



Multimedialny przewodnik metodyczny  
dla nauczycieli korzystających z obudowy  
dydaktycznej innowacyjnego  
programu nauczania  
Nowoczesny świat, nowoczesna Szkoła,

Część 2

*Katarzyna Sokal/Justyna Wałachowska/Agata Setlak*



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



# Ekran startowy

Ekran startowy jest zaproszeniem do korzystania z platformy edukacyjnej jaką jest [nowoczesnaskola.com.pl](http://nowoczesnaskola.com.pl). Po kliknięciu na napis , który trzymają dzieci „wejście do szkoły” rozpoczyna się animacja startu rakiety i użytkownik automatycznie przenoszony do ekranu logowania.



# Logowanie

Aby zalogować się do aplikacji nowoczesnaskola.com.pl należy w ekranie głównym kliknąć napis "Wejście do szkoły"



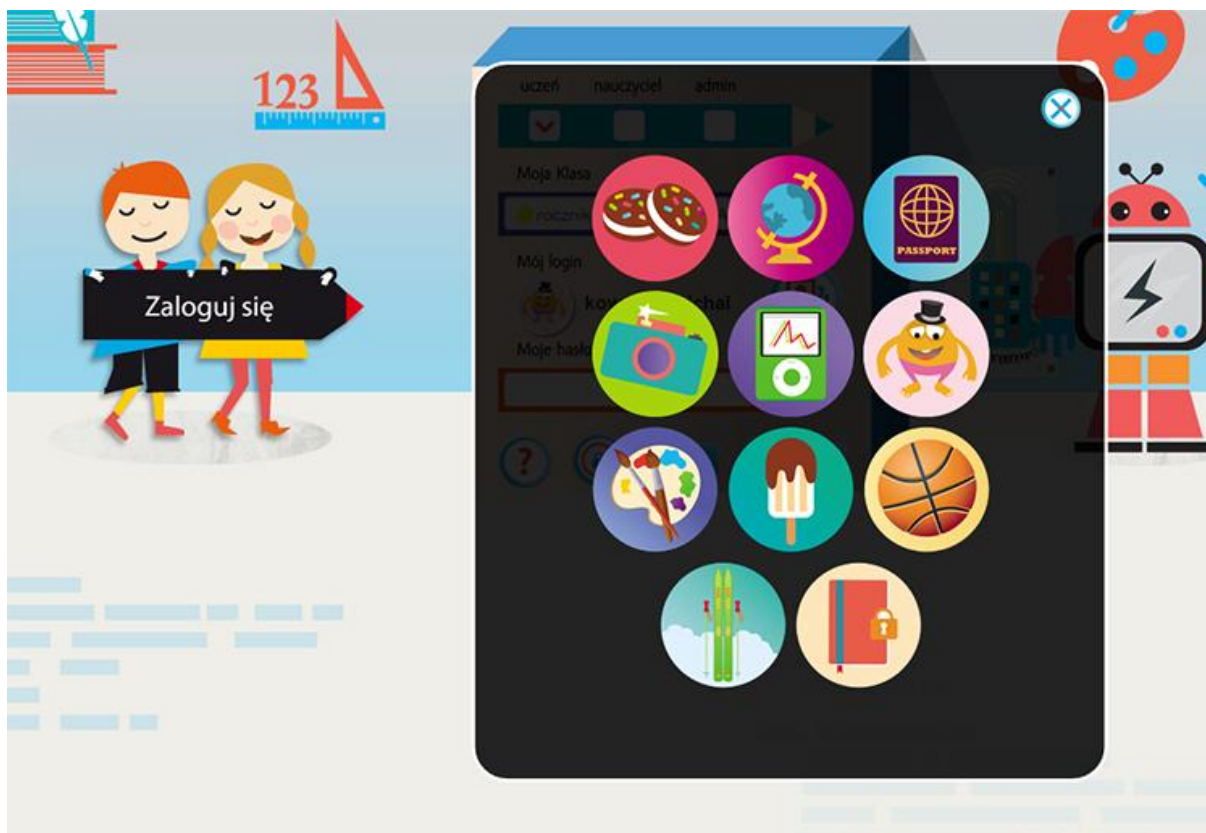
Po skończonej animacji przechodzimy do ekranu logowanie gdzie mamy wybór:

- Logowanie ucznia
- Logowanie nauczyciela
- Logowanie administratora
- oraz wejście do portalu jako gość.



Wyboru dokonujemy poprzez zaznaczenie odpowiedniego boxu na górze ekranu logowania.

Dla ułatwienia istnieje możliwość zamiast wpisywania loginu - wybór odpowiedniego obrazka przypisanego do danej nazwy użytkownika. Można wykonać tą operację klikając w ikonkę obrazka obok pola "Mój login".



Po wybraniu odpowiedniego obrazka wystarczy podać hasło i zatwierdzić przyciskiem "Zaloguj się".

Dla zapominalskich istnieje możliwość przypomnienia hasła po kliknięciu na znak zapytania.





# Nawigacja

Nawigacja w aplikacji podzielona jest na kilka elementów:

- Menu górne
- Ekran główny pracowni



(1) - Ekran wyboru pracowni.

(2) - Menu górne, które jest dostępne na każdej podstronie w postaci "Przyborka ucznia". Natomiast gdy dokonamy wyboru konkretnej pracowni i umieszczonego w niej tematu menu to zostanie powiększone o dodatkowy element w postaci opcji "Tematy" oraz "Pracownie" co przedstawia ilustracja poniżej:



Na przedstawionej ilustracji widzimy także dodatkowe opcje w postaci 3 ikonek umieszczonych po prawej stronie (2). Ikonki te są rozwinięciem każdego ekranu pracowni o:

- Materiały dydaktyczne (uczę się)
- Zadania skierowane do każdej lekcji
- Multimedia skierowane do każdej lekcji

Ikonki po lewej stronie głównego menu (1) służą do poruszania się pomiędzy ekranami i funkcjami dostępnymi dla użytkownika.

Menu górne po rozwinięciu wygląda następująco:

- Menu "Przybownik" po zalogowaniu użytkownika.  
Dostępne są w nim funkcjonalności niezbędne do korzystania z platformy.



- Menu "Przybownik ucznia" przed zalogowaniem użytkownika.  
Dostępne są w nim dwie opcje - "Zaloguj się" oraz "Szukaj"



Poniższa ilustracja przedstawia przykład rozwiniętego menu "Tematy" w Pracowni języka polskiego.



Ponadto jest dostępna dla użytkownika rozwijana lista prezentująca wszystkie dostępne tematy (lekcje) w danej pracowni.

Trzecim ekranem w menu jest możliwość wyboru pracowni - "Pracownie"



# Awatar

Awatar jest postacią, którą użytkownik wybiera po pierwszym zalogowaniu i nieustannie rozwija podczas całej nauki w systemie Eduportacja.

Aby przejść do ekranu awatara należy być zalogowanym oraz kliknąć w menu górne "Przybory uczenia" w pozycję "Profil",





Po wykonaniu tej czynności użytkownik zostaje przeniesiony do ekranu głównego awatara:



(1) Prezentacja ikonek , które są odznakami za dobre wyniki w nauce. Uczeń kolekcjonuje je podczas wykonywania zadań w poszczególnych lekcjach. Są one widoczne dla niego, ale tylko nauczyciel ma możliwość wyboru, kiedy i którą przyznaje. Po najechaniu na daną odznakę pojawia się opis co ona oznacza:

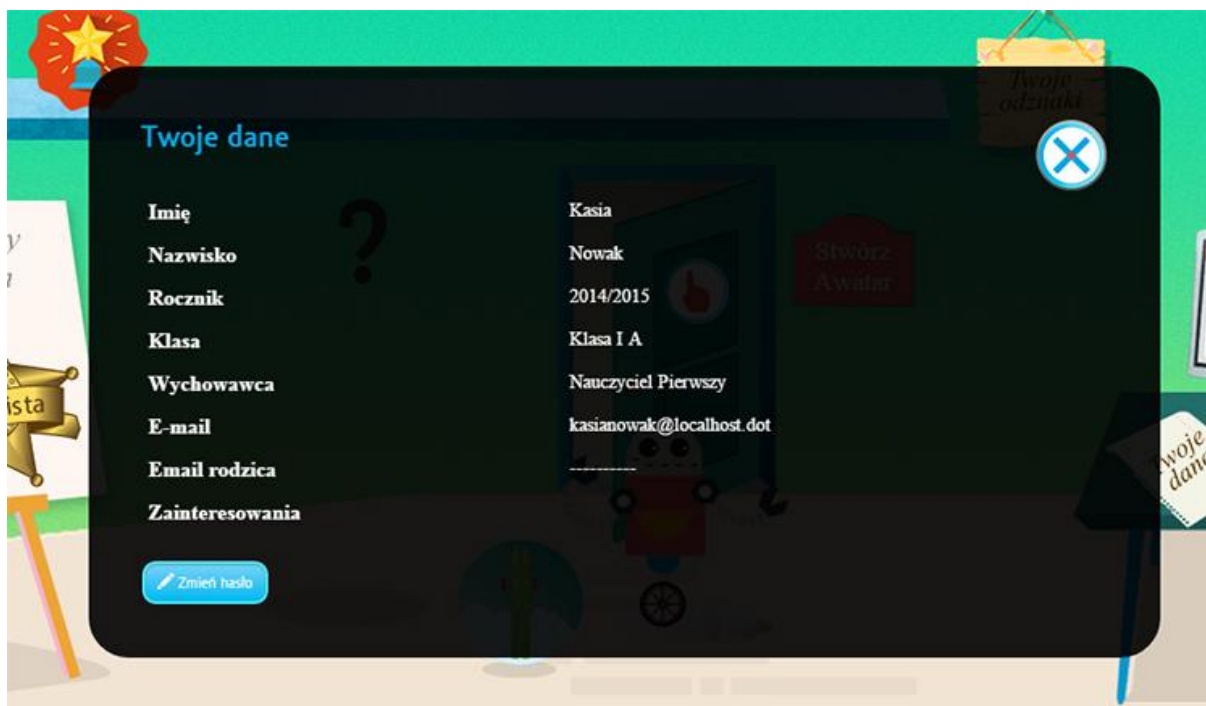


(2) Aktualny poziom doświadczenia ucznia. Na sztaludze wyświetla się graficzna ikona poziomu doświadczenia, jednak jest ona powiązana z listwą postępującą na dole ekranu (6).

Listwa ta prezentuje ile punktów ma dany użytkownik i ile brakuje mu do przejścia do następnego poziomu.

(3) Miejsce w który pojawi się awatar. Po pierwszym logowaniu należy go stworzyć. Aby to zrobić klikamy na ikonkę "Stwórz awatara" (4)

(5) Edycja danych profilowych. Po kliknięciu na przycisk pojawiają się podstawowe dane w wyskakującym oknie. Uczeń z tego poziomu może zmienić hasło do swojego profilu klikając na przycisk "Zmień hasło".



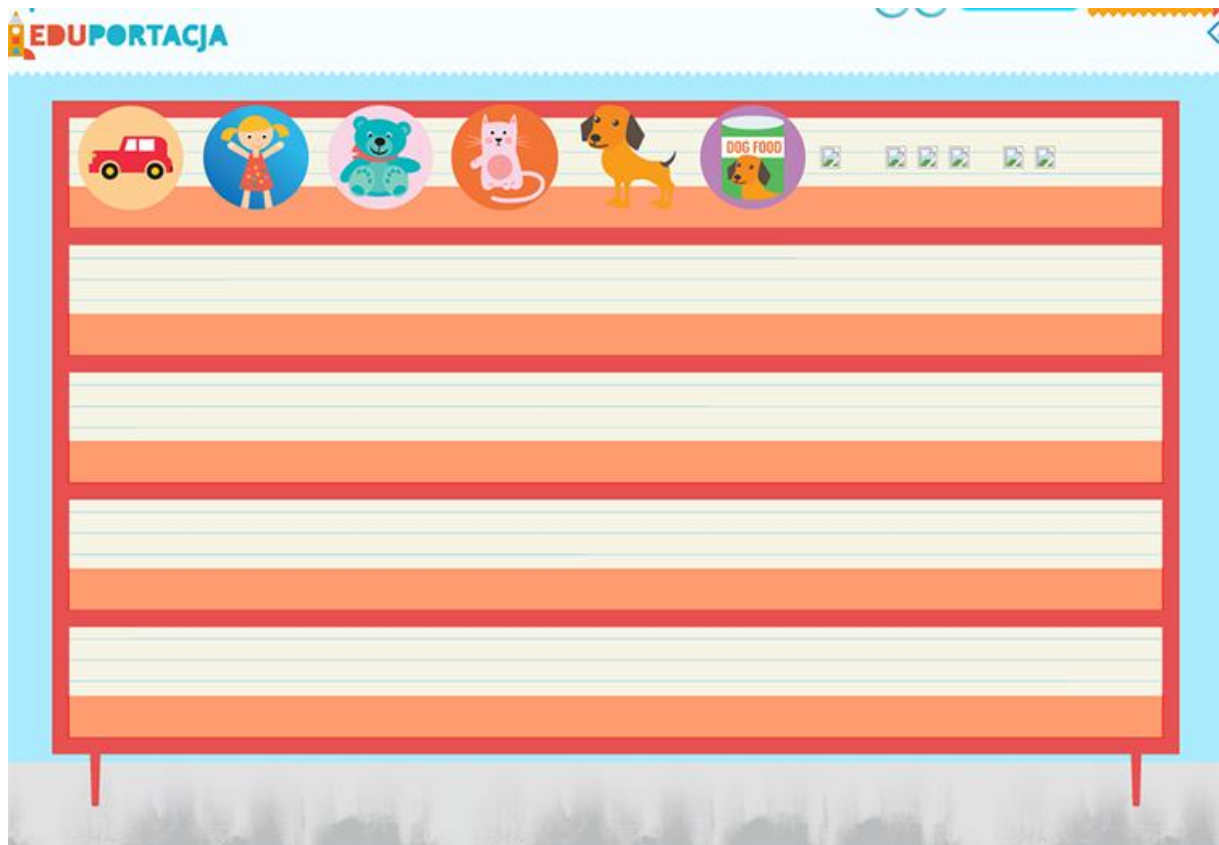
(6) Listwa postępu dla punktów doświadczenia ucznia. Określa ile punktów zgromadził uczeń w trakcie swojego pobytu w serwisie. Możemy się tego dowiedzieć najeżdżając na zielony pasek.



