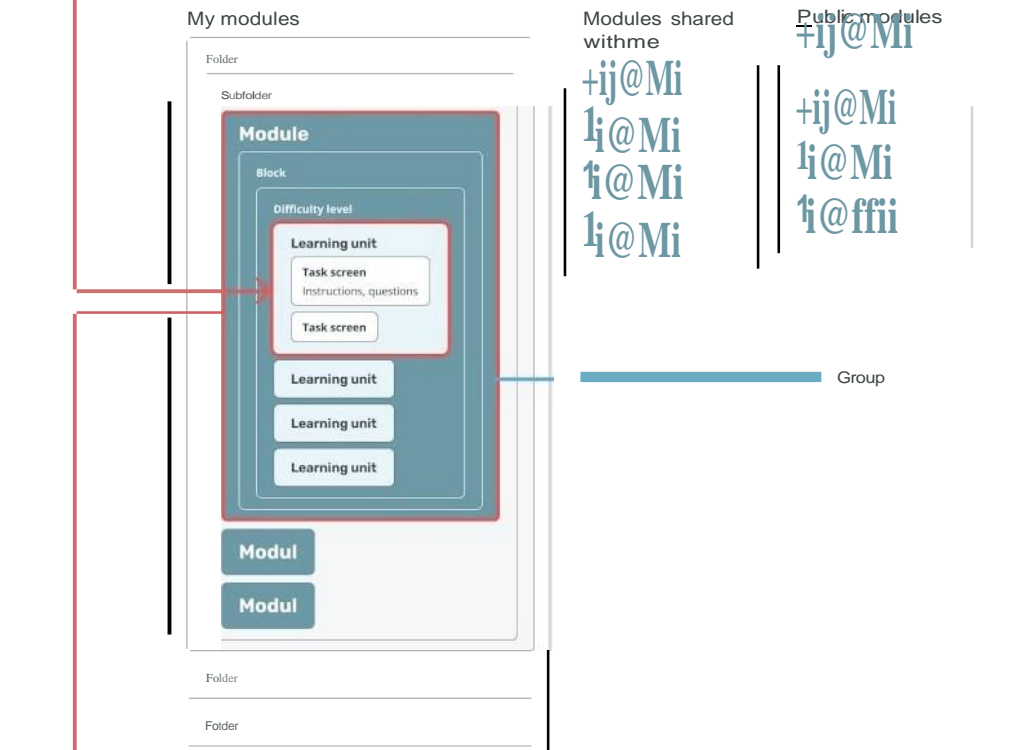
Učebné materiály systému sa skladajú z niekoľkých úrovní - každá má iné funkcie. Veľmi zjednodušene povedané: učebné materiály sa vytvárajú ako učebné jednotky, ktoré sa dajú zaradiť do modulov s úrovnami náročnosti, a potom sa moduly dajú pridať do učebných ciest, ktoré sa dajú zdieľať s jednou alebo viacerými skupinami študentov.

- Učebné jednotky - sú usporiadané do niekoľkých zoznamov: Moja plocha (moje jednotky, ktoré nie sú pridané do modulu), Sdieľaná plocha (zdieľané jednotky, ktoré nie sú pridané do modulu), Moje vzdelávacie jednotky v moduloch a Sdieľané vzdelávacie jednotky v moduloch. V závislosti od ich typu môžu byť vzdelávacie jednotky naplnené obsahom a otázkami. Na tejto úrovni môžete upravovať, kopírovať a zdieľať učebné jednotky.
- Moduly - sú usporiadané do niekoľkých zoznamov: Moje moduly, Moduly zdieľané so mnou a Verejné moduly. Moje moduly môžu byť uložené v priečinkoch a podpriečinkoch. V rámci modulu možno vytvárať bloky a úrovne obtiažnosti. Na tejto úrovni obsahu je možné zostaviť učebný materiál do komplexnejšej podoby: už vytvorené učebné bloky je možné pretiahnuť do jednotlivých úrovní náročnosti modulu a nastaviť ich poradie. Na tejto úrovni môžete moduly upravovať, kopírovať a zdieľať.
- Učebné trasy - sú hravé časti systému pre študentov. Trasy sa zobrazujú spojené so skupinami, každá trasa je spojená aspoň s jednou skupinou, vytvára sa prepojením na skupinu. Do trás je možné umiestniť jeden alebo viac modulov. V rozšírených nastaveniach trasy môžete nastaviť parametre prehrávania trasy (napr. plánovanie, rámec príbehu, zadanie domácej úlohy). Na tejto úrovni môžete upravovať, kopírovať a zdieľať výučbové trasy.

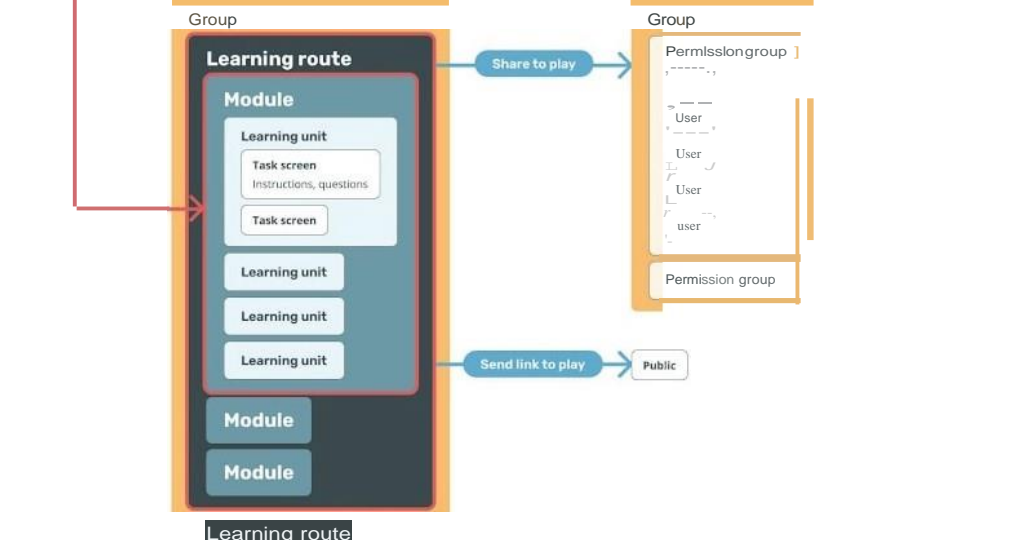
# Learning units



# Modules



# Learning routes



# Používateľská príručka EduBot pre učiteľov

EduBot je otvorený systém LMS/CAT na vytváranie interaktívnych multimediálnych učebných materiálov, ku ktorým majú študenti prístup prostredníctvom personalizovaných, adaptívnych učebných ciest.

EduBot je hositeľom viacerých študentských aplikácií, vrátane bezplatne použiteľných aplikácií ako Tanlet alebo ClassYedu.

Ak máte záujem o vytvorenie vlastnej, súkromnej aplikácie, kontaktujte tím EduBot na adrese [classyedu.com](http://classyedu.com)

Táto príručka zahŕňa základy tvorby a zdieľania obsahu z pohľadu tvorcu obsahu / učiteľa. Obsah vytvorený na tejto strane bude prístupný pre študentov pomocou (bezplatnej) aplikácie EduBot.

# Definícia pojmov

- Užívateľ - Registrovaný používateľ.
- Skupina - Používatelia sa môžu prihlásiť alebo byť pozvaní do skupín (do skupín s povolením v rámci skupiny). Zdieľanie obsahu sa deje na úrovni skupiny.
- Skupina oprávnení - Podskupiny skupín. Používajú sa na riadenie prístupu k obsahu zdieľanému so skupinou (napríklad prehrávanie trás alebo úprava obsahu). Možno ich použiť na vytvorenie skupín s oprávneniami pre študentov, spolupracovníkov alebo rodičov. Každá skupina musí obsahovať aspoň jednu skupinu oprávnení, aby ste mohli pozvať používateľov.
- Učebná jednotka - Základný učebný prvok. Obsahuje obsah jednej alebo viacerých obrazoviek s úlohami. V závislosti od typu vzdelávacej jednotky môže obsahovať testy, úlohy na riešenie alebo učebné materiály.
- Ty p jednotky - Systém obsahuje niekoľko typov hravých úlohových motorov. Tie majú rôznu štruktúru, a preto sa môžu používať na rôzne účely. Typy jednotiek sú nasledujúce: Textová úloha, Úloha s porozumením, Otvorená otázka, Milionár, Súbory, Pripojenie, Pravda alebo lož, Ryba vo vode, Obesenec, Bum!, Bublínková príšera, Matematická príšera, Video a PDF.
- Superjednotka - Superjednotky sú komplexné typy vzdelávacích jednotiek. Povolením superjednotiek môžete k danej učebnej jednotke pridať pomocné jednotky (predtým vytvorené učebné jednotky). Môžete vložiť ľubovoľný počet pomocných jednotiek a môžete vložiť aj hlavnú učebnú jednotku ako opakovanie. Pomocné jednotky superjednotky sa aktivujú, keď používateľ nemôže úspešne dokončiť danú učebnú jednotku.
- Moja plocha - Plochy sú zoznamy učebných jednotiek, ktoré nie sú pridané do modulu. Nové jednotky je možné vytvárať len na pracovných plochách. Moja plocha obsahuje vaše vlastné vzdelávacie jednotky, ktoré nie sú v moduloch.
- Spoločná plocha - Spoločné plochy sú plochy skupín. Používatelia s oprávnením na úpravu obsahu v skupine môžu pristupovať k pracovnej ploche skupiny a prezerat', upravovať, kopírovať vzdelávacie jednotky v rámci skupiny. Zdieľané pracovné plochy sú zoznamy zdieľaných vzdelávacích jednotiek, ktoré nie sú pridané do modulu. Nové jednotky možno vytvárať len na pracovných plochách.
- Modul - Modul je učebný materiál pozostávajúci z niekoľkých učebných jednotiek. Moduly možno pridať k učebným cestám, ktoré môžu študenti prehrávať. Modul je rozdelený na bloky a úrovne náročnosti. Učebné jednotky sa pridávajú k úrovniam obtiažnosti v rámci modulu.
- Blok - Modul je zostavený z blokov. V rámci bloku možno vytvoriť úrovne náročnosti, do ktorých možno pridať predtým vytvorené vzdelávacie jednotky. V rámci modulu je povinné vytvoriť aspoň jeden blok.
- Úroveň obtiažnosti - bloky sú vytvorené z úrovni obtiažnosti, do ktorých môžete pridať predtým vytvorené učebné jednotky. V rámci bloku je povinné vytvoriť aspoň jednu úroveň obtiažnosti.
- Zložky - Moduly možno organizovať do zložiek a podpriechinkov. Zložky nie sú spojené so žiadnymi ďalšími funkciami (napr. zdieľanie, kopírovanie), používajú sa len na účely organizácie.
- Učebná trasa - Učebné trasy - obsahujúce moduly - sú prehráateľné učebné materiály, ktoré možno zdieľať so žiakmi. Môžete nastaviť špecifické nastavenia učebných trás, ako je plánovanie, zadávanie domácich úloh alebo rámec príbehu.
- Domáca úloha - Učebné trasy sa považujú za domácu úlohu, ak boli v nastaveniach trasy nastavené ako zadanie domácej úlohy a boli nastavené potrebné parametre (dátumové obdobie, požiadavky, zdieľanie).
- Príbehový rámček - Učebné jednotky možno doplniť hravým príbehovým rámčekom, ktorý umožňuje používateľom získať odmeny za absolvovanie učebných jednotiek v rámci trasy.
- Lineárny / adaptívny režim prehrávania - Lineárny režim prehrávania trasy znamená, že žiak musí dokončiť všetky učebné jednotky na rovnakej úrovni obtiažnosti, aby mohol prejsť na jednotky na vyššej úrovni. Adaptívne prehrávanie znamená, že ak systém zistí, že študent dosahuje dobré výsledky na danej úrovni náročnosti, študent sa automaticky presunie na vyššiu úroveň.
- Odstrániť - Odstránením sa obsah úplne vymaže zo systému. Ak je obsah pridaný k inému obsahu (napr.

vzdelávacia jednotka je pridaná k modulu), nie je možné ho vymazať, možná je len archivácia.

- **Odstrániť** - Pri odstraňovaní sa obsah odstráni len z miesta, kde sa vykonalo Odstrániť (napr. napr. môžete odstrániť učebnú jednotku z modulu, do ktorého bola pridaná, v takom prípade sa odstráni z modulu, ale zostane dostupná vo vašej Ploche).
- **Archivovať** - Archivovaním sa daný obsah odstráni zo zoznamov obsahu používateľa, ale zostane v systéme na referenčné účely (napr. v správach).
- **Kopírovanie** - Kopírovanie vytvorí kópiu daného obsahu (a všetkého, čo obsahuje) do vlastného účtu používateľa. Zdieľania pôvodného obsahu a vloženia do iného obsahu sa nekopírujú. Ak napríklad skopírujete konkrétnu učebnú jednotku modulu, ktorý je zdieľaný s vami, kópia sa vytvorí v zozname Moja plocha, kde sú všetky vaše učebné jednotky, ktoré nie sú pridané do modulu. Kópie majú rovnaký názov ako pôvodný obsah, ale ich ID za názvom je iné.
- **Sdieľať** - je zdieľanie obsahu s konkrétnou skupinou. Členovia skupiny môžu obsah prezerať, upravovať, kopírovať atď. v závislosti od oprávnení svojej skupiny oprávnení.
- **Odkaz** - Pri odkazovaní systém vygeneruje odkaz na trasu, ktorý môžete ľubovoľným spôsobom preposlať neregistrovaným používateľom - v tomto prípade sa výkon a výsledky nesledujú, preto je táto funkcia určená predovšetkým na propagačné účely. Otvorením odkazu sa otvorí prehrávací stránka trasy, na ktorej môžete trasu dokončiť.

## Používatelia






Užívatelia sú ľudia s registrovanými účtami. Zaregistrovať sa môžete na: <https://edubot.classyedu.eu/register> (alebo kliknutím na Registrácia v pravom hornom rohu prihlasovacej obrazovky) zadaním používateľského mena, hesla, e-mailovej adresy a preferovaného jazyka (jazyk obrazoviek môžete kedykoľvek zmeniť v pravom hornom rohu). Po registrácii môžu byť používatelia pozvaní do skupín alebo sa môžu prihlásiť do verejných skupín, odkiaľ majú prístup k obsahu skupiny.

