Instrukcja obsługi Kreatora e-materiałów

Rozpoczęcie pracy z Kreatorem Przejście do Kreatora Lista projektów Tworzenie nowego e-materiału i ustawienia projektu Zakładki Kreatora Ustawienia Podstawowe informacje Spis treści Edycja Edycja i tworzenie treści Podstawy obsługi Kreatora Kreator wizualny i pseudokod Dodawanie komponentów Przestawianie komponentów Usuwanie komponentów Dodawanie multimediów Układy wyświetlania treści Embedowanie filmów Podpis pod e-zasobem Wskazywanie źródła wykorzystanego e-zasobu Cytat Definicja, pojęcie i słownik Dymki Baner Bloki pytań otwartych Bloki typu Lekcja Równania matematyczne i chemiczne Tworzenie ćwiczeń i elementów interaktywnych

Jednokrotny wybór

Wielokrotny wybór Jednokrotny lub wielokrotny wybór z ilustracją/ilustracjami Jednokrotny lub wielokrotny wybór z ilustracjami i audio Jednokrotny wybór - fragment kodu Uzupełnij tekst Wstaw w tekst Wskazywanie elementu tekstu Oznaczanie elementów tekstu Kolorowanie elementów tekstu Wstaw w równanie Wstawianie elementów na oś czasu Uzupełnij podpisy na ilustracji Wstaw tekst na ilustrację Wskaż na ilustracji Puzzle Kolorowanie mapy Uporządkuj elementy Grupuj elementy Uporządkuj ilustracje Połącz w pary Połącz w pary tekst z ilustracjami Połącz w pary tekst z audio Krzyżówka Krzyżówka z ilustracjami Zaznaczanie komórek tabeli Uzupełnianie komórek tabeli Przenoszenie elementów do komórek tabeli Wykres kołowy Wykres z osią Ustaw wysokość słupków na wykresie Tablica interaktywna Ilustracja interaktywna

Dziennik (pytanie otwarte)



Dodatkowe komponenty

- Harmonia
- Szkicownik
- Interaktywny szkicownik
- Pokaz slajdów
- Oś czasu
- Dziennik z osią czasu
- Jednoręki bandyta
- Fiszki
- Wykreślanka
- Memo
- Gra decyzyjna
- Kreator krzyżówek
- Schemat gałąź
- Pionowa oś czasu
- Blockly
- Symulacja
- Mapa myśli
- Kreator map myśli
- Mapa interaktywna
- Tester kodu
- Mapa warstwowa
- Kreator memów
- Tworzenie ćwiczeń przez uczniów
- Testy i gry edukacyjne
- Kreator treści dla profesjonalistów
 - Wstawianie tabel
 - Wstawianie sekcji widocznych tylko dla nauczyciela
 - Wstawianie kolumn
 - Odnośniki do innych e-materiałów
 - Odnośniki w formie tekstu
 - Odnośniki w formie kafli
- Zwiększanie dostępności e-materiałów



Teksty alternatywne ilustracji Alternatywne wersje plików wideo (np. język migowy) Opisy alternatywne ilustracji wewnątrz ćwiczeń interaktywnych Dodawanie alternatywnych ćwiczeń Kreator dla materiałów edukacji wczesnoszkolnej (Zgrzyciaki)

Rozpoczęcie pracy z Kreatorem

Przejście do Kreatora

Zintegrowana Platforma Edukacyjna umożliwia nauczycielom tworzenie własnych emateriałów przy pomocy Kreatora.

Po zalogowaniu na Zintegrowaną Platformę Edukacyjną przechodzimy do sekcji Moje w naszym katalogu. Następnie klikamy przycisk Przejdź do kreatora.

Lista projektów

Pierwszym ekranem, który widzimy po przejściu do Kreatora, jest lista projektów. Jeżeli rozpoczęliśmy już pracę nad jakimiś e-materiałami, będą widoczne w tym miejscu pod postacią kafelków.





Tworzenie nowego e-materiału i ustawienia projektu

1. Aby stworzyć nowy e-materiał, klikamy przycisk "Dodaj" na górze listy projektów.

+ DODAJ	Klikn

- 2. W wyświetlonym oknie wprowadzamy informacje o e-materiale:
 - a. Nazwa tytuł materiału,
 - b. Typ jednostronicowy (bez spisu treści), wielostronicowy (ze spisem treści), Lekcja (zawierający predefiniowane komponenty) lub Kartkówka (zawierający listę kilku ćwiczeń interaktywnych).
- 3. Po utworzeniu publikacji zostajemy przeniesieni do ekranu ustawień. Tutaj wpisujemy opis e-materiału, dodajemy okładkę i wybieramy przedmiot nauczania.
- 4. Po wypełnieniu pól informacji ogólnych klikamy przycisk Zapisz zieloną dyskietkę, znajdującą się w prawym górnym rogu ekranu. Jesteśmy gotowi do edycji naszego emateriału. Szczegóły dotyczące edycji znajdują się w rozdziale "Edycja treści".



Zakładki Kreatora

Ustawienia



Podstawowe informacje

W formularzu podstawowych informacji uzupełniamy dane umożliwiające użytkownikom łatwe odnalezienie e-materiału w wyszukiwarce i katalogu portalu.



 Podstawowe informacje 	
ytuł	Okładka: wymagany obrazek o bokach równej długości, np. 480x480 px. 🚽
B I Sole i uroda, czyli o wykorzystaniu soli w przemyśle kosmetycznym	my al a
Dpis B I S U ⊨ a	
Przedmiot	
111 I.S	

Pola formularza to:

- Tytuł tytuł e-materiału.
- Opis opis treści e-materiału, widoczny na ekranie spisu treści.
- Okładka.
- Przedmiot.

Spis treści

W tej zakładce możemy zarządzać strukturą naszego e-materiału, czyli tworzyć dokumenty i nadawać im właściwą kolejność.

Aby utworzyć nowy dokument, klikamy dowolną pozycję spisu prawym klawiszem myszy, a w wyświetlonym menu wybieramy, czy nowy dokument ma znaleźć się nad, czy pod tym klikniętym.



Wprowadzenie				
Przeczytaj		Edvtui		
Audiobook		Skomentuj		
Sprawdź się	Ť	Dodaj nową pozycję nad	•	Pozdział
Dla nauczyciel	<u>+</u>	Dodaj nową pozycję pod	•	Dokument
	Î	Usuń		

Rozdziały to nieposiadające treści elementy struktury e-materiału, pozwalające na uporządkowanie dokumentów. Po ich dodaniu przeciągamy w nie istniejące dokumenty.

Audiobook	1
Nowy rozdział	I
Kliknij, aby dodać element albo upuść go tutaj.	
Sprawdź się	I

Aby zmienić kolejność dokumentów klikamy ikonę znajdującą się po skrajnej prawej stronie elementu z listy i, trzymając przycisk myszy, poruszamy nią w górę lub w dół przenosząc dokument w odpowiednie miejsce.

W tym panelu możliwe jest także nadawanie nazw dokumentom stworzonym w ramach emateriału. W tym celu klikamy na ikonę T.

Po dokonaniu zmian klikamy ikonę zielonej dyskietki w celu zapisania. Kliknięcie na tytuł dokumentu spowoduje przeniesienie do jego ekranu edycji.



Edycja

W tej zakładce możemy edytować dokumenty naszego e-materiału – dodawać treści, elementy multimedialne i interaktywne.

≡	*	1	<>	Ð	
Wprowadz	enie				
Przeczytaj					
Grafika int	eraktywna				
Sprawdź s	ię				Y
Dla nauczy	/ciela				:/
		Dodaj			

Z poziomu panelu edycji możemy również tworzyć nowe dokumenty e-materiału.

Edycja i tworzenie treści

Podstawy obsługi Kreatora

Kreator wizualny i pseudokod

Edycja treści w dokumencie może przebiegać na dwa sposoby. Przycisk zmiany trybu edycji pozwala na przejście między Kreatorem wizualnym a Kreatorem Markdown, w którym edytujemy za pomocą prostego pseudokodu. Dla bardziej zaawansowanych użytkowników ta metoda może okazać się o wiele szybszą formą edycji.



=:	*	<>	Ð	
Wprowad	zenie			
Przeczyta	j			

Dodawanie komponentów

Aby dodać element w Kreatorze wizualnym, taki jak np. blok tekstu, należy przeciągnąć jego ikonę z menu po lewej stronie i umieścić na stronie dokumentu. W trakcie umieszczania elementu w dokumencie pojawi się pomocnicza linia, która wyznacza miejsce, gdzie pojawi się dodawany element.