(7) Ikona zdobytych nagród. Każdy poziom oferuje użytkownikom zdobywanie nagród. Ostatnia pokazuje się na ekranie awatara natomiast pozostałe są widoczne po wejściu w szczegóły danego poziomu. Aby to wykonać klikamy na jego tytuł znajdujący się poniżej zielonej listwy.

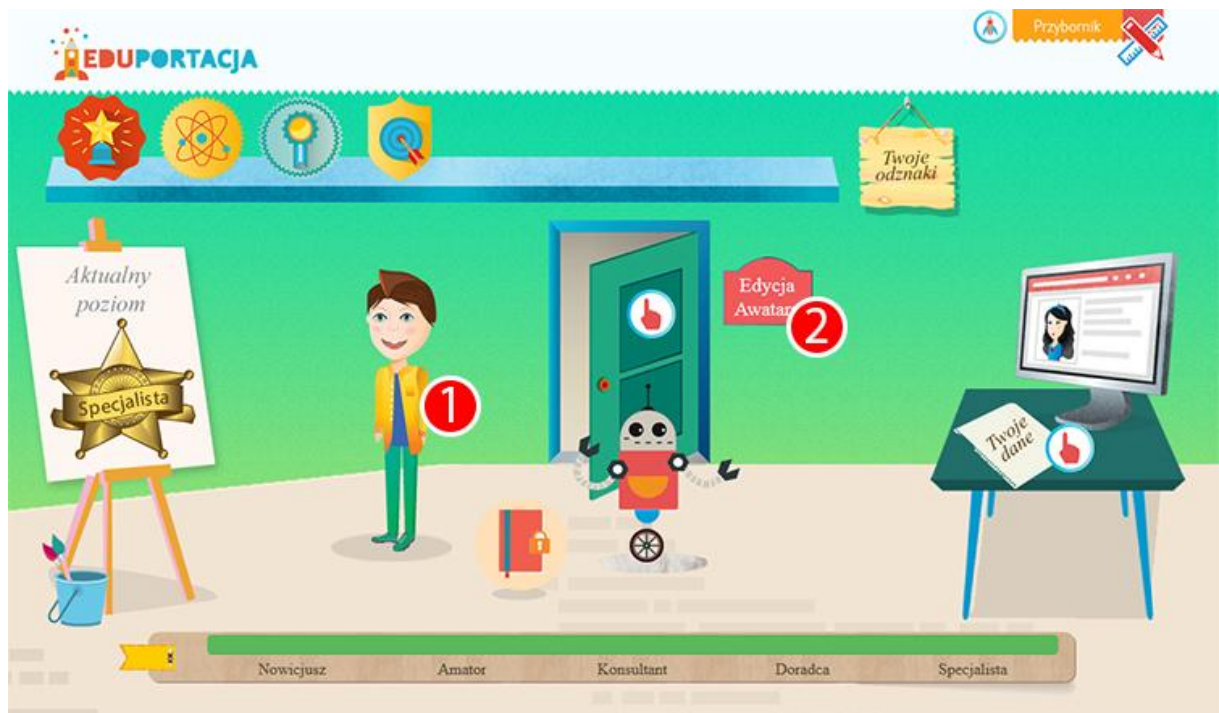


Poniżej znajduje się prezentacja ekranu z dodatkowymi nagrodami zdobywanymi w miarę rozwoju awatara.



## Postać awatara i edycja

Poniższe dwa ekrany przedstawiają postać awatara dla dziewczynki i chłopca.







(1) - Postać awatara spersonalizowana dla każdego użytkownika

(2) - Wejście do edycji awatara

Po wejściu w tryb edycji mamy następujący wygląd ekranu:





- (1) - Ikony do zmiany rodzajów ubrań
- (2) - Ikony ubrań przyporządkowane do każdej kategorii
- (3) - Wyjście z trybu edycji
- (4) - Przejście do ekranu ubranek dodatkowych dla awatara (aktywowanych w miarę pozyskiwania punktów podczas nauki)
- (5) - Przycisk dla zatwierdzenia zmian

Uczeń w ramach postępów w zdobywaniu punktów doświadczenia ma dostęp do coraz większej ilości ubranek dla swojej postaci.

Aby zmienić ubranko wystarczy kliknąć na ikonkę kwadracika umieszczonego obok danego stroju, a ono pojawi się w odpowiednim miejscu na awatarze.



Poza wyborem ubrań mamy także możliwość dopasowania do własnych upodobań twarzy, włosów, przedmiotów dodatkowych (okulary, czapki itp).

## Ekran Główny PA

The screenshot shows the main dashboard for a user with administrative access. The top bar includes the user's name 'Dziennik: Krzysztof Zapaśnik', a 'Na skróty' (Shortcuts) button, and an 'Administrator' dropdown menu. The main content area is titled 'Witaj! Krzysztof Zapaśnik | Statystyki' and features several data widgets:

- Dziennik (Journal):** Wyniki uczniów (Students' results)
- Multimedia:** 434 Multimedia, Lista wszystkich multimedów (List of all multimedia)
- Publikacje (Publications):** 2592 Publikacje w portalu (Publications on the portal), Lista wszystkich publikacji (List of all publications)
- Wiadomości (Messages):** Lista wiadomości (List of messages)
- Gry (Games):** 2097 Gry (Games), Lista wsu (List of all users)
- Profil (Profile):** Twoje dane (Your data)
- Zadania (Tasks):** 39 Zadania (Tasks), Lista wszystkich zadań (List of all tasks)
- Testy (Tests):** 87 Testy proste (Simple tests), Lista testów prostych (List of simple tests)

The left sidebar contains navigation options such as Start, Piski, Multimedia, Zadania, Testy, Gr, Zwartości, Siłownice, Przewodnik, and Dodaj nową stronę. A red circle '1' is placed over the sidebar menu.

Po zalogowaniu na prawa dostępu "Nauczyciel" mamy widoczną stronę główną panelu administracyjnego, która jest podzielona na 3 części:

- (1) Menu boczne - zbierające wszystkie funkcje wykorzystywane w platformie
- (2) Zbiór statystyk dla aplikacji
- (3) Menu górne zbierające funkcje podstawowe serwisu

## Menu główne

- Pliki  
Zarządzanie zamieszczanymi plikami w platformie. Pliki są podzielone na 4 kategorie: *Pliki typu wideo, Pliki typu obraz, Pliki typu audio, Pliki do pobrania (tekstowy, PDF), oraz zestawienie wszystkich opcji w pozycji "Lista wszystkich plików"*
- Multimedia  
zarządzanie biblioteką multimedialną zawartych w obrębie platformy, zarządzanie artykułami, galeriami i eksport do formatu SCORM
- Zadania  
zarządzanie zadaniami podzielonymi na:
  - otwarte opisowe
  - otwarte z polem do uzupełnienia
  - zamknięte jednokrotnego wyboru
  - zamknięte wielokrotnego wyboru
- Testy  
Zarządzanie testami jednokrotnego lub wielokrotnego wyboru
- Gry  
zarządzanie dodawanymi grami multimedialnymi
- Zawartość  
Po rozwinięciu grupy dostępne są opcje:
  - Publikacje w portalu  
pozycja zbierająca wszystkie publikacje zamieszczone w portalu niezależnie czy są to multimedia, zadania, gry czy testy
  - Sprawdziany  
Lista i możliwość tworzenia sprawdzianów skierowanych do danej klasy bądź do konkretnego ucznia
  - Zadania samodzielne  
Lista i możliwości tworzenia zadań samodzielnych
  - Zadania grupowe  
Lista i możliwości tworzenia zadań grupowych stosowanych np. podczas podziału klasy na dwie grupy
- Słowniczek
- Dziennik  
Podgląd listy klas, uczniów oraz postępów w nauce przypisanych do danego konta nauczyciela
- Na skróty  
Lista pozycji będących skrótami w stosunku do menu bocznego
- Ikonka funkcyjna wiadomości  
Menu rozwijane dające możliwość odczytania i napisania wiadomości w systemie informacyjnym wewnątrz portalu  
Powoduje wylogowanie z panelu nauczyciela

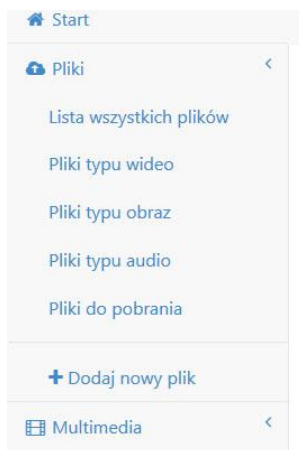
# Dodawanie plików

Po zalogowaniu się do Panelu administratora (PA), przechodzimy do opcji "Pliki" znajdującej się w lewym menu , a następnie wybieramy opcję "Lista wszystkich plików".

W menu lewym mamy do dyspozycji jeszcze 4 inne opcje w dziale pliki. Są to:

- Pliki typu wideo
- Pliki typu obraz
- Pliki typu audio
- Pliki do pobrania

Wszystkie w/w działy są wyświetlone w ogólnym "Lista wszystkich plików". Pozostałe opcje wyświetlają pliki tylko z danej kategorii.



Po wykonaniu tej operacji wyświetla się poniższy ekran:

W folderze: Wszystkie pliki

	Nazwa -	Skrót -	Typ -	Rozmiar	Operacje
<input type="checkbox"/>	/ pc18	pc18 folder: Przewodnik		67,43 KB	
<input type="checkbox"/>	/ pc17	pc17 folder: Przewodnik		351,14 KB	
<input type="checkbox"/>	/ pc16	pc16 folder: Przewodnik		33,45 KB	
<input type="checkbox"/>	/ pc15	pc15 folder: Przewodnik		52,14 KB	
<input type="checkbox"/>	/ pc14	pc14 folder: Przewodnik		184,67 KB	
<input type="checkbox"/>	/ pc13	pc13 folder: Przewodnik		112,10 KB	
<input type="checkbox"/>	/ pc12	pc12 folder: Przewodnik		294,87 KB	

(1) Drzewo katalogów z umieszczonymi plikami na serwerze. Drzewko to jest wykonane w dynamiczny sposób co daje nam możliwość łatwej nawigacji po katalogach w tym dziale.

# Pliki



Aby dodać nowy katalog wystarczy kliknąć na przycisk "Dodaj" umieszczony na górze drzewka. Pojawi się prosty formularz, po wypełnieniu którego doda się nowy katalog do naszego drzewka.

## Nowy folder

Folder: *nowy folder*.

Parametry

<b>Wybierz folder nadrzędny</b> Wszystkie pliki Pracownia przyrodnicza Pracownia artystyczna Pracownia sportowa Pracownia techniczna Pracownia językowa Pracownia matematyczna Pracownia polonistyczna Pracownia edukacji społecznej Pracownia ekonomiczna Pracownia informatyczna Gry Miniatury Przewodnik	<b>Utwórz w folderze</b> <input type="text" value="Wszystkie pliki"/> <b>Nazwa *</b> <input type="text" value="Nazwa"/>
---	--

(kliknij, gdzie przesłować stronę po zapisaniu zmian  
na tej pozycji. Czy powiem ci tego formularza?)

Pole "Utwórz w folderze" nie jest polem do wypełnienia. Ona informuje nas w jakim folderze się aktualnie znajdujemy aby w nim utworzyć nowy katalog , którego nazwę wpisujemy do pola "Nazwa" i zatwierdzamy przyciskiem "Dodaj" po prawej stronie w dolnej części ekranu.