## Skupiny

### Prehľad

Skupiny sú prístupné otvorením stránky Pre učiteľov - Skupiny. Tu môžete vyhľadávať skupiny a vybrať, ktoré skupiny sa majú zobrazovať podľa kategórií (Moje vlastné skupiny, Členstvo správcu, Členstvo redaktora, Členstvo študenta, Som pozvaný do skupiny, Moja žiadosť o pripojenie čaká na potvrdenie).

Skupiny obsahujú skupiny s povolením, ktoré obsahujú používateľov (po odoslaní a prijatí pozvania). Skupiny sú hlavnými prvkami na zdieľanie obsahu v systéme: môžete pozvať skupiny na prístup k učebným jednotkám, modules, learning routes. Analýza výsledkov učenia sa ukladá podľa skupín. Pre skupiny je k dispozícii aj funkcia Odoslať správu.

V zozname môžete vidieť základné informácie o skupinách (názov, popis, jazyk), rýchle nastavenia (verejné/súkromné, podmienený/volný odber) a akcie (zobrazí čakajúce pozvánky , pozri používateľov čakajúcich na potvrdenie prístupu , odoslať správu , upraviť nastavenia skupiny  a navigovať na trasy spojené s danou skupinou ).

Skupiny nie je možné odstrániť, ale môžete ich prepnúť do súkromného režimu a/alebo odstrániť členov skupiny.

Riadky skupín môžete otvoriť kliknutím na ne. V otvorených skupinách môžete vidieť skupiny oprávnení v rámci skupiny, ktoré môžete otvoriť a odhaliť tak používateľov na danej úrovni.






7 Smart Steps tartalom-fejlesztők

Ezt a csoportot azért hoztam létre, hogy a tartalom-fejlesztéshez szükséges erőforrásokat meg tudjuk osztani a Seven SMART Steps megvalósítói csoportban. Érdeklődő tanárok csatlakozását szívesen vesszük.

HU



Public



Subscription without approval



> Tanári csoport



> users



+ Add permission group

## Vytváranie skupín a nastavení skupín

Aby ste mohli vytvoriť novú skupinu, musíte prejsť na obrazovku Pre učiteľov - Skupiny. Kliknutím na tlačidlo Vytvoriť novú otvoríte vyskakovacie okno pre základné nastavenia. Tam môžete zadať nasledujúce údaje:

- Názov skupiny
- Jazyk skupiny
- Verejná/súkromná - nastavenie skupiny na verejný režim zobrazí skupinu každému používateľovi, ale neznamená voľný prístup k obsahu skupiny
- Typ odberu skupiny - tu môžete nastaviť, či sa do skupiny môže prihlásiť ktokoľvek (Voľný) alebo či musíte pred pridaním používateľa do skupiny prijať každú žiadosť o pripojenie
- Opis skupiny - krátky opis skupiny

## Skupiny povolení

V rámci skupín je potrebné vytvoriť skupiny oprávnení na správu prístupu k obsahu skupín (každá skupina sa dodáva s jednou predvolenou skupinou oprávnení, ktorú je možné upraviť).

Skupiny oprávnení sú nevyhnutné na riadenie zdieľania obsahu v systéme. Môžete napríklad vytvoriť skupinu oprávnení "Študenti", ktorá môže prehrávať iba obsah skupiny a zobrazovať správy o výsledkoch; vytvoriť



skupinu oprávnení "Rodičia" s oprávnením Zobrazí správu; a vytvorí skupinu oprávnení "Učiteľia" s plným oprávnením na spoluprácu na obsahu v rámci skupiny.

Aby ste vytvorili skupinu oprávnení, musíte prejsť na obrazovku Pre učiteľov - Skupiny, vytvorí skupinu alebo vybrať existujúcu skupinu a otvoriť ju v zobrazení zoznamu. V rámci otvorenej skupiny musíte kliknúť na tlačidlo Pridať skupinu oprávnení. Vo vyskakovacom okne zadáte názov skupiny oprávnení (Role) a nastavíte oprávnenia. Skupinu oprávnení uložíte kliknutím na tlačidlo Uložiť zmeny.

Skupinám oprávnení môžete nastaviť nasledujúce oprávnenia (môžete si vybrať ľubovoľnú kombináciu): ●

Oprávnenie na zdieľanú plochu

- Kopírovanie obsahu
- Upraviť obsah skupiny
- Upraviť údaje skupiny
- Správa domácich prác
- Správa používateľov v skupine
- Prehrávanie obsahu
- Zobrazenie správy
- Použiť obsah v skupine

**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


## Pridávanie a správa používateľov v skupine

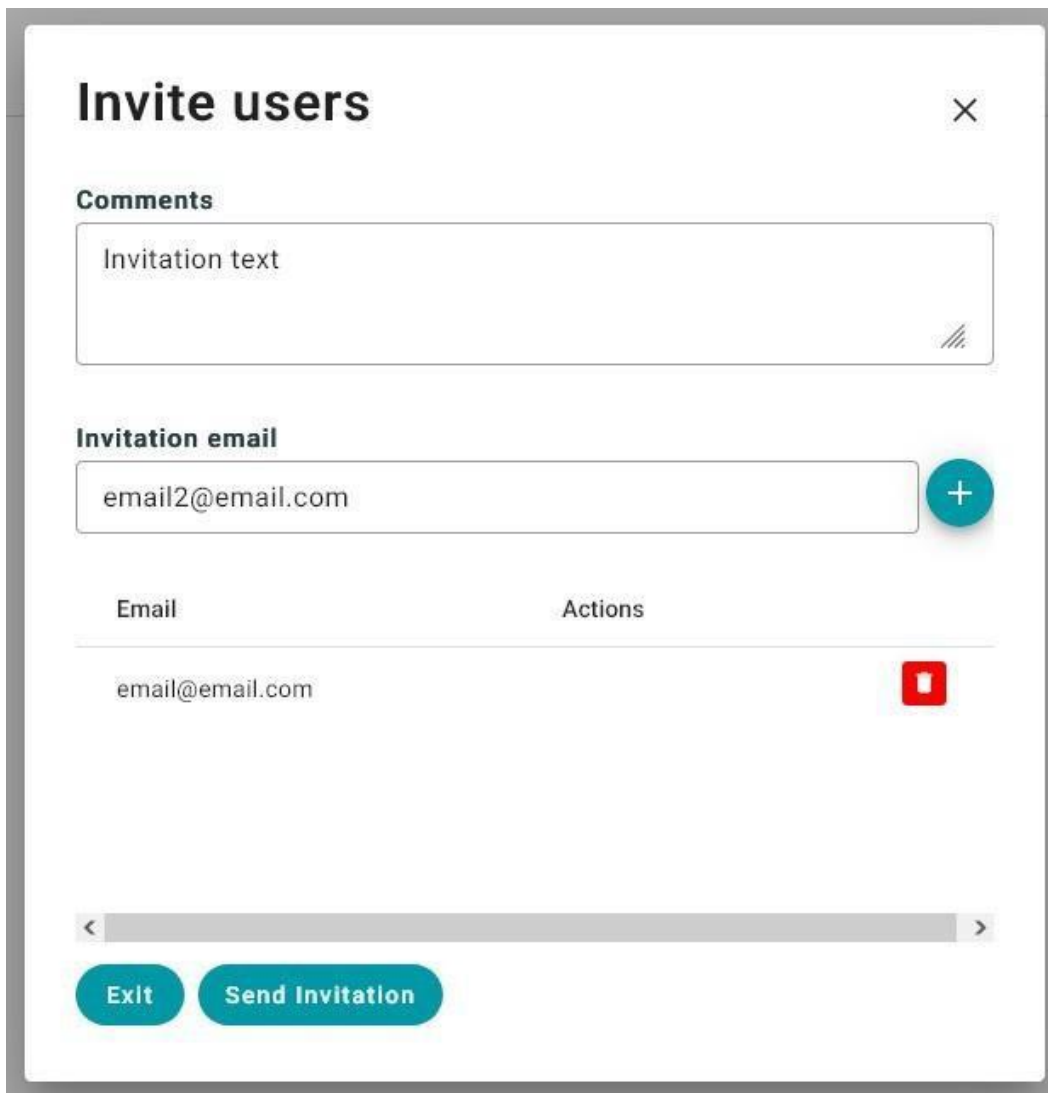
Užívateľov možno pridávať do skupín oprávnení v rámci skupiny, preto pred pozvaním užívateľov, musíte vytvoríť aspoň jednu skupinu užívateľov.

Existuje viacero spôsobov pridávania používateľov do skupiny:

- pozvaním externých používateľov do skupiny,
- pripojením používateľov do skupiny,
- prihlásením sa do verejnej skupiny.

Pozvanie externých používateľov do skupiny

Ak máte skupinu s oprávnením, kliknite na tlačidlo **Pozvať externých používateľov**  na pravej strane zoznamu skupín oprávnení. Vo vyskakovacom okne zadajte text pozvánky do pol'a **Komentár** a do pol'a **Pozývaci e-mail** pridajte e-mailovú adresu registrovaných používateľov. Môžete pridať viac e-mailov zadaním e-mailovej adresy, kliknutím na tlačidlo **+** a zadaním nového e-mailu. Keď ste zadali e-mailové adresy všetkých požadovaných používateľov, kliknite na tlačidlo **Odoslať pozvánku**. Pozvánka sa odošle e-mailom. Po prijatí pozvánky kliknutím na odkaz v e-maile sa používateľ stane členom skupiny a pridá sa do skupiny oprávnení, do ktorej bol pozvaný.




**Invite users** ✕

**Comments**

Invitation text

**Invitation email**

email2@email.com +

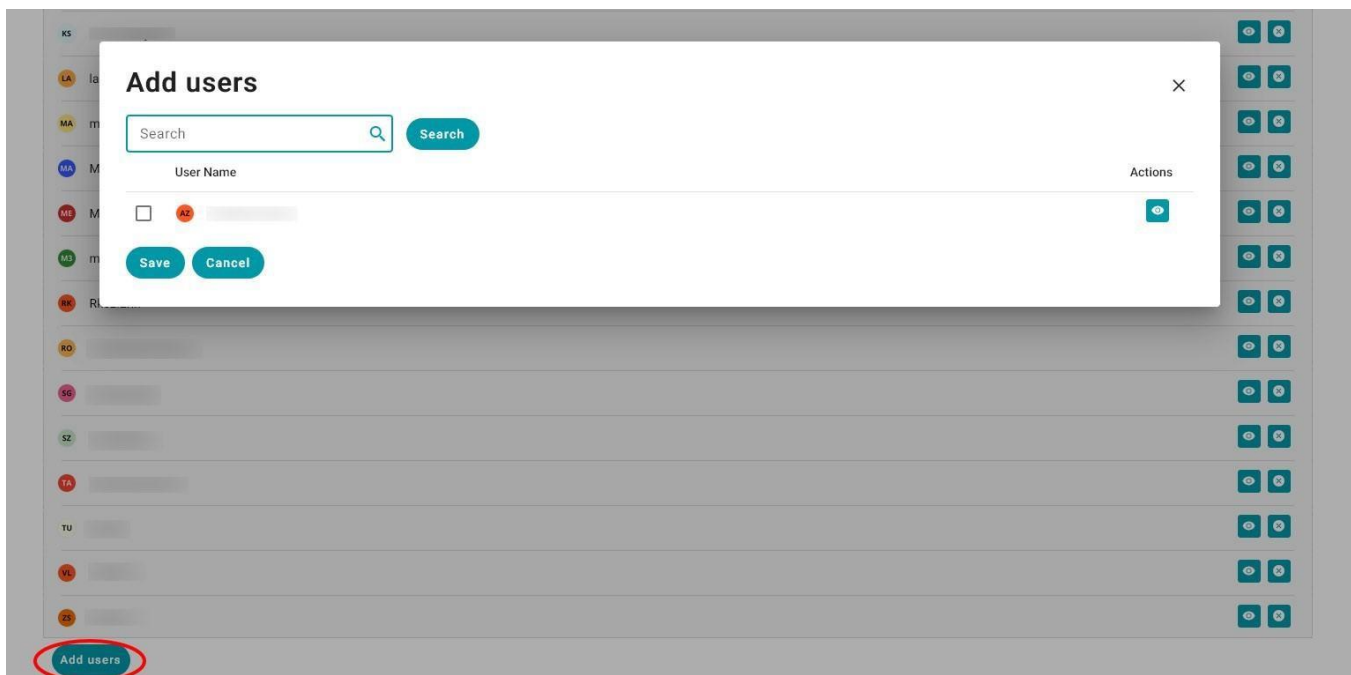
Email	Actions
email@email.com	

< >

**Exit** **Send Invitation**

Pridanie používateľov do skupiny

Ak sú vaši používatelia už členmi skupiny, môžete ich pridať do konkrétnej skupiny oprávnení otvorením skupiny oprávnení a kliknutím na tlačidlo **Pridanie používateľov**. Vo vyskakovacom okne môžete vyhľadať a vybrať používateľov, ktorých chcete pridať do skupiny oprávnení, potom vyberte požadovaných používateľov kliknutím na zaškrťavacie políčko na ľavej strane zoznamu a kliknite na tlačidlo **Uložiť**.




## Príhlásenie do verejnej skupiny


Ak máte verejnú skupinu s nepodmieneným odberom skupín, každý používateľ sa môže prihlásiť do vašej skupiny a stať sa členom skupiny s predvolenými oprávneniami.

Ak máte verejnú skupinu s podmieneným odberom skupiny, používatelia sa môžu prihlásiť do skupiny, ale v zobrazení zoznamu skupiny ich uvidíte ako čakajúcich používateľov. Tu môžete prijať alebo odmietnuť čakajúcich používateľov. Prijatím sa používateľ stáva členom predvolenej skupiny oprávnení skupiny a môžete ho pridať do akejkoľvek inej skupiny oprávnení.


V rámci skupiny môžete pridať používateľov do viacerých skupín oprávnení. Na tento účel nemusíte posilať pozvánky viackrát. Ak sa používateľ už nachádza vo vašej skupine (v niektorej zo skupín oprávnení), môžete ho pridať do inej skupiny oprávnení otvorením skupiny oprávnení na obrazovke zoznamu skupín a kliknutím na tlačidlo Pridanie používateľov. Vo vyskakovacom okne môžete vybrať používateľa a pridať ho do danej úrovne kliknutím na zaškrtnávacie políčko na ľavej strane zoznamu a kliknutím na tlačidlo Uložiť.

Ak chcete odstrániť používateľov zo skupiny, kliknite na tlačidlo Odstrániť  na pravej strane riadku používateľov. Odstránenie používateľa ho neodstráni zo systému, len ho odstráni z danej skupiny.