≡ Nowy	projekt				wanie	Tłumaczenia		🖬 🔷 🖻 🕇 (•
			Us	tawienia S	Spis treści	Edycja	Recenzja	™ Język ™ Meryt ™ WCAG - Polsk	i 🛊
Q Szukaj	<>	•							
= *	11 R/I	•							
	Tekst		_	_					
H ₁									
Nagłówek	Lid	Akapit							
"	:=	=							
Cytat	Wypunktowanie	Numerowanie							
	Callout								
	Komponenty								
Media	Załączanie	Ćwiczenie							

Przestawianie komponentów

Każdy z umieszczonych elementów można dowolnie przenosić w obrębie dokumentu. Wystarczy chwycić za ikonę kotwiczki, która pojawia się po najechaniu kursorem na element, a następnie przenieść w wybrane przez nas miejsce.



Część ballad koncentruje się wokół tajemniczych, nadprzyrodzonych zdarzeń, pozostałe zaś mają na celu wywołanie u odbiorcy wzruszenia, zadumy lub refleksji. Każdy z utworów wykorzystuje ludowe wyobrażenia i odwołuje się do związanej z nimi wizji świata. Ludowa stylizacja jest ściśle związana z koncepcją poezji romantycznej, która ma za zadanie rozbić schematy i ograniczenia klasycyzmu,

Usuwanie komponentów

Usuwanie elementów w Kreatorze wizualnym jest tak samo proste jak przenoszenie elementów. Wystarczy "złapać" za kotwiczkę, która pojawia się po najechaniu kursorem na element i przenieść go z powrotem na boczne menu z ikonami. Menu podświetli się wtedy na czerwono. Oznacza to, że element po upuszczeniu zostanie usunięty z dokumentu.





Dodawanie multimediów

Dodawanie różnego typu multimediów jest analogiczne do dodawania bloku tekstowego. Wystarczy przenieść odpowiedni blok na stronę dokumentu, a następnie przenieść medium (np. film, dokument PDF, zdjęcie lub plik dźwiękowy) na pole Drag & Drop. Po upuszczeniu pojawi się pasek postępu. Po jego przeładowaniu nasze medium jest już dodane do dokumentu.



Układy wyświetlania treści

W przypadku filmów, elementów graficznych i ćwiczeń interaktywnych możliwe jest ustawianie wielkości wyświetlania. Dostępne są trzy opcje: Normalny – grafika dopasowana do szerokości kolumny tekstowej; Szeroki – grafika jest szersza niż kolumna tekstu; Pełny – grafika wyświetla się na pełnej szerokości strony dokumentu.





Embedowanie filmów

Załączanie linków z popularnych serwisów, takich jak YouTube lub Vimeo jest równie proste. Wystarczy dodać blok "Załączanie" i wkleić link w wyznaczone miejsce.

Q Szukaj ≕ 🛸		• • • •		
H ₁	Tekst	Akanit	Nie podateś adresu URL załącznika. Wprowadź go poniżej. Adres URL, załącznika Załącz	
Cytat	Wypunktowanie Callout	Numerowanie		
Media	Komponenty Załączanie	Ćwiczenie		

Podpis pod e-zasobem

Do e-zasobów wykorzystanych w e-materiale możemy dodawać podpisy. Jest to szczególnie przydatne do podpisywania ilustracji czy wykresów.



1. Klikamy ikonę A widoczną po wskazaniu bloku myszą.



2. W formularzu wypełniamy pole Podpis.

	Anuluj	Zapisz
Tekst alternatywny		
		,
	Tekst alternatywny	Anuluj Tekst alternatywny

Wskazywanie źródła wykorzystanego e-zasobu

Dla zasobów wykorzystanych w e-materiale wymagających udokumentowania źródła pozyskania możemy skorzystać z przygotowanego do tego celu formularza.

1. Klikamy ikonę A widoczną po wskazaniu bloku myszą.





2. W formularzu wprowadzamy niezbędne dane, pamiętając o wybraniu z listy odpowiedniej licencji.



Inne					
Tytuł fragmentu		Zaimek wskazujący Tegoż	v autora ♥	Tytuł periodyku	
Numer periodyku	Numer części	Medium	Hasło / Słowo	Licencja _	÷
Producent		Typ nośnika		Tytuł publikacji	
Źródło inte	rnetowe				
URL			Rok dostępu	Miesiąc dostępu	Dzień dostępu
Ilustracja					
Technika			Nazwa muzeum / zb	iory prywatne	
Autorzy					
Predefiniowani autorz -	У				\$
					Dodaj



- <image><image><image><image><image><image><image>
- 3. Dodane informacje będą widoczne pod opisywanym obiektem.

Cytat

W e-materiale możemy wykorzystać blok cytatu – zarówno do zacytowania czyichś słów, jak i do przeniesienia fragmentu tekstu źródłowego, np. kroniki czy tekstu literackiego.



- 1. Aby dodać cytat, przenosimy jego ikonę w pożądane miejsce.
- 2. Powstałe pole wypełniamy treścią.
- 3. Teraz dodajemy bibliografię. W tym celu przechodzimy do zakładki oznaczonej symbolem książki i klikamy przycisk Dodaj.
- 4. Następnie wypełniamy otwarte okno danymi, pamiętając o wypełnieniu pola Identyfikator (dowolną treścią) w prawym górnym rogu. Klikamy Zapisz.
- 5. Następnie, nad polem cytatu, wybieramy z listy identyfikator naszej bibliografii. Po przeładowaniu strony bibliografia będzie widoczna obok cytatu.

Definicja, pojęcie i słownik

Istnieje możliwość oznaczania w tekstach e-materiałów pojęć, które po wskazaniu kursorem wyświetlą chmurkę z tekstem lub multimediami. Mechanika ta może być wykorzystana do tworzenia interaktywnych słowników.

 Aby dodać nowe pojęcie, przeciągamy blok "Pojęcie" z panelu bocznego w miejsce, w którym chcemy wyświetlić jego definicję, np. w sekcji słownika na końcu dokumentu.





2. Dwukrotne kliknięcie na hasło lub definicję pozwala nam ją edytować. W pole definicji może przeciągać nie tylko teksty, ale również multimedia.

MIG-1	
Radziecki samolot myśliwski.	



- 3. Po dodaniu pojęcia, możemy wskazać je w tekście. W tym celu zaznaczamy fragment, a z wyświetlanego panelu wybieramy ikonę książki.
- 4. Wyświetlona zostaje lista pojęć zdefiniowanych w dokumencie. Wybieramy jedno z nich.

Dymki

Tworzenie dymków to funkcja zbliżona do słownika, umożliwiająca zamieszczanie dodatkowych treści widocznych po wskazaniu myszą fragmentu tekstu. Jedyną różnicą jest to, że treść dymku nie musi być widoczną częścią dokumentu, tak jak ma to miejsce w przypadku pojęcia.

lkonę dymków przeciągamy z panelu bocznego i wypełniamy treścią, przeciągając wewnątrz teksty lub multimedia.





Tekst na samej górze niebieskiego pola jest identyfikatorem dymka, który wskazujemy po zaznaczeniu fragmentu tekstu i kliknięciu ikony książki. Końcowy efekt wygląda następująco:



Robinia akacjowa, grochodrzew akacjowy, robinia biała[5] (Robinia pseudoacacia L.) – gatunek drzew należacy do rodziny bobowatych. Pochodzi ze wschodniej części

Robinia akacjowa

Drzewo potocznie nazywane jest także "akacją", co jest mylące, ponieważ jest to nazwa odrębnego rodzaju drzew.



o rozprzestrzeniony i zaaklimatyzowany na m Antarktydy[6]. W rodzimym zasięgu jest im rosnącym w leśnych lukach. Na innych znie bardziej trwały dzięki uwolnieniu od licznych ku, rozprzestrzeniany był jako roślina ozdobna. ytkowe – zaczął być ceniony jako źródło drewna, /zględu na małe wymagania i silne rozrastanie się tach zdegradowanych dla ich ochrony przed

Baner

Baner to ilustracja wyświetlana na pełną szerokość ekranu. Na niej wyświetlony zostaje tytuł dokumentu, w którym się znajduje.





Robinia akacjowa, grochodrzew akacjowy, robinia biała[5] (Robinia pseudoacacia L.) – gatunek drzew należący do rodziny bobowatych. Pochodzi ze wschodniej części Ameryki Północnej, ale został szeroko rozprzestrzeniony i zaaklimatyzowany na

Bloki pytań otwartych

Komponenty typu Ćwiczenie, Polecenie, Badanie itp. to numerowane oznaczenia aktywności, które nie posiadają zapisanych systemowo prawidłowych odpowiedzi. Wewnątrz nich można umieszczać inne bloki, takie jak teksty, multimedia czy dzienniki. Mogą to być polecenia odwołujące się do działań poza portalem, zachęcające do przeprowadzenia eksperymentów, wpisania odpowiedzi w zeszycie czy zastanowienia się nad problemem.