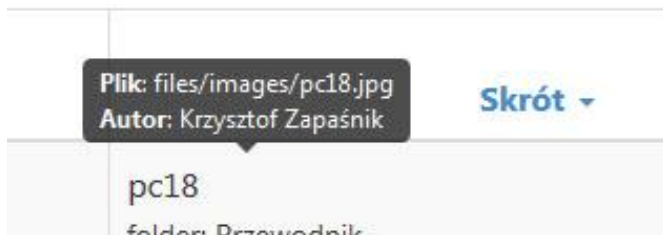
**(2) Tabela główna** pokazująca zamieszczone pliki w aktualnie wyświetlanym folderze.

Na samej górze tabelki podobnie jak w pozostałych układach stron w PA umieszczone jest sortowanie, stronicowanie i podstawowe akcje dla konkretnego działu. Opis sortowania znajduje się w dziale "Sortowanie" w niniejszym podręczniku.

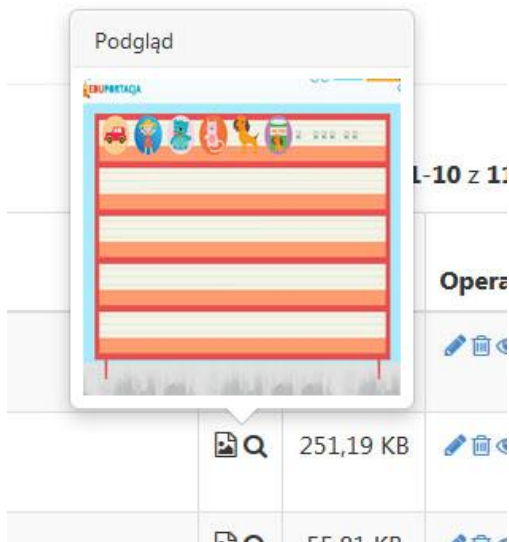
Kolumny tabeli:

- Nazwa  
Nazwa zamieszczonego pliku
- Skrót  
Pokazuje skrót do umieszczonego pliku





- Typ  
Ikona z typem zamieszczonego pliku. Ikona ta służy także jako podgląd pliku



- Rozmiar  
Rozmiar zamieszczonego pliku
- Operacje  
Kolumna z ikonkami funkcyjnymi:
  - Edycja danych Meta  
czyli edycja podstawowych danych dla edytowanego pliku (nazwa, zmiana pozycji)

#### Edycja meta-danych pliku

Plik: **pc18**.

Podstawowe

<b>Nazwa</b>	pc18	<b>Dodanie</b>	2015-02-24 21:28:53
<b>W folderze (Zmień folder)</b>	Przewodnik	<b>Zmiana</b>	2015-02-24 21:28:53
<b>Skrót *</b>	pc18		
<b>Plik</b>	pc18.jpg		
<b>Typ *</b>	obraz		

- Usun
- Podgląd
- Zobacz powiązania
- Wyświetla powiązania danego elementu z innymi w serwisie.

Aby dodać nowy plik należy kliknąć na ikonę "Dodaj" umieszczoną nad tabelką.

## W folderze: Wszystkie pliki

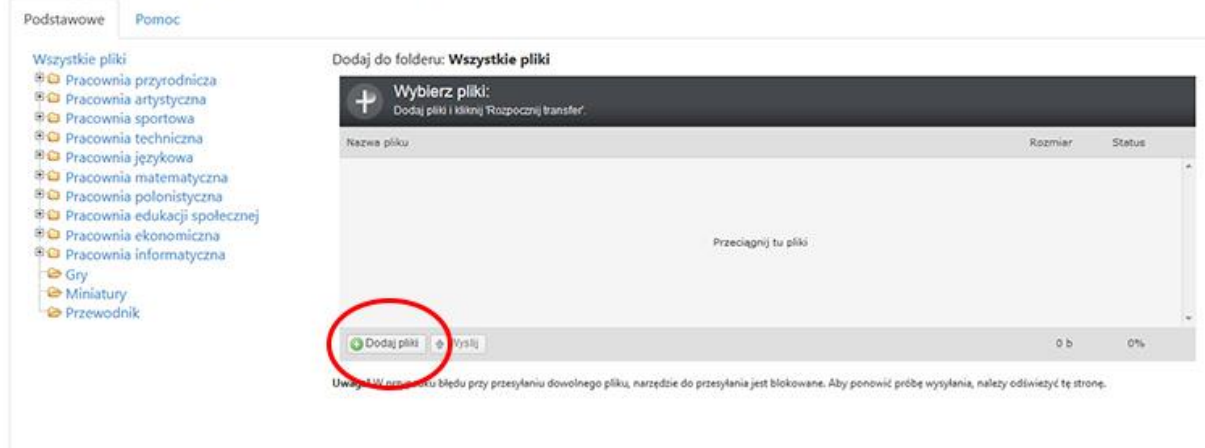


<input type="checkbox"/>	Nazwa ▾	Skrót ▾
<input type="checkbox"/>	pc27	pc27 folder: Przewodnik
<input type="checkbox"/>	pc26	pc26 folder: Przewodnik
<input type="checkbox"/>	pc25	pc25 folder: Wszystkie pliki

Następnie pokaże nam się ekran z wydzielonym miejscem dla przesyłania plików na serwer.

## Nowy plik

Plik: *nowy plik* [możesz dodać jednocześnie kilka nowych plików].

The image shows a 'Nowy plik' dialog box. On the left is a tree view of folders. The main area is titled 'Dodaj do folderu: Wszystkie pliki' and contains a 'Wybierz pliki:' section with a '+ Dodaj pliki i kliknij Rozpocznij transfer' button. Below this is a table with columns 'Nazwa pliku', 'Rozmiar', and 'Status'. At the bottom, there is a 'Dodaj pliki' button circled in red, followed by a 'Wyślij' button and a progress bar showing '0 b' and '0%'. A warning message is visible at the bottom: 'Uwaga! W przypadku błędów przy przesyłaniu dowolnego pliku, narzędzie do przesyłania jest blokowane. Aby ponowić próbę wysłania, należy odświeżyć tę stronę.'

Aby przesłać plik (pliki) klikamy na ikonę "Dodaj pliki" i po wyświetleniu okna wybieramy plik lub pliki jakie chcemy przesłać na serwer.

Po tej operacji klikamy przycisk "Wyślij" umieszczony obok przycisku "Dodaj pliki" i obserwujemy pasek postępu w wysyłaniu plików na serwer.

## Nowy plik

Plik: *nowy plik* [możesz dodać jednocześnie kilka nowych plików].

Po skończonej operacji aplikacja wraca do ekranu tabeli.

## Multimedia

Zakładkę Multimedia wykorzystujemy do dodania nowej treści do portalu. Dostępna jest ona w menu bocznym jako sekcja "Multimedia".

Po wybraniu opcji "Lista multimediiów" emitowana jest lista dostępnych pozycji w portalu:

### Multimedia

Strona: 1 z 44. Pozycje: 1-10 z 434

Tytuł	Typ	Język	Trudność	Operacje
Fun with computer II		angielski	średnie	
Listen and write		angielski	trudne	
Answer the questions and draw		angielski	średnie	
Temperature I		angielski	łatwe	
Warzywa i owoce galeria		polski	łatwe	
galeria rośliny test		polski	łatwe	
How many days?- poem		angielski	średnie	
Answer the following questions. Use the Internet to help you.		angielski	łatwe	
HIGIENA ZABAW Z KOMPUTEREM		polski	łatwe	
GRY KOMPUTEROWE I ICH RODZAJE		polski	łatwe	

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Tytuł - Tytuł utworzonej pozycji
- Typ - Typ utworzonej pozycji. Mamy do wyboru: Artykuł, słuchowisko, film, do pobrania
- Język - Język utworzonej pozycji
- Trudność - Trudność utworzonej pozycji
- Ikony funkcyjne - Edytuj - Usuń - Podgląd

Aby dodać nowe multimedia należy kliknąć przycisk "Dodaj".

## Multimedia



Po wykonaniu tej operacji pokaże się formularz dodania nowego materiału multimedialnego.

### Nowe multimedia

Materiał: *nowe multimedia*.

Parametry Treść Dodaj nową galerię

<p><b>Typ *</b></p> <p>Artykuł</p>	<p><b>Tagi</b></p> <p>Tagi</p> <p>Proszę oddzielać tagi przecinkami.</p>
<p><b>Tytuł *</b></p> <p>Tytuł</p>	<p><b>Skrót pliku</b></p> <p>[brak]</p>
<p><b>Trudność *</b></p> <p>łatwe</p>	
<p><b>Język</b></p> <p>polski</p>	

lista (wersja, gdzie przewleknął zmianę po zapisaniu zmian -- na inną pozycję, czy powrócił do tego formularza?) + Dodaj Anuluj

Po wyświetleniu się okna "Nowe multimedia" mamy do wyboru trzy zakładki:

- Parametry
- Treść
- Dodaj nową galerię

W zakładce parametry określamy podstawowe dane definiujące nasz nowy materiał multimedialny.

- Typ - Artykuł, słuchowisko, film, do pobrania - określa nam typ dodawanego materiału
- Tytuł - Tytuł dodawanego materiału
- Trudność - określa stopień trudności dodanego materiału
- Język - Określa język do jakiego skierowany jest materiał (polski, angielski)
- Tagi - słowa kluczowe określające dany materiał



## Zakładka "Treść"

W tej zakładce umieszczone są edytory służące do wprowadzania treści dla dodawanego materiału multimedialnego.

### Nowe multimedia

Materiał: *nowe multimedia*.

Parametry Treść

Aby umieścić plik w treści należy skorzystać z ikon umieszczonych nad polem do wpisania treści.



(1) Wstawienie pliku graficznego (zdjęcia)

(2) Wstawienie pliku muzycznego. Plik ten (jak każdy z multimediiów) wstawiany jest w nawiasach kwadratowych. System rozpoznaje go i przypisuje automatycznie do niego odtwarzacz multimedialny.

(3) Wstawienie pliku wideo

(4) Wstawienie galerii. Po wybraniu tej opcji pojawia się okno z którego wybieramy gotowe galerie (wcześniej utworzone w systemie) do wstawienia.

(5) Wstawienie mapy multimedialnej

(6) Wstawienie pliku do pobrania

# Zadania

Zadania dzielą się na:

- otwarte opisowe
- otwarte z polem do uzupełnienia
- zamknięte jednokrotnego wyboru
- zamknięte wielokrotnego wyboru

Aby wyświetlić znajdujące się w systemie zadania należy z menu bocznego wybrać pozycję "Zadania"



Następnie zostanie pokazana tabela z pozycjami dostępnymi w systemie.

## Zadania

Strona: 1 z 4. Pozycje: 1-10 z 40

Tytuł / Pytanie -	T -	Język -	Poziom -	Punkty -	Operacje
Jakie zwierzę mieszka w wodzie	Z <sub>j</sub>	polski	łatwe	0	
Czy kot łapie myszy?	Z <sub>j</sub>	polski	łatwe	1	
2+2	Z <sub>j</sub>	polski	łatwe	5	
Jaki jest wynik? 5 - 3 =?	Z <sub>j</sub>	polski	łatwe	1	
WIEŻA	Z <sub>j</sub>	polski	łatwe	1	
WIEŻA I	Z <sub>j</sub>	polski	łatwe	1	
WIEŻA II	Z <sub>j</sub>	polski	łatwe	1	
WIEŻA III	Z <sub>j</sub>	polski	łatwe	1	
ZABAWKI	Z <sub>j</sub>	polski	łatwe	1	
ZABAWKI I	Z <sub>j</sub>	polski	łatwe	1	

< 1 2 3 4 >

(1) - Przyciski funkcyjne (opis)

(2) - Tytuły publikowanych zadań

(3) - Parametry publikacji

(4) - Ilość punktów przyznawana za wykonanie zadania

(5) - Ikony operacyjne (opis)

Aby dodać nowe zadanie należy wybrać w przycisków funkcyjnych, przycisk "Dodaj"

## Nowe zadanie

Zadanie: nowe zadanie.

Parametry   Odpowiedzi   Treść **1**

**Typ**  
otwarte opisowe

**Punkty \***  
Punkty

**Tytuł / Pytanie \***  
Tytuł / Pytanie **2**

**Skrót pliku**

**Poziom**  
łatwe

**Może być rozwiązane razy**  
1

**Język**  
polski

Wpisanie zera oznacza brak ograniczeń.

(kliknij, gdzie preferować zmianę po zadaniu zmian  
-- za liczbę pozycji, czy powołanie do tego formularza?)

Efektom tej operacji jest ekran prezentowany powyżej.