## Odoslanie správy používateľom

Kliknutím na tlačidlo Odoslať správu používateľom  na zozname skupiny sa otvorí vyskakovacie okno, v ktorom môžete napísať správy všetkým používateľom v rámci skupiny. Po vyplnení správy a zadaní jej názvu správu odošlete kliknutím na tlačidlo Odoslať v pravom dolnom rohu.

## Učebné cesty v skupine

Kliknutím na tlačidlo Učenie trás v skupine , prejdete na obrazovku, ktorá obsahuje zoznam všetkých trás spojených s danou skupinou.

## Vzdelávacie jednotky

### Prehľad

Učebné jednotky sú prístupné po otvorení stránky Pre učiteľov - Učebné jednotky. Tu môžete vyhľadávať učebné jednotky podľa názvu a štítkov a vybrať, ktoré jednotky sa majú zobrazovať podľa kategórií:

- Moja plocha - vaše vlastné učebné jednotky; nie sú pridané do modulu,
- Sdiel'ané pracovné plochy - vzdelávacie jednotky zdieľané so skupinou, ktorej ste členom; nie sú pridané do modulu,
- Moje učebné jednotky v moduloch,
- Spoločné učebné jednotky v moduloch,

Učebné jednotky sú základné učebné prvky systému. Sú zostavené z jednej alebo viacerých obrazoviek úloh. V závislosti od typu vzdelávacej jednotky môžu obsahovať testy, úlohy na riešenie alebo učebné materiály.

Učebné jednotky sa musia pridať do moduly a učebné trasy, potom poslať pre žiakov, ktorí sa s nimi budú hrať.

Jednu učebnú jednotku možno pridať do jedného modulu. Zmeny vykonané s učebnou jednotkou sa automaticky premietnu do modulu, do ktorého je jednotka pridaná.








## Zoznam vzdelávacích jednotiek

Učebné jednotky sú prístupné po otvorení stránky Pre učiteľ'ov - Učebné jednotky.

Učebné jednotky sú zoskupené do niekoľkých kategórií, ktoré možno prepínať v pravom hornom rohu zoznamu modulov:





































- Moja plocha - vaše vlastné vzdelávacie jednotky; nie sú pridané do modulu,
- Sdiel'ané pracovné plochy - vzdelávacie jednotky zdieľané so skupinou, ktorej ste členom; nie sú pridané do modulu,
- Moje učebné jednotky v moduloch,
- Spoločné učebné jednotky v moduloch,

Otvorením stránky Učebné jednotky sa zobrazí zoznam jednotiek s ich názvom, označením, pripojenie k modulu, čas posledného vydania a vlastníka. Na pravej strane riadku modulu môžete vykonávať akcie s daným modulom:

-  Informácie - môžete si zobrazit' ďalšie informácie o jednotke.
-  Preview - otvorí nové okno s prehrávatel'nou verziou učebnej jednotky.
-  Upraviť - otvorí obrazovku editora jednotiek, kde môžete upraviť učebnú jednotku.
-  Kopírovať - vytvorí kópiu danej jednotky do zoznamu Učebné jednotky - Moja plocha, v ktorom sú uložené jednotky nepridané do žiadneho modulu.
-  Zdieľať - pomocou funkcie zdieľania môžete zdieľať učebnú jednotku so skupinou. Členovia skupiny môžu pristupovať k zdieľanej jednotke v závislosti od ich nastavenia oprávnení skupiny.
-  Archivovať - Archivovaním sa učebná jednotka odstráni zo zoznamu jednotiek, ale zostane v systéme na referenčné účely (napr. v správach).
-  Delete - vymazaním učebnej jednotky vymažete jednotku zo systému (nemožno to vrátiť späť). Jednotky pridané do modulov nemôžete vymazať. V tomto prípade môžete na odstránenie jednotky zo zoznamov použiť akciu Archív.






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 videó (#22824)	#blokk #borsos #common #edubot #endre #fejlesztők...		2021-09-25 09:43:04	Borsos Endre	    
<input type="checkbox"/>  János Vitéz ló (#19758)	#almappa #blokk #borsos #csoport #endre #fejlesztők...		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 #adamlovas2 #almappa...		2020-12-05 10:11:31	Borsos Endre	    

Items per page: 20 1 - 6 of 6



## Vytvorenie vzdelávacej jednotky, prehľad typov vzdelávacích jednotiek

1. Aby ste vytvorili učebnú jednotku, najprv otvorte stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky.
2. Kliknite na tlačidlo Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky, ktorú chcete vytvoriť:
  - Textová úloha - používa sa vtedy, keď chceme do stredne veľkej textovej alebo matematickej úlohy vložiť jedno alebo viac políčok s odpoveďami, ktoré majú žiaci vyplniť vlastnými textovými odpoveďami. V tomto type jednotky nie sú na výber žiadne možnosti odpovedí.
  - Úlohy na porozumenie - slúžia na riešenie úloh na porozumenie textu. Dlhšie texty sa môžu umiestniť na prvú obrazovku úlohy a potom sa na ďalšej obrazovke môžu klásť otázky súvisiace s textom. Pôvodný text môže byť umiestnený pod tlačidlom Info, takže si ho žiaci môžu kedykoľvek pripomenúť. V tomto type jednotky sú v poli na výber možnosti odpovede.
  - Otvorená otázka - tento typ jednotky sa používa pri úlohách s esejistickými otázkami. Nie sú uvedené žiadne možnosti dobrej alebo zlej odpovede, systém nevyhodnocuje, či bola jednotka úspešne ukončená alebo nie. Je na učiteľovi, aby zhodnotil splnenie jednotky.
  - Milionár - používa sa pri krátkych otázkach alebo matematických úlohách. Žiaci majú vybrať správnu odpoveď zo zobrazených možností odpovedí.
  - Množiny - slúžia na vytvorenie dvoch alebo viacerých množín, do ktorých majú žiaci zaradiť dané prvky.
  - Affix - slúžia na vytvorenie dvojíc krátkych matematických úloh alebo krátkych textových úloh, v ktorých majú žiaci z plávajúcich možností odpovedí nájsť druhú polovicu dvojice.
  - Pravdivé alebo nepravdivé - slúžia na vytvorenie jednej alebo viacerých obrazoviek s úlohami, kde žiaci majú rozhodnúť, či je dané tvrdenie pravdivé alebo nepravdivé.
  - Ryba vo vode - používa sa, ak chceme do stredne dlhej textovej alebo matematickej úlohy vložiť jedno alebo viacero políčok s odpoveďami, ktoré majú žiaci vyplniť správnou odpoveďou výberom z plávajúcich možností odpovede.
  - Hangman - slúžia na vytvorenie klasickej hry Hangman, kde žiaci musia uhádnuť odpoveď na základe toho, aké písmená obsahuje.
  - Bum! - slúžia na vytvorenie jednotiek, v ktorých sa postupne zobrazujú krátke možnosti odpovedí a žiaci musia kliknúť na správne odpovede.
  - Bublínová príšera - používa sa na zobrazenie veľmi krátkych (hodí sa na matematiku) možností odpovedí v bublinách a žiaci musia vylúštiť nesprávne odpovede.
  - Matematická príšera - používa sa vtedy, keď chceme do stredne dlhého textu alebo matematickej úlohy vložiť jedno alebo viac políčok s krátkou odpoveďou, ktoré majú žiaci vyplniť správnou odpoveďou výberom z plávajúcich možností odpovede. Vďaka možnostiam krátkych odpovedí je tento typ jednotky vhodný pre matematiku.
  - Video - tento typ jednotky slúži na tvorbu úloh, v ktorých majú žiaci sledovať videoobsah (možno vložiť

odkaz na Youtube alebo vlastné video). Tento typ jednotky neobsahuje otázky ani riešiteľné úlohy.

- PDF - tento typ jednotky sa používa na vytvorenie úloh, v ktorých majú žiaci preštudovať zobrazený PDF súbor. Tento typ jednotky neobsahuje otázky ani riešiteľné úlohy.
- 3. Vložte parametre a obsah učebnej jednotky (podrobný popis jednotlivých typov jednotiek nájdete v ďalších kapitolách).
- 4. V spodnej časti obrazovky editora si môžete vybrať z nasledujúcich akcií:
  - Preview - otvorí nové okno s prehrávanou verziou učebnej jednotky (aby ste si mohli pozrieť posledné zmeny vykonané v jednotke, musíte pred spustením náhľadu kliknúť na tlačidlo Save (Uložiť),
  - Uložiť - uloží učebnú jednotku, ale nezatvorí obrazovku editora,
  - Uložiť a ukončiť - uloží učebnú jednotku a zatvorí obrazovku editora,
  - Zrušiť - zatvorí obrazovku editora učebnej jednotky bez uloženia posledných zmien, ●
  - Odstrániť - odstráni jednotku zo systému (nemožno to vrátiť späť).

**Edit unit** **UNIT SETTINGS**

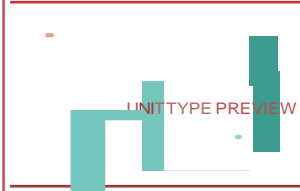
Unit: 6. évf. 22. 1. 4. Gombóc Ártúr

[Advanced settings](#)

**Labels**  
matematika, 6. osztály, természeti számok

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

Task difficulty (label)  
Medium



1  
9  
C!DCII  
IID  
cmam  
1  
ACTIONS

UNITCONTENT "

**Task screen**

Response time (minutes)

Olvasd el a feladatot, és válaszolj a kérdésekre!  
Kúra 2 "tipilitof kezdötöen mnd? nA<P  
fot: 11a1  
CKlle: t'llm"O, r: int #iil. l. r. aq. lü. e. J. no po lio. ho: v a lnav l lq!" m Q 1000 qrcirri  
cso olde la megm- tr< 1d1 ;. hatrad rapégén 1SCO grif'llm CS. Ol: zja lolt.

**DD**

10: javv1  
 **DD**

Tutvov1  
a) Hány gramm csokit evett meg a 4. napon?  
 **DD**

**DD**

"tip10<1  
 **DD**

T...  
b) Hány gramm csokija lesz az 5. nap végére?  
III  
 **DD**

**DD**

Default answer  
 **Text part 3**  
gramm

Tut pao 1  
 c: Hn19 mthowRY.: ritmvgat 1 n. npon.  
**DD**

10: ....  
 **DD**

U  
 **DD**

**r, g**

Tut part 1  
 **DD**

T...  
a) Hány gramm csokija volt a forgyékia kezdő-től?  
 **DD**

Default answer  
 IIII PevJ  
**DD**

SUPERUNIT CONTENT

Convert learning unit to superunit (add helping units)

6. évf. 22. gombóc\_sogt0  
Repeat main unit  
6. évf. 22. Gombóc Ártúr magyarázat

**Cr.ID  
aac  
Cr.ID**






Môžete vytvoriť toľko vzdelávacích jednotiek, koľko chcete. Každá zmena, ktorú vykonáte v rámci jednotky, sa automaticky aktualizuje v moduloch a učebných trasách, ku ktorým je jednotka pridaná.

Jednotky nie je možné prehrávať samostatne, musia byť pridané do modulov a learning routes, ktoré možno zdieľať s skupinami.








## Úprava typov vzdelávacích jednotiek

### Textová úloha

Textová úloha sa používa vtedy, keď chceme do stredného textu alebo matematickej úlohy vložiť jedno alebo viac políčok s odpoveďami, ktoré majú žiaci vyplniť vlastnými textovými odpoveďami. V tomto type jednotky nie sú na výber žiadne možnosti odpovedí.

Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, nájdite v zozname učebnú jednotku a kliknite na tlačidlo Upraviť .

Na obrazovke úprav učebnej jednotky Textová úloha máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:





- Názov jednotky - Tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia
  - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - Obtiažnosť úlohy (štítk) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítk k učebnej jednotke.
  - Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Okno úlohy - Tento typ učebnej jednotky obsahuje len jedno okno úlohy.
  - Čas na odpoveď (minúty) - čas, ktorý môže študent stráviť pri dokončovaní učebnej jednotky.
  - Inštrukcia/otázka - Inštrukcia k úlohe alebo otázka, na ktorú treba odpovedať. Do tohto poľa môžete vložiť latex .
  - Opis úlohy - Tu môžete pridať dlhší text na preštudovanie pre žiakov, z ktorého budú vychádzať úlohy na riešenie. Môžete vložiť latex  a obrázky  do tohto poľa. Popis sa zobrazuje vedľa úloh.
  - Úloha a textové časti - Tento typ jednotky spája viacero textových častí do jedného textu úlohy. Textová časť označená ako správna odpoveď sa stane prázdny pol'om v texte úlohy, ktoré musia žiaci vyplniť správnou odpoveďou. Do polí textovej časti môžete vložiť latex . Textové časti môžete pridať pomocou tlačidla Pridanie textovej časti. Úlohy môžete pridávať pomocou tlačidla Pridanie novej úlohy. Textové časti a úlohy môžete odstrániť pomocou tlačidla na odstránenie .
  - Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí kliknutím na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok  alebo latex  do textového poľa informačného okna.
- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - viď kapitola Superjednotky

Aby ste skontrolovali hrateľnú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

## Superjednotky

Superjednotky sú komplexné typy učebných jednotiek, do ktorých možno zaradiť ďalšie podporné úlohy, ak má študent problémy s úspešným absolvovaním jednotky. Predpokladom pre superjednotku je, že pomocné jednotky sú už vytvorené v systéme ako bežné vzdelávacie jednotky.