Bloki typu Lekcja

Komponenty zgrupowane w tej kategorii stanowią metodę dzielenia treści lekcji na sekcje. W większości z nich możemy umieszczać dowolne inne komponenty. Inne, takie jak Kod źródłowy, pełnią konkretną funkcję.

Równania matematyczne i chemiczne

- Aby dodać równanie, przeciągamy jego ikonę z panelu bocznego i przechodzimy do jego edycji. Możemy dodawać także równania numerowane, korzystając z odpowiednio oznaczonej ikony.
- 2. Otworzy się okno, w którym przy pomocy Kreatora WYSIWYG wpisujemy wzór. Możemy także wkleić formułę w składni Latex.
- 3. Możemy pomagać sobie przyciskami na górze pola do wprowadzania tekstu.
- 4. Klikamy Zapisz, a nasz wzór pojawia się w dokumencie.



Edycja wzoru √ × ≈ ΣσΩ	
$ \begin{array}{c ccccccccccccccccccccccccccccccccccc$	$\begin{array}{c c} \varepsilon & C & N & \alpha & \pi \\ \hline \emptyset & R & Z & \beta & \Delta \\ \hline & P & Q & \gamma & \\ \hline \end{array}$
Tryb wizualny Latex	

Tworzenie ćwiczeń i elementów interaktywnych

Aby dodać ćwiczenie do e-materiału, należy w panelu bocznym wybrać zakładkę ćwiczenia.





Następnie należy wybrany typ ćwiczenia przeciągnąć do treści e-materiału. Pojawi nam się pole umożliwiające edycję ćwiczenia.



Ćwiczenie można stworzyć wykorzystując Kreator podstawowy lub rozszerzony. Na początek zalecamy korzystanie z Kreatora podstawowego, ale praca z Kreatorem rozszerzonym może okazać się szybsza dla zaawansowanych użytkowników.



Podpis			
Tekst alternatywny			¢
Tytuł pozytywnej informacji zwrotnej		Tytuł negatywnej informacji zwrotnej	
Treść pozytywnej informacji zwrotnej		Treść negatywnej informacji zwrotnej	
Sorawdzanie odpowiedzi	//		

Każde ćwiczenie i interaktywny komponent posiada w edycji zakładkę Pomoc, gdzie wyjaśniono jego działanie i dostępne możliwości. Znajduje się tam także przykładowa treść, gotowa do przeklejenia do Kreatora zaawansowanego. Zalecamy zapoznać się z treścią tej zakładki przy rozpoczęciu pracy z nowym typami ćwiczeń.

Można także dodać informację zwrotną, która będzie widoczna dla użytkownika po wykonaniu ćwiczenia. Dodatkowo możemy dodać podpis pod ćwiczeniem, dodać tekst alternatywny, wprowadzić treść pozytywnej i negatywnej informacji zwrotnej. Możemy także skorzystać z dwóch checkbox'ów. Pierwszy z nich, "Sprawdzenie odpowiedzi", należy zaznaczyć, jeżeli chcemy, aby użytkownik mógł sprawdzić poprawność wykonanego ćwiczenia. Drugi, "Uruchom w trybie pełnoekranowym", należy zaznaczyć, jeżeli chcemy, aby użytkownik widział wykonywane ćwiczenie w widoku pełnoekranowym.

Aktualna wersja platformy oferuje następujące typy ćwiczeń interaktywnych:

Jednokrotny wybór

Pytanie zapisujemy w górnej części okna. Aby dodać nową odpowiedź, należy kliknąć przycisk "dodaj odpowiedź". Po naciśnięciu przycisku mamy możliwość dodawania kolejnej odpowiedzi. Jeżeli jest ona poprawna, należy zaznaczyć checkbox "poprawna odpowiedź".



Pytanie	Q03 - Pytanie jednokrotnego wyboru Zaj	oisz
Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pomoc	Sprawdź	
Dodaj odpowiedź Poprawna odpowiedź Odpowiedź		
Informacja zwrotna (opcjonalne)		
Podpis		
Tekst alternatywny		

Wielokrotny wybór

Pytanie zapisujemy w górnej części okna. Aby dodać nową odpowiedź, należy kliknąć przycisk "dodaj odpowiedź". Po naciśnięciu przycisku mamy możliwość dodawania kolejnej odpowiedzi. Jeżeli jest ona poprawna, należy zaznaczyć checkbox "poprawna odpowiedź" - w przypadku tego typu ćwiczenia, należy zaznaczyć więcej niż jeden checkbox. Po wprowadzeniu treści ćwiczenia należy zapisać je, poprzez kliknięcie przycisku "Zapisz".

WCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE	Q04 - Pytanie wielokrotnego wyboru	Zapisz
Pytanie Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pomoc Dodaj odpowiedź		
Poprawna odpowiedź 📄 🖥	Sprat	vdź
Informacja zwrotna (opcjonalne)		
Poprawna odpowiedź		

Jednokrotny lub wielokrotny wybór z ilustracją/ilustracjami

Ćwiczenie tworzymy w taki sam sposób, jak ćwiczenie jednokrotnego/wielokrotnego wyboru. Różnica polega na tym, że w przypadku ćwiczenia z ilustracją należy dodać grafikę/ilustrację. W tym celu trzeba wybrać zakładkę "Plik". Aby dodać/wymienić ilustrację należy przeciągnąć plik z grafiką na pole Drag & Drop.



YCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE	Q50 - Pytanie jednokrotnego wyboru z ilustracją graficzną	Za
Pytanie		
	Spra	wdź
Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pliki (1) Pomoc		
Przeciągnij plik tutaj lub kliknij, aby go		
zaldowa.		
Podpis		
Tekst alternatywny		

Po wprowadzeniu treści ćwiczenia i przeciągnięciu grafiki należy zapisać je poprzez kliknięcie przycisku "Zapisz".

Jednokrotny lub wielokrotny wybór z ilustracjami i audio

Ćwiczenie tworzymy w taki sam sposób jak ćwiczenie jednokrotnego/wielokrotnego wyboru. Różnica polega na tym, że w przypadku ćwiczenia jednokrotnego/wielokrotnego wyboru z ilustracjami i audio należy dodać pliki graficzny i audio.

W tym celu należy w zakładce "Pliki" dodać dwa pliki - audio i ilustrację w polach Drag & Drop.

Pytanie		Q52 - Pytanie jednokrotnego wyboru z ilustracją graficzną i audio	Zapis
Edytor podstawowy Edytor zaawansowar	ny Pliki (2) Pomoc	 prawidłowy element 1 nieprawidłowy element 2 	
liustracja LL Przeciągnij plik tutaj lub kliknij, aby go	Audio C. Przeciągnij plik tutaj lub kliknij, aby go	4 Spi	awdź
załadować. Podpis	załadować.		
Tekst alternatywny	<u></u>		

Jednokrotny wybór - fragment kodu

Ćwiczenie umożliwia zamieszczenie fragmentów kodu programistycznego. Zakładka Pomoc wskazuje, w jaki sposób sformatować pseudokod ćwiczenia.



Ćwiczenie 1 Wskaż prawidłową odpowiedź. 1 # This program adds two numbers 2 3 num1 = 1.54 num2 = 6.35 6 # Add two numbers 7 sum = float(num1) + float(num2) 1 # Display the sum 2 print('The sum of {3} and {2} is \bigcirc {1}'.format(num1, num2, sum)) 1 # Display the sum 2 print('The sum of {0} and {1} is \bigcirc {2}'.format(num1, num2, sum)) 1 # Display the sum 2 print('The sum of {1} and {2} is {3}'.format(num1, num2, sum)) ۲ Sprawdź Pokaż odpowiedź

Uzupełnij tekst

Uczniowie uzupełniają puste miejsca w tekście, wpisując odpowiedzi.

Wklejamy tekst, który użytkownik ma uzupełnić. Słowa lub wyrażenia, które mają zostać wpisane przez użytkownika, należy umieścić w nawiasie - {wpisany tekst}. Z zakładce "Pomoc" znajduje się przykładowy tekst, który może pomóc zrozumieć, w jaki sposób należy wprowadzić tekst do ćwiczenia.



WCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE	Q10 - Uzupelnij tekst	Zapisz
Pytanie Edytor zaawansowany Pormoc Treść Litwo! [0jczyzno] moja! ty jesteś jak zdrowie. Ile cię trzeba cenić, ten tylko się (dowie), Kto cię (stracił). Dzi pykłowść twy w całej ozdobie Widzę i opisuję, bo (tęsknię) po tobie.]	Litwo! moja! ty jesteś jak zdrowie. Ile cię trzeba cenić, ten tylko się , Kto cię . Dziś piękność twą w całej ozdobie Widzę i opisuję, bo po tobie.	Sprawdź

Wstaw w tekst

Uczniowie uzupełniają puste miejsca w tekście, przeciągając odpowiedzi we właściwe miejsca.

Wklejamy tekst, który użytkownik ma uzupełnić. W nawiasie klamrowym należy umieścić te słowa, które tworzą poprawną całość z tekstem głównym. Dodatkowo poza tekstem głównym należy umieścić niepoprawne odpowiedzi. Od tekstu głównego należy je oddzielić trzema znakami "###". W zakładce "Pomoc" znajduje się treść przykładowego ćwiczenia.

Pytanie	Q09 - Wstaw w tekst	Zapisz
	To jest a to element	
Edytor zaawansowany Pomoc	pierszy_poprawny drugi_porawny trzeci_niepoprawny	
Treść To jest { <u>pierszy</u> _poprawny} a to {drugi <u>_porawny</u> } element ### trzeci_niepoprawny	Sprawdź	

Wskazywanie elementu tekstu

Uczniowie wskazują frazy w tekście.

W Kreatorze zaawansowanym wklejamy tekst. Słowa/wyrażenia, które użytkownik może wskazać muszą zostać umieszczone w nawiasie klamrowym. Poprawne odpowiedzi muszą zostać oznaczone znakiem "#", np. {#poprawna odpowiedź}.

W zakładce "Pomoc" znajduje się przykładowy tekst z zaznaczonymi poprawnymi odpowiedziami.



Pytanie	Q13 - Wskaż element tekstu Zapisz
Edytor zaawansowany Pomoc Treść	Litwo, Ojczyzno moja! ty jesteś jak zdrowie; Ile cię trzeba cenić , ten tylko się dowie, Kto cię stracił. Dziś piękność twą w całej ozdobie Widzę i opisuję bo tęsknię po tobie.
Widzę i (≇opisuję), bo tęsknię po tobie.j	

Oznaczanie elementów tekstu

Uczniowie oznaczają kolorami dowolne fragmenty tekstu.

W Kreatorze zaawansowanym wklejamy tekst. Po znaku "###" umieszczamy w kolejnych linijkach opisy wraz z kodami kolorów, np.: nazwa#AABBCC.

Wyrazy można sklejać symbolem "@" tak, by przy kliknięciu kolorowała się grupa wyrazów.

WCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE	Oznaczanie elementów tekstu Zapisz
Pytanie	☐ zielony ④ czerwony ○ fioletowy ○ Litwo, Ojczyzno moja! ty jesteś jak zdrowie;
Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pomoc	lle cię trzeba cenić , ten tylko się dowie,
Treść Litwo, {zielony}0jczyzno{/zielony} moja! ty jesteś jak zdrowie; Ile cię trzeba {czerwony}cenić{/czerwony}, ten tylko się dowie, Kto cię {fioletomy}stracił{/fioletowy}. Dziś piękność twą w całej ozdobie Widzę i opisuję, bo tęsknię po tobie. ### zielony# <u>eafcc3</u> czerwony# <u>fcb4bf</u>	Kto cię stracił . Dziś piękność twą w całej ozdobie Widzę i opisuję, bo tęsknię po tobie.

Kolorowanie elementów tekstu

Uczniowie oznaczają kolorami tylko frazy zaznaczone w ramkach.

Z panelu bocznego należy wybrać ikonę "Kolorowanie elementów tekstu".

W Kreatorze zaawansowanym wklejamy tekst. Fragmenty do kolorowania umieszczamy pomiędzy tagami: {nazwa}tekst{/nazwa}, następnie po linijce z "###" umieszczamy linijka po linijce kolory w następującym formacie: nazwa#kod_html_koloru.



VCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE	Kolorowanie tekstu	
Pytanie Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Po	□ zielony • □ czerwony ○ Litwo, Ojczyzno moja! ty jesteś jak zdrowie;	fioletowy 🔿
Treść Litwo, {zielony}0jczyzno{/zielony} moja! ty jesteś j: Ile cię trzeba {czerwony}cenic{/czerwony}, ten tylko Kto cię {fioletowy}stracił{/fioletowy}. Dziś pięknoś Widzę i opisuję, bo tęsknię po tobie. ### zielony# <u>esfcc3</u> czerwony# <u>fcbdbf</u> fioletowy# <u>esc9f7</u>	zdrowie; Lę dowie, kwą w całej ozdobie	obie Sprawdź Pokaż odpowiedź

Wstaw w równanie

Uczeń przeciąga brakujące elementy równania matematycznego.

Wklejamy równanie, który użytkownik ma uzupełnić. W nawiasie klamrowym należy umieścić elementy do przeciągania. Treść matematyczna musi być zapisana w formacie MathML.

Wstawianie elementów na oś czasu

Uczeń przeciąga historyczne wydarzenia we właściwe miejsca osi czasu.

W Kreatorze zaawansowanym uzupełniamy elementy do wstawienia na oś czasu, podając najpierw rok, następnie symbol "#" i opis daty.

Zaawansowane Pomoc Opcje 960#Objęcie władzy przez Mieszka I 966#Chrzest Mieszka I 992#Śmierć Mieszka I	960 971 982 960 992 966 966 992 966 992 992 992 992 92 92 92 92 92 92 92 92



Uzupełnij podpisy na ilustracji

Uczniowie wpisują odpowiedzi przy punktach na ilustracji.

Najpierw w zakładce Pliki dodajemy ilustrację, na której umieszczone zostaną punkty do uzupełnienia. W Kreatorze zaawansowanym dodajemy odpowiedzi wraz z ich współrzędnymi – pierwsza współrzędna odpowiada osi X na ilustracji, druga – osi Y. Pod współrzędnymi, po wstawieniu znacznika "@alt=", możemy uzupełnić opis alternatywny do ilustracji.



Wstaw tekst na ilustrację

Uczniowie przeciągają odpowiedzi we właściwe miejsca ilustracji.

Najpierw w zakładce Pliki dodajemy ilustrację, na której umieszczone zostaną punkty do uzupełnienia. W Kreatorze zaawansowanym dodajemy odpowiedzi wraz z ich współrzędnymi – pierwsza współrzędna odpowiada osi X na ilustracji, druga – osi Y. Pod współrzędnymi, po wstawieniu znacznika "@alt=", możemy uzupełnić opis alternatywny do ilustracji.

Wskaż na ilustracji

Uczniowie klikają (zaznaczają) wybrane miejsca ilustracji.

Najpierw w zakładce Pliki dodajemy ilustrację, na której umieszczone zostaną punkty do kliknięcia. W Kreatorze zaawansowanym dodajemy odpowiedzi wraz z ich współrzędnymi – pierwsza współrzędna odpowiada osi X na ilustracji, druga – osi Y. Pod współrzędnymi, po wstawieniu znacznika "@alt=", możemy uzupełnić opis alternatywny do ilustracji.





Puzzle

W Kreatorze podstawowym określamy liczbę kolumn i rzędów, na jakie zostanie pocięty obrazek. Po wypełnieniu pola z danymi pojawia się zakładka Pliki. Teraz możemy wgrać plik graficzny, z którego chcemy zrobić puzzle.

WCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE	Puzzle Zapisz.
Pytanin Ukor puzzle	Uléž puzzle
Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pliki (1) Pomoc Traće 4,3	
Pedpis Tekst alternatywy &	
	I Sprawdž Pokaz odpoviedž

Kolorowanie mapy

Uczniowie zaznaczają obszary mapy kolorami.

Ćwiczenie wymaga dodania w zakładce Pliki odpowiednio sformatowanej mapy w formacie .svg. Szczegółowe wytyczne przygotowania pliku znajdują się z zakładce Pomoc.