(1) - Zakładki:

- Parametry - w tej zakładce konfiguruje się podstawowe parametry dodawanego zadania
- Odpowiedzi - w zależności od wybranego typu zadania możemy podać wzór prawidłowej odpowiedzi do zadania
- Treść - Zakładka dzieli się na dwa edytory: treść - gdzie podajemy treść zadania, oraz wprowadzenie, gdzie dodajemy wprowadzenie dla naszej publikacji

(2) - Parametry dodawanego zadania:

- Typ - określamy za pomocą listy jaki ma być typ dodawanego zadania. Poniżej dostępne typy zadań:

**Typ**

otwarte z polem do uzupełnienia

otwarte opisowe

otwarte z polem do uzupełnienia

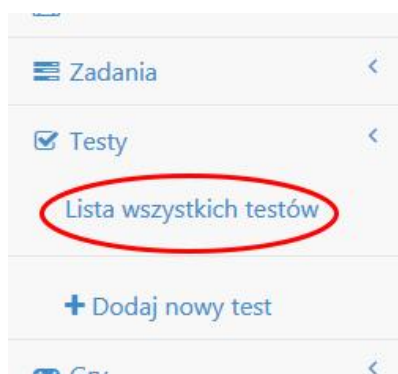
zamknięte jednokrotnego wyboru

zamknięte wielokrotnego wyboru

- Tytuł lub pytanie zadania
- Poziom - ustalamy jaki ma być poziom trudności naszego zadania. Do wyboru mamy: łatwe, średnie, trudne,
- Język - język w jakim tworzone jest zadanie
- Punkty - Ilość punktów przyznawanych za poprawne wykonanie zadania
- Skrót pliku
- Może być rozwiązane razy: - podajemy ile razy użytkownik może rozwiązać zadanie, wpisanie "0" oznacza brak ograniczeń.

# Testy

Kolejną pozycją w menu bocznym są "Testy".
































Po jej wybraniu pokazuje się lista wszystkich dostępnych testów w portalu:

- Tytuł - Tytuł testu
- Język - język w jakim opublikowany jest test
- Trudność - skala trudności testu
- Pytania - Ilość pytań dołączonych do testu
- Data utworzenia - Data powstania testu
- Operacje:
  - Edycja
  - Usuń
  - Klonuj
  - Podgląd

## Lista testów

Strona: 1 z 9. Pozycje: 1-10 z 87

Tytuł	Język	Trudność	Pytania	Data utworzenia	Operacje
TEST JEDNOKROTNEGO WYBORU - SPORT (54c280c33b2a9)	polski	łatwe	0	23 stycznia 2015 r. (piątek) o 18:11:31	  
Jobs- choose the answer	polski	łatwe	12	11 grudnia 2014 r. (czwartek) o 20:25:38	  
TEST JEDNOKROTNEGO WYBORU- NORMY I ZASADY	polski	łatwe	10	05 grudnia 2014 r. (piątek) o 12:41:28	  
TEST JEDNOKROTNEGO WYBORU- SPRAWDŹ CO WIESZ	polski	łatwe	10	05 grudnia 2014 r. (piątek) o 11:34:24	  
Who am I? I	polski	łatwe	11	04 grudnia 2014 r. (czwartek) o 16:15:09	  
TEST JEDNOKROTNEGO WYBORU - SPORT	polski	łatwe	10	04 grudnia 2014 r. (czwartek) o 11:56:37	  
TEST JEDNOKROTNEGO WYBORU - ZABAWA W TEATR	polski	łatwe	16	03 grudnia 2014 r. (środa) o 21:00:22	  
TEST II - ZAPROSZENIE DO GALERII SZTUKI	polski	łatwe	3	03 grudnia 2014 r. (środa) o 12:10:56	  
TEST I - ZAPROSZENIE DO GALERII SZTUKI	polski	łatwe	3	03 grudnia 2014 r. (środa) o 12:00:31	  
TEST JEDNOKROTNEGO WYBORU-PRZYSŁÓWEK	polski	łatwe	26	01 grudnia 2014 r. (poniedziałek) o 15:07:11	  

1 2 3 4 5 6 7 8 9 »

Aby stworzyć nową pozycję należy wybrać ikonkę "Dodaj" bądź klikamy pozycję "Dodaj nowy test" z menu bocznego z sekcji "Testy".



## Nowy test

Parametry Pytania testu

Tytuł \*

Tytuł

Punkty dla awatara \*

1

Trudność \*

łatwe

Język

polski

Wprowadzenie

Efektom jest wyświetlenie formularza dodawania nowego testu. Formularz jest podzielony na dwie zakładki:

### Zakładka "Parametry"

- Tytuł - Tytuł testu
- Punkty dla awatara - Ogólna liczba punktów po rozwiązaniu testu
- Trudność - Określenie trudności testu
- Język - Język w jakim tworzony będzie test
- Wprowadzenie - Wprowadzenie do testu

### Zakładka "Pytania testu"

W tej zakładce tworzymy pytania dla testu.

Aby utworzyć pierwsze pytanie klikamy przycisk "Dodaj pytanie"

Parametry Pytania testu

+ Dodaj pytanie

Po tej operacji wyświetla się ekran konstrukcji pytania testowego.

The screenshot shows a web interface for editing a question. At the top, there are tabs for 'Parametry' and 'Pytania testu'. Below is the title 'Pytanie #1' with a 'Usuń' button. The main form includes:
 

- A text input field for the question text, marked with a red circle '1'.
- An input field for 'Punkty składowe' (points) with the value '1', marked with a red circle '2'.
- A dropdown menu for 'Typ pytania' (question type) currently set to 'jednego wyboru', marked with a red circle '3'.
- Two input fields for 'Odpowiedź #1' and 'Odpowiedź #2', each with a 'poprawna' radio button next to it, marked with a red circle '4'.
- A rich text editor for 'Dodatkowa treść pytania' (additional question content), marked with a red circle '5'.

 A '+ Dodaj odpowiedź' button is also visible on the right side of the answer section.

(1) - Treść pytania

(2) - Punkty składowe dla użytkowników , którzy poprawnie odpowiedzieli na pytanie

(3) - Lista rozwijana z dwiema opcjami do wyboru dla typu pytania: - jednego wyboru, - wielokrotnego wyboru

(4) - w sekcji oznaczonej na screenie jako "4" wpisujemy odpowiedzi na pytanie, zaznaczamy odpowiedź poprawną poprzez kliknięcie w przycisk "poprawna". Można także dodać lub usunąć kolejną odpowiedź do pytania poprzez kliknięcie w przycisk "Dodaj odpowiedź" lub klikając na ikonę śmietnika.

(5) - W edytorze wpisujemy wprowadzenie lub dodatkową treść (polecenie) dla pytania

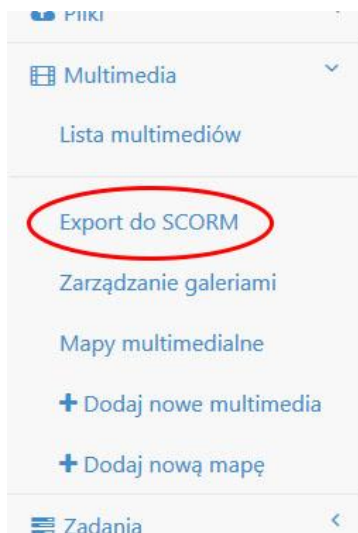
Zatwierdzamy operację przyciskiem "Dodaj" umiejscowionym na dole po prawej stronie.

Istnieje możliwość dodania kolejnego pytania poprzez kliknięcie na przycisk "Dodaj pytanie".

# Export do SCORM

Zakładka ta ma na celu export materiałów do formatu SCORM.

Aby z niego skorzystać wybieramy z menu lewego pozycję "Multimedia", a następnie zakładkę SCORM.



Po wybraniu w/w opisanej opcji pokazuje się ekran z listą dostępnych materiałów do exportu.

## Export do SCORM

Strona: 1 z 44. Pozycje: 1-10 z 434

	Tytuł -	Typ -	Język -	Trudność -	
<input type="checkbox"/>	Fun with computer II		angielski	średnie	
<input type="checkbox"/>	Listen and write		angielski	trudne	
<input type="checkbox"/>	Answer the questions and draw		angielski	średnie	
<input type="checkbox"/>	Temperature I		4	łatwe	
<input type="checkbox"/>	Warzywa i owoce galeria		4	łatwe	
<input type="checkbox"/>	galeria rośliny test		polski	łatwe	
<input type="checkbox"/>	How many days?- poem		angielski	5	łatwe
<input type="checkbox"/>	Answer the following questions. Use the Internet to help you.		angielski	łatwe	
<input type="checkbox"/>	HIGIENA ZABAW Z KOMPUTEREM		polski	łatwe	
<input type="checkbox"/>	GRY KOMPUTEROWE I ICH RODZAJE		polski	łatwe	

Wyeksportuj zaznaczone elementy    Usuń zaznaczenie

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

(1) Możliwość zaznaczenia materiałów przewidzianych do exportu. Wystarczy kliknąć na kwadracik w danym wierszu i materiał będzie już zaznaczony.

(2) Tytuł materiału

(3) Typ materiału. Kolumna składa się z ikonki. Po najechaniu myszką na daną ikonkę pokazuje się informacja jaki to jest typ materiału.

Typ	Język
Sluchowisko	angielski
	angielski
	angielski
	angielski

(4) Informacja w jakim języku jest publikowany materiał

(5) W tej kolumnie określony jest stopień trudności materiału.

Aby wykonać export do formatu SCORM należy zaznaczyć pozycje , które chcemy dołączyć do eksportu i nacisnąć przycisk "Wyeksportuj zaznaczone elementy".

## Export do SCORM

Strona: 1 z 44. Pozycje: 1-10 z 434

	Tytuł -	Typ -	Język -	Trudność -
<input type="checkbox"/>	Fun with computer II		angielski	średnie
<input type="checkbox"/>	Listen and write		angielski	trudne
<input type="checkbox"/>	Answer the questions and draw		angielski	średnie
<input type="checkbox"/>	Temperature I		angielski	łatwe
<input type="checkbox"/>	Warzywa i owoce galeria		polski	łatwe
<input type="checkbox"/>	galeria rośliny test		polski	łatwe
<input type="checkbox"/>	How many days?- poem		angielski	średnie
<input type="checkbox"/>	Answer the following questions. Use the Internet to help you.		angielski	łatwe
<input type="checkbox"/>	HIGIENA ZABAW Z KOMPUTEREM		polski	łatwe
<input type="checkbox"/>	GRY KOMPUTEROWE I ICH RODZAJE		polski	łatwe

Wyeksportuj zaznaczone elementy Usun zaznaczenie

Po wywołaniu akcji poprzez naciśnięcie przycisku system utworzy plik .zip z zaznaczoną wcześniej zawartością.

# Mapy multimedialne

Mapy multimedialne mają na celu nanoszenie na obrazek dowolnych obszarów , podpisywanie ich i wyświetlanie w dynamicznej formie.

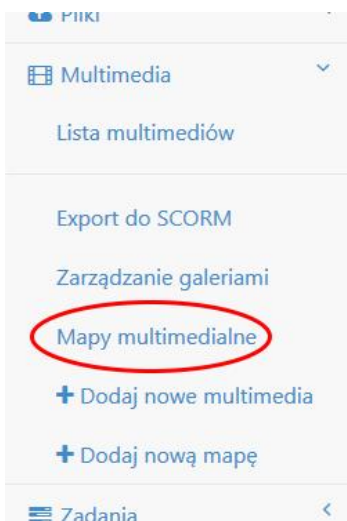
Poniżej przedstawiamy przykład mapy multimedialnej.



Po najechnaniu na kolor na palecie malarza wyświetla się nazwa koloru.

Aby dobrze poznać system nakładania obszarów i i ich podpisywania posłużymy się gotowym - prezentowanym przykładem.

Aby dostać się w PA do opcji "Mapy multimedialne" klikamy w menu lewym na zakładkę "Multimedia" i następnie na opcję "Mapy multimedialne".



































Po wejściu w tą opcję prezentuje nam się tabela z utworzonymi już pozycjami.

## Mapy multimedialne

Strona: 1 z 2, Pozycje: 1-10 z 11

1	Tytuł	2	Skrót -	Operacje
	Pracownia malarska 1		pracownia_malarska1	  
	Pracownia malarska 2		pracownia_malarska2	  
	Pracownia malarska 3		pracownia_malarska3	  
	kozy		kozy	  
	kon		kon	  
	testowa		testowa	  
	hhh		hhh	  
	Galeria sztuki		galeria_sztuki	  
	cc		cc	  
	dsa		dsa	  

< 1 2 >

(1) Tytuł utworzonego materiału

(2) Skrót - skrót zdefiniowany do materiału

(3) "Operacje" - standardowe ikony wykonujące podstawowe operacje na danej pozycji.

- Edycja
- Usuń
- Podgląd

Aby wyedytować daną pozycję klikamy na ikonkę ołówka w kolumnie "Operacje".

Efektom tej operacji jest wyświetlenie ekranu na której są dwie zakładki.


## Edycja mapy multimedialnej

Mapy multimedialne: Pracownia malarska 1.

Parametry   Obszary

**Tytuł \***  
Pracownia malarska 1

**Skrót \***  
pracownia\_malarska1

**Zdjęcie \***  
pracownia-malarska-1  

(kliknij, gdzie przekierować stronę po zapisaniu zmian --> na listę pozycji, czy znowelizować tę pozycję?)

Pierwsza z nich to "Parametry" i określają one tytuł dodanego materiału oraz wybór zdjęcia do którego będą dodawane obszary.