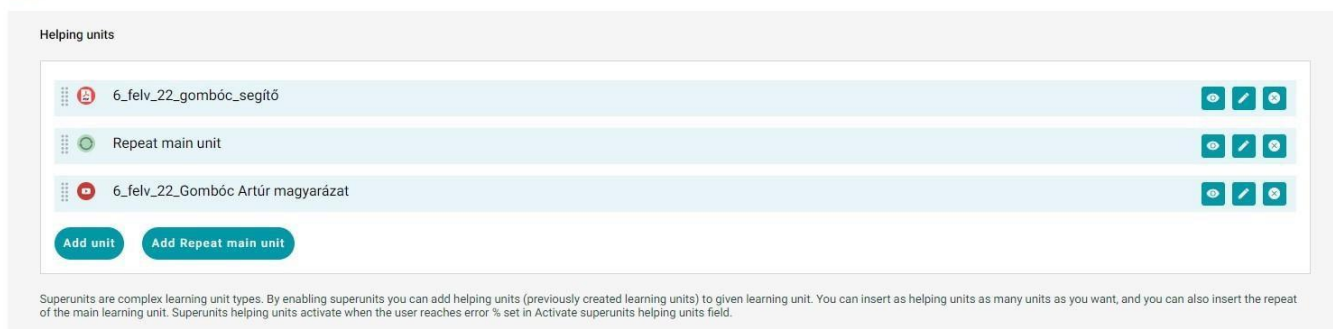
Ako vytvoriť superjednotku:

1. Superjednotky sa vytvárajú z bežných učebných jednotiek zapnutím funkcie Konvertovať učebnú jednotku na superjednotku (pridať pomocné jednotky) na obrazovke úprav jednotky.
2. Po aktivácii funkcie môžete pridať pomocné jednotky pomocou tlačidla Pridanie jednotky.
3. Tlačidlo Pridať jednotku otvorí vyskakovacie okno so zoznamom dostupných vyučovacích jednotiek (jednotky v zozname Moja plocha). Tu môžete vyhľadávať jednotky a vybrať tie, ktoré chcete použiť ako pomocné jednotky, kliknutím na zaškrťacie políčko v ľavej časti zoznamu.
4. Po výbere všetkých pomocných jednotiek kliknite na Odoslať.
5. Pomocou Pridanie opakovanej hlavnej jednotky môžete pridať hlavnú jednotku k pomocným jednotkám.
6. Posunutím sivých bodiek  na ľavom okraji riadku učebnej jednotky môžete zmeniť poradie pomocných jednotiek. Môžete tiež zobrazovať náhľad , editovať  a odstrániť  pomocné jednotky. Odstránenie nevymaže jednotku, iba ju odstráni zo zoznamu pomocných jednotiek.

Pomáhajúce jednotky superjednotky sa aktivujú, keď používateľ nemôže úspešne dokončiť hlavnú učebnú jednotku superjednotky.

Ak študent dokončí hlavnú jednotku na prvý pokus alebo jej opakovaním, jednotka sa považuje za dokončenú, zvyšné pomocné jednotky sa neprehrávajú.

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.








## Porozumenie

Rozumenie sa používa pri úlohách na porozumenie textu. Dlhšie texty sa môžu umiestniť na prvú obrazovku úlohy a potom sa na ďalšej obrazovke môžu klásť otázky súvisiace s textom. Pôvodný text možno umiestniť pod tlačidlo Info, takže si ho študenti môžu kedykoľvek pripomenúť. V tomto type jednotky sú v poli na výber možnosti odpovede.

Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhľadajte v zozname učebnú jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .

Na obrazovke úprav vzdelávacej jednotky Porozumenie máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:


- Názov jednotky - Tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia
  - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - Obtiažnosť úlohy (štítkov) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítkov k učebnej jednotke.

- Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Ekran úlohy - Tento typ učebnej jednotky obsahuje presne dve obrazovky úlohy: prvá obrazovka je určená pre pokyny a text na preštudovanie; druhá obrazovka je určená pre úlohy (otázky, vety na vyplnenie).
  - Čas na odpoveď (v minútach) - čas, ktorý môže študent stráviť na vyplnenie učebnej jednotky.
  - Inštrukcia/otázka - Inštrukcia k úlohe alebo otázka, na ktorú treba odpovedať. Môžete vložiť latex  do tohto poľa.
  - Text - Tu môžete pridať dlhší text na preštudovanie pre študentov, na ktorom budú založené úlohy na riešenie. Môžete vložiť latex  a obrázky  do tohto poľa.
  - Časti úlohy a textu - Tento typ jednotky spája viacero častí textu do jedného textu úlohy. Textová časť označená ako správna odpoveď sa stane prázdny pol'om v texte úlohy, ktoré musia žiaci vyplniť správnou odpoveďou. Môžete vložiť latex  do polí textovej časti. Textové časti môžete pridať pomocou tlačidla Pridanie textovej časti. Úlohy môžete pridávať pomocou tlačidla Pridanie novej úlohy. Textové časti a úlohy môžete odstrániť pomocou tlačidla na odstránenie .
  - Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí kliknutím na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok  alebo latex  do textového poľa informačného okna.
- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - viď kapitola Superjednotky


Aby ste skontrolovali hrateľnú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

## Otvorená otázka



Typ jednotky otvorená otázka sa používa pri úlohách s esejistickými otázkami. Nie sú uvedené žiadne možnosti dobrej alebo zlej odpovede, systém nevyhodnocuje, či bola jednotka úspešne dokončená alebo nie. Je na učiteľovi, aby vyhodnotil splnenie jednotky.

Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhľadajte v zozname učebnú jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .

Na obrazovke úprav vzdelávacej jednotky Otvorená otázka máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:

- Názov jednotky - tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia
  - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - Obtiažnosť úlohy (štítkov) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítkov k učebnej jednotke.
  - Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Okno úlohy - Tento typ výučbovej jednotky obsahuje len jedno okno úlohy.
  - Čas obrazovky (minúty) - čas, ktorý môže žiak stráviť pri vyplňaní učebnej jednotky (čítanie textu a tiež písanie odpovedí).
  - Inštrukcia/otázka - Inštrukcia k úlohe alebo otázka, na ktorú treba odpovedať. Môžete vložiť latex  do tohto poľa.
  - Text úlohy - Tam môžete pridať dlhší text na preštudovanie pre študentov. Text by mal obsahovať otázky

alebo pokyny, čo majú opísať v poli pre odpoveď.


- Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí po kliknutí na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok  alebo latex  do textového poľa informačného okna.

- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - [viď kapitola Superjednotky](#)





Aby ste skontrolovali hrateľnú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

## Milionár

Milionár sa používa na krátke otázky alebo matematické úlohy. Žiaci musia vybrať správnu odpoveď zo zobrazených možností odpovedí.

Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhľadajte v zozname učebnú jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .


Na obrazovke úprav vzdelávacej jednotky Milionár máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:

- Názov jednotky - Tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia
  - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - Obtiažnosť úlohy (štítkov) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítkov k učebnej jednotke.
  - Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Obrázok úlohy - Tento typ učebnej jednotky môže obsahovať viacero obrazoviek úloh. Jedna obrazovka úlohy môže obsahovať jednu otázku s maximálne 8 možnosťami odpovede. Ak chcete pridať novú obrazovku úlohy, kliknite na tlačidlo Pridať novú obrazovku úlohy pod aktuálnou obrazovkou úlohy. Počas hry sa nová obrazovka úlohy zobrazí po dokončení úloh na aktuálnej obrazovke.
  - Čas odpovede (v minútach) - čas, ktorý môže žiak stráviť dokončením danej obrazovky s úlohami.
  - Inštrukcia/otázka - Inštrukcia k úlohe alebo otázka, na ktorú treba odpovedať. Môžete vložiť obrázok  do tohto poľa.
  - Možnosti odpovede - Možnosti odpovede, ktoré sa zobrazia pod pokynom/otázkou. Môžete pridať latex  do týchto polí. Správne možnosti odpovedí môžete vybrať začiarnutím políčka Správna odpoveď na ľavej strane poľa odpovede. Nové možnosti odpovede môžete pridať pomocou tlačidla Pridanie novej možnosti odpovede. Viac ako 8 možností odpovede sa na obrazovke prehrávania jednotky nezobrazia správne.
  - Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí kliknutím na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok  alebo latex  do textového poľa informačného okna.
- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - [viď kapitola Superjednotky](#)





Aby ste skontrolovali hrateľnú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

# Súpravy

Súbory sa používajú na vytvorenie dvoch alebo viacerých súborov, do ktorých majú študenti umiestniť dané prvky.

Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhľadajte v zozname učebnú jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .


Na obrazovke úprav vzdelávacej jednotky Sets máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:

- Názov jednotky - Tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia
  - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - Obtiažnosť úlohy (štítkov) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítkov k učebnej jednotke.
  - Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Obrázok úlohy - Tento typ učebnej jednotky môže obsahovať viacero obrazoviek úloh. Jedna obrazovka s úlohami môže obsahovať viacero množín (ideálne 2 až 4) s prvkami na triedenie do daných množín. Ak chcete pridať novú obrazovku úlohy, kliknite na tlačidlo Pridať novú obrazovku úlohy pod aktuálnou obrazovkou úlohy. Počas hry sa nová obrazovka úlohy zobrazí po dokončení úloh na aktuálnej obrazovke.
  - Čas odpovede (v minútach) - čas, ktorý môže žiak stráviť dokončením danej obrazovky s úlohami.
  - Inštrukcia/otázka - Inštrukcia k úlohe alebo otázka, na ktorú treba odpovedať.
  - Názov sady - Názov sady, do ktorej majú žiaci vložiť správne odpovede. Môžete pridať obrázok  alebo latex  do tohto poľa.
  - Správne odpovede - odpovede, ktoré patria do množiny, ktorú uvádzajú nižšie.
  - Nové sady môžete pridávať pomocou tlačidla Pridať novú sadu a nové odpovede môžete pridávať pomocou tlačidla Pridať novú odpoveď. Položky patriace do danej sady sú vždy tie, ktoré sú uvedené pod názvom sady.
  - Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí kliknutím na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok  alebo latex  do textového poľa informačného okna.
- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - viď kapitola Superjednotky


Aby ste skontrolovali hrateľnú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

# Pripojte

Affix sa používa na vytváranie dvojíc krátkych matematických úloh alebo krátkych textových úloh, v ktorých majú žiaci z plávajúcich možností odpovedí nájsť druhú polovicu dvojice.

Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhľadajte v zozname učebnú jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .


Na obrazovke úprav učebnej jednotky Affix máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:

- Názov jednotky - Tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia
  - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - Obtiažnosť úlohy (štítkov) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítkov k učebnej jednotke.
  - Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Obrázok úlohy - Tento typ učebnej jednotky môže obsahovať viacero obrazoviek úlohy. Jedna obrazovka úloh môže obsahovať viacero dvojíc (ideálne 4 až 6). Ak chcete pridať novú obrazovku úlohy, kliknite na tlačidlo Pridať novú obrazovku úlohy pod aktuálnou obrazovkou úlohy. Počas hry sa nová obrazovka úloh zobrazí po dokončení úloh na aktuálnej obrazovke.
  - Čas odpovede (v minútach) - čas, ktorý môže žiak stráviť dokončením danej obrazovky s úlohami.
  - Inštrukcia/otázka - Inštrukcia k úlohe alebo otázka, na ktorú treba odpovedať.
  - Výrok - Výroky sú ustálené položky, ku ktorým musia žiaci nájsť druhú časť alebo ich dvojicu. Zobrazujú sa na ľavej strane hracej obrazovky. Do tohto poľa môžete pridať latex  $\Sigma$  . Ak chcete pridať novú dvojicu výrok - správna odpoveď, kliknite na tlačidlo Pridať výrok.
  - Správna odpoveď - Na obrazovke editora vedľa výroku musíte zadať správnu odpoveď (druhú časť výroku alebo jeho dvojicu). Tieto odpovede budú plávať na pravej strane hracej obrazovky. Môžete pridať latex  $\Sigma$  do tohto poľa. Ak chcete pridať novú dvojicu výrok - správna odpoveď, kliknite na tlačidlo Pridať výrok.
  - Chybná odpoveď - Môžete pridať aj možnosti nesprávnych odpovedí, ktoré budú plávať spolu so správnymi odpoveďami na pravej strane hracej obrazovky. Môžete pridať latex  $\Sigma$  do tohto poľa. Ak chcete pridať novú možnosť nesprávnej odpovede, kliknite na tlačidlo Pridanie nesprávnej odpovede.
  - Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí kliknutím na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok  alebo latex  $\Sigma$  do textového poľa informačného okna.
- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - viď kapitola Superjednotky

Aby ste skontrolovali hrateľnú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

## Pravda alebo lož

Pravda alebo nepravda sa používa na vytvorenie jednej alebo viacerých obrazoviek s úlohami, na ktorých sa študenti musia rozhodnúť, či je dané tvrdenie pravdivé alebo nepravdivé.




Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhl'adajte v zozname učebnú jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .

Na obrazovke úprav vzdelávacej jednotky Pravda alebo nepravda máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:

- Názov jednotky - Tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia

- Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
- Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
- Obtiažnosť úlohy (štitok) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štitok k učebnej jednotke.


- Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Obrázok úlohy - Tento typ učebnej jednotky môže obsahovať viacero obrazoviek úlohy. Jedna obrazovka úlohy obsahuje jeden výrok a dvojicu tlačidiel Pravda/Nepravda. Ak chcete pridať novú obrazovku úlohy, kliknite na tlačidlo Pridať novú obrazovku úlohy pod aktuálnou obrazovkou úlohy. Počas hry sa nová obrazovka úlohy zobrazí po dokončení úloh na aktuálnej obrazovke.
  - Čas odpovede (v minútach) - čas, ktorý môže žiak stráviť dokončením danej obrazovky s úlohami.
  - Výrok - Tu môžete zadať krátky výrok, ktorý majú študenti uhádnuť, či je pravdivý alebo nepravdivý.
 

Môžete pridať latex  do tohto poľa. Ak chcete označiť pravdivý výrok, začiarknite políčko Pravdivý výrok vedľa poľa výroku. Ak políčko nie je zaškrtnuté, výrok sa považuje za nepravdivý.
  - Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí kliknutím na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok  alebo latex  do textového poľa informačného okna.
- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - viď kapitola Superjednotky


Aby ste skontrolovali verziu jednotky na hranie, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.


## Ryby vo vode

Ryba vo vode sa používa, keď chceme do stredne dlhej textovej alebo matematickej úlohy vložiť jedno alebo viac políčok s odpoveďou, ktoré majú žiaci vyplniť správnu odpoveďou výberom z plávajúcich možností odpovede.


Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhl'adajte v zozname učebnú jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .



Na obrazovke úprav vzdelávacej jednotky Ryba vo vode máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:

- Názov jednotky - tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia
  - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - Obtiažnosť úlohy (štítkov) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítkov k učebnej jednotke.
  - Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Obrázok úlohy - Tento typ učebnej jednotky môže obsahovať viacero obrazoviek úlohy. Jedna obrazovka úlohy obsahuje text s jedným alebo viacerými prázdnyimi poliami a pod ním plávajúce možnosti odpovedí na daný text. Ak chcete pridať novú obrazovku úlohy, kliknite na tlačidlo Pridať novú obrazovku úlohy pod aktuálnou obrazovkou úlohy. Počas hry sa nová obrazovka úlohy zobrazí po dokončení úloh na aktuálnej obrazovke.
  - Čas odpovede (v minútach) - čas, ktorý môže žiak stráviť dokončením danej obrazovky s úlohami.
  - Inštrukcia/otázka - Inštrukcia k úlohe alebo otázka, na ktorú treba odpovedať.
  - Časti úlohy a textu - Tento typ jednotky spája viacero častí textu do jedného textu úlohy. Textová časť označená ako správna odpoveď sa stane prázdnyim poľom v texte úlohy, ktoré musia žiaci vyplniť správnu odpoveďou. Môžete vložiť latex  do polí textovej časti. Textové časti môžete pridať pomocou tlačidla Pridanie textovej časti. Úlohy môžete pridávať pomocou tlačidla Pridanie novej úlohy. Textové časti
 

a úlohy môžete odstrániť pomocou tlačidla na odstránenie .
- Chybná odpoveď - Môžete pridať aj možnosti nesprávnej odpovede, ktoré budú plávať spolu so správnymi




odpoveďami na obrazovke prehrávania. Do tohto poľa môžete pridať latex . Ak chcete pridať novú možnosť nesprávnej odpovede, kliknite na tlačidlo Pridanie nesprávnej odpovede.

- Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí kliknutím na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok  alebo latex  do textového poľa informačného okna.
- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - [viď kapitola Superjednotky](#)



Aby ste skontrolovali hrateľnú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

## Kat

Hangman sa používa na vytvorenie klasickej hry Hangman, kde žiaci musia uhádnuť odpoveď na základe toho, aké písmená obsahuje.

Aby ste [vytvorili jednotku](#), prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhľadajte v zozname učebnú jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .


Na obrazovke úprav učebnej jednotky Hangman máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:

- Názov jednotky - Tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia
  - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - Obtiažnosť úlohy (štítkov) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítkov k učebnej jednotke.
  - Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Obrázok úlohy - Tento typ učebnej jednotky môže obsahovať viacero obrazoviek úlohy. Jedna obrazovka úlohy obsahuje písmenkové polia pre odpoveď, abecedu a indikátor zostávajúcich pokusov (balóniky). Ak chcete pridať novú obrazovku úlohy, kliknite na tlačidlo Pridať novú obrazovku úlohy pod aktuálnou obrazovkou úlohy. Počas hry sa nová obrazovka úloh zobrazí po dokončení úloh na aktuálnej obrazovke.
  - Čas odpovede (minúty) - čas, ktorý môže žiak stráviť na dokončení danej obrazovky s úlohami.
  - Počet pokusov - Toľko žiaci dokážu uhádnuť.
  - Inštrukcia/otázka - Inštrukcia k úlohe alebo otázka, na ktorú treba odpovedať.
  - riešenie - text, ktorý majú žiaci zistiť.
  - Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí kliknutím na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok  alebo latex  do textového poľa informačného okna.
- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - [viď kapitola Superjednotky](#)



Aby ste skontrolovali hrateľnú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.


## Bum!

Boom! sa používa na vytváranie jednotiek, v ktorých sa postupne zobrazujú možnosti krátkych odpovedí a študenti musia kliknúť na správne odpovede.

Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhľadajte v zozname učebnú jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .

Na obrazovke úprav vzdelávacej jednotky Boom! máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:

- **Názov jednotky** - Tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- **Tabuľky** - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- **Rozšírené nastavenia**
  - **Hodnota skóre** - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - **Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %)** - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - **Obtiažnosť úlohy (štítk)** - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítk k učebnej jednotke.
  - **Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu** - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- **Obrázok úlohy** - Tento typ učebnej jednotky môže obsahovať viacero obrazoviek úlohy. Jedna obrazovka úlohy obsahuje pole s rotujúcimi možnosťami odpovedí a ukazovateľ počtu správnych odpovedí. Ak chcete pridať novú obrazovku úlohy, kliknite na tlačidlo Pridať novú obrazovku úlohy pod aktuálnou obrazovkou úlohy. Počas hry sa nová obrazovka úlohy zobrazí po dokončení úloh na aktuálnej obrazovke.
  - **Čas odpovede (minúty)** - čas, ktorý môže žiak stráviť na dokončení danej obrazovky s úlohami.
  - **Inštrukcia/otázka** - Inštrukcia k úlohe alebo otázka, na ktorú treba odpovedať.
  - **Možnosti odpovede** - Možnosti odpovede, ktoré sa zobrazia jedna po druhej. Môžete pridať obrázok  a latex  do týchto polí. Správne možnosti odpovedí môžete vybrať zaškrtnutím políčka Správna odpoveď na ľavej strane pol'a odpovede. Nové možnosti odpovede môžete pridať pomocou tlačidla Pridanie novej možnosti odpovede.
  - **Dĺžka času na obrazovke (s)** - Čas, počas ktorého sa daná možnosť odpovede zobrazuje. Možnosti odpovede sa zobrazujú opakovane.

- Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí kliknutím na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok  alebo latex  $\Sigma$  do textového poľa informačného okna.
- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - [viď kapitola Superjednotky](#)




Aby ste skontrolovali hrateľnú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

## Bublínkové monštrum

Bublinová príšera sa používa na zobrazenie veľmi krátkych možností odpovedí v bublinách (hodí sa na matematiku) a žiaci musia vylúštiť nesprávne odpovede.

Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhľadajte v zozname učebnú jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .


Na obrazovke úprav vzdelávacej jednotky Bubble monster máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:

- Názov jednotky - Tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia
  - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - Obtiažnosť úlohy (štítkov) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítkov k učebnej jednotke.
  - Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Obrázok úlohy - Tento typ učebnej jednotky môže obsahovať viacero obrazoviek úloh. Jedna obrazovka úlohy obsahuje inštrukciu/otázku a pohyblivé možnosti odpovede. Ak chcete pridať novú obrazovku úlohy, kliknite na tlačidlo Pridať novú obrazovku úlohy pod aktuálnou obrazovkou úlohy. Počas hry sa nová obrazovka úlohy zobrazí po dokončení úloh na aktuálnej obrazovke.
  - Čas odpovede (minúty) - čas, ktorý môže žiak stráviť dokončením danej obrazovky s úlohami.
  - Počet pokusov - Toľko žiaci dokážu uhádnuť.
- Inštrukcia/otázka - Inštrukcia k úlohe alebo otázka, na ktorú treba odpovedať. Môžete pridať latex  $\Sigma$  a obrázok  do tohto poľa.
- Opis - Popis slúži na opísanie toho, čo majú žiaci urobiť, napr. Vyškrtnúť nesprávne odpovede!
- Možnosti odpovede - Možnosti odpovede, ktoré sa zobrazia ako plávajúce bubliny. Môžete pridať obrázok  a latex  $\Sigma$  do týchto polí. Správne možnosti odpovedí môžete vybrať zaškrtnutím políčka Správna odpoveď na ľavej strane poľa odpovede. Nové možnosti odpovede môžete pridať pomocou tlačidla Pridanie novej možnosti odpovede.
- Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí kliknutím na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok  alebo latex  $\Sigma$  do textového poľa informačného okna.
- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - [viď kapitola Superjednotky](#)




Aby ste skontrolovali hrateľnú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

## Matematické monštrum

Matematická príšera sa používa vtedy, keď chceme do stredne dlhého textu alebo matematickej úlohy vložiť jedno alebo viac polí s krátkou odpoveďou, ktoré majú žiaci vyplniť výberom z plávajúcich možností odpovede. Vďaka možnostiam krátkej odpovede je tento typ jednotky vhodný na matematiku.

Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhľadajte v zozname učebnú jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .

Na obrazovke úprav vzdelávacej jednotky Matematické monštrum máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:


- Názov jednotky - tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
  - Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
  - Rozšírené nastavenia
    - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
    - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
    - Obtiažnosť úlohy (štítk) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítk k učebnej jednotke.
    - Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
  - Obrázok úlohy - Tento typ učebnej jednotky môže obsahovať viacero obrazoviek úloh. Jedna obrazovka úlohy obsahuje text s jedným alebo viacerými prázdnyimi poliami a pod ním plávajúce možnosti odpovedí na daný text. Ak chcete pridať novú obrazovku úlohy, kliknite na tlačidlo Pridať novú obrazovku úlohy pod aktuálnou obrazovkou úlohy. Počas hry sa nová obrazovka úlohy zobrazí po dokončení úloh na aktuálnej obrazovke.
    - Čas odpovede (minúty) - čas, ktorý môže žiak stráviť dokončením danej obrazovky s úlohami.
    - Inštrukcia/otázka - Inštrukcia k úlohe alebo otázka, na ktorú treba odpovedať.
    - Časti textu - Tento typ jednotky spája viacero častí textu do jedného textu úlohy. Textová časť, označená ako správna odpoveď, sa stane prázdnyim polom v texte úlohy, ktoré musia žiaci vyplniť správnou odpoveďou. Môžete vložiť latex `alt="latex" data-entity-type="file" data-entity-uuid="00fe67a3-aca2-4dba-9589-b81f621a64e7" src="/sites/default/files/inline-images/latex.png" />` do polí textovej časti. Textové časti môžete pridať pomocou tlačidla Pridanie textovej časti. Textové časti môžete odstrániť pomocou tlačidla na odstránenie .
  - Chybná odpoveď - Môžete pridať aj možnosti nesprávnej odpovede, ktoré budú plávať spolu so správnymi odpoveďami na obrazovke prehrávania. Môžete pridať latex  do tohto pol'a. Ak chcete pridať novú možnosť nesprávnej odpovede, kliknite na tlačidlo Pridať nesprávnu odpoveď.
  - Povolenie informačného okna - Povolením informačného okna môžete k jednotke pridať ďalší pomocný text, ktorý sa zobrazí kliknutím na tlačidlo Info, ktoré sa zobrazí na obrazovke prehrávania jednotky. Povolením tohto nastavenia môžete pridať text, obrázok `alt="obrázok" data-entity-type="file" data-entity-uuid="6641931f-a89a-4281-b61b-1fc4ef2c9c6c" src="/sites/default/files/inline-images/kep.png" />` alebo latex  do textového pol'a informačného okna.
- Konvertovať učebnú jednotku na nadjednotku (pridať pomocné jednotky) - viď kapitola Superjednotky

Aby ste skontrolovali hrateľnú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

## Video

Typ jednotky Video sa používa na vytváranie úloh, v ktorých majú žiaci sledovať videoobsah (možno vložiť odkaz na Youtube alebo vlastné video). Tento typ jednotky neobsahuje otázky ani riešiteľné úlohy.

Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhľadajte v

zozname učebných jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .

Na obrazovke úprav jednotky videovzdelávania máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:

- Názov jednotky - Tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia
  - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - Obtiažnosť úlohy (štítk) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítk k učebnej jednotke.
  - Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Obrázok úlohy - Tento typ výučbovej jednotky obsahuje iba jednu obrazovku úlohy s videom na celú obrazovku.
  - Vložiť odkaz alebo Nové video - Vložte adresu URL YouTube do poľa Vložiť odkaz alebo kliknite na Nové video a nahrajte súbor videa z počítača.

Aby ste skontrolovali prehrávanú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

## PDF

Typ jednotky PDF sa používa na vytváranie úloh, v ktorých majú študenti preštudovať zobrazený súbor PDF. Tento typ jednotky neobsahuje otázky ani riešiteľné úlohy.

Aby ste vytvorili jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, kliknite na Vytvoriť novú a vyberte typ jednotky. Ak chcete upraviť existujúcu jednotku, prejdite na stránku Pre učiteľov - Učebné jednotky, vyhľadajte v

zozname učebných jednotku, a kliknite na tlačidlo Upraviť .

Na obrazovke úprav vzdelávacej jednotky PDF máte k dispozícii nasledujúce polia pre nastavenia a obsah jednotky:

- Názov jednotky - Tento názov sa bude zobrazovať v zoznamoch jednotiek.
- Tabuľky - Vytvorte textové tabuľky, ktoré popisujú obsah jednotky, jej účel, cieľovú skupinu, kľúčové slová atď. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované.
- Rozšírené nastavenia
  - Hodnota skóre - Body pridelené po úspešnom splnení úlohy.
  - Správne odpovede potrebné na splnenie úlohy (v %) - Percento správnych odpovedí potrebných na úspešné splnenie úlohy. Ak máte jednu otázku, hodnota by mala byť predvolená 100 %, ale ak máte viac otázok, viac obrazoviek úlohy, môžete nastaviť ľubovoľné percento požadovaných správnych odpovedí.
  - Obtiažnosť úlohy (štítk) - Vyberte obtiažnosť jednotky, ktorá bude pridaná ako štítk k učebnej jednotke.
  - Upravovať matematické vzorce pomocou Latexu - Toto nastavenie umožňuje používať latexový editor na vytváranie matematických vzorcov.
- Okno úlohy - Tento typ učebnej jednotky obsahuje iba jedno okno úlohy s PDF na celú obrazovku.
  - Nahrať PDF - Nahrajte súbor PDF z počítača.

Aby ste skontrolovali prehrávanú verziu jednotky, kliknite na tlačidlo Uložiť a potom na tlačidlo Preview. Po dokončení úprav kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť. Tým sa zatvorí obrazovka editora a vrátite sa na obrazovku zoznamu jednotiek.

## Moduly

## Prehľad

Moduly sú prístupné po otvorení stránky Pre učiteľov - Moduly. Tu môžete vyhľadávať moduly podľa názvu a štítkov a vybrať, ktoré moduly sa majú zobraziť podľa kategórií (Moje moduly, Moduly zdieľané so mnou, Verejné moduly).

Moduly sú štruktúrované kontajnery pre učebné jednotky. Ich účelom je vytvárať komplexné učebné materiály z učebných jednotiek umiestnením a usporiadaním učebných jednotiek do blokov a úrovní náročnosti v rámci modulu. Moduly naplnené učebnými jednotkami je potrebné pridať do učebných ciest. Učebné trasy sa posielajú študentom, aby si ich mohli prehrať.

Jeden modul môže byť pridaný do viacerých učebných ciest. Zmeny vykonané v module sa automaticky premietnu do všetkých učebných ciest, do ktorých je modul pridaný.

Učebné jednotky v rámci modulu sú prístupné na úpravu priamo v zozname modulov alebo na stránke Učebné jednotky - Moje učebné jednotky v moduloch. Zmeny vykonané vo vzdelávacej jednotke sa automaticky premietnu do modulu, do ktorého je pridaná.


## Zoznam modulov





Moduly sú prístupné po otvorení stránky Pre učiteľov - Moduly.