Edycja zasobu interaktywnego		
Pytanie		Kolorowanie mapy Zapisz
Zaznacz odpowiednimi kolorami w kraje, które wstąpiły do strefy euro	o w podanych latach. Kolor czerwony oznacza błędne zaznaczenie, kolor zie	
		Zaznacz odpowiednimi kolorami w kraje, które wstąpiły do strefy euro w podanych latach. Kolor czerwony oznacza błedne zaznaczenie, kolor zielony – poprawne.
Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pliki (1)	Pomoc	
Treść		
2002/04-ceebAcuttiaiNegiaiFininadiaiFrancjaiGrecjaiNiszpan 2006/04-02007 2006/04-02007 2006/04-0000 2011/08/04-04-05 2011/08/04-04-05 2011/04/04-04-04-05 2011/04/04-04-05 2011/04/04-04-05 2011/04-04-05 2011/04-04-05 2011/04-04-05 2011/04-04-05 2011/04-04-05 2011/04-04-05 2011/04-04-05 2011/04-04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04-05 2011/04	Lajhblandiaj1flandiajLukeemburg Niemuy, Portugalia;Mischy	
Podpis		
Tekst alternatywny	۵.	and the second of the second o
Wymień które kraje wstąpiły do strefy euro w latach: 2002, 2007, 200	8, 2009, 2011, 2014 i 2015?	
Tutui nontovnai informanii tuvrotnai	Tutui nanatuanal informanii turrotnai	
Poprawna odpowiedź.	Niepoprawna odpowiedź.	
reau pozysywiej informacji zwrotnej	nese negacymiaj informacji zwrotnej Sprawdź, czy zaznaczone zostały wszystkie poprawno odpowiodzi	
	ортанны, клу даднакалите докату модуские рорганите оброжения.	and the second
Sprawdzanie odpowiedzi Z Sprawdzanie odpowiedzi	d	
Tasowanie odpowiedzi	W odpowiedzi istotna jest wielkość liter	

Uporządkuj elementy

Uczniowie układają tekstowe elementy w kolejności.

W Kreatorze podstawowym dodajemy kolejno elementy, które będą musiały być ułożone w kolejności. Kolejność w Kreatorze będzie poprawną kolejnością.

			Uporzadkuj wskazane cześci ballady według kolejności ich	
/tor podstawowy Edy	tor zaawansowany	Pomoc	następowania.	
ść			Opis dziwnego zachowania Karusi.	\$
s dziwnego zachowania Ka ne spotkanie dziewczyny s emocji i przeżyć bohat pacz Karusi po zniknieci	rusi. z duchem zmarłego Jaś erki. u ducha	ka.	Nocne spotkanie dziewczyny z duchem zmarłego Jaśka.	\$
omadzenie się ludu. uszenie tłumu i zachęta	do modlitwy.		Opis emocji i przeżyć bohaterki.	\$
zeciw starca. ra narratora w słowa Kar	usi.		Rozpacz Karusi po zniknięciu ducha.	¢
			Zgromadzenie się ludu.	\$
			Poruszenie tłumu i zachęta do modlitwy.	¢
			Sprzeciw starca.	\$
			Wiara narratora w słowa Karusi.	¢
			Sprzeciw starca. Wiara narratora w słowa Karusi.	orav



Grupuj elementy

Uczniowie segregują elementy, przeciągając je do grup.

W Kreatorze podstawowym dodajemy grupy, klikając przycisk "Dodaj grupę" i uzupełniamy jej nazwę. Aby do danej grupy przypisać element podrzędny, klikamy ikonę + poniżej nazwy grupy. Aby usunąć element, klikamy ikonę kosza.

ZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE	Grupuj elementy	Zapisz
ytanie irupowanie elementów	Grupowanie elementów	
dytor podstawowy Edytor zaawansowany Pomoc	grupa 1	
		element 1 grupy 1
Dodaj grupę		element 2 grupy 1
Ξ.	srupa 2	element 1 grupy 2
Nazwa grupy	0.444	element 2 grupy 2
<u></u>	-	
Odpowiedź		
element 1 grupy 1		Sprawdź
		Pokaz oupowiedz
Odpowiedź		
element 2 grupy 1		
₽.		
Nazwa grupy		
grupa 2		
Odpowiedź	•	
element 1 grupy 2		
Odpowiedź		
element 2 grupy 2		

Uporządkuj ilustracje

Uczniowie układają obrazy w kolejności.

Dla poprawnego działania ćwiczenia należy dodać minimum dwa obrazy.

W Kreatorze podstawowym dodajemy odpowiedzi, a w zakładce "Pliki" zamieszczamy dwie grafiki - przeciągamy je w pole drag&drop.



Pytanie					Q07 - Ułóż w l	kolejności z ilustracją graficzną	Za
Edytor podstawowy	Edytor zaawansowany	Pliki (2)	Pomoc				
odpowiedź 1				×		•	4)
Podpis				^			Sprawdź
Tekst alternatywny				.			

Połącz w pary

Uczniowie przyporządkowują do siebie pozycje z dwóch kolumn.

W Kreatorze podstawowym klikamy "dodaj odpowiedź". W polach, które pojawiły się poniżej, wpisujemy słowa mające tworzyć parę. W zakładce "Pomoc" znajdują się przykładowe dane.

Pytanie	Q11 - Połącz teksty w pary
Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pomoc	Sprawdź Śprawdź
Uodaj odpowiedz X	
Podpis	
Tekst alternatywny ,	> .
Tytuł pozytywnej informacji zwrotnej Tytuł negatywnej informacji zwrotnej	

Połącz w pary tekst z ilustracjami

Uczniowie łączą ze sobą ilustracje i podpisy.

W Kreatorze podstawowym dodajemy odpowiedzi, minimum dwie. Dla każdej odpowiedzi należy wypełnić dwa pola: pierwsze - odpowiedź, drugie - opis grafiki.



Pytanie	Q12 - Połącz w pary tekst z obrazkami
Edytor podstawowy Edytor zaawansowany Pomoc	
Dodaj odpowiedź Answer	×
Image description	
Answer 	×
Minimalna ilość odpowiedzi to 2	
Padpis	
Tekst alternatywny	- >.

Po uzupełnieniu informacji w Kreatorze podstawowym pojawi się zakładka "Pliki". Wybrane grafiki należy przeciągnąć w pole drag&drop.

ne			Q12 - Połącz w pary tekst z	obrazkami		
lider and devices and the second	Diki (2)	Damas	element 1	•	element 2	
ustracja dla odpowiedzi 1	Ilustracja dla	odpowiedzi 2				Sprawo
Przeciągnij plik tutaj lub kliknij, aby go	Przeciągnij	plik tutaj lub kliknij, aby go				

Połącz w pary tekst z audio

Uczniowie łączą w pary plik dźwiękowy i podpis. W Kreatorze zaawansowanym należy wpisać odpowiedzi. Każda linia stanowi jedną odpowiedź.



Pytanie	Q57 - Połącz w pa	ary tekst z audio Za
Edytor zaawansowany Pliki (4) Pomoc		Sprawdź
Treść Odpowiedź 1 Odpowiedź 2		
Odpowiedź 3 Odpowiedź 4		

Pliki audio do poszczególnych elementów przypisujemy w zakładce "Pliki". Pliki numerowane są według kolejności odpowiedzi.

rtanie				Q57 - Połącz w pary tekst z audio	
Edytor zaawansowany	Pliki (4)	Pomoc			Sprawd
Audio 1		Audio 2			
1	1		1		
Przeciągnij plik tutaj l	ub kliknij, aby	go Przeciągn	ij plik tutaj lub kliknij, aby go		
załadow	ać.		załadować.		
Audio 3		Audio 4	•		
Brzeciagnii plik tutai l) ub kliknij abv	10 Przeciadn	ii plik tutai lub kliknii, aby go		
E 1 / E 1 / 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	ab kinking, aby	1120014911			

W zakładce "Pomoc" znajduje się przykład wypełnionego ćwiczenia.

Krzyżówka

W Kreatorze zaawansowanym należy wpisać pytanie, a w kolejnym wersie odpowiedź. W nawiasie klamrowym wprowadzamy literę, która ma być częścią hasła. Pytania oddzielamy od siebie znakami ###.



VCZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE	Q01 - Krzyżówka z pytaniami tekstowymi Zapis:
Pytanie	12
Edytor zaawansowany Pomoc Treść Pytanie pierwsze <u>Odpowi</u> (e)dz ### Pytanie drugie Odp(o)wiedz]	1. Pytanie pierwsze 2. Pytanie drugie Sprawdź

Krzyżówka z ilustracjami

Uczniowie podają odpowiedzi na podstawie obrazków.

Kolejno dodajemy pliki i uzupełniamy odpowiedzi. W nawiasie klamrowym wprowadzamy literę, która ma być częścią hasła. Pytania oddzielamy od siebie znakami ###.

Zaznaczanie komórek tabeli

Uczeń zaznacza pola wewnątrz tabeli. Ćwiczenie może być wykorzystane w formule prawda/fałsz.