Druga zakładka to "Obszary" i w niej definiujemy po kolei obszary jakie sa zaznaczone na zdjęciu i dodajemy do nich opis.





















## Edycja mapy multimedialnej

Mapy multimedialne: **Pracownia malarska 1.**

Parametry   Obszary

+Dodaj

Strona: 1 z 2. Pozycje: 1-10 z 19

Opis -	Operacje
paints	 
painting	 
artist	 
pencil	 
crayons	 
crayons	 
paper	 
paintbrush	 
yellow	 
red	 

« 1 2 »

Wykonamy edycję jednego z nich aby zobaczyć jak wygląda gotowy obszar. Klikamy więc na ikonkę ołówka w pozycji "paints".

Efektom jest pojawienie się ekranu z dołączonym zdjęciem i zaznaczonym obszarem.

## Edycja obszaru do mapy multimedialnej

Obszar mapy multimedialnej: **paints.**

**Opis \***

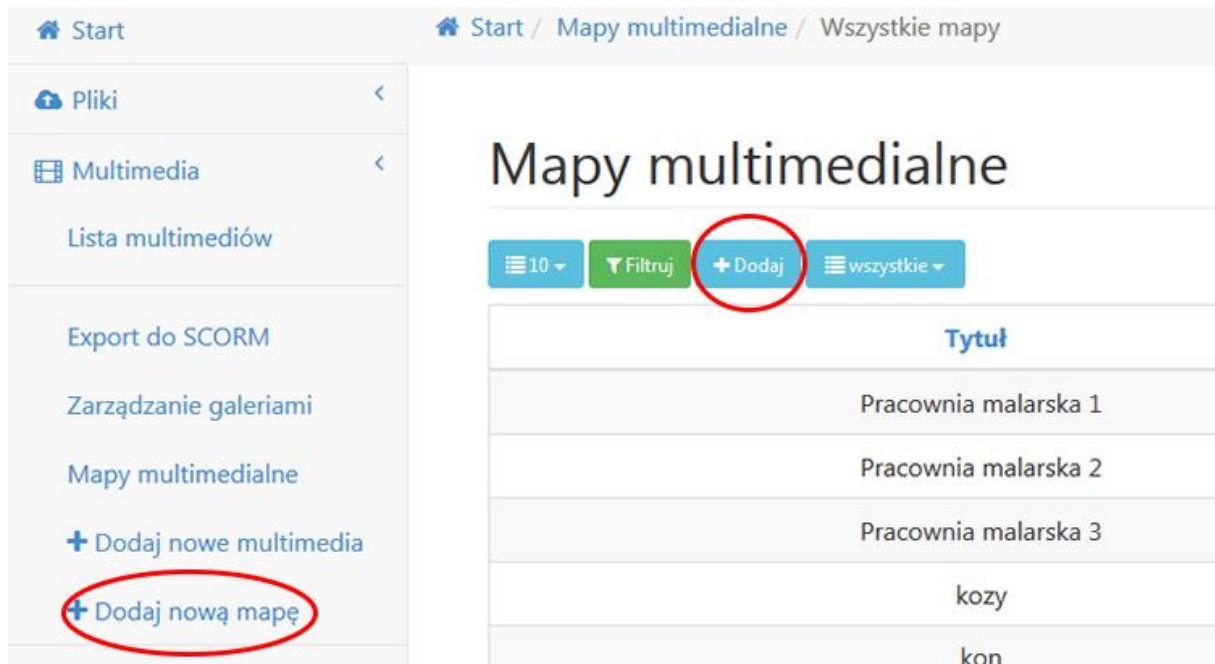
paints

Myszka zaznacz wybrany obszar na obrazku.



Taka operacja wystarczy aby uzyskać efekt prezentowany na początku instrukcji.

Aby wykonać mapę multimedialną od początku należy najpierw z menu lewego wybrać opcję "Dodaj nową mapę" lub z ekranu "Mapy multimedialne" wybrać ikonkę "Dodaj".

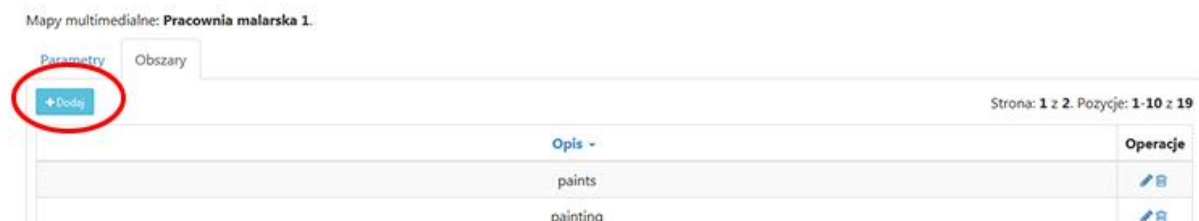


The screenshot shows the 'Mapy multimedialne' interface. On the left, a sidebar menu contains several options, with '+ Dodaj nową mapę' circled in red. The main content area displays a table with the following data:





Mapy multimedialne	
	Tytuł
	Pracownia malarska 1
	Pracownia malarska 2
	Pracownia malarska 3
	kozy
	kon

Efektom będzie przekierowanie do ekranu "Parametry" gdzie dodajemy tytuł kreacji oraz zdjęcie wybierając je z naszego dysku w komputerze. Po wykonaniu tej czynności określamy już obszary dla dodanego wcześniej zdjęcia.

Aby dodać nowy obszar należy kliknąć w ekranie "Obszary" ikonkę "Dodaj".



The screenshot shows the 'Obszary' tab in the 'Mapy multimedialne' interface. The 'Dodaj' button is circled in red. The table below shows the following data:

Opis	Operacje
paints	 
painting	 

Efektom będzie ekran z naszym dodanym zdjęciem oraz możliwością przeciągania zaznaczenia w celu zdefiniowania obszaru na zdjęciu. Oczywiście po określeniu danego obszaru należy dodać jego nazwę na górze w polu "Opis" i kliknąć ikonkę "Dodaj" znajdującą się po prawej stronie ekranu.

# Nowa obszar do mapy multimedialnej

Obszar mapy multimedialnej: *nowy obszar*.

## Opis \*

Opis

Myszka zaznacz wybrany obszar na obrazku.

Typ	Język	Trudność
angielski	średnie	
angielski	trudne	
angielski	średnie	
angielski	łatwe	
polski	łatwe	
polski	łatwe	
angielski	średnie	
angielski	łatwe	
polski	łatwe	
polski	łatwe	

lista (określ, gdzie przekierować stronę po zapisaniu zmian -- na listę pozycji, czy ponownie do tego formularza?)

## Sprawdziany

Aplikacja nowoczesnaskola.com.pl pozwala na stworzenie i zaplanowane wyświetlenie sprawdzianu wiedzy dla użytkowników.

W tym celu należy z menu lewego będąc zalogowanym na konto nauczycielskie wybrać opcję "Sprawdziany"

- Zawartość
- Sprawdziany
  - Lista wszystkich sprawdzianów
- + Dodaj nowy sprawdzian
- Zadania samodzielne

Efektom jest wyświetlenie tabeli prezentującej dodane już sprawdziany.

Aby utworzyć nowy należy kliknąć w przycisk "dodaj" umiejscowiony nad tabelą. Po tej operacji wyświetli się dwuzakładowy formularz dodawania sprawdzianu:

### Zakładka "Parametry:

## Nowy sprawdzian

Sprawdzian: nowy sprawdzian.

Parametry | Elementy sprawdzianu

**Nazwa sprawdzianu \***  
Nazwa sprawdzianu

**Klasa \***  
Wybierz klasę

**Uczniowie**  
Uczniowie

**Dodatkowe punkty**  
Dodatkowe punkty

**Waga oceny**  
1

**Limit czasu w minutach**  
Limit czasu w minutach

**Określ przedziały procentowe dla ocen**

2 od	30	%
3 od	45	%
4 od	70	%
5 od	85	%
6 od	100	%

Można pomijać zadania

**Może być rozwiązane razy**  
1

Wpisanie zera oznacza brak ograniczeń.

**Trudność**  
łatwe

**Język**  
polski

**Miniatura**  
Miniatura

**Skrót**  
Skrót

**Wyświetleń**  
Wyświetleń

**Odnaka**  
Wybierz odznakę

Udostępnij sprawdzian

**Dostępny do:**  
Dostępny do:

Data i godzina do której uczeń może rozpocząć sprawdzian. Pozostawienie pustego pola powoduje, że można rozpocząć sprawdzian od momentu jego udostępnienia do momentu wyłączenia udostępnienia.

lista skreśli, gdzie przewrócić można po zadaniu zmian na listę pozycji, czy powrócić do tego formularza?

+ Dodaj Anuluj

- Nazwa sprawdzianu - podajemy nazwę sprawdzianu
- Trudność - określamy jego trudność
- Klasa - Wybranie klasy dla której będzie sprawdzian aktywny
- Język - język w jakim sprawdzian jest wykonany
- Uczniowie - Wybór z listy rozwijanej czy sprawdzian jest dostępny dla całej klasy czy tylko dla niektórych określonych w tym polu uczniów
- Miniatura - miniatura graficzna sprawdzianu
- Dodatkowe punkty - Czy uczniowie, którzy rozwiążą sprawdzian zostaną nagrodzeni w postaci dodatkowych punktów
- Waga oceny
- Limit czasu w minutach - limit czasu na rozwiązanie zadania
- Odnaka - jaka odznaka będzie nagrodą za rozwiązanie sprawdzianu



- Określ przedziały procentowe dla ocen - w tej sekcji określamy procentowo jak przyznawane są oceny
- Udostępnij sprawdzian - czy sprawdzian ma być udostępniony
- Dostępny od - czy ma być udostępniony od określonej w tym polu daty
- Może być rozwiązane razy - ile razy sprawdzian może być rozwiązany. Wpisanie "0" oznacza brak limitów.

Zakładka "Elementy sprawdzianu"

## Nowy sprawdzian

Sprawdzian: *nowy sprawdzian*.

Parametry
Elementy sprawdzianu

Dodaj do sprawdzianu:

+ Zadanie
+ Test
+ Grę
+ Multimedia

lista

(określ, gdzie przekierować stronę po zapisaniu zmian  
 -- na listę pozycji, czy ponownie do tego formularza?)

W drugiej zakładce formularza tworzenia sprawdzianu definiujemy jakie materiały mają być dodane do sprawdzianu.

Po wejściu w zakładkę pokazuje się formularz z 4 zielonymi przyciskami:

- Zadanie
- Test
- Grę
- Multimedia


Po kliknięciu w daną kategorię treści pojawia się dodatkowe pole z którego możemy wybrać konkretną treść w celu dołączenia jej do sprawdzianu (klikamy zielony obrazek obok pola).

Sprawdzian: *nowy sprawdzian*.

Parametry
Elementy sprawdzianu

**Zadanie**

Wybierz zadanie do pracy w grupie



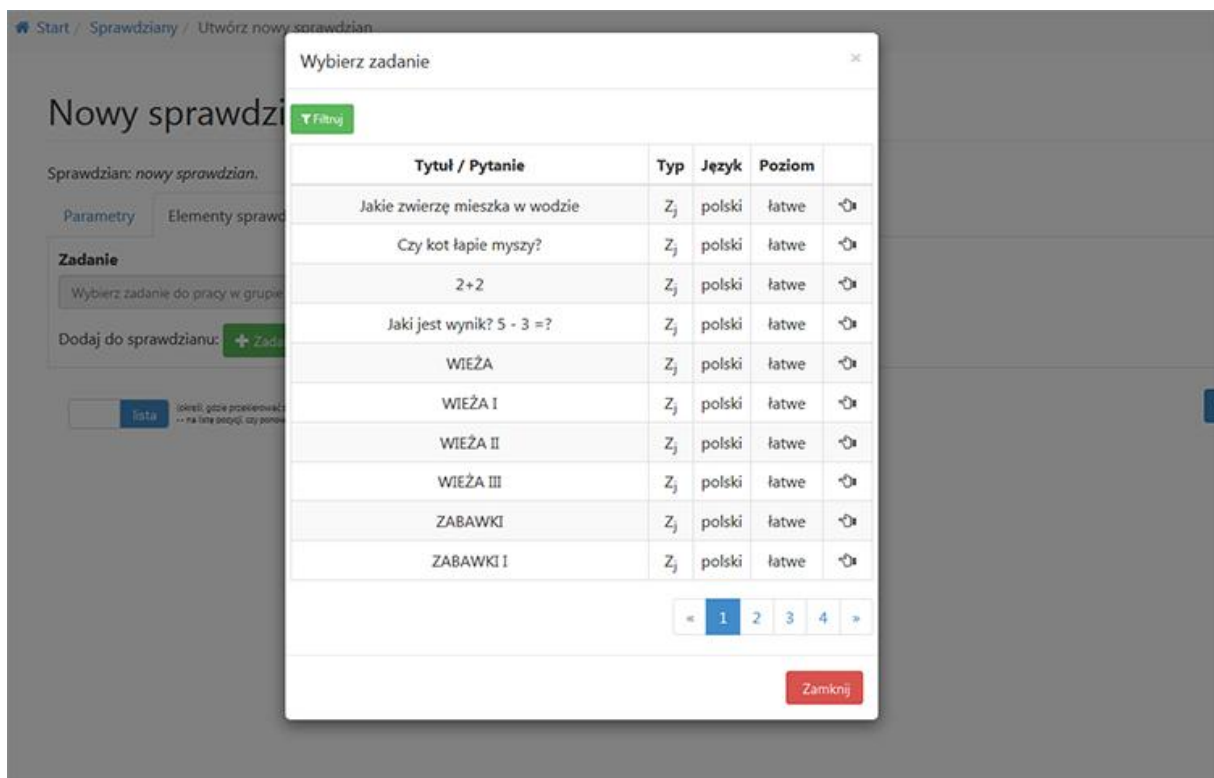
Dodaj do sprawdzianu:

+ Zadanie
+ Test
+ Grę
+ Multimedia

lista

(określ, gdzie przekierować stronę po zapisaniu zmian  
 -- na listę pozycji, czy ponownie do tego formularza?)