Moduly sú usporiadané do niekoľkých kategórií, ktoré možno prepínať v pravom hornom rohu zoznamu modulov:





- Moje moduly - zoznam vlastných modulov. Moduly, ktoré ste zdieľali s inou skupinou, sa tu tiež zobrazujú. • Moduly zdieľané so mnou - zoznam modulov, ktoré zdieľali iní používatelia so skupinou, ktorej ste členom (môžete vykonávať akcie v závislosti od nastavení oprávnení skupiny). Vaše zdieľané moduly sú uvedené v zozname Moje moduly.
- Verejné moduly - zoznam modulov nastavených ako verejné.

Po otvorení stránky Moduly sa zobrazí zoznam modulov s ich názvom, štítkami a vlastníkom. Kliknutím na modrú





ikonu info  si môžete zobraziť ďalšie informácie o module. Na pravej strane riadku modulu môžete vykonávať akcie s daným modulom:


-  Edit - slúži len na premenovanie modulu. Po kliknutí na tlačidlo Upraviť sa otvorí vyskakovacie okno, v ktorom môžete zadať názov modulu. Kliknutím na Potvrdiť sa nový názov uloží a vyskakovacie okno sa zatvorí.
-  Kopírovanie - kopírovaním sa vytvorí kópia modulu a jeho obsahu (skopírované učebné jednotky sú prístupné v zozname Učebné jednotky - Moje učebné jednotky v moduloch). To je užitočné, keď chcete vykonať nejaké zmeny, ale chcete zachovať aj pôvodný modul a jeho jednotky.
-  Zdieľať - pomocou funkcie zdieľania môžete modul zdieľať s skupinou. Členovia skupiny môžu pristupovať k zdieľanému modulu v závislosti od ich nastavenia oprávnení skupiny. Po kliknutí na tlačidlo Zdieľať sa otvorí vyskakovacie okno. Tu môžete vyhľadať skupiny, ktorých ste členom alebo vlastníkom. Ak chcete vybrať skupinu, ktorej chcete zdieľať modul, kliknite na zaškrŕavacie políčko na ľavej strane názvu skupiny a kliknite na tlačidlo Share with selected (Zdieľať s vybraným), aby ste zdieľali modul a zatvorili vyskakovacie okno. Zdieľanie modulov je užitočné, keď chcete pozvať ďalších používateľov, aby sa podieľali na úprave obsahu modulu.
-  Odstrániť - odstránením modulu odstránite modul zo systému (tento krok nemožno vrátiť späť); vzdelávacie jednotky pridané do modulu sa neodstránia, len sa presunú do zoznamu Vzdelávacie jednotky - Moja plocha, v ktorom sú uložené jednotky nepridané do žiadneho modulu. Po kliknutí na tlačidlo Odstrániť sa otvorí vyskakovacie okno, v ktorom musíte potvrdiť odstránenie kliknutím na tlačidlo OK.

Kliknutím na riadky zoznamov ich môžete otvoriť a odhaliť nižšie úrovne modulov: bloky, úrovne náročnosti a učebné jednotky v nich.

- Bloky slúžia na organizačné účely. Možno ich premenovať  a Deleted . V rámci modulu musí byť vytvorený aspoň jeden blok. Po kliknutí na tlačidlo Upraviť  sa otvorí vyskakovacie okno, v ktorom môžete zadať názov bloku. Kliknutím na Potvrdiť sa nový názov uloží a vyskakovacie okno sa zatvorí.
- Systém používa na zvyšovanie úrovne náročnosti (v závislosti od nastavení učebnej trasy). V rámci bloku musí byť vytvorená aspoň jedna úroveň obtiažnosti. Možno ich odstrániť , ale nemôžete ich premenovať, pretože fungujú ako postupné úrovne náročnosti (vyššie číslo úrovne znamená náročnejšiu úroveň).
- Učebné jednotky sú predtým vytvorené učebné jednotky, ktoré boli pridané do danej úrovne obtiažnosti.

Poradie učebných jednotiek je poradie, v akom sa môžu prehrávať, keď sa modul pridá do učebnej cesty. Akcie, ktoré môžete vykonávať s učebnými jednotkami:

-  Náhľad - otvorí nové okno s prehrávanou verziou učebnej jednotky,
-  Upraviť - otvorí obrazovku editora jednotky, kde môžete upraviť učebnú jednotku,
-  Kopírovať - vytvorí kópiu danej jednotky do zoznamu Učebné jednotky - Moja plocha (skopírovaná jednotka sa nevytvára v rámci daného modulu), ktorý uchováva jednotky nepridané do žiadneho modulu,
-  Odstrániť - odstráni učebnú jednotku z modulu a presunie ju do zoznamu Učebné jednotky - Moja plocha, v ktorom sú uložené jednotky nepridané do žiadneho modulu (táto funkcia neodstraňuje jednotku zo systému).

Poradie blokov, úrovní obtiažnosti a jednotiek možno meniť ťahaním sivých bodiek  na ľavom okraji riadku.

V zozname Moje moduly sú moduly usporiadané do priečinkov a podpriečinkov, ktoré možno otvoriť a premenovať rovnako ako moduly.


Module name(module content)	Labels	Last edited	Owner	Actions
> <b>M</b> Közepes szint (#1000) <span>1</span>	#borsos #emil #endre #fejlesztők #hernyó #hernyók #iskola #kicsi #krauszrita #közepes #lukzoltan #magyar #nagy #nemes...	2021-10-12 09:21:06	NemesNikolett	
> <b>M</b> mitológia (#1002) <span>1</span>	#andrea #feladaok #mitológia #tóri #zaborszky	2021-10-01 19:58:40	zaborszky.andrea	
< <b>M</b> 7 Smart Steps - Az emésztőrendszer (#1004) <span>1</span> > 1. szint - Egyszerű > 2. szint - Elvárható < 3. szint - Közepes < <b>Difficulty level (1)</b>	#emésztőrendszer #lukzoltan #smart #steps #szintugrós #tananyag #természettudományok	2021-11-15 19:43:44	lukzoltan	
< 3.1_a_anatómia < 3.1_b_anatómia <input type="button" value="Add unit"/>	#3_1_a_anatómia #emésztőrendszer #gabosani #közepes #lukzoltan #smart #steps #szint #szintugrós #tananyag... #3_1_b_anatómia #emésztőrendszer #gabosani #közepes #lukzoltan #smart #steps #szint #szintugrós #tananyag...	gabosani gabosani		
> Difficulty level (2)				
> Difficulty level (3)				
+ Add difficulty level				
> 4. szint - Bonyolult				
> 5. szint - Verseny				
+ Add block				
> <b>M</b> Olimpiák (#1005) <span>1</span>	#borsos #endre #fejlesztők #görögország #majercsik #mária #olimpiák #poppinsova #smart #steps #szintugrós #szintugó #tartalo...	2022-01-04 21:11:12	poppinsova	
> <b>M</b> A tüdő szintugró tanfolyam (#1010) <span>1</span>	#borsos #endre #fejlesztők #incze #incze_reka_linearis #inczenter #madaras #reka #smart #steps #szintugró #tanfolyam #tartalom...	2022-01-18 08:40:03	InczeRka	





## Vytvorenie a úprava modulu

1. Aby ste vytvorili modul, najprv otvorte stránku Pre učiteľov - Moduly.
2. Kliknite na tlačidlo Vytvoriť nový a vo vyskakovacom okne zadajte informácie o module:
  - Názov modulu,
  - Jazyk,
  - Značka predmetu, Značka cieľovej skupiny - tieto sa používajú na vytvorenie priečinka a podpriečinka, v ktorom je modul uložený,
  - Štítky - tu môžete pridať akékoľvek štítky, ktoré môžu byť užitočné v budúcnosti. Štítky s viacerými slovami a štítky kratšie ako 3 znaky nie sú podporované (môžete však použiť špeciálne znaky pre štítky s viacerými slovami, napríklad multi-word-label).
3. Po vyplnení požadovaných polí kliknite na tlačidlo Uložiť.
4. Otvorte nový modul kliknutím na riadok modulu a pridajte do modulu blok pomocou + tlačidla Pridať blok a zadajte názov bloku.
5. Otvorte blok kliknutím na riadok bloku a pridajte do bloku úroveň obtiažnosti pomocou tlačidla + Pridať úroveň obtiažnosti.
6. Otvorte úroveň obtiažnosti a kliknite na tlačidlo Pridanie jednotky.
7. V popup okne môžete vybrať predtým vytvorené učebné jednotky kliknutím na zaškrávacie políčko vľavo od názvu jednotky. V hornej časti zoznamu môžete vyhľadávať názvy a označenia jednotiek a môžete sa prepnúť na vlastné jednotky (nepridané do modulu) alebo na jednotky, ktoré sú s vami zdieľané. Môžete vybrať viacero jednotiek. Po výbere všetkých požadovaných vzdelávacích jednotiek kliknite na tlačidlo

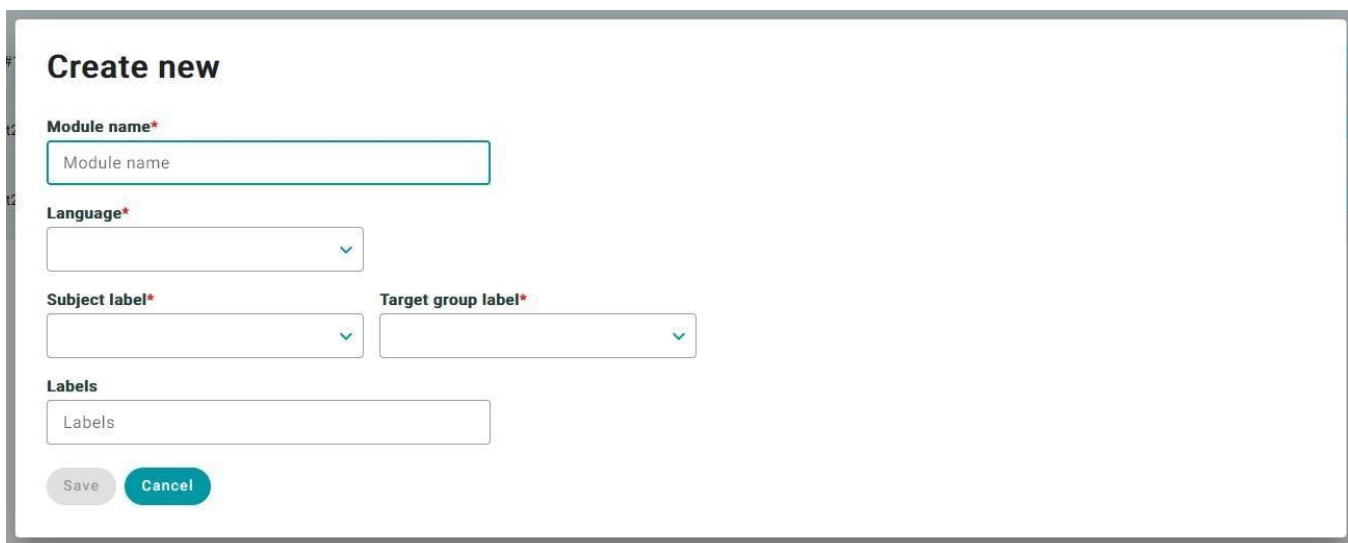


Pridanie jednotiek.

8. Poradie pridaných jednotiek môžete zmeniť pretiahnutím sivých bodiek  na ľavom okraji riadku učebnej jednotky. Akcie, ktoré môžete vykonávať s učebnými jednotkami:

-  **Náhľad** - otvorí nové okno s prehrávanou verziou učebnej jednotky,
-  **Upraviť** - otvorí obrazovku editora jednotky, kde môžete upraviť učebnú jednotku,
-  **Kopírovať** - vytvorí kópiu danej jednotky do zoznamu Učiace sa jednotky - Moja plocha (kopírovaná jednotka nie je vytvorená v rámci daného modulu), ktorý uchováva jednotky nepridané do žiadneho modulu,
-  **Odstrániť** - odstráni učebnú jednotku z modulu a presunie ju do zoznamu Učebné jednotky - Moja plocha, v ktorom sú uložené jednotky nepridané do žiadneho modulu (táto funkcia neodstraňuje jednotku zo systému).

Moduly môžete zostaviť z ľubovoľného počtu blokov, úrovní náročnosti a jednotiek. Ak je modul pridaný do učebnej trasy, každá zmena, ktorú vykonáte v rámci modulu, sa automaticky aktualizuje aj v učebnej trase.



**Create new**

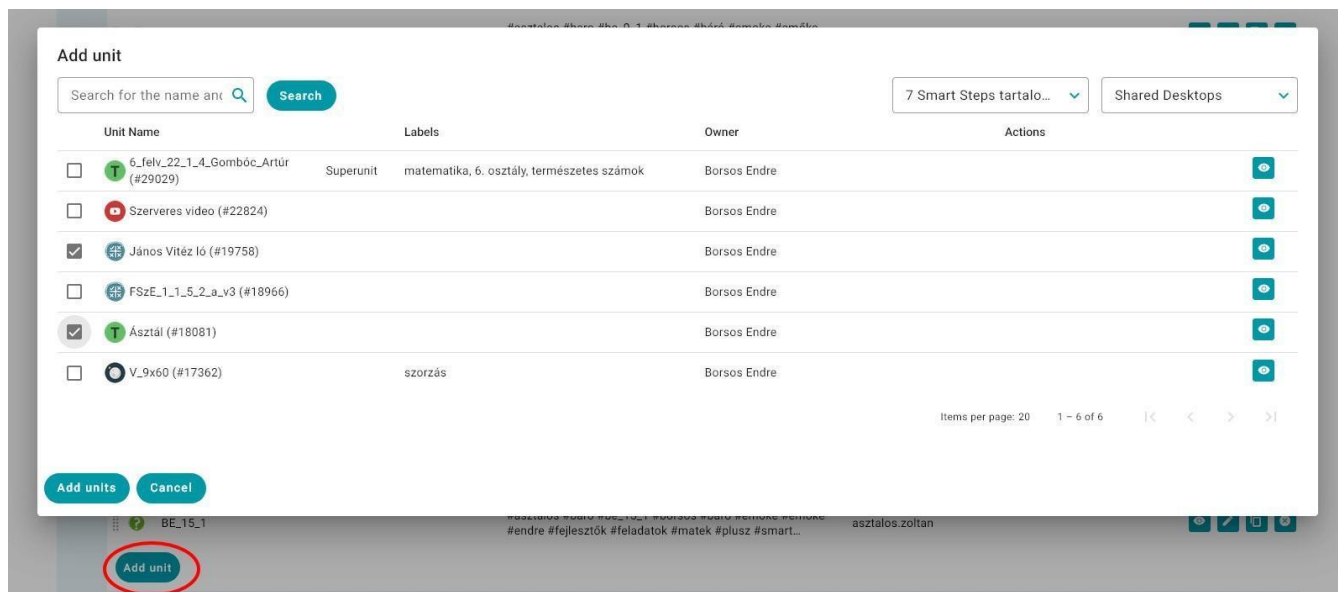
Module name\*

Language\*

Subject label\* Target group label\*

Labels













Save Cancel



**Add unit**

Search for the name and  Search

7 Smart Steps tartalo... Shared Desktops

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

Items per page: 20 1 - 6 of 6

Add units Cancel

**Add unit**

Učebné cesty

Prehľad

Učebné trasy sú prístupné po otvorení stránky Pre učiteľ'ov - Učebné trasy. Tu si môžete vybrať, ktoré učebné trasy skupiny chcete vidieť. V pravom hornom rohu zoznamu môžete prepnúť zoznam tak, aby zobrazoval len vaše vlastné učebné trasy (bez tých, ktoré boli zdieľané s vami).