Do stworzenia tabeli możemy wykorzystać przykładową treść z zakładki Pomoc lub stworzyć własną od podstaw. Każdą komórkę tabeli opisujemy przy pomocy następujących parametrów:

text=Tekst - gdzie Tekst jest treścią wyświetlaną w komórce;

correct=1 - umieszczamy jeżeli jest to odpowiedź poprawna;

group=# - gdzie # to numer grupy; tylko jedna odpowiedź w grupie może być zaznaczona;

disabled=1 – umieszczamy, jeżeli w komórce ma znajdować się tylko tekst;

feedback=Tekst - gdzie Tekst jest treścią wyświetlaną w wiadomości zwrotnej.



Zaawansowane Pomoc Opcje	Przykładowe św	viczenie	
text_Dutania	Dutonio	Naglówsk 2	Neglówsk 2
di sabled=1	Pytanie	Nagrowek 2	Nagrowek 3
###	Niepoprawna	O Poprawna O	Niepoprawna
text=Nagłówek 2	odpowiedz		oapowiedz
disabled=1		Kolumna	
###	A	z samym	В
text=Nagłówek 3		tekstem	
disabled=1			
@@@		Ċ.	Sprawdź
text=Niepoprawna odpowiedź			Pokaż odpowiedź
group=1			
teedback=Zle!			
### text-Ponrawna			
aroup=1			
correct=1			
feedback=Brawo, świetnie Ci idzie!			
###			
text=Niepoprawna odpowiedź			

Uzupełnianie komórek tabeli

Uczniowie wpisują odpowiedzi we wskazanych polach tabeli.

Pierwsze wiersze zawsze stanowią nagłówki powstałej tabeli. Kolumny oddzielamy od siebie znakiem |. Tekst wpisany wewnątrz komórki będzie prawidłową odpowiedzią. Zakładka Pomoc zawiera przykładową tabelę.

Zaawansowane Pomoc Ope	cje	Przykładowe p	oytanie	
Nagłowek 1 Nagłowek 2 Odpowiedź 1 Odpowiedź 2	Nagłowek 3 Odpowiedź 3	Nagłowek	1 Nagłowek 2	Nagłowek 3
Odpowiedź 4 Odpowiedź 5	l @Tekst na stałe			There is a
Ddpowiedź 6 @Więcej tekstu	l @Jeszcze więcej tekstu			Tekst na stałe
			Więcej tekstu	Jeszcze więcej tekstu
			Ċ	Sprawdź
				Pokaż odnowiedź



Przenoszenie elementów do komórek tabeli

Uczniowie przeciągają gotowe odpowiedzi do komórek tabeli. Ćwiczenie zawiera opcję dodawania odpowiedzi – dystraktorów.

Pierwsze wiersze zawsze stanowią nagłówki powstałej tabeli. Kolumny oddzielamy od siebie znakiem |. Tekst wpisany wewnątrz komórki będzie prawidłową odpowiedzią. Na końcu pseudokodu możemy dodać znacznik ###, a po nim w kolejnych liniach zdefiniować dystraktory. Zakładka Pomoc zawiera przykładową tabelę.

aawansowane Pomoc Opcje	Przykładowe py	tanie		
lagłowek 1 Nagłowek 2 Nagłowek 3 Idpowiedź 1 Odpowiedź 2 Odpowiedź 3	Nagłowek 1	Nagłowe	k 2 Na	igłowek 3
ldpowiedź 4 Odpowiedź 5 @Tekst na stałe ldpowiedź 6 @Więcej tekstu @;) ### lystraktor1			Tek	st na stałe
lystraktor2 lystraktor3		Więcej tel	kstu	;)
lystraktor4	0 Odpowiedź 1	Odpowiedź 4	Odpowied	lź 6
	Odpowiedź 2	Odpowiedź 5	Odpowied	dź 3
	dystraktor1	dystraktor2	dystraktor3	
	dystraktor4			
			æ 🔅	Sprawdź

Wykres kołowy

Umożliwia wstawienie interaktywnego wykresu kołowego, pierścieniowego.

W każdej linii wprowadzamy wartość, a po przecinku etykietę, którą ma być podpisana. Procentowy udział w całości zostanie obliczony automatycznie.

Wykresy zawierają wiele dodatkowych funkcji, omówionych szczegółowo w zakładce Pomoc.



Zaawansowane Pomoc Opcje	Przykładowy wykres
483.5, Etykieta 1	Etykieta 5: 11.9%
211.5, Etykieta 2	Etykieta 4: 27.2%
385, Etykieta 3	Etykieta 4: 27.2%
483.5, Etykieta 4	Etykieta 2: 11.9%
211.5, Etykieta 5	Etykieta 3: 21.7%
@@@	Etykieta 3: 21.7%
type=2	Etykieta 4: 27.2%
legend=1	Etykieta 4: 27.2%

Wykres z osią

Umożliwia wstawienie wykresu kolumnowego, liniowego, skumulowanego lub punktowego. W każdej linii wprowadzamy etykietę, a po przecinkach wartości liczbowe.

Wykresy zawierają wiele dodatkowych funkcji, omówionych szczegółowo w zakładce Pomoc.

type=column	Miasto, Liczba mieszkańców, Liczba psów Warszawa, 1765000, 700000 Kraków, 767348, 600000 Łódź, 694990, 500000 @@@ legend=1 orientation=vertical Warszawa Kraków Łódź	Zaawansowane Pomoc Opcje Przykładowy wykres	Przykładowy wykres
-------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------	--------------------

Ustaw wysokość słupków na wykresie

Uczeń ustawia wartości wykresu na właściwym poziomie.



Zaawansowana Pomoo Oncia	
	Wskaż skład procentowy kawy.
Kawa###25	Kawa 42%
Mleko###20 Woda###9	
@unit=%	Mleko 11%
@step=1	V
@density=50	Woda 78%
	0 50 10
	. Sprawdź
	Pokaż odpowiedź

Tablica interaktywna

Uczeń umieszcza na tle obrazka pola tekstowe, podpisy oraz ilustracje. Zadanie nie posiada automatycznego sprawdzania odpowiedzi.

W zakładce Załączniki dodajemy ilustrację, która będzie stanowić tło tablicy. Obrazki do przeciągania dodajemy dopisując linijkę image#Opis ilustracji, a następnie umieszczając pliki w zakładce Załączniki.

Szczegółowe informacje na temat konstruowania ćwiczenia znajdują się w zakładce Pomoc.



Zaawansowane Załączniki (3) Pomoc Opcje	Przykładowa tablica interaktywna
Słodycze image#truskawki image#ryż editable-text#Tutaj wpisz tekst###10,3 editable-text#Tutaj wpisz tekst###10,3	<i>≈ & ¥</i>
	słodycze truskawki
	Tutaj wpisz tekst
	Tutaj wpisz tekst

Ilustracja interaktywna

Uczeń klika oznaczone na ilustracji punkty, aby wyświetlić dodatkowe informacje na ich temat. Dostępna jest wersja z panelem bocznym lub bez (odrębne ikony na liście komponentów).

Najpierw w zakładce plik dodajemy ilustrację, na której umieszczone zostaną punkty do uzupełnienia. W polu "Opis ilustracji" uzupełniamy opis alternatywny głównej ilustracji. W celu dodania punktów, które mają wyświetlić się na ilustracji, w Kreatorze podstawowym klikamy przycisk "Dodaj punkt". Nagłówek do wyświetlanego pod punktem tekstu wpisujemy w pole "Tytuł", a treść w pole "Tekst".

W polu "Pozycja horyzontalna" wpisujemy liczbę od 0 do 100, gdzie 0 oznacza, że punkt będzie w skrajnie lewym punkcie, a 100, że punkt będzie w skrajnie prawym punkcie. Oznacza to, że jeśli wpiszemy wartość 50, punkt znajdzie się na środku.

"Pozycja wertykalna" oznacza umiejscowienie punktu w relacji góra-dół obrazka, gdzie 0 oznacza skrajną górną krawędź, a 100 skrajnie dolną krawędź.

Rozwijana lista "Umiejscowienie" pozwala nam ustalić, z której strony punktu wyświetli się okno z tekstem. Skala pozwala na ustawienie zbliżenia, które następuje po kliknięciu punktu.



ZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE		Ilustracja interaktywna	Zapi
^{ytul} lustracja interaktywna			C
Edytor podstawowy Edytor zaawa Dodaj punkt Ipis ilustracji	ansowany Pliki (1) Pomoc		20
Tytui Kwiat Tekst			
Słupek, pręciki, pylniki, płatki.			
Pozycja pozioma [%] 50	Pozycja pionowa [%] 50		
Przesunięcie poziome [%]	Przesunięcie pionowe [%]		
0	0		
Umiejscowienie	Skala		

Dziennik (pytanie otwarte)

Uczeń wprowadza odpowiedź tekstową, wybiera wariant z listy lub dodaje obraz ze swojego dysku twardego.