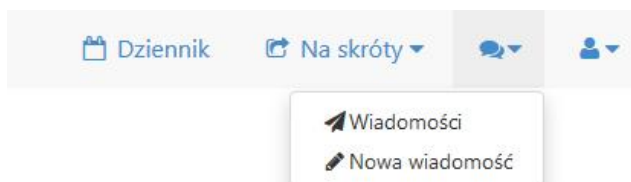
Po kliknięciu w wyskakującym oknie wyświetlają się dostępne (w naszym przypadku) zadania.



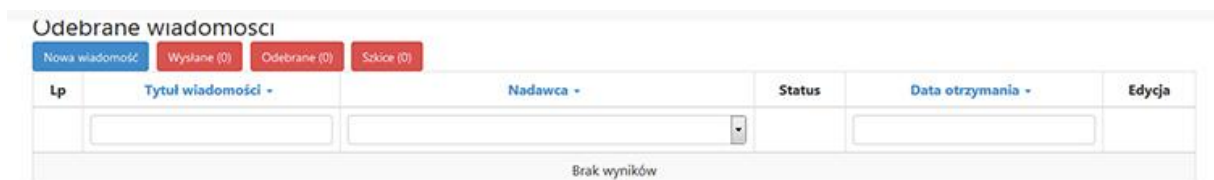
## Wiadomości

System umożliwia wysyłanie wiadomości pomiędzy użytkownikami.

Z poziomu PA jest to możliwe klikając na ikonkę w prawym górnym rogu.



Po kliknięciu mamy do dyspozycji ekran przypominający normalną skrzynkę mailową.



- Nowa wiadomość
- Wysłane
- Odebrane
- Szkice

Aby wysłać wiadomość należy kliknąć w ikonkę "Nowa wiadomość". Efektem jest wyświetlenie formularza "Tworzenie nowej wiadomości".

## Tworzenie nowej wiadomości

Odbiorca \*

Tytuł wiadomości \*

Wiadomość \*

Wyślij

- Odbiorca - z listy rozwijanej wybieramy jednego bądź kilku odbiorców.
- Tytuł wiadomości
- Wiadomość

Wysłana wiadomość zostaje dodane do zakładki "Wysłane"

### Wysłane wiadomości

Nowa wiadomość Wysłane (1) Odebrane (0) Szkice (1)

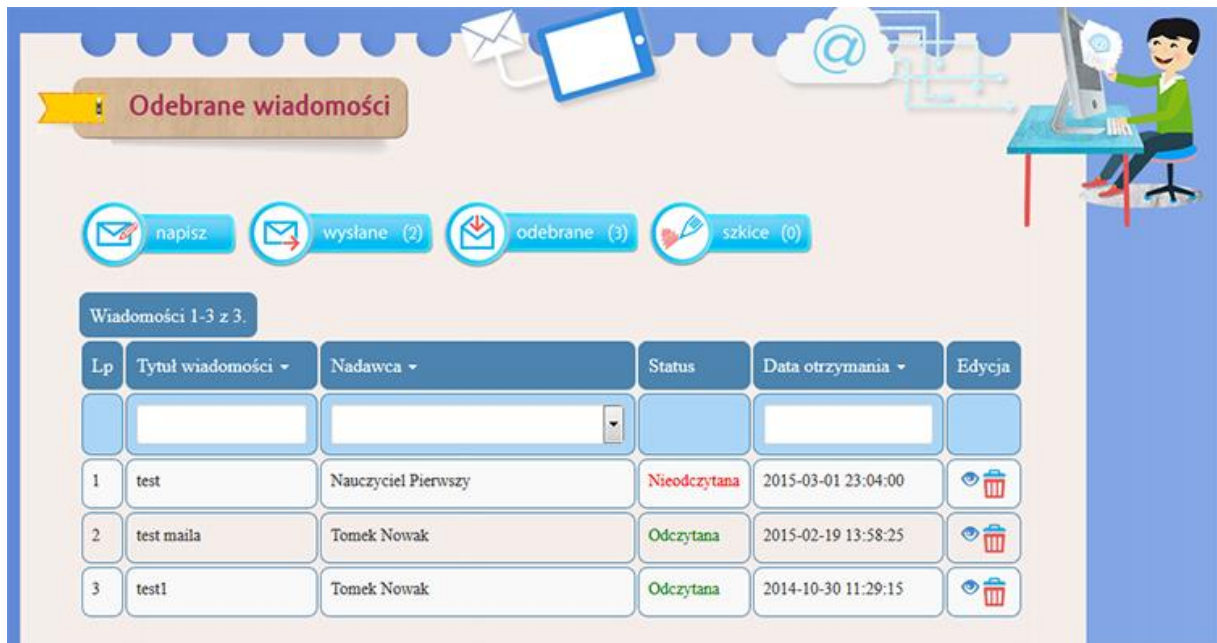
Wiadomości 1-1 z 1.

Lp	Tytuł wiadomości ▾	Odbiorcy ▾
1	test	Kasia Nowak,

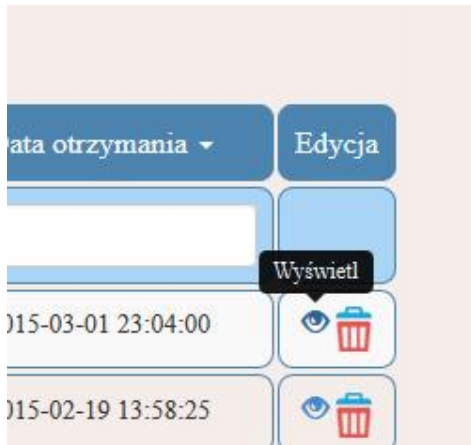
W tym przypadku wysłaliśmy wiadomość do Ucznia. Po zalogowaniu się na konto wybieramy ikonkę przybornika i następnie ikonkę "Wiadomości".



Po wejściu w tą opcję wyświetla się ekran spersonalizowany do potrzeb Ucznia.



Wysłana przed chwilą wiadomość jest dostępna w skrzynce odbiorczej ze statusem "Nieodczytana". Aby ją odczytać klikamy na ikonkę oczka w kolumnie "Edycja".



## Filtrowanie

W panelu administracyjnym aplikacji mamy dostępną opcję filtrowania wyników.

Opcja ta w każdym z dostępnych działów jest inna. Dla każdego działu sortowanie jest dopasowane do rodzaju treści w nim występujących. Natomiast zawsze opcja ta jest umieszczona w tym samym miejscu.

### Lista publikacji w portalu

Strona: 1 z 305. Pozycje: 1-10 z 3041

Pozycja		S	J	T	P	Operacje
4	NUMBER SHOW II	-	# -	-	-	D <sub>p</sub> 38 EN ŚR PM

Na górze strony (nad tabelą z materiałami) przycisk "Filtruj" w kolorze zielonym.

Dla przykłady omówmy filtrowanie dla dwóch działów:

- Lista publikacji w portalu
- Gry

W powyższych przykładach, jak i w każdym innym przypadku, filtrowanie otwiera się w wyskakujących oknie.

**Filtruj publikacje**

Użyj poniższych pól, aby przefiltrować listę publikacji.

**Tytuł**  
Tytuł

**Ekran tematyczny**  
[brak]

**Typ**  
[wszystkie]

**Trudność**  
[wszystkie]

**Typ gry**  
[wszystkie]

**Język**  
[wszystkie]

**Status**  
[wszystkie]

**Blok**  
[wszystkie]

**Pracownia**  
[wszystkie]

**Sortuj według**  
wybierz rodzaj sortowania

W niektórych polach liczbowych można używać operatorów (np.: <, >, <= itp.). Zaś, w polach tekstowych nie należy używać symboli wieloznacznych (np.: \*, % itp.) — filtrowanie tych wartości zawsze odbywa się przez dopasowanie częściowe.

**Filtruj** **Zamknij**

Opis dostępnych pól:

- Tytuł (pole do wpisania dowolnego tytułu lub jego fragmentu)
- Typ - pole wyboru dostępnego typu opublikowanego materiału
- Typ gry - pole wyboru opublikowanej gry multimedialnej
- Status - pole wyboru w którym określamy jaki status mają zamieszczone materiały - dostępne wewnątrz, publicznie, niedostępne
- Pracownia - pole wyboru pracowni dla której zostały opublikowane materiały
- Ekran tematyczny - pole wyboru ekranu tematycznego dla konkretnej pracowni
- Trudność - pole wyboru poziomu trudności
- Język - pole wyboru języka
- Blok - pole wyboru dla bloku w serwisie. "Uczę się", "Zadania", "Multimedia"

Poniżej wszystkich kryteriów znajduje się lista rozwijana rodzaju sortowania. Czyli w jakiej konfiguracji mają się układać wyniki sortowania na stronie wynikowej.

Wybór kryteriów zatwierdzamy przyciskiem "Filtruj" umieszczonym pod formularzem.

Dla drugiego przykładu - pozycja w menu p.t. Gry filtrowanie wygląda podobnie. Oczywiście jest spersonalizowane dla tego działu.



Filtruj materiały

Użyj poniższych pól, aby przefiltrować listę materiałów.

**Tytuł \***

Tytuł

**Trudność \***

[wszystkie]

**Język**

[wszystkie]

**Gra \***

[wszystkie]

W niektórych polach liczbowych można używać operatorów (np.: <, >, <> itp.). Zaś, w polach tekstowych nie należy używać symboli wieloznacznych (np.: \*, % itp.) — filtrowanie tych wartości zawsze odbywa się przez dopasowanie częściowe.

**Sortuj według**

wybierz rodzaj sortowania

Filtruj Zamknij

Opis pól użytych w formularzu:

- Tytuł (pole do wpisania dowolnego tytułu lub jego fragmentu)
- Trudność - pole wyboru poziomu trudności
- Język - pole wyboru języka
- Gra - pole wyboru opublikowanej gry multimedialnej

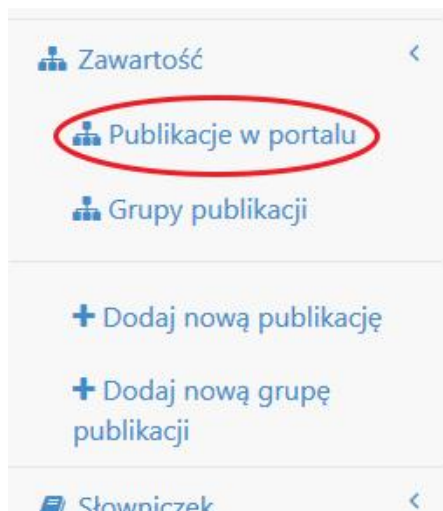
i podobnie jak w przykładzie pierwszym na samym dole znajduje się pole wyboru p.t. "Sortuj według".