Učebné trasy sú pre žiakov hrateľné časti systému. Obsahujú učebné materiály v jednom alebo viacerých moduloch. Učebné trasy majú špecifické nastavenia na riadenie prehrávania učebných jednotiek v rámci trasy. Učebné trasy sú zdieľané so skupinami. Študenti by mali byť členmi skupiny s oprávnením na prehrávanie obsahu. Každá trasa je spojená aspoň s jednou skupinou, v ktorej bola vytvorená, ale môžu byť zdieľané s viacerými skupinami.

Zmeny vykonané na trase sa automaticky premietnu do všetkých skupín, s ktorými je vzdelávacia trasa zdieľaná.

## Zoznam učebných trás






Učebné trasy sú prístupné po otvorení stránky Pre učiteľ'ov - Učebné trasy. Tu si môžete vybrať, ktoré učebné trasy skupiny chcete vidieť. V pravom hornom rohu zoznamu môžete prepnúť zoznam tak, aby zobrazoval len vaše vlastné učebné trasy (bez tých, ktoré boli zdieľané s vami).


Otvorením stránky Učebné trasy si môžete pozrieť zoznam učebných trás v rámci vybranej skupiny s ich názvom, štítkami a vlastníkom. Môžete tiež vidieť malé ikony označujúce niektoré hlavné nastavenia trasy:


-  Schedule - trasa je naplánovaná na zverejnenie v skupine,
-  Playable - trasa je povolená na jednorazové prehrávanie,
-  Replayable - trasa je povolená na prehrávanie a opakované prehrávanie,
-  /  Lineárne / adaptívne prehrávanie - postup je lineárny cez učebné jednotky alebo používateľ môže prejsť na vyššiu úroveň náročnosti, ak na danej úrovni dosiahne dobré výsledky,
-  Story Frame - na trase je povolený hravý príbehový rám,
-  Zadané domáce úlohy - na trase je zadaná domáca úloha,

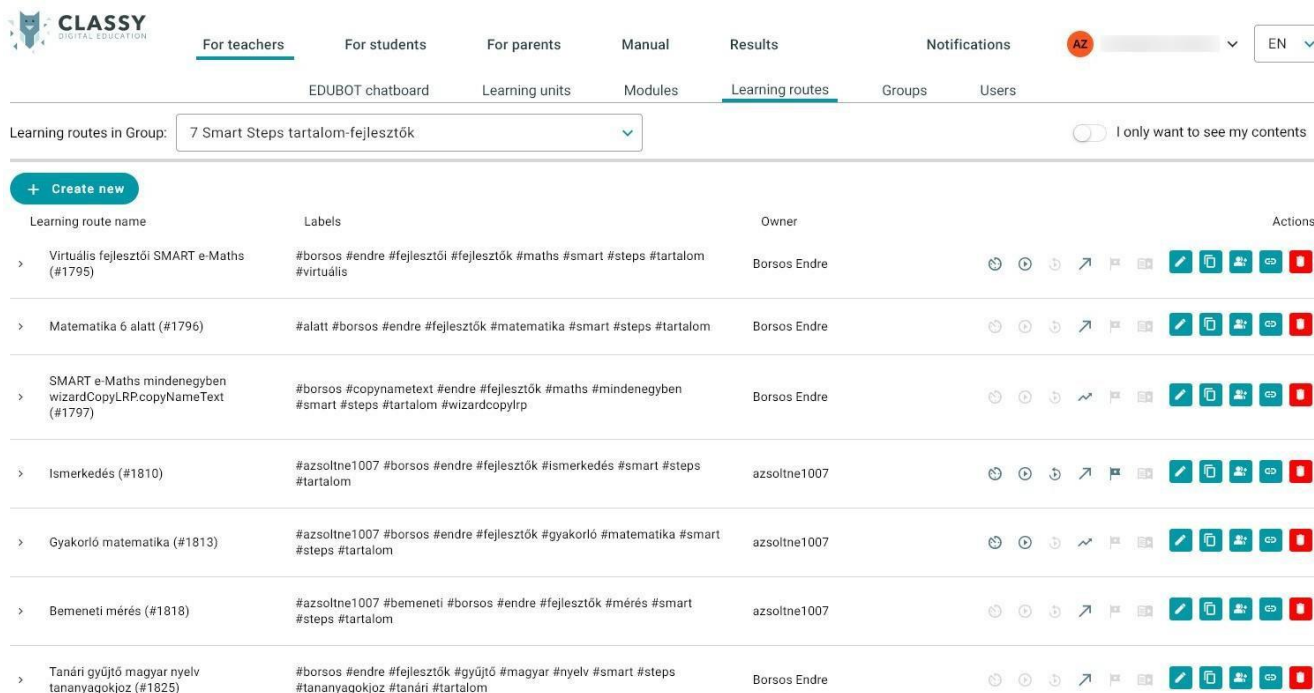
Modrá farba ikon znamená, že daná funkcia je aktivovaná.

Na pravej strane riadka trasy môžete vykonávať činnosti s danou učebnou trasou:



-  Upraviť - tu môžete otvoriť okno nastavenia trasy.
-  Kopírovanie - kopírovanie vytvorí kópiu vzdelávacej trasy a celého jej obsahu (skopírované vzdelávacie jednotky sú prístupné v zozname Vzdelávacie jednotky - Moje vzdelávacie jednotky v moduloch; skopírované moduly sú prístupné v zozname Moduly - Moje moduly). Toto je užitočné, ak chcete vykonať nejaké zmeny v obsahu trasy, ale chcete zachovať nastavenia trasy a chcete zachovať aj pôvodnú trasu.
-  Zdieľať - pomocou funkcie zdieľania môžete zdieľať učebnú trasu so skupinou. Členovia skupiny majú prístup k zdieľanému modulu v závislosti od nastavenia oprávnení skupiny. Po kliknutí na tlačidlo Zdieľať sa otvorí vyskakovacie okno. Tu môžete vyhľadať skupiny, ktorých ste členom alebo vlastníkom. Ak chcete vybrať skupinu, ktorej zdieľate trasu, kliknite na zaškrávkacie políčko na ľavej strane názvu skupiny a kliknite na tlačidlo Share with selected (Zdieľať s vybraným), čím zdieľate trasu výučby a zatvoríte vyskakovacie okno. Zdieľanie trasy je užitočné, keď chcete pozvať iných používateľ'ov, aby sa podieľali na úprave obsahu trasy, alebo keď chcete zdieľať trasu so študentmi, aby si ju mohli prehrať.
-  Odkaz - pri prepojení systém vygeneruje odkaz na trasu, ktorý môžete ľubovoľným spôsobom preposlať neregistrovaným používateľ'om - v tomto prípade sa výkon a výsledky nesledujú, takže táto funkcia je určená predovšetkým na propagačné účely. Otvorením odkazu sa otvorí prehrávacia stránka trasy, na ktorej môžete trasu dokončiť. Po kliknutí na tlačidlo  sa zobrazí vyskakovacie okno s odkazom, ktorý sa automaticky skopíruje do schránky (môžete ho však skopírovať aj ručne). Ak chcete zavrieť vyskakovacie okno, kliknite na tlačidlo OK.

-  **Odstrániť** - odstránením trasy učenia odstránite trasu zo systému. Obsah trasy (moduly, učebné jednotky) sa neodstráni.


Kliknutím na riadky zoznamov ich môžete otvoriť, aby ste odhalili nižšie úrovne učebných trás: modules, blocks, úrovne obtiažnosti a učebné jednotky v rámci nich. Poradie obsahu možno meniť ťahaním sivých bodiek  na ľavom okraji riadku.




## Vytvorenie a úprava vzdelávacej trasy

1. Aby ste vytvorili učebnú trasu, najprv otvorte stránku Pre učiteľ'ov - Učebné trasy. V ľavom hornom rohu vyberte skupinu, v ktorej chcete vytvoriť učebnú trasu.
2. Kliknite na tlačidlo Vytvoriť novú a do záložiek základných nastavení vyskakovacieho okna zadajte požadované informácie (nastavenia sú vysvetlené v ďalšej kapitole):
  - Názov učebnej trasy,
  - Grafický vzhľad učebných jednotiek,
  - Režim prehrávania učebných jednotiek,
  - Prehrávací režim podporných úloh.
3. Po vyplnení požadovaných polí kliknite na tlačidlo Uložiť a ukončiť.
4. Otvorte novú učebnú trasu kliknutím na riadok trasy a kliknite na tlačidlo Pridanie modulu.
5. V popup okne môžete vybrať predtým vytvorené moduly kliknutím na zaškrťavacie políčko vľavo od názvu modulu. V hornej časti zoznamu môžete vyhl'adávať názvy a označenia modulov a môžete prepínať na vlastné moduly alebo moduly, ktoré máte zdieľané. Môžete vybrať viacero modulov. Po výbere všetkých požadovaných modulov kliknite na tlačidlo Pridať modul.
6. Akcie, ktoré môžete vykonávať s pridanými modulmi: Možnosti, ktoré môžete vykonať, sú nasledovné:
  -  **Upraviť** - upravte názov modulu. Po kliknutí na tlačidlo Upraviť sa otvorí vyskakovacie okno, v ktorom môžete zadať názov modulu. Kliknutím na Potvrdiť sa nový názov uloží a vyskakovacie okno sa zavrie.
  -  **Zdieľať** - pomocou funkcie zdieľania môžete zdieľať trasu so skupinou. Členovia skupiny môžu pristupovať k zdieľanej učebnej trase v závislosti od ich nastavenia oprávnení skupiny. Po kliknutí na


tlačidlo Zdieľať sa otvorí vyskakovacie okno. Tu môžete vyhľadať skupiny, ktorých ste členom alebo vlastníkom. Ak chcete vybrať skupinu, ktorej chcete zdieľať modul, kliknite na zaškrťavacie políčko na ľavej strane názvu skupiny a kliknite na tlačidlo Share with selected (Zdieľať s vybraným), aby ste zdieľali modul a zatvorili vyskakovacie okno. Zdieľanie modulov je užitočné, keď chcete pozvať ďalších používateľov, aby sa podieľali na úprave obsahu modulu.

-  Odstrániť - odstráni modul z učebnej trasy (táto funkcia neodstraňuje jednotku zo systému).

Učebné trasy môžete vytvoriť z ľubovoľného počtu modulov. Ak je modul pridaný do vzdelávacej trasy, každá zmena, ktorú vykonáte v rámci modulu, sa automaticky aktualizuje aj vo vzdelávacej trase.

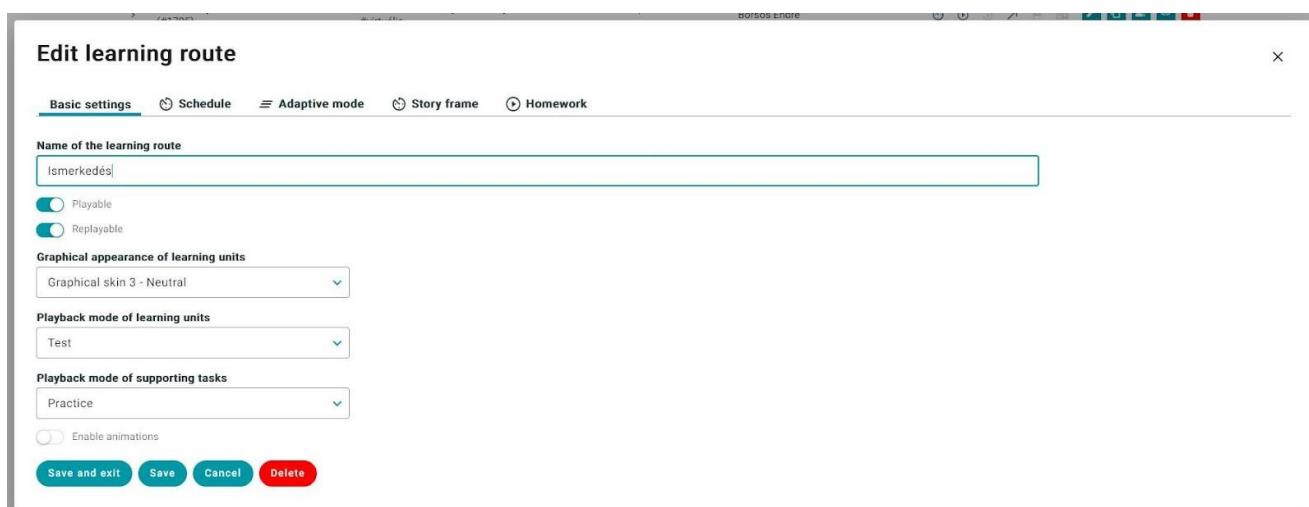
Ak chcete odstrániť učebnú trasu, musíte kliknúť na červené tlačidlo Odstrániť  v zozname trás alebo v dolnej časti vyskakovacieho okna s nastaveniami trás (toto sa nedá vrátiť späť). Po kliknutí na tlačidlo Odstrániť sa otvorí vyskakovacie okno, v ktorom musíte potvrdiť odstránenie kliknutím na tlačidlo OK.

## Nastavenia trasy učenia

Nastavenia trasy vzdelávania môžete otvoriť kliknutím na tlačidlo Upraviť  v činnostiach na trase. Nastavenia sú rozdelené do viacerých kariet.

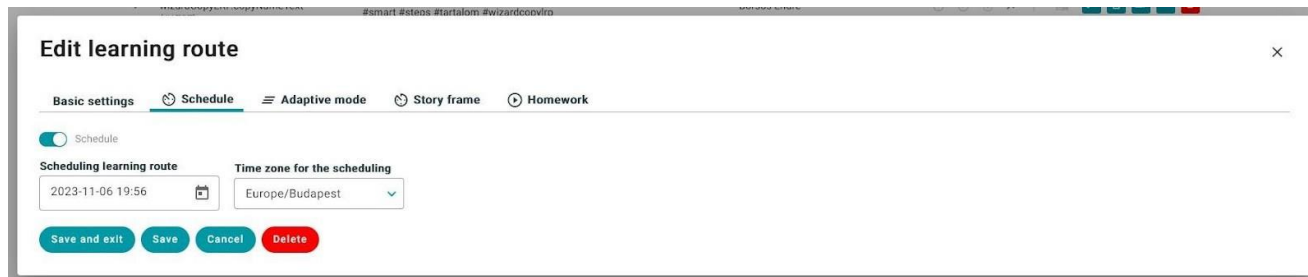
### Základné nastavenia

- Názov učebnej trasy
- Playable - trasa je povolená na jednorazové prehrávanie.
- Replayable - trasa je povolená na prehrávanie a opakovanie.
- Grafický vzhľad učebných jednotiek - môžete si vybrať z preddefinovaných skinov, ktoré ovplyvňujú hrateľnú verziu trasy.
- Režim prehrávania učebných jednotiek:
  - Test bez spätnej väzby - po odoslaní odpovede na učebnú jednotku systém nezobrazí žiadnu spätnú väzbu, či bola odpoveď správna alebo nie, a pokračuje na ďalšiu jednotku v trase,
  - Test so spätnou väzbou - po odoslaní odpovede na učebnú jednotku systém zobrazí, či bola odpoveď správna alebo nie, a pokračuje na ďalšiu jednotku v trase,
  - Cvičenie - systém nezobrazí žiadnu spätnú väzbu o odpovedi, ale nepokračuje na ďalšiu jednotku, kým nie je odoslaná správna odpoveď.
- Režim prehrávania podporných úloh:
  - Test bez spätnej väzby - po odoslaní odpovede na učebnú jednotku systém nezobrazí žiadnu spätnú väzbu, či bola odpoveď správna alebo nie, a pokračuje na ďalšiu jednotku v trase,
  - Test so spätnou väzbou - po odoslaní odpovede na učebnú jednotku systém zobrazí, či bola odpoveď správna alebo nie, a prejde na ďalšiu jednotku v trase,
  - Cvičenie - systém nezobrazí žiadnu spätnú väzbu o odpovedi, ale nepokračuje na ďalšiu jednotku, kým nie je odoslaná správna odpoveď.
- Zapnúť animácie - zapne pohyblivé animácie v hrateľnej verzii trasy.



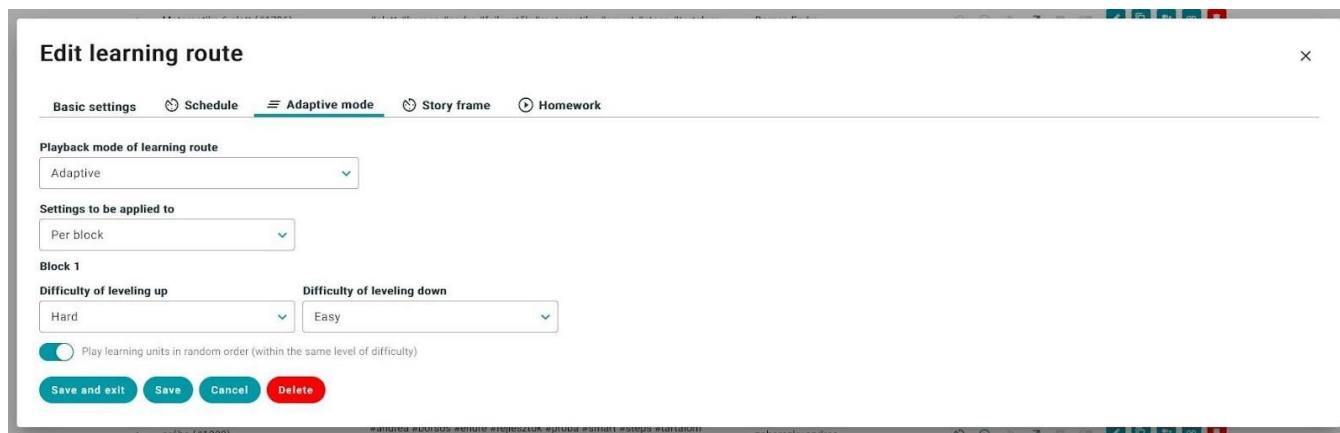
## Rozvrh

- Rozvrh - zapnutím tejto funkcie môžete nastaviť konkrétny dátum pre učebnú cestu, v ktorom sa zobrazí pre skupiny, s ktorými je zdieľaná.
- Naplánovanie trasy učenia - tu môžete vybrať dátum, kedy sa trasa aktivuje.
- Časové pásmo pre plánovanie.



## Adaptívny režim


- Režim prehrávania učebnej cesty - môžete vybrať, či má byť postup učebnými jednotkami lineárny (študent musí absolvovať všetky učebné jednotky) (lineárne prehrávanie), alebo či môže študent postúpiť na vyššiu úroveň náročnosti, ak sa mu na danej úrovni darí (adaptívne prehrávanie).
- Nastavenie, ktoré sa má použiť (len keď je vybraný režim Adaptívne) - môžete vybrať, či sa má adaptívne prehrávanie použiť na bloky v rámci modulov vzdelávacej trasy alebo na celú trasu.
- Obtiažnosť zvyšovania úrovne
- Obtiažnosť znižovania úrovne
- Prehrávanie učebných jednotiek v náhodnom poradí (v rámci rovnakej úrovne obtiažnosti) - zapnutím tejto funkcie sa učebné jednotky na trase pri prehrávaní trasy nastavujú na náhodné poradie.



## Rámček príbehu

Učebné jednotky možno doplniť hravým príbehovým rámčekom, ktorý používateľom umožňuje získať odmeny za absolvovanie učebných jednotiek v rámci trasy. Ako učiteľ môžete vytvárať odmeny a umiestňovať ich do truhlíc s pokladmi, ktoré možno nastaviť tak, aby sa žiakom zobrazovali na určitých miestach pri prehrávaní učebnej trasy.

- Rámec príbehu - tu môžete vybrať rámec príbehu (v súčasnosti je k dispozícii len jeden rámec príbehu).
- Odmena za dosiahnutie úrovne - zapnutím tejto možnosti sa študentom po dokončení úrovne zobrazí odmena.
- Umiestnenie truhlice s pokladom - zapnutie tejto možnosti umožňuje pridať odmeny na konkrétnych miestach učebnej cesty.
- Editátor truhlíc s pokladmi - v editore truhlíc s pokladmi môžete pridať odmeny (obsah truhlice) výberom zo zoznamu odmien a priradiť danú truhlicu k určitému percentu postupu na trase. Môžete pridať viac truhlíc, odstrániť umiestnené truhlice a môžete vytvoriť nové odmeny. Ak chcete pridať truhlicu, kliknite na tlačidlo Pridanie truhlice, vyberte odmenu z poľa Obsah truhlice a zadajte hodnotu do poľa Poloha truhlice ako percento postupu na trase (pole Skóre potrebné na získanie sa vyplní automaticky v závislosti od tohto percenta). Truhlicu

uložíte kliknutím na tlačidlo . Do možností obsahu truhlice môžete pridať nové odmeny kliknutím na tlačidlo Nová odmena. Tým sa otvorí vyskakovacie okno, v ktorom môžete zadať názov odmeny a pridať jej obrázok. Pre obrázok sú k dispozícii dve možnosti: buď do poľa Image URL pridajte adresu URL online obrázka, alebo kliknite na tlačidlo Nahrať obrázok a vyberte obrázok zo svojho počítača. Ak chcete novú odmenu uložiť, kliknite na

Uložit v spodnej časti vyskakovacieho okna. Po uložení novej odmeny by sa mala objaviť v zozname Obsah truhlice možností.

- Náhľad truhlice - okno náhľadu truhlice zobrazuje grafický prehľad umiestnených truhlíc.

Odmeny z truhlíc s pokladmi sa študentom zobrazujú na obrazovke hry v časti Treasury. Učitelia si môžu odmeny zobrazit' pod správami o trase.

The screenshot shows the 'Edit learning route' interface with the 'Story frame' tab selected. It includes a 'Story frame' dropdown set to 'Castle', an 'Enable reward for level-up' dropdown set to 'Game token', and a toggle for 'Enable treasure chests' which is turned on. Below this, there is a summary of treasure chests: 2 chests, route champion score of 400, average score for tasks of 100, and average score required to receive chests of 200. The 'Treasure chests' section contains two entries: one for 'lasergun' at 20% position with a score of 80, and one for 'flower' at 50% position with a score of 200. At the bottom, there are buttons for 'Add treasure chest', 'New reward', 'Save and exit', 'Save', 'Cancel', and 'Delete'.

## Domáce úlohy

- Nastaviť ako domácu úlohu - zapnutím tejto funkcie môžete nastaviť parametre domácej úlohy, ako aj používateľov (v skupine, ktorej je vzdelávacia trasa zdieľaná), pre ktorých bude trasa povinnou domácou úlohou.
- Dátum začiatku/konca - tu môžete vybrať časové obdobie, počas ktorého bude domáca úloha aktívna.
- Potrebný % výsledok - % bodov, ktoré musia žiaci dosiahnuť, aby úspešne splnili domácu úlohu.
- Požadované % pokroku pre trasu - % pokroku, ktoré musia žiaci dosiahnuť, aby úspešne dokončili domácu úlohu.
- Vybrať používateľov - používateľov v skupine môžete vybrať kliknutím na zaškrávkacie políčko vľavo od mena používateľa. Všetkých používateľov môžete vybrať kliknutím na zaškrávkacie políčko Vybrať všetkých.

The screenshot shows the 'Edit learning route' interface with the 'Homework' tab selected. It includes a 'Set as Homework' toggle which is turned on. Below this, there is a table with columns for 'Start date', 'Required % result', 'End date', and 'Required % progress for route'. The table contains two rows: one with start date 2/26/2024, required result 80, end date 2/29/2024, and required progress 50. At the bottom, there are buttons for 'Save and exit', 'Save', 'Cancel', and 'Delete'.

spodnej časti vyskakovacieho okna nastavení môžete kliknúť na Uložiť a ukončiť po ukončení práce s nastaveniami,

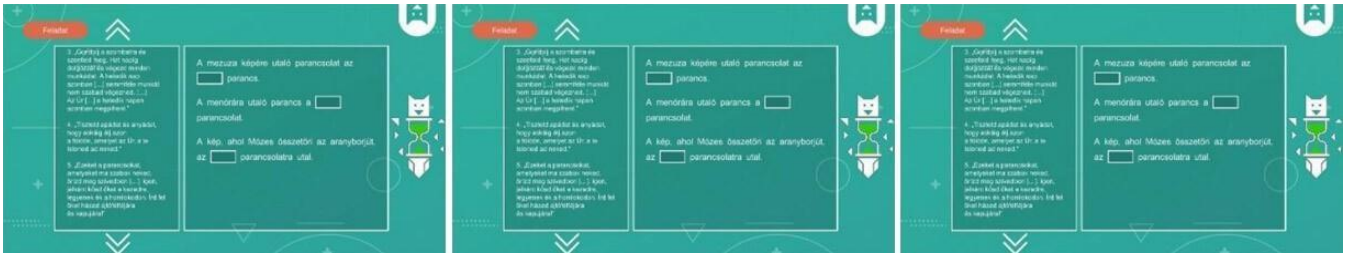
alebo kliknutím na Uložiť uložíte nastavenia počas práce, alebo kliknutím na Zrušiť zrušíte všetky zmeny nastavení. Kliknutím na tlačidlo Odstrániť môžete trasu odstrániť. Obsah trasy (moduly, vzdelávacie jednotky) sa neodstráni.

# Náhí'ad na grafické skiny typov učebných jednotiek

K dispozícii sú tri grafické motívy: Playground, Monster high a Neutral. Tieto sa nastavujú v základných nastaveniach trasy a ovplyvňujú všetky učebné jednotky v rámci trasy.

Náhí'ad koží v rôznych ty poch vzdelávacích jednotiek:

Textová úloha (Playground, Monster high, Neutral) - všetky tri skiny sú rovnaké



Vyjadrenie (ihrisko, Monster high, neutrálne)



Otvorená otázka (Playground, Monster high, Neutral) - všetky tri skiny vyzerajú rovnako



Milionár (ihrisko, Monster high, neutrálne)



Súborný (ihrisko, Monster high, neutrálne)



Affix (ihrisko, Monster high, neutrálne)

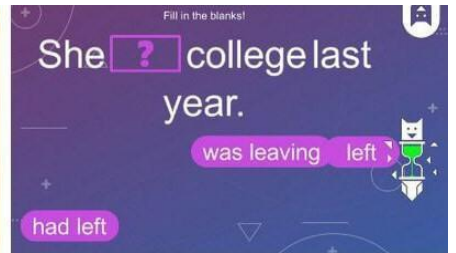
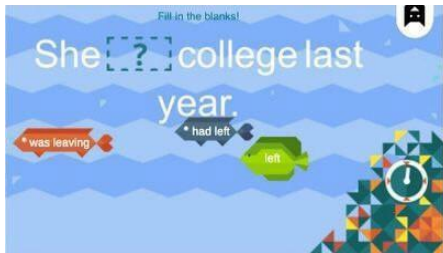




Pravdivý alebo nepravdivý (ihrisko, Monster high, neutrálny)



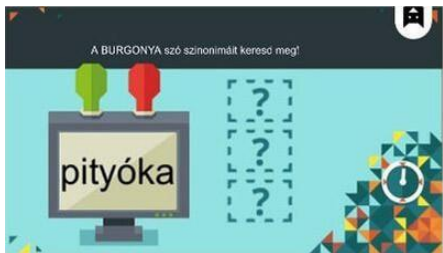
Ryba vo vode (Detské ihrisko, Monster high, Neutrálne)



Hangman (ihrisko, Monster high, neutrálne)



Bum! (ihrisko, Monster high, neutrálne)



Bublinová príšera (ihrisko, Monster high, neutrálne)



Matematická príšera (ihrisko, Monster high, neutrálne)



PDF - v tomto engine nie sú žiadne skinny, zobrazuje nahrané PDF

Video - v tomto engine nie sú žiadne skinny, zobrazuje pridané video