W Kreatorze zaawansowanym na początku wstawiamy symbole @@@, a następnie dodajemy pola do naszego dzienniczka w postaci znaczników w nawiasach klamrowych. Zatem znacznik dla tytułu naszego dziennika obserwacji to {tytul}, a znacznik do pola, które może uzupełniać uczeń, to {pole}. Możemy dodać tekst do pola, który wyświetla się przed wprowadzeniem do niego treści, np. {pole-Treść wewnatrz}. Możemy także dodawać etykiety do pól. Wtedy zamiast "-" używamy znaku "@", czyli {pole@Treść etykiety}. W celu zaznajomienia się z innymi znacznikami, które można zastosować w dzienniczku, klikamy zakładkę Pomoc.



CZYTAJ DANE DEMONSTRACYJNE		
Zaawansowane Pomoc Opcje	Deer dala davia dala anili	
{pole} lub {pole-Treść wewnqtrz}		iéé
Duże pole:		30
{duzepole} Data:	neoo wewnquz	
{data} Rozwijalna lista:	lub Treść wewnątrz	
{lista@Treść etykiety#Opcja 1#Opcja 2#Opcja 3} Pole do wstawienia obrazu:	Duże pole:	
{obraz-Treść wewnqtrz}		
		1
	Data:	
	DD-MM-RRRR	
	Rozwijalna lista:	
	Treść etykiety Opcja 1 🗸 🗸	
	Pole do wstawienia obrazu:	
	Zaloguj się, aby dodać ilustrację.	

Dodatkowe komponenty

Harmonia

Rozwijane zakładki z treścią.

Tytuł nagłówka

Treść

Tytuł nagłówka

Tytuł nagłówka

Tytuł nagłówka

Szkicownik

Umożliwia odręczne rysowanie.





Interaktywny szkicownik

Odręczne rysowanie, dodawanie pól tekstowych i przeciąganie obrazków.

Pokaz slajdów

Automatyczna galeria obrazów z napisami.





Oś czasu

Linia chronologiczna z możliwością zamieszczania tekstu i obrazów.



Dziennik z osią czasu

Formularz umożliwiający uczniom tworzenie własnych linii chronologicznych.



Jednoręki bandyta

Ćwiczenie, w którym uczeń decyduje, czy wylosowane elementy mają ze sobą coś wspólnego.



Fiszki

Ćwiczenie językowe wspomagające przyswajanie nowych słów.

Banana			
Odrzuć	Następna		

Wykreślanka

Uczniowie odnajdują słowa ukryte na planszy.



Ν	0	С	В	А	Ν	А	Ν	Н	W	Ν	G
W	К	E	S	0	С	Н	А	Е	Т	G	R
Н	С	В	А	0	K	Y	R	М	R	Υ	U
F	В	G	S	D	Н	Ł	W	М	Y	К	S
Н	Н	Z	Н	R	D	L	В	Ν	С	Ν	Z
А	В	L	G	Т	В	I	W	А	R	F	К
Z	W	I	Ś	Ν	I	А	R	F	J	G	А
В	А	М	Т	Ν	W	G	R	U	S	W	Ν

🔾 JABŁKO 🔵 GRUSZKA 🕑 BANAN 🕏 WIŚNIA

Memo

Gra typu memory.



Gra decyzyjna

Umożliwia tworzenie gier wyboru w oparciu o rozgałęziające się scenariusze.





Przemierzasz pola pszenicy. W którą stronę się kierujesz?

Ruszam na zachód.

Ruszam na wschód.

Kreator krzyżówek

Uczniowie tworzą i zapisują własne krzyżówki.

Schemat - gałąź

Schemat interaktywny. Dostępna jest również wersja umożliwiająca uczniom jego edycję.





Pionowa oś czasu

Pionowa prezentacja.

Treść bloku bez obrazka, położony po lewej stronie	
Treść bloku bez obrazka, położony domyślnie.	
	Troćć bloku z obrozkiom položony po

Treść bloku z obrazkiem, położony po prawej stronie

Blockly

Komponent umożliwiający programowanie przy pomocy bloków.





Symulacja

Komponent umożliwiający uczniom porównywanie informacji na wykresach poprzez edycję danych statystycznych.





Mapa myśli

Umożliwia śledzenie powiązań między elementami.



Kreator map myśli

Mapa myśli tworzona przez ucznia.



Mapa interaktywna Interaktywna mapa statystyczna.



Tester kodu

Uczniowie wpisują kod programistyczny i sprawdzają jego poprawność.

Mapa warstwowa

Uczniowie włączają i wyłączają warstwy mapy, wyświetlają dodatkowe informacje nt. obszarów, dodają własne znaczniki.





Kreator memów

W zakładce Zaawansowane wstawiamy meme-text# i wpisujemy nasz tekst. Możemy również skopiować i wkleić treść z zakładki Pomoc. W załącznikach dodajemy grafikę, która będzie tłem mema.

Pytanie	
Zaawansowane Załączniki (1) Pomoc Opcje meme-text#Tekst górny meme-text#Tekst dolny	TEKST GÓRNY
	TEKST DOLNY
	ANULUJ ZAPISZ

Tworzenie ćwiczeń przez uczniów

Uczniowie samodzielnie tworzą pytania testowe dla innych uczniów.

Platforma oferuje możliwość tworzenia zadań. W tym celu należy z panelu bocznego wybrać ikonę "Kreator pytań testowych". W Kreatorze zaawansowanym należy wpisać symbol "#", aby uzyskać domyślne ustawienia. W przeciwnym wypadku parametry - czyli pytanie i liczbę



odpowiedzi - wpisujemy w osobnych liniach.

Parametr answers=# określa początkową ilość odpowiedzi (domyślnie answers=2).

Parametr multiple=# ustala typ ćwiczenia (domyślnie multiple=0, dostępne wartości: 0 dla jednokrotnego wyboru, 1 dla wielokrotnego wyboru).

Parametr lock=# pozwala zablokować możliwość dodawania i usuwania odpowiedzi (domyślnie lock=0, dostępne wartości: 0 odblokowane, 1 zablokowane).

Parametr task=@ pozwala zablokować możliwość edytowania polecenia i ustawić swoje (domyślnie task jest pusty).

W zakładce "Pomoc" znajduje się przykładowa treść ćwiczenia.

Edycja zasobu interaktywnego	
Pytanie	E24 - Generator pytań testowych Zapis
1	
	Tu wpisz polecenie
Edytor zaawansowany Pomoc	Tu wpisz odpowiedź
Treść	Usuń odpowiedź
#	🔿 Tu wpisz odpowiedź
	Usuń odpowiedź
	Wyczyść Dodaj odpowiedź Generuj zadanie

Testy i gry edukacyjne

Platforma posiada możliwość łączenia kilku ćwiczeń interaktywnych w jeden blok o nazwie "Test". Aby dodać Test do dokumentu, należy przeciągnąć odpowiednią ikonę z panelu bocznego. Na stronie dokumentu pojawi się niebieskie pole, do którego możemy przeciągnąć ikony ćwiczeń, które następnie będziemy edytować, lub gotowe ćwiczenia, np. takie, które mamy już na stronie dokumentu.



Jstawienia testu	
Tytuł testu	
Procentowy próg zaliczenia testu	
Tekst zwrotny zaliczonego testu	
Tekst zwrotny niezaliczonego testu	
Ilość ćwiczeń do wylosowania	
Limit czasu (w minutach)	
Tryb gry (podział na poziomy trudności)	
Pula zadań - przeciągnij ćwiczenia poniżej	
Wpisz tekst tutaj	

Kreator treści dla profesjonalistów

Kreator zaawansowany opiera się na systemie znaczników Markdown, co jest szczególnie przydatne dla użytkowników zaawansowanych, umożliwiając im szybszą pracę.

Aby przejść do Kreatora zaawansowanego, klikamy ikonę <> w panelu bocznym.

=:	*	-	<>	Ð	
Wprowad	zenie				
Przeczyta	aj				

Wyświetli się obszar roboczy przypominający nieco kod html. Jego układ i wykorzystane znaczniki decydują o tym, jakie treści są widoczne w e-materiale. Każda treść wprowadzana



w Kreatorze wizualnym zostanie tu wyświetlona w formie pseudokodu. Przełączanie się między widokiem podstawowym i zaawansowanym nie spowoduje utraty treści – możemy robić to w dowolnym momencie w zależności od wygody.

Poniżej przykłady zastosowania podstawowych znaczników.



Wstawianie tabel

Kreator umożliwia wstawianie tabel w formacie html. W tym celu przechodzimy do Kreatora zaawansowanego. Wewnątrz tagów wstawiamy kod tabeli wygenerowany przy pomocy dowolnego Kreatora tabel html dostępnego w internecie.

Wstawianie sekcji widocznych tylko dla nauczyciela

Elementy dla nauczyciela można wstawiać w Kreatorze zaawansowanym przy pomocy składni:

Treść dla ucznia

\section1 \for-teacher

Treść dla nauczyciela

\section1

Treść dla ucznia

Wstawianie kolumn

Aby dodać kolumny, stosujemy poniższą składnię w Kreatorze zaawansowanym. Liczby po znaku równości oznaczają proporcje podziału szerokości strony między kolumnami.

\kolumna=1

Treść kolumny

\kolumna=2

Treść kolumny

\kolumna-koniec



Mickiewicz miał barwną biografię. W Wilnie był współzałożycielem i członkiem Towarzystwa Filomatycznego oraz Zgromadzenia Filaretów. W okresie pobytu w Paryżu został wykładowca literatury słowiańskiej w Collège de France. Zajmował się również filozofia, publicystyką, był działaczem politycznym i nauczycielem. Wywarł ogromny wpływ na kulturę i jest uznawany za narodowego wieszcza.

Ballady i romanse opublikowano w Wilnie w 1822 roku, w pierwszym tomie Poezyj. Mickiewicz wykorzystał gatunek ballady, w którym zamknął kilkanaście udramatyzowanych fabuł. Cały tom można uznać za literacki manifest założeń nowej epoki. Znamienny jest fakt, że ballady poprzedził poeta wystąpieniem zatytułowanym O poezji romantycznej. Tekst ten wyraźnie ukazuje świadomość Mickiewicza, że przedstawia czytelnikom utwory znacznie różniące się od klasycystycznych wzorców sztuki oświeceniowej.



Odnośniki do innych e-materiałów

Odnośniki w formie tekstu

W Kreatorze zaawansowanym wprowadzamy pseudokod wg wzoru:

```
[tekst] \link={kod}
```

Gdzie tekst to fraza linkująca, a kod to identyfikator projektu. Na przykład:

```
Więcej na ten temat dowiesz się z lekcji
[Grochodrzewy]\link={PfmvBQE0E}
```

Odnośniki w formie kafli

Na podstawie identyfikatorów projektów system pobierze tytuły i okładki wskazanych materiałów.

W Kreatorze zaawansowanym wprowadzamy zapis:

```
> \grid={6,6,6}
> 
> \project-card={PwWUgv9LE}
> 
> \project-card={PpkZaFlK1}
> 
> \project-card={PiIOvtsAL}
>
```

Liczby w klamrze oznaczają proporcje kafli. Trzy liczby oznaczają trzy kolumny kafli. Zapis poskutkuje więc następującym układem.





Zmodyfikowanie zapisu w sposób następujący:

```
> \grid={3,3,6}
> 
> \project-card={PwWUgv9LE}
> 
> \project-card={PpkZaFlK1}
> 
> \project-card={PiIOvtsAL}
>
```

Spowoduje, że układ ulegnie zmianom.





Wprowadzenie do teorii grafów

Zwiększanie dostępności e-materiałów

Teksty alternatywne ilustracji

 Aby dodać opis alternatywny do ilustracji, klikamy ikonę edycji (ołówka) widoczną po wskazaniu go kursorem myszy.
 W otwartym oknie, po prawej stronie widoczne jest pole tekstowe, w które wprowadzamy opis alternatywny. Opisy alternatywne będą widoczne dla użytkowników korzystających z czytników ekranowych.







Alternatywne wersje plików wideo (np. język migowy)

Dla plików multimedialnych, takich jak filmy, istnieje możliwość dodania alternatywnych ich wersji, np. z dodatkową warstwą zawierającą tłumaczenie na język migowy.

W tym celu, po dodaniu filmu w sposób identyczny z dodawaniem obrazka, przeciągamy wersję alternatywną na pole Alternatywa WCAG.

Pik główy Iteratywa ścieżka wideo dla osób niepełnosprawnych Image: Strategy s	Wędrowki ludow inst	_cut.mp4				E
Vedeovski ludovi upsdeb Lipit Li		Plik główny	<u>+</u>	Alternatywa ścieżka wid	deo dla osób niepełnosprawnych	
Poster (1920 x 1080) Napisy Napisy Napisy dla niesłyszących Image: Strategy of the strateg		Vędrówki ludo	wijupadek chodniego	Upuść lub prz	💽 reciągnij plik albo kliknij	
Załadowany plik: *GRYpck7P4d6YtwiEIT7ZA Upuść lub przeciągnij plik albo kliknij		Poster (1920 x 1080)	Napisy	<u>+</u>	Napisy dla niesłyszących	

Użytkownicy będą mogli wyświetlić alternatywną wersję multimedium, wybierając ją z listy na odtwarzaczu.





Opisy alternatywne ilustracji wewnątrz ćwiczeń interaktywnych

Wiele z interaktywnych komponentów zawierających ilustracje umożliwia uzupełnianie ich o opisy alternatywne. Dokonujemy tego wewnątrz okna edycji ćwiczenia.



Co przedstawia	ilustracja?						
WCZYTAJ DANE D	EMONSTRACYJNE						
Podstawowe	Zaawansowane	Załączniki (1)	Pomoc	Opcje	Co p	rzedstawia ilustracja?	
Dodaj odpowi	edź					Kwiat lilii	
Opis ilustracji						Biały kwiat	54
nustracja prze	ustawia kwiat iiiii					Jabłoń	
Poprawna odpowied: Odpowiedź							Sprawdź Pokaż odpowiedź
Kwiat lilii							
Poprawna odpowied: Odpowiedź	2						
Biały kwiat							
Poprawna odpowied:	<u>•</u>			T			
Odpowiedź							
Jabłoń							

Dodawanie alternatywnych ćwiczeń

Niektóre komponenty interaktywne, jak np. ćwiczenie typu Wskaż na obrazku, ze względu na swoją specyfikę nie będą dostępne dla osób z poważnymi dysfunkcjami wzroku. Zaleca się, aby dla tego typu interakcji zamieszczać ćwiczenia alternatywne, o zbliżonej wartości edukacyjnej. Można tego dokonać przy pomocy bloku Alternatywa WCAG (dostępnego na dole pierwszej zakładki komponentów).



Po przeciągnięciu komponentu umieszczamy w nim ćwiczenie do zastąpienia (na górze) oraz ćwiczenie zastępujące (na dole).





Gotowa struktura powinna wyglądać następująco (wewnątrz niebieskiej ramki):





Kreator dla materiałów edukacji wczesnoszkolnej (Zgrzyciaki)

Treści przeznaczone dla uczniów pierwszych klas szkoły podstawowej zostały wytworzone przed uruchomieniem aktualnej wersji platformy edukacyjnej, stąd ich edycja jest ograniczona.

Istnieje jednak możliwość wprowadzania podstawowych zmian, takich jak poprawki tekstowe, podmiana ilustracji, plików dźwiękowych czy paczek html z widżetami interaktywnymi.

Aby rozpocząć edycję, klikamy jeden z projektów i przechodzimy do zakładki Edycja.



W zakładce Pliki znajdziemy nagrania lektorskie awatarów całego projektu.



Strzałki w prawym górnym rogu umożliwiają przestawianie kolejności aktualnie wyświetlanego ekranu w hierarchii. **Ikona kosza** usuwa stronę.



Na dole strony znajdują się kropki służące do przechodzenia między ekranami. Nowe ekrany dodajemy przy pomocy ikony plusa.

Do edycji ekranu przechodzimy klikając ikonę ołówka w lewym górnym rogu.



W otwartym oknie możemy zmienić tekst wyświetlany na ekranie. Możemy tu stosować tagi języka html.

W zakładce kod możemy wyświetlić i edytować kod ekranu.

Zakładka Pliki umożliwia nam podmianę pliku lektora i ilustracji tła. Tutaj dodajemy także opis alternatywny dla tej ilustracji.

Jeżeli na ekranie jest awatar, możemy zmienić jego rodzaj korzystając z listy rozwijanej.





Jeżeli na ekranie osadzono widżet interaktywny, po przejściu do edycji ekranu możemy pobrać plik źródłowy lub podmienić go na inny. Możemy także dodać opis alternatywny dla całej aktywności.