*Ogólna uwaga stosowana do pól:*

*W niektórych polach liczbowych można używać operatorów (np.: <, >, <> itp.). Zaś, w polach tekstowych nie należy używać symboli wieloznacznych (np.: \*, % itp.) — filtrowanie tych wartości zawsze odbywa się przez dopasowanie częściowe.*

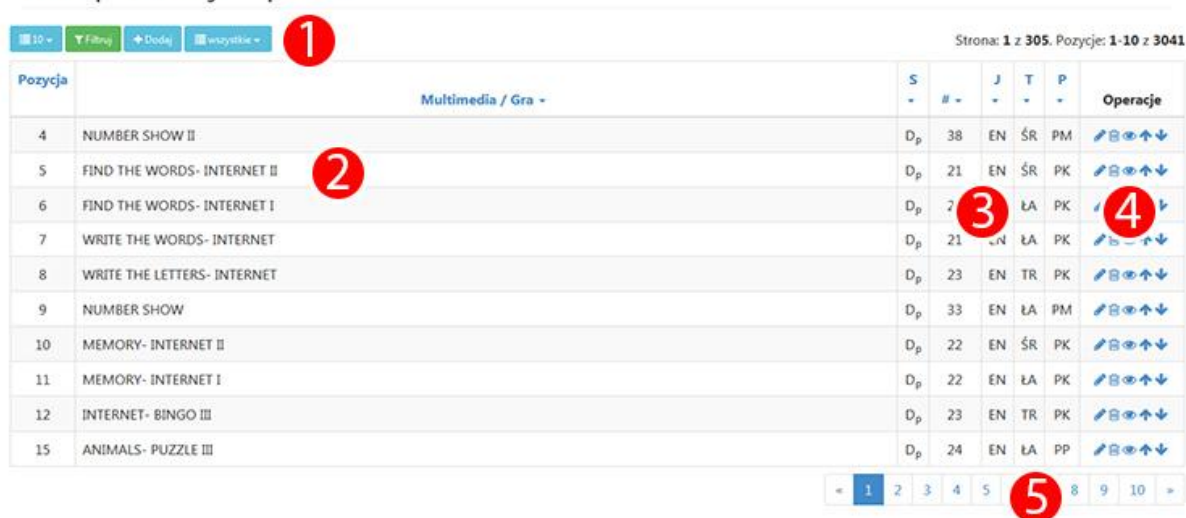
# Lista publikacji w portalu













































Z menu po lewej stronie możemy wybrać opcję Zawartość - Publikacje w portalu.



Po wejściu w tą pozycję menu pokazuje się ekran z listą pozycji:

## Lista publikacji w portalu

A screenshot of the 'Lista publikacji w portalu' page. At the top left, there are control buttons: '10', 'Filtruj', '+ Dodaj', and 'wszystkie'. A red circle with the number '1' points to these buttons. The main content is a table with columns for 'Pozycja', 'Multimedia / Gra', 'S', '#', 'J', 'T', 'P', and 'Operacje'. A red circle with the number '2' points to the first row of the table. A red circle with the number '3' points to the 'J' column header. A red circle with the number '4' points to the 'Operacje' column header. At the bottom right, there is a pagination bar with numbers 1 through 10, and a red circle with the number '5' points to the number '5' in the bar. The page status 'Strona: 1 z 305. Pozycje: 1-10 z 3041' is visible in the top right corner.

Pozycja	Multimedia / Gra	S	#	J	T	P	Operacje
4	NUMBER SHOW II	D <sub>p</sub>	38	EN	ŚR	PM	    
5	FIND THE WORDS- INTERNET II	D <sub>p</sub>	21	EN	ŚR	PK	    
6	FIND THE WORDS- INTERNET I	D <sub>p</sub>	7	ŁA	PK		    
7	WRITE THE WORDS- INTERNET	D <sub>p</sub>	21	EN	ŁA	PK	    
8	WRITE THE LETTERS- INTERNET	D <sub>p</sub>	23	EN	TR	PK	    
9	NUMBER SHOW	D <sub>p</sub>	33	EN	ŁA	PM	    
10	MEMORY- INTERNET II	D <sub>p</sub>	22	EN	ŚR	PK	    
11	MEMORY- INTERNET I	D <sub>p</sub>	22	EN	ŁA	PK	    
12	INTERNET- BINGO III	D <sub>p</sub>	23	EN	TR	PK	    
15	ANIMALS- PUZZLE III	D <sub>p</sub>	24	EN	ŁA	PP	    

Opis wyświetlanego ekranu:

(1) - Ikony / przyciski funkcyjne. Dzięki nim możemy ustawić ilość wyświetlania pozycji na stronie, filtrować zamieszczone materiały, dodać kolejny, wyświetlić rodzaj zamieszczonych materiałów.

(2) - Główna tabela w opublikowanymi materiałami

(3) - Tabela informacyjna określająca parametry zamieszczonego materiału

(4) - Ikonki - operacje, dzięki nim możemy edytować, usuwać, podejrzeć i zmieniać kolejność materiałów. Dokładny opis ikon operacyjnych w dziale "Ikony"

(5) - Stronicowanie wyników.

# Pomoc

Dział pomoc jest dostępny z menu górnego po kliknięciu na link "Pomoc" bądź w ikonkę chmurki z kołem ratunkowym.



Po wejściu w niego pokazuje się ekran na którym jest umieszczony formularz kontaktowy.

EDUPORTACJA

Przewodnik multimedialny Innowacyjny Program Nauczania

**Pomoc**

Proszę wypełnić poniższy formularz, aby skontaktować się z nami.

**Imię \***  
Imię

**E-mail \***  
E-mail

**Wiadomość \***  
Wiadomość

**Kod**

WATERLOO  
Type the text  
noCAPTCHA™  
Privacy & Terms

wyslij

Aby wysłać wiadomość z tego miejsca należy wypełnić wszystkie pola jakie są w w/w formularzu zawarte:

- Imię
- e-mail
- Wiadomość
- oraz przepisać kod z obrazka,

a następnie kliknąć przycisk "wyslij".

# Notatki

Notatki są dostępne dla każdego ucznia. Aby się do nich dostać należy być zalogowanym. Następnie wybieramy przyborek



i przycisk "Notatki".



Efektem będzie wyświetlenie ekranu działu Notatek.



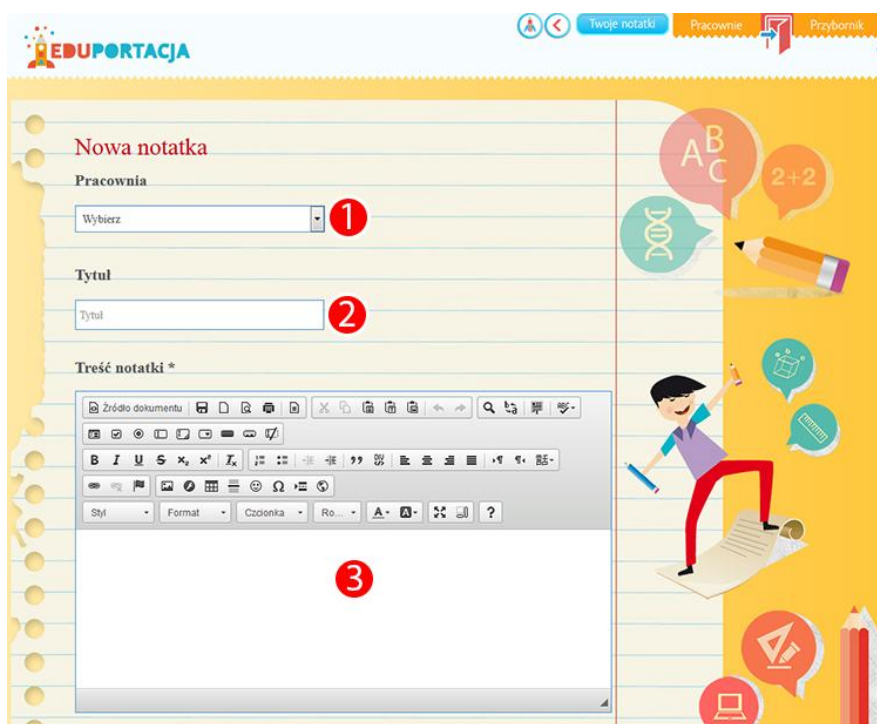
(1) - Przycisk "Dodaj notatkę"

(2) - Wszystkie notatki dodane przez Ucznia

Każdy wiersz dodanej notatki składa się z jej tytułu (Niebieski napis), Datę i godzinę dodania notatki oraz nazwy pracowni dla której notatka została dodana (widać to na powyższym screenie jako zakreślone pole na czerwono).

Aby dodać nową notatkę należy kliknąć na niebieski przycisk "Dodaj notatkę".

Efektem będzie pojawianie się ekranu z formularzem dodawania notatki.





(1) - Pole wyboru Pracowni dla której będzie tworzona notatka

(2) - Tytuł notatki

(3) - treść notatki

i zatwierdzamy naszą pracę przyciskiem "Dodaj notatkę".

## Ikony

W całym serwisie są utrzymane spójne elementy funkcyjne. Na nie składają się Ikony operacyjne (umieszczone w tabelach w ostatniej kolumnie), kolumny informacyjne mówiące o parametrach dla publikowanych treści. Parametry te ustala się podczas dodawania materiałów do publikacji, ikony / przyciski funkcyjne umieszczone nad tabelą po lewej stronie (za ich pomocą mamy dostęp do filtrów, sposobu dzielenia wyników na strony, dodawania materiałów),

Ikony operacyjne:



(1) - Edycja danej pozycji

(2) - Usuwanie danej pozycji

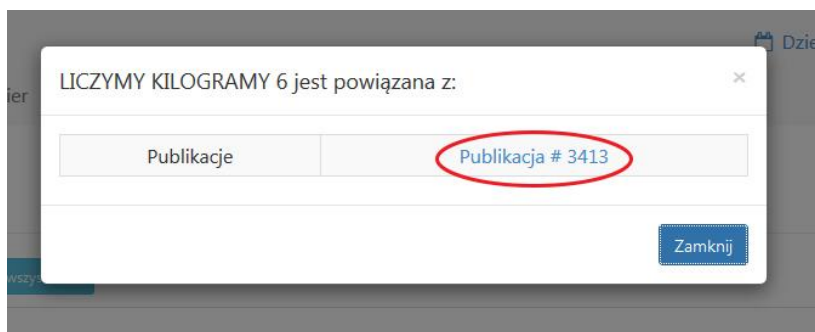
(3) - Podgląd

(4) - Pozycjonowanie w górę

(5) - Pozycjonowanie w dół

(6) - Powiązania. Ikona wskazuje do jakich dodatkowo treści przyporządkowana jest pozycja. np. gra p.t. "Liczymy kilogramy" powiązana jest z publikacją o numerze 3413. Wyświetlanie powiązania prezentuje rysunek poniżej. Oczywiście możemy od razu przejść do powiązanej publikacji klikając na nią (czerwone zaznaczenie).

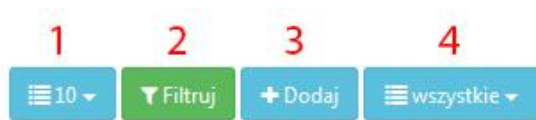
(7) - Klonowanie treści



Kolejnymi stałymi pozycjami w aplikacji są kolumny mówiąca o parametrach danych publikacji / treści. Są one oznaczone skrótami ale po najechaniu na nie kursorem pojawi się opis danego parametru np.

		#		
	dostępny publicznie		PL	
	D <sub>p</sub>	0	EN	
#				Operacje
0	Pracownia: Pracownia techniczna			↑ ↓
	Ekran tematyczny: Jak to działa			
0	EN	TR	PT	🗑️ 👁️ ↑ ↓

Nad tabelą po lewej stronie są umieszczone przyciski funkcyjne.



- (1) - liczba pozycji wyświetlana na stronie
- (2) - przejście do filtrów dla danej kategorii publikacji
- (3) - dodanie publikacji do konkretnego działu w którym się znajdujemy
- (4) - zaznaczenie rodzaju wyświetlanych publikacji - czy mają się pokazywać tylko publikacje publiczne, czy tylko moje, czy też obie grupy jednocześnie.

## Zadania samodzielne

Nauczyciel może przypisać zadanie, które będzie skierowane do określonej klasy bądź określonych wcześniej konkretnych użytkowników.

W tym celu będąc zalogowanym na konto nauczyciela wybieramy z menu lewego opcję "Zadania samodzielne".



Efektem jest pojawianie się ekranu ogólnego z listą dostępnych zadań samodzielnych.

## Wszystkie zadania samodzielne

Strona: 1 z 1. Pozycje: 1-1 z 1

Nazwa zadania -	Klasa -	# -	J -	T -	Ilość pytań	Operacje
Test <b>1</b>	Klasa I B <b>2</b>	0 <b>3</b>	PL <b>4</b>	ŁA <b>5</b>	3 <b>6</b>	  <b>7</b>

(1) - Nazwa zadania

(2) - Klasa dla jakiej przypisane jest zadanie. Jeśli zadanie przypisane jest dla konkretnych użytkowników to będą oni widocznie podczas edycji parametrów zadania.

(3) - Ilość wyświetleń zadania

(4) - Język w jakim stworzone jest zadanie

(5) - Poziom trudności

(6) - Ilość pytań jakie zawiera zadanie

(7) - Ikony operacyjne

Przypominamy, że dokładny opis ikon funkcyjnych, operacyjnych oraz tabel znajduje się w dziale "Ikony". Zapraszamy do zapoznania się z jego treścią - [Link](#)

Aby dodać zadanie samodzielne wybieramy z menu lewego pozycję:



lub korzystamy z przycisku umieszczonego nad tabelami "Dodaj".

## Utwórz nowe zadanie samodzielne

Zadanie samodzielne: *nowe zadanie samodzielne.*

Parametry | Elementy zadania samodzielnego | Wprowadzenie

<b>Nazwa zadania *</b> <input type="text" value="Nazwa zadania"/>	<b>Trudność *</b> <input type="text" value="łatwe"/>															
<b>Klasa *</b> <input type="text" value="Wybierz klasę"/>	<b>Język</b> <input type="text" value="polski"/>															
<b>Uczniowie</b> <input type="text"/>	<b>Miniatura</b> <input type="text"/>															
<b>Dodatkowe punkty</b> <input type="text" value="Dodatkowe punkty"/>	<b>Skrót</b> <input type="text" value="Skrót"/>															
<b>Waga oceny</b> <input type="text" value="1"/>	<b>Wyświetleń</b> <input type="text" value="Wyświetleń"/>															
<b>Określ przedziały procentowe dla ocen</b> <table border="1"><tr><td>2 od</td><td>30</td><td>%</td></tr><tr><td>3 od</td><td>45</td><td>%</td></tr><tr><td>4 od</td><td>70</td><td>%</td></tr><tr><td>5 od</td><td>85</td><td>%</td></tr><tr><td>6 od</td><td>100</td><td>%</td></tr></table>	2 od	30	%	3 od	45	%	4 od	70	%	5 od	85	%	6 od	100	%	<b>Odnaka</b> <input type="text" value="Wybierz odznakę"/>
2 od	30	%														
3 od	45	%														
4 od	70	%														
5 od	85	%														
6 od	100	%														
<input type="checkbox"/> Punkty mają być przypisane tylko po rozwiązaniu w całości zadania samodzielnego <input type="checkbox"/> Można pomijać zadania	<b>Dostępny od:</b> <input type="text" value="Dostępny od:"/> <b>Dostępny do: *</b> <input type="text" value="Dostępny do:"/> <small>Okres dostępności zadania samodzielnego. Jeżeli pole pierwsze nie zostanie uzupełnione, uzupełni się automatycznie z obecną datą i czasem.</small>															
<b>Może być rozwiązane razy</b> <input type="text" value="1"/>																

Efektem jest ekran prezentowany powyżej.

### Zakładka "Parametry"

- Nazwa zadania
- Klasa - Wybranie klasy dla której będzie zadanie aktywne
- Uczniowie - Wybór z listy rozwijanej czy zadanie jest dostępne dla całej klasy czy tylko dla niektórych określonych w tym polu uczniów
- Dodatkowe punkty - Czy uczniowie, którzy rozwiążą zadanie zostaną nagrodzeni w postaci dodatkowych punktów
- Waga oceny
- Określ przedziały procentowe dla oceny
- Może być rozwiązany razy - ile razy zadanie może być rozwiązane. Wpisanie "0" oznacza brak limitów.
- Trudność - określamy trudność zadania
- Język - język w jakim zadanie jest wykonane
- Miniatura - miniatura graficzna zadania
- Wyświetleń - ilość wyświetleń zadania
- Odnaka - jaka odnaka będzie nagrodą za rozwiązanie zadania
- Dostępny od, dostępny do - czy ma być zadanie udostępnione od określonej w tym polu daty

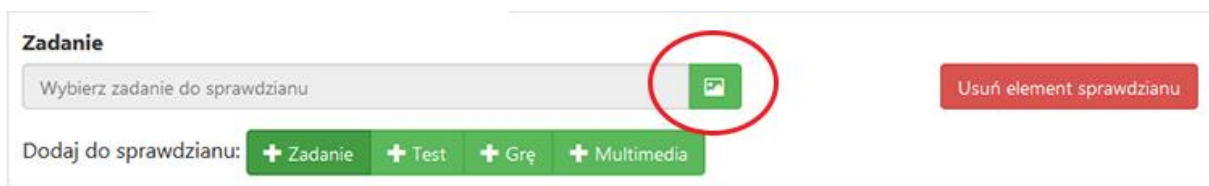
## Zakładka "Elementy zadania samodzielnego"

W tej zakładce określamy jakie elementy mają zostać dodane do tworzonego zadania. Mamy do wyboru:

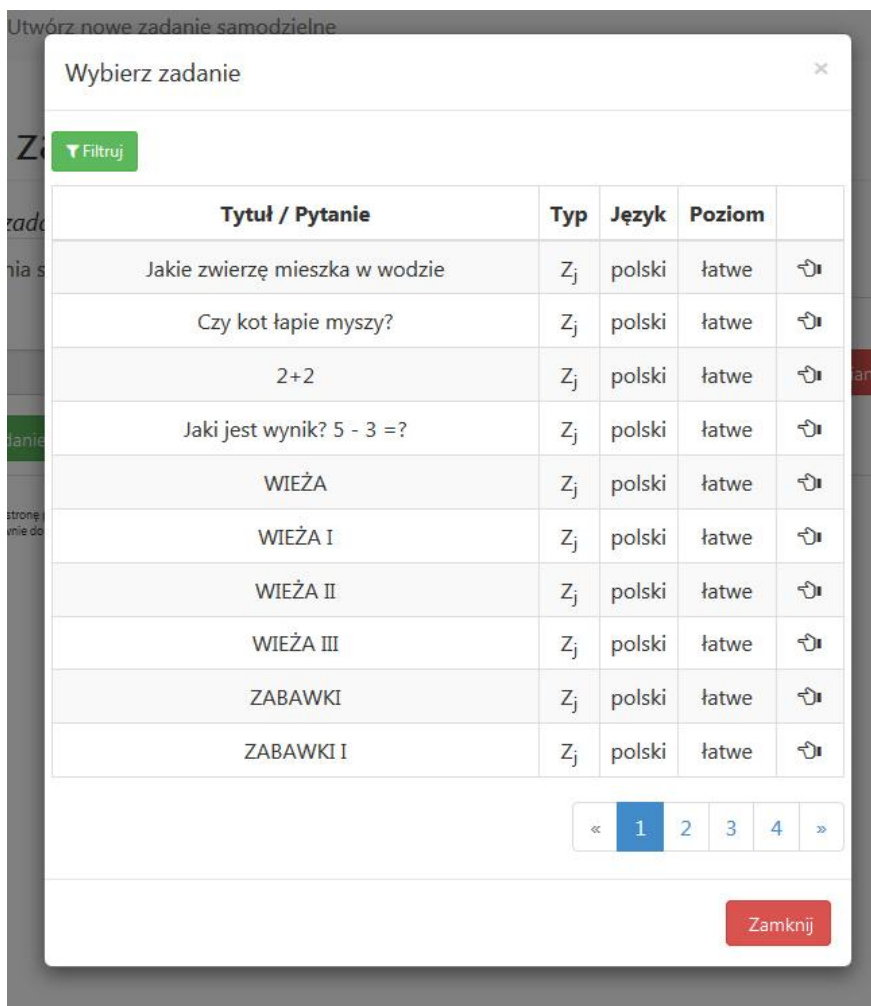
- Zadanie
- Test
- Grę
- Multimedia

## Dodawanie zadania

Po kliknięciu w ikonkę dodania zadania, wyświetla się następujący ekran



Klikając w ikonkę zaznaczoną na powyższym obrazku wyświetla nam się dodatkowe okno w którym możemy wybrać zadanie jakie ma być przyporządkowane do naszej pozycji.





## Dodawanie testu, gry, multimediiów


Dodawanie tych pozycji jest bardzo podobne jak dodawanie zadania. Warto zauważyć, że za każdym razem gdy dodajemy nową pozycję do tworzonego zadania tworzy się lista załączonych materiałów do nowej pozycji.

Zadanie samodzielne: *nowe zadanie samodzielne.*

Parametry   Elementy zadania samodzielnego   **Wprowadzenie**

**Zadanie**  
Wybierz zadanie do sprawdzianu  Usuń element sprawdzianu

**Test**  
Wybierz test do sprawdzianu  Usuń element sprawdzianu

**Gra**  
Wybierz grę do sprawdzianu  Usuń element sprawdzianu

Dodaj do sprawdzianu: + Zadanie + Test + Grę + Multimedia


## Zakładka "Wprowadzenie"

Ostatnią zakładką jest zakładka "Wprowadzenie", w której to dodajemy treść jaka ma być wyświetlana przed samym zadaniem. Po wejściu w tą zakładkę pojawia nam się edytor tekstowy.

Zadanie samodzielne: *nowe zadanie samodzielne.*

Parametry   Elementy zadania samodzielnego   **Wprowadzenie**

**Wprowadzenie**



lista Usunięte treści przeliczował system po zadaniu zmian  
--- na liście pozycji (czy porównanie do tego formularza?)

+ Dodaj Anuluj

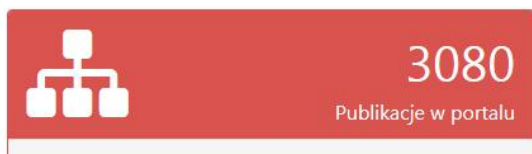
Po zakończonym działaniu klikamy przycisk "Dodaj"



# Dziennik

Każdy nauczyciel ma dostęp do dziennika dla swojej klasy. Aby się do niego dostać wystarczy zalogować się do aplikacji na konto nauczycielskie.

Dostęp do dziennika jest widoczny ze strony głównej Panelu administracyjnego.



Po wejściu w w/w link mamy do dyspozycji ekran główny dziennika:

## Lista wszystkich klas

Wynik archiwalne

Lista klas w których uczysz

10+ Filtruj

Strona: 1 z 1. Pozycje: 1-2 z 2

Nazwa klasy	Szkoła -	Rocznik -	Wychowawca -	Ilość uczniów -	Operacje
<span style="color: orange;">●</span> Klasa I B	<span style="color: blue;">●</span> Szkoła Podstawowa	<span style="color: green;">●</span> 2014/2015	Nauczyciel Trzeci	2	<a href="#">👁</a>
<span style="color: red;">●</span> Klasa I A	<span style="color: blue;">●</span> Szkoła Podstawowa	<span style="color: green;">●</span> 2014/2015	Nauczyciel Pierwszy	2	<a href="#">👁</a>

Nauczyciel widzi tylko i wyłącznie klasy, które są przyporządkowane do niego. Poniżej lista kolumn w tabeli głównej:

- Nazwa klasy
- Szkoła
- Rocznik
- Wychowawca
- Ilość uczniów
- Operacje

Każdy rekord w tabeli jest aktywny. Po kliknięciu w niego przenosimy się do szczegółów dla danej klasy:

## Lista uczniów w klasie Klasa I B

Dziennik ocen

10+ Filtruj

Strona: 1 z 1. Pozycje: 1-2 z 2

Uczeń	Ilość punktów								Suma punktów -	Operacje
	Gry	Zadania	Testy	Od nauczycieli	Sprawdziany	Zadania samodzielne	Zadania grupowe	Quizy grupowe		
Ania Nowak	21	0	0	0	2	18	2	43	86	<a href="#">👁</a>
Jan Kowalski	9	0	2	0	13	129	11	56	220	<a href="#">👁</a>

- Uczeń - przyporządkowany do klasy nadrzędnej
- Ilość punktów jakie osiągnął w rozwiązanych materiałach podzielone na kolumny

Ostatnią kolumną jest kolumna operacyjna. W tym wypadku mamy aktywny tylko podgląd, który przenosi nas do informacji o danym uczniu.











## Informacje o uczniu anianowak

Ostatnie logowanie: 2015-04-21 09:40:34  
Adres e-mail: anianowak@localhost.dot





Strona: 1 z 16. Pozycje: 1-10 z 151

Typ -	Nazwa	Zatwierdzone -	Czas rozwiązania -	Operacje
Zadanie samodzielne	-	NIE	2014-11-25 12:58:55	
Zadanie samodzielne	-	TAK	2014-11-25 13:32:54	
Zadanie samodzielne	-	TAK	2014-11-25 13:33:33	
Zadanie samodzielne	-	TAK	2014-11-25 13:36:39	
Zadanie samodzielne	-	TAK	2014-11-25 13:41:02	
Zadanie samodzielne	-	NIE	2014-11-25 13:44:35	
Zadanie	How many? (read and count)	TAK	2014-11-25 16:07:08	
Zadanie	Read and count (minus) I	NIE	2014-11-25 21:52:20	
Zadanie	Read and count (minus) I	NIE	2014-11-25 21:53:16	
Zadanie	Read and count (minus) I	NIE	2014-11-25 21:53:35	

« 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 »

W tym ekranie mamy informacje na temat danego ucznia. Jakie zadania wykonał i jakie są zatwierdzone bądź nie. Nad tabelą główną oczywiście mamy do dyspozycji przycisk "Filtrowanie", który ułatwi nam przeglądanie rekordów w tabeli.

Nad tabelą znajdują się dodatkowe opcje:

- Dodaj odznakę
- Wyślij wiadomość
- Dodaj punkty

Nauczyciel może dla danego ucznia przypisać dodatkowe punkty lub dodatkową odznakę. Aby to zrobić wystarczy wybrać jedną z dwóch opcji, a w wyświetlonym ekranie wybrać odznakę z listy rozwijanej bądź wpisać liczbę punktów jakie uczeń ma otrzymać.

Trzecim przyciskiem jest "Wyślij wiadomość", po uruchomieniu którego możemy wysłać wiadomość bezpośrednio na konto danego ucznia.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



**UNIA EUROPEJSKA**  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



“Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